ഇമേജ് മാനിപ്പുലേഷൻ പ്രോഗ്രാം

ഉപയോക്തൃ മാനുവൽ

പകർപ്പവകാശം © 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014 ജിമ്പ് വിവരണക്കുറിപ്പ് ടീം
ലീഗൽ നോട്ടീസ്
അനുമതി ഗ്നു സ്വതന്ത്ര പ്രമാണ അനുവാദപത്രം എന്ന കീഴിൽ പകർത്താനും, വിതരണം ചെയ്യാനും ഒപ്പം / അല്ലെങ്കിൽ ഈ പ്രമാണത്തിൽ മാറ്റം പതിപ്പ് 1.2 സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വേർ സമിതി പ്രസിദ്ധീകരിച്ചിട്ടുള്ള ഏതെങ്കിലും ഭാവി പതിപ്പ്; മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളും, മുൻചട്ട എഴുത്തുകളും, പിൻചട്ട എഴുത്തുകൾ. അനുമതിയുടെ ഒരു പകർപ്പ് enphrased GNU Free Documentation License ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്.

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

ആമുഖം

1. ജിമ്പ് ഉപയോക്തൃ മാനുവൽ രചയിതാക്കളും സംഭാവനാകർത്താക്കൾ

I. ആമുഖം

1. അവതാരിക

1. ജിമ്പ് സ്വാഗതം

1.1. എഴുത്തുകാർ
1.2. ജിമ്പ് സഹായം സിസ്റ്റം
1.3. ഫീച്ചറുകൾ കഴിവുകളും

2. ജിമ്പ് 2.8 പുതുതായി എന്താണുള്ളത്?

2. ജിമ്പ് കാര്യക്ഷമമായി

1. ജിമ്പ് പ്രവർത്തിയ്ക്കുന്നു

1.1. അറിയപ്പെടുന്ന പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ
1.2. ഭാഷ
1.3. കമാൻഡ് ലൈൻ ആർഗ്യുമെന്റുകൾ

2. ജിമ്പ് ആദ്യമായി ആരംഭിക്കുന്നു

2.1. ഒടുവിൽ. . .

3. Wilber കൂടെ ആദ്യ ചുവടുകൾ

1. അടിസ്ഥാന ആശയങ്ങൾ
2. മെയിൻ വിൻഡോസ്

2.1. പണിസഞ്ചി
2.2. ചിത്രം വിൻഡോ
2.3. ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്

3. പഴയപടിയാക്കുന്നു

3.1. തിരുത്തുവാൻ കഴിയില്ല കാര്യങ്ങൾ

4. സാധാരണ ജോലികൾ

4.1. ഉദ്ദേശം
4.2. സ്ക്രീൻ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം മാറ്റുക
4.3. പ്രിന്റ് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം മാറ്റുക
4.4. കംപസ്സുചെയ്യുന്നു ചിത്രങ്ങൾ
4.5. ഒരു ചിത്രം വിള
4.6. വിവരങ്ങളും നിങ്ങളുടെ ചിത്രം കുറിച്ച് കണ്ടെത്തുക
4.7. മോഡ് മാറ്റുക
4.8. ഒരു ചിത്രം ഫ്ലിപ്പ്ചെയ്യുക
4.9. ഒരു ചിത്രം തിരിക്കുക
4.10. ഇതിന്റെ പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഒരു വസ്തുവിന്റെ വേർതിരിക്കുന്ന

5. എങ്ങനെ രേഖാഖണ്ഡം വരയ്ക്കുന്നതിന്

5.1. ഉദ്ദേശം
5.2. ഉദാഹരണങ്ങൾ

4. Unstuck നേടുന്നു

1. Unstuck നേടുന്നു

1.1. കുടുങ്ങിപ്പോയി!
1.2. ജിമ്പ് നോൺ-പ്രതികരണവും സാധാരണ കാരണങ്ങൾ

II. ഞാൻ എങ്ങനെയാണ് ഒരു GIMP വിസാര്ഡ് ആകാൻ കഴിയും?

5. കടന്നു ജിമ്പ് ഇമേജുകൾ നേടുന്നു

1. ചിത്ര തരങ്ങൾ
2. പുതിയ ഫയലുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു
3. ഫയലുകൾ തുറക്കുന്നു

3.1. ഫയൽ തുറക്കുക
3.2. സ്ഥാനം തുറക്കുക
3.3. സമീപകാലത്തെ തുറക്കുക
3.4. പുറത്തേക്കുള്ള പ്രോഗ്രാമുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു
3.5. ഫയൽ മാനേജർ
3.6. വലിച്ചിടുക
3.7. പകര്ത്തി ഒട്ടിക്കുക
3.8. ഇമേജ്ബ്രൌസര്

6. ജിമ്പ് നിന്നു ചിത്രങ്ങൾ നേടുന്നു

1. ഫയലുകൾ

1.1. സംരക്ഷിക്കുക / കയറ്റുമതി ചിത്രങ്ങൾ
1.2. ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ

2. വെബ് നിങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ തയ്യാറെടുക്കുന്നു

2.1. ഒരു തലോടല് വലിപ്പം / ക്വാളിറ്റി അനുപാതത്തിൽ ചിത്രങ്ങൾ
2.2. ഇനിയും കൂടുതൽ ഫയൽ വലിപ്പം കുറയ്ക്കൽ
2.3. സുതാര്യതയോടെ സംരക്ഷിക്കുന്നു ചിത്രങ്ങൾ

7. ജിമ്പ് ചിത്രകല

1. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

1.1. ഭദ്രമാക്കുന്ന
1.2. ഒരു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ഭാഗികമായി സുതാര്യമായ ഉണ്ടാക്കുന്നു

2. തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ സൃഷ്ടിക്കുകയും ഉപയോഗിക്കുന്നു

2.1. ഒരു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നീക്കുന്നു
2.2. തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ചേർക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ കുറച്ചാണ്

3. QuickMask

3.1. പൊതു അവലോകനം
3.2. ഗുണഗണങ്ങള്

4. QuickMask മോഡ് ഉപയോഗിച്ച്
5. പാഥുകൾ

5.1. പാത ക്രിയേഷൻ
5.2. പാത പ്രോപ്പർട്ടീസ്
5.3. പാത എന്നിവയും തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ
5.4. രൂപാന്തരപ്പെടുത്തി പാഥുകൾ
5.5. ഒരു പാത അതാണെന്ന്
5.6. പാത എന്നിവയും ടെക്സ്റ്റ്
5.7. പാത എന്നിവയും SVG ഫയലുകൾ

6. നയപ്രഖ്യാപന
7. പുതിയ Brushes ചേർക്കുന്നു
8. GIH ഡയലോഗ് ബോക്സ്
9. വൃത്യസ്ത ബ്രഷ് സൈസ്

9.1. എങ്ങനെ ഒരു ബ്രഷ് ഉയരം വ്യത്യാസപ്പെടാൻ
9.2. വേഗത്തിൽ ഒരു ബ്രഷ് തയ്യാറാക്കുന്നു

10. ഘനമായ
11. പാറ്റേണുകൾ
12. പാലറ്റുകൾ

12.1. Colormap

13. പ്രീസെറ്റുകളിൽ
14. ലളിത വസ്തുക്കൾ ഡ്രോയിംഗ്

14.1. നേരായ ലൈൻ ഡ്രോയിംഗ്
14.2. ഒരു അടിസ്ഥാന ആകാരം സൃഷ്ടിക്കുന്നത്

8. സംയോജിത ചിത്രങ്ങൾ

1. ലെയറുകൾ ആമുഖം

1.1. ലെയർ പ്രോപ്പർട്ടീസ്

2. ലെയർ മോഡുകൾ
3. പുതിയ തലങ്ങളെ ഉണ്ടാക്കുന്നു
4. ലെയർ ഗ്രൂപ്പുകൾ

9. ടെക്സ്റ്റ് മാനേജ്മെന്റ്

1. ടെക്സ്റ്റ് മാനേജ്മെന്റ്
2. ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ ബോക്സ്

2.1. ഉള്ളടക്കം ടൂൾ ബോക്സ് സന്ദർഭ മെനു

3. ടെക്സ്റ്റ്

3.1. Embellishing ടെക്സ്റ്റ്
3.2. ഫോണ്ടുകൾ ചേർക്കുന്നത്
3.3. ഫോണ്ട് പ്രശ്നങ്ങൾ

10. മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നു ഫോട്ടോഗ്രാഫുകൾ

1. ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറ ഫോട്ടോകൾ ഉപയോഗിച്ച് പ്രവർത്തനം

1.1. അവതാരിക
1.2. രചന വർധിപ്പിക്കുക
1.3. നിറങ്ങൾ വർധിപ്പിക്കുക
1.4. ഷാർപ്നെസ് ക്രമീകരിക്കൽ
1.5. ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് അനാവശ്യമായി വസ്തുക്കളുടെ നീക്കംചെയ്യുന്നു
1.6. നിങ്ങളുടെ ഫലങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുന്നു

11. ജിമ്പ് നിറം മാനേജ്മെന്റ്

1. ജിമ് കളർ മാനേജ്മെന്റ്

1.1. നിയന്ത്രിത വർക്ക്ഫ്ലോ നോൺ കളർ പ്രശ്നങ്ങൾ
1.2. നിയന്ത്രിത വർക്ക്ഫ്ലോ ഒരു കളര് ആമുഖം

12. Enrich my GIMP

1. Preferences Dialog

1.1. അവതാരിക
1.2. പരിസ്ഥിതി

1.3. ഇന്റർഫേസ്
1.4. തീം
1.5. സഹായം സിസ്റ്റം
1.6. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ
1.7. പണിസഞ്ചി
1.8. Default Image Preferences
1.9. സ്ഥിരസ്ഥിതി ഇമേജ് ഗ്രിഡ്
1.10. വിൻഡോസ് ചിത്രം
1.11. ചിത്രം വിൻഡോ കാഴ്ച
1.12. Image Window Title and Statusbar
1.13. പ്രദർശിപ്പിക്കുക
1.14. വർണ്ണ മാനേജ്മെന്റ്
1.15. ഇൻപുട്ട് ഡിവൈസുകൾ
1.16. ഇൻപുട്ട് കണ്ട്രോളറുകള്ക്കുള്ള
1.17. വിൻഡോ മാനേജ്മെന്റ്
1.18. ഫോൾഡറുകൾ
1.19. Data Folders

2. ഗ്രിഡുകളുടെ ഗൈഡുകൾ

2.1. ചിത്രം ഗ്രിഡ്
2.2. വഴികാട്ടി

3. ഒരു ഗ്രിഡ് റെൻഡർ
4. എങ്ങനെ നിങ്ങളുടെ ടൈൽ കാഷെ സജ്ജമാക്കുക
5. മെനു പ്രവർത്തനങ്ങൾ കുറുക്കുവഴികൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു
6. ഓളമുണ്ടാക്കുന്നു- സ്ക്രീൻ ഇഷ്ടാനുസൃതമാക്കുക

13. സ്ക്രിപ്റ്റിങ്

1. പ്ലഗിനുകള്തെരയുക

1.1. അവതാരിക
1.2. പ്ലഗിന്നുകളും ഉപയോഗിച്ച്
1.3. ന്യൂ പ്ലഗിനുകള്ക്കായി ഇൻസ്റ്റോൾ
1.4. പ്ലഗിനുകള്തെരയുക എഴുതേണ്ട

2. സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്

2.1. സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു?
2.2. സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus ഇൻസ്റ്റോൾ
2.3. ചെയ്യേണ്ടതും ചെയ്യേണ്ടാത്തതും
2.4. സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus വിവിധ തരത്തിലുള്ള
2.5. ഹ്രസ്വമായ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ
2.6. ചിത്രം-ആശ്രിത സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ

3. ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു ട്യൂട്ടോറിയൽ

3.1. പദ്ധതി സൂക്ഷ്മമായി Getting
3.2. വേര്യബിൾ പ്രവർത്തനങ്ങൾ
3.3. ലിസ്റ്റുകൾ, ലിസ്റ്റുകൾ, ടിപ്പണി
3.4. നിങ്ങളുടെ ആദ്യ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റ്
3.5. നമ്മുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് നൽകൽ ചില Guts
3.6. വാചക ബോക്സ് സ്ക്രിപ്റ്റ് വികസിപ്പിക്കുന്നു
3.7. നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് അതിന്റെ ജോലി

III. ഫംഗ്ഷൻ റഫറൻസ്

14. ഉപകരണങ്ങൾ

1. പണിസഞ്ചി

1.1. അവതാരിക
1.2. ടൂൾ ഐക്കണുകൾ
1.3. നിറത്തിലും സൂചകം ഏരിയ
1.4. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ

2. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപകരണങ്ങൾ

2.1. സാധാരണ സവിശേഷതകൾ
2.2. Rectangle Selection
2.3. Ellipse Selection
2.4. Free Selection (Lasso)
2.5. അവ്യക്തമായ നിരക്കു (മാന്ത്രികനായാണ്)
2.6. വർണ്ണ മാർഗം തിരഞ്ഞെടുക്കുക
2.7. Intelligent Scissors
2.8. മുൻവശം തിരഞ്ഞെടുക്കുക

3. പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ

3.1. സാധാരണ സവിശേഷതകൾ
3.2. Dynamics
3.3. ബ്രഷ് ഉപകരണങ്ങൾ (പെൻസിൽ, അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു, എയർബ്രഷ്)
3.4. ബക്കറ്റ് നിറയാൻ
3.5. കൂട്ടിക്കലര്ത്തുക
3.6. പെന്സില്
3.7. അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു
3.8. തുടച്ചുമാറ്റുന്നവന്
3.9. എയർബ്രഷ്
3.10. മച്ചി
3.11. ക്ലോൺ
3.12. സൌഖ്യമാക്കേണമേ
3.13. കാഴ്ചപ്പാട് ക്ലോൺ
3.14. Blur/Sharpen
3.15. സ്മഡ്ജ്
3.16. ഡോഡ്ജ് / ബേൺ

4. ഉപകരണങ്ങൾ പരിവർത്തനംചെയ്യു

4.1. സാധാരണ സവിശേഷതകൾ

4.2. അണിനിരത്തുക
4.3. നീങ്ങുക
4.4. വിള
4.5. തിരിക്കുക
4.6. സ്കെയിൽ
4.7. അറുക്കുക
4.8. കാഴ്ചപ്പാട്
4.9. ഫ്ലിപ്
4.10. The Cage Tool

5. വർണ്ണ ഉപകരണങ്ങൾ

5.1. പൊതു അവലോകനം
5.2. കളർ ബാലൻസ്
5.3. ഹ്യൂയേ-സാച്ചുറേഷൻ
5.4. Colourise
5.5. മിഴിവ്-തീവ്രത
5.6. ഉമ്മറം
5.7. ലെവലുകൾ
5.8. കർവ്സ്
5.9. Posterise
5.10. Desaturate

6. മറ്റു

6.1. പൊതു അവലോകനം
6.2. പാഥുകൾ
6.3. വർണ്ണം പിക്കർ
6.4. സൂം
6.5. അളവ്
6.6. ടെക്സ്റ്റ്
6.7. GEGL ഓപ്പറേഷൻ

15. ഡയലോഗുകൾ

1. സംഭാഷണം ആമുഖം
2. ചിത്രം ഘടന ബന്ധപ്പെട്ട ഡയലോഗുകൾ

2.1. പാളികൾ സംഭാഷണം
2.2. ചാനലുകൾ സംഭാഷണം
2.3. പാഥുകൾ സംഭാഷണം
2.4. Colormap സംഭാഷണം
2.5. ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ഡയലോഗ്
2.6. നാവിഗേഷൻ സംഭാഷണം
2.7. പഴയപടിയാക്കൽ ചരിത്രം സംഭാഷണം

3. ചിത്രം-ഉള്ളടക്കം ബന്ധപ്പെട്ട ഡയലോഗുകൾ

3.1. FG / ബി.ജി. കളർ സംഭാഷണം
3.2. നയപ്രഖ്യാപന സംഭാഷണം
3.3. പാറ്റേണുകൾ സംഭാഷണം
3.4. ഘനമായ സംഭാഷണം
3.5. പാലറ്റുകൾ സംഭാഷണം
3.6. ടാഗ്ചെയ്യൽ
3.7. ഫോണ്ടുകൾ സംഭാഷണം

4. ചിത്രം മാനേജ്മെന്റ് ബന്ധപ്പെട്ട ഡയലോഗുകൾ

4.1. ബഫറുകൾ സംഭാഷണം
4.2. ചിത്രങ്ങൾ സംഭാഷണം
4.3. പ്രമാണ ചരിത്രം സംഭാഷണം
4.4. ടെംപ്ലേറ്റുകൾ സംഭാഷണം

5. പലവക. ഡയലോഗുകൾ

5.1. ടൂൾ പ്രീസെറ്റുകളിൽ സംഭാഷണം
5.2. ടൂൾ പ്രീസെറ്റ് എഡിറ്റർ
5.3. ഉപകരണ നില ഡയലോഗ്
5.4. പിശക് കൺസോൾ
5.5. ഫയൽ സംരക്ഷിക്കുക
5.6. കയറ്റുമതി ഫയൽ
5.7. സാമ്പിൾ പോയിന്റുകൾ സംഭാഷണം
5.8. Pointer Dialog

16. വിഭവസൂചികകള്

1. സിനിമചെയ്യേണ്ട ആമുഖം

1.1. The Image Menu Bar
1.2. സന്ദർഭ മെനുകൾ
1.3. മുറിച്ചെടുക്കാവുന്ന മെനുകൾ
1.4. ടാബ് മെനുകൾ

2. "File" മെനു

2.1. പൊതു അവലോകനം
2.2. പുതിയ
2.3. സൃഷ്ടിക്കാൻ
2.4. തുറക്കുക
2.5. Open as Layers
2.6. സ്ഥാനം തുറക്കുക
2.7. Open Recent
2.8. രക്ഷിക്കും
2.9. Save as
2.10. Save a Copy
2.11. തിരിച്ചയയ്ക്കുക
2.12. Export
2.13. Export As...
2.14. Create Template
2.15. Print

2.16. Close
2.17. Close all
2.18. Quit

3. "Edit" മെനു

3.1. "Edit" മെനു എൻട്രികൾ
3.2. പഴയപടിയാക്കുക
3.3. തയ്യാറായ
3.4. മങ്ങുക
3.5. മുമ്പ്ചെയ്തതുതിരിച്ച്ചെയ്യുക
3.6. മുറിക്കുക
3.7. പകർപ്പ്
3.8. ദൃശ്യം പകർത്തുക
3.9. പേസ്റ്റ്
3.10. ഒട്ടിക്കുക
3.11. ഒട്ടിക്കുക
3.12. ബഫർ
3.13. തെളിഞ്ഞ
3.14. FG വർണ്ണ നിറക്കുക
3.15. ബി.ജി. വർണ്ണ നിറക്കുക
3.16. ശ്രേണി നിറക്കുക
3.17. സ്ട്രോക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കൽ
3.18. സ്ട്രോക്ക് പാത
3.19. "Preferences" കമാൻഡ്
3.20. കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ
3.21. മൊഡ്യൂളുകൾ
3.22. യൂണിറ്റുകൾ

4. "Select" മെനു

4.1. "Select" മെനു ആമുഖം
4.2. എല്ലാം തിരഞ്ഞെടുക്കുക
4.3. ഒന്നുമില്ല
4.4. വിപരീതം
4.5. Float
4.6. By Color
4.7. From Path
4.8. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ എഡിറ്റർ
4.9. തൂവല്
4.10. മൂര്ച്ചവരുത്തുക
4.11. Shrink
4.12. Grow
4.13. അതിർത്തി
4.14. Distort
4.15. Rounded Rectangle
4.16. Toggle QuickMask
4.17. Save to Channel
4.18. To Path

5. "View" മെനു

5.1. Introduction to the "View" Menu
5.2. New View
5.3. Dot for Dot
5.4. സൂം
5.5. Shrink Wrap
5.6. Full Screen
5.7. Navigation Window
5.8. Display Filters
5.9. Show Selection
5.10. Show Layer Boundary
5.11. Show Guides
5.12. Show Grid
5.13. Show Sample Points
5.14. Snap to Guides
5.15. Snap to Grid
5.16. Snap to Canvas
5.17. Snap to Active Path
5.18. Padding Color
5.19. Show Menubar
5.20. Show Rulers
5.21. Show Scrollbars
5.22. Show Statusbar

6. "Image" മെനു

6.1. പൊതു അവലോകനം
6.2. Duplicate
6.3. മോഡ്
6.4. RGB mode
6.5. Grayscale mode
6.6. Indexed mode
6.7. Transform
6.8. Flip Horizontally; Flip Vertically
6.9. റൊട്ടേഷൻ
6.10. ഗില്ലറ്റിൻ
6.11. കാൻവാസ് വലിപ്പം
6.12. Fit Canvas to Layers
6.13. Fit Canvas to Selection
6.14. പ്രിന്റ് വലിപ്പം
6.15. സ്കെയിൽ ചിത്രം
6.16. Crop to Selection
6.17. Autocrop Image
6.18. Zealous Crop
6.19. ദൃശ്യം ലെയറുകൾ ലയിപ്പിക്കുക

6.20. ചിത്രം പരത്തുക
6.21. ദൃശ്യം ലെയറുകൾ വിന്യസിക്കുക
6.22. വഴികാട്ടി
6.23. New Guide
6.24. New Guide (by Percent)
6.25. New Guides from Selection
6.26. Remove all guides
6.27. ഗ്രിഡ് ക്രമീകരിക്കുക
6.28. ചിത്രം പോപ്പർട്ടീസ്

7. "Layer" മെനു

7.1. Introduction to the "Layer" Menu
7.2. പുതിയ ലെയർ
7.3. New Layer Group
7.4. New From Visible
7.5. പാളി ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ്
7.6. Anchor layer
7.7. Merge Down
7.8. Delete Layer
7.9. ലെയർ മെനു എഴുത്തുകൾ കമാൻഡുകൾ
7.10. ടെക്സ്റ്റ് വിവരം നിരസിക്കുക
7.11. "Stack" Submenu
7.12. Select Previous Layer
7.13. Select Next Layer
7.14. Select Top Layer
7.15. Select Bottom Layer
7.16. Raise Layer
7.17. Lower Layer
7.18. Layer to Top
7.19. Layer to Bottom
7.20. The "Reverse Layer Order" command
7.21. The "Mask" Submenu
7.22. ലെയർ മാസ്ക് ചേർക്കുക
7.23. Apply Layer Mask
7.24. Delete Layer Mask
7.25. Show Layer Mask
7.26. Edit Layer Mask
7.27. Disable Layer Mask
7.28. Mask to Selection
7.29. Add Layer Mask to Selection
7.30. Subtract Layer Mask from Selection
7.31. Intersect Layer Mask with Selection
7.32. The "Transparency" Submenu of the "Layer" menu
7.33. ആൽഫ ചാനൽ ചേർക്കുക
7.34. Remove Alpha Channel
7.35. ആൽഫയിലേക്ക് വർണ്ണം
7.36. Semi-flatten
7.37. ത്രെഷോൾഡ് ആൽഫ
7.38. Alpha to Selection
7.39. Add Alpha channel to Selection
7.40. Subtract from Selection
7.41. Intersect Alpha channel with Selection
7.42. The "Transform" Submenu
7.43. Flip Horizontally
7.44. Flip Vertically
7.45. Rotate 90° clockwise
7.46. Rotate 90° counter-clockwise
7.47. Rotate 180°
7.48. Arbitrary Rotation
7.49. ഓഫ്സെറ്റ്
7.50. Layer Boundary Size
7.51. Layer to Image Size
7.52. സ്കെയിൽ ലെയർ
7.53. Crop to Selection
7.54. Autocrop Layer

8. "Colors" മെനു

8.1. Introduction to the "Colors" Menu
8.2. Colors Tools
8.3. വിപരീതം
8.4. മൂല്യം വിപരീതം
8.5. Use GEGL
8.6. The "Auto" Submenu
8.7. തുല്യമായരീതിയിൽ
8.8. വൈറ്റ് ബാലൻസ്
8.9. കളർ മെച്ചപ്പെടുത്തുക
8.10. സാധാരണവത്കരിക്കാനും
8.11. സ്ട്രെച്ച് കോൺട്രാസ്റ്റ്
8.12. HSV നീട്ടുക
8.13. The "Components" Submenu
8.14. ചാനൽ ശബ്ദക്രമീകാരി
8.15. രചിക്കുക
8.16. വിഘടിപ്പിക്കുന്നു
8.17. Recompose
8.18. The "Map" Submenu
8.19. Colormap പുനഃക്രമീകരിക്കുക
8.20. Colormap സജ്ജമാക്കുക
8.21. ഏലിയൻ മാപ്പ്
8.22. വർണ്ണ എക്സ്ചേഞ്ച്
8.23. ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ്
8.24. പാലറ്റ് മാപ്പ്
8.25. നിറങ്ങൾ തിരിക്കുക
8.26. സാമ്പിൾ വർണ്ണാഭമാക്കുക

8.27. The "Info" Submenu
8.28. ഹിസ്റ്റോഗ്രാം
8.29. ബോർഡർ ശരാശരി
8.30. Colorcube അനാലിസിസ്
8.31. സുഗമമായ പാലറ്റ്
8.32. The Color Filters
8.33. Colourify
8.34. ആൽഫയിലേക്ക് വർണ്ണം
8.35. Filter Pack
8.36. ചുടുള്ള
8.37. മാക്സ് ആർജിബി
8.38. Retinex

9. "Tools" മെനു

9.1. "Tools" മെനു ആമുഖം

10. "Filters" മെനു

10.1. Introduction to the "Filters" Menu
10.2. അവസാനം ആവർത്തിക്കുക
10.3. Re-show Last
10.4. Reset All Filters
10.5. The "Python-Fu" Submenu
10.6. The "Script-Fu" Submenu

11. "Windows" Menu
12. "Help" മെനു

12.1. "Help" മെനു ആമുഖം
12.2. സഹായിക്കൂ
12.3. Context Help
12.4. Tip of the Day
12.5. കുറിച്ച്
12.6. പ്ലഗ് ഇൻ ബ്രൌസറിൽ
12.7. The Procedure Browser
12.8. GIMP online

17. ഫിൽട്ടറുകൾ

1. അവതാരിക

1.1. പ്രിവ്യൂ

2. ഇഫക്റ്റ് ഫിൽട്ടറുകൾ

2.1. അവതാരിക
2.2. ഇഫക്റ്റ്
2.3. ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്
2.4. സെലക്ടീവ് ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്
2.5. മോഷൻ ബ്ലർ
2.6. പിക്സൽ
2.7. Tileable ഇഫക്റ്റ്

3. ഫിൽട്ടറുകൾ മെച്ചപ്പെടുത്തുക

3.1. അവതാരിക
3.2. Antialias
3.3. ഡീഇന്റർലെയിസിങ്
3.4. Despeckle
3.5. Destripe
3.6. ഹോളണ്ട് ഫിൽറ്റർ
3.7. റെഡ് ഐ നീക്കംചെയ്യൽ
3.8. മൂർച്ചവരുത്തുക
3.9. അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക്

4. ഫിൽട്ടറുകൾ വളച്ചൊടിച്ച്

4.1. അവതാരിക
4.2. മറച്ചുവയ്ക്കുന്നു
4.3. കർവ് ബെംഡ്
4.4. എംബോസ്സ്
4.5. കൊത്തുക
4.6. മറ്റെല്ലാ വരി മായ്ക്കുക
4.7. IWarp
4.8. ലെൻസ് വക്രീകരിക്കൽ
4.9. മൊസൈക്ക്
4.10. Newsprint
4.11. പേജ് കേൾ
4.12. പോളാർ Coords
4.13. റിപ്പിൾ
4.14. മാറ്റം
4.15. മൂല്യം പ്രചരിപ്പിക്കാൻ
4.16. വീഡിയോ
4.17. വേവ്സ്
4.18. അദ്ദേഹവും ആൻഡ് പിഞ്ചുചെയ്യുന്നത്
4.19. കാറ്റ്

5. വെളിച്ചവും ഷാഡോ ഫിൽട്ടറുകൾ

5.1. അവതാരിക
5.2. ഗ്രേഡിയന്റ് .അൽപ്പസമയംകാത്തിരിക്കൂ
5.3. ലെൻസ് വിദൂരസ്ഥമായ
5.4. ലൈറ്റിംഗ് ഇഫക്ട്സ്
5.5. തിളക്കവും
5.6. സൂപ്പർനോവ
5.7. ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ
5.8. കാഴ്ചപ്പാട്
5.9. Xach-പ്രഭാവം

5.10. ലെൻസ് പ്രയോഗിക്കുക
5.11. ഗ്ലാസ് ടൈൽ

6. നോയ്സ് ഫിൽട്ടറുകൾ

6.1. അവതാരിക
6.2. HSV നോയ്സ്
6.3. എറിയുന്നു
6.4. തിരഞ്ഞെടുത്തത്
6.5. ആർജിബി നോയ്സ്
6.6. ബിഗിൻ
6.7. വിരിക്കുക

7. അഗ്രം-തിരിച്ചറിയൽ ഫിൽട്ടറുകൾ

7.1. അവതാരിക
7.2. Gaussians എന്ന വ്യത്യാസം
7.3. അറ്റം
7.4. .പരിപൂർണ്ണ
7.5. നിയോൺ
7.6. സോബൽ

8. സാമാന്യ ഫിൽട്ടറുകൾ

8.1. അവതാരിക
8.2. കോൺവൊല്യൂഷൻ മാട്രിക്സ്
8.3. Dilate
8.4. ഈറോഡ്

9. ഫിൽട്ടറുകൾ സംയോജിപ്പിക്കുക

9.1. അവതാരിക
9.2. ആഴത്തിൽ ലയനം
9.3. ഫിലിം

10. കലാപരമായ ഫിൽട്ടറുകൾ

10.1. അവതാരിക
10.2. കാൻവാസ് പ്രയോഗിക്കുക
10.3. ഹാസചിതം
10.4. Clothify
10.5. ക്യൂബിസം
10.6. GIMPressionist
10.7. Oilify
10.8. പകർപ്പുകൾ
10.9. മെയ്യഴക്കത്തോടെ
10.10. Softglow
10.11. വാൻ ഗോഗ് (എൽഐസി)
10.12. നെയ്യുക

11. അലങ്കാര ഫിൽട്ടറുകൾ

11.1. അവതാരിക
11.2. ബിവെൽ ചേർക്കുക
11.3. ബോർഡർ ചേർക്കുക
11.4. കോഫി കറ
11.5. അവ്യക്തമായ ബോർഡർ
11.6. പഴയ ഫോട്ടോ
11.7. റൗണ്ട് കോർണറുകൾ
11.8. സ്ലൈഡ്
11.9. സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് രൂപംകൊള്ളുക
11.10. സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് ക്രോം

12. മാപ്പ് ഫിൽട്ടറുകൾ

12.1. അവതാരിക
12.2. ബംമ്പ് മാപ്പ്
12.3. സ്ഥാനം മാറ്റുക
12.4. ഫ്രാക്റ്റലിന് ടെയ്സ്
12.5. മിഥ്യാബോധം
12.6. അനന്തമായ നടത്തുക
12.7. മാപ്പ് ഒബ്ജക്റ്റ്
12.8. പേപ്പർ ടൈൽ
12.9. ചെറിയ ടൈലുകൾ
12.10. ടൈൽ
12.11. റാപ്പ്

13. റെൻഡർ ഫിൽട്ടറുകൾ

13.1. അവതാരിക
13.2. വ്യത്യാസം മേഘങ്ങൾ
13.3. പല്ല്
13.4. പ്ലാസ്മ
13.5. സോളിഡ് നോയ്സ്
13.6. തീനാളം
13.7. ഐ.എഫ്.എസ് ഫ്രാക്റ്റലിന്
13.8. ചെക്ക്ബോർഡ്
13.9. സിഎംഎൽ എക്സ്പ്ലോറർ
13.10. diffraction പാറ്റേണുകൾ
13.11. ഗ്രിഡ്
13.12. jigsaw
13.13. സങ്കീർണ്ണമായ
13.14. മിസ്ഡ്
13.15. എല്ലിന്റെ ഉള്ളിലെ സുഷിരം
13.16. സർക്യൂട്ട്
13.17. ഫ്രാക്റ്റലിന് എക്സ്പ്ലോറർ
13.18. Gfig
13.19. ദവശില
13.20. ലൈൻ നോവ
13.21. പനോരമ ഡിസൈനർ

13.22. Spyrogimp

14. വെബ് ഫിൽട്ടറുകൾ

14.1. അവതാരിക
14.2. ImageMap
14.3. സെമി പരത്തുക
14.4. പൂളുക

15. ആനിമേഷൻ ഫിൽട്ടറുകൾ

15.1. അവതാരിക
15.2. കുട്ടിക്കലര്ത്തുക
15.3. ബേൺ ഇൻ
15.4. ഓളമിളകുന്ന
15.5. സ്പിന്നിംഗ് ഗ്ലോബ്
15.6. വേവ്സ്
15.7. ഒപ്റ്റിമൈസുചെയ്യുക
15.8. പ്ലേബാക്ക്

16. ലോഗോ ഫിൽട്ടറുകൾ ആൽഫ

16.1. അവതാരിക
16.2. 3D ഔട്ട്ലൈൻ
16.3. ഏലിയൻ ഗ്ലോ
16.4. ഏലിയൻ നിയോൺ
16.5. അടിസ്ഥാന ഞാൻ & രണ്ടാമൻ
16.6. സവാളും
16.7. Bovination
16.8. ചോക്ക്
16.9. അകലെ ചിപ്പ്
16.10. ക്രോം
16.11. കോമിക് ബുക്ക്
16.12. കൂൾ ലോഹ
16.13. മരവിച്ച
16.14. മിനുക്കമുള്ള
16.15. ഹോട്ട് തിളങ്ങുന്ന
16.16. ഗ്രേഡിയന്റ് ബിവെൽ
16.17. നിയോൺ
16.18. കണം ട്രെയ്സ്
16.19. ടെക്സ്ചർ

I. കീകൾക്കും മൗസ് റഫറൻസ്

സഹായിക്കൂ — Help മെനു കീ റഫറൻസ്
ഉപകരണങ്ങൾ — Tools മെനു കീ റഫറൻസ്
ഫയല് — File മെനു കീ റഫറൻസ്
ഡയലോഗുകൾ — Dockable Dialogs ഉപമെനുവുണ്ട് കീ റഫറൻസ്
കാണുക — View മെനു കീ റഫറൻസ്
തിരുത്തുക — Edit മെനു കീ റഫറൻസ്
ലെയർ — Layer മെനു കീ റഫറൻസ്
തെരഞ്ഞെടുക്കുക — Select മെനു കീ റഫറൻസ്
ഫിൽട്ടറുകൾ — Filters മെനു കീ റഫറൻസ്
സൂം ഉപകരണം — Zoom tool ഉപമെനുവുണ്ട് വേണ്ടി കീ റഫറൻസ്

നിഘണ്ടു
ബിബ്ലിയോഗ്രഫി
A. ജിമ്പ് ചരിത്രം

1. തുടക്കം
2. ജിമ്പ് തുടക്കത്തിലെ
3. ലോക മാറ്റുക വൺ
4. പതിപ്പ് 2.0
5. ജിമ്പ് 2.2 പുതുതായി എന്താണുള്ളത്?
6. ജിമ്പ് 2.4 പുതുതായി എന്താണുള്ളത്?
7. ജിമ്പ് 2.6 പുതുതായി എന്താണുള്ളത്?

B. പിശകുകൾ ചൂണ്ടിക്കാണിക്കാൻ മെച്ചപ്പെടുത്തലുകളെപ്പറ്റിയും അഭ്യർത്ഥിക്കുന്നു

1. ഇതൊരു ബഗ് തുടർന്ന് ഉണ്ടാക്കുന്നു
2. ബഗ്
3. നിങ്ങൾ ഇത് സമർപ്പിച്ചുകഴിഞ്ഞാൽ എന്തു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് വരെ വരുന്നു

C. ഗ്നു സ്വതന്ത്ര പ്രമാണ അനുമതി

1. ആമുഖത്തിൽ
2. ഉപയോഗക്ഷമതയും നിർവചനങ്ങളും
3. പദാനുപദ പകർപ്പും
4. അളവിലുള്ള പകർത്തലുകൾ
5. പരിഷ്കരണങ്ങൾ
6. പ്രമാണങ്ങളുടെ സംയോജനം
7. പ്രമാണങ്ങളുടെ സമാഹാരം
8. സ്വതന്ത്ര രചനകളുടെ സഞ്ചികാവത്കരണം
9. വിവർത്തനം
10. നിർത്തലാക്കൽ
11. ഈ അനുമതിയുടെ ഭാവി പുനരവലോകനങ്ങൾ
12. എങ്ങിനെ പ്രമാണങ്ങളിൽ ഈ അനുമതി ഉപയോഗിക്കാൻ

D. Eeek! കാണാതായ സഹായം ഉണ്ട്
സൂചിക

ആമുഖം

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. ജിമ്പ് ഉപയോക്ത്യ മാനുവൽ രചയിതാക്കളും സംഭാവനാകർത്താക്കൾ

1. ജിമ്പ് ഉപയോക്തൃ മാനുവൽ രചയിതാക്കളും സംഭാവനാകർത്താക്കൾ

ഉള്ളടക്ക റൈറ്റേഴ്സ്

Alex Muñoz (Spanish) , Alexandre Franke (French) , Alexandre Prokoudine (Russian) , Angelo Córdoba Inunza (Spanish) , Christian Kirbach (German) , Daniel Francis (Spanish) , Daniel Mustieles (Spanish) , Daniel Winzen (German) , Delin Chang (Chinese) , Dimitris Spingos (Greek) , Djavan Fagundes (Brasilian) , Enrico Nicoletto (Brasilian) , Felipe Ribeiro (Brasilian) , Guiu Rocafort (Spanish) , Jiro Matsuzawa (Japanese) , Joe Hansen (Danish) , João S. O. Bueno (Brasilian) , Julien Hardelin (French, English) , Kenneth Nielsen (Danish) , Kolbjørn Stuestøl (Norwegian) , Marco Ciampa (Italian) , María Majadas (Spanish) , Milagros Infante Montero (Spanish) , Milo Casagrande (Italian) , Piotr Drąg (Polish) , Rafael Ferreira (Brasilian) , Róman Joost (German, English) , Seong-ho Cho (Korean) , SimaMoto,RyōTa (島本良太) (Japanese) , Sven Claussner (German, English) , Timo Jyrinki (Finnish) , Ulf-D. Ehlert (German) , Vitaly Lomov (Russian) , Willer Gomes Junior (Brasilian) , Yuri Myasoedov (Russian)

Proof Reading

Stéphane Poumaer (French) , Axel Wernicke (German, English) , Alessandro Falappa (Italian) , Manuel Quiñones (Spanish) , Ignacio AntI (Spanish) , Choi Ji-Hui(최지희) (Korean) , Nickolay V. Shmyrev (Russian) , Albin Bernharsson (Swedish) , Daniel Nylander (Swedish) , Patrycja Stawiarska (Polish) , Andrew Pitonyak (English) , Jakub Friedl (Czech, English) , Hans De Jonge (Dutch) , Raymon Van Wanrooij (Dutch) , Semka Kuloviæ-Debals (Croatian) , Sally C. Barry (English) , Daniel Egger (English) , Sven Neumann (English, German) , Domingo Stephan (German) , Thomas Lotze (German) , Thomas Güttler (German) , Zhong Yaotang (Chinese) , Calum Mackay (English) , Thomas S Lendo (German) , Mel Boyce (syngin) (English) , Oliver Ellis (Red Haze) (English) , Markus Reinhardt (German) , Alexander Weiher (German) , Michael Hölzen (German) , Raymond Ostertag (French) , Cédric Gémy (French) , Sébastien Barre (French) , Niklas Mattison (Swedish) , Daryl Lee (English) , William Skaggs (English) , Cai Qian (蔡芊) (Chinese) , Yang Hong (杨红) (Chinese) , Xceals (Chinese) , Eric Lamarque (Chinese) , Robert van Drunen (Dutch) , Marco Marega (Italian) , Mike Vargas (Italian) , Andrea Zito (Italian) , Karine Delvare (French) , David 'Ilicz' Klementa (Czech) , Jan Smith (English) , Adolf Gerold (German) , Roxana Chernogolova (Russian) , Grigory Bakunov (Russian) , Oleg Fritz (Russian) , Mick Curtis (English) , Vitaly Lomov (Russian) , Pierre PERRIER (French) , Oliver Heesakke (Dutch) , Susanne Schmidt (English, German) , Ben (German) , Daniel Hornung (English) , Sven Claussner (English, German)

Graphics, Stylesheets

Jakub Steiner , Øyvind Kolås

Build System, Technical Contributions

Kenneth Nielsen , Róman Joost , Axel Wernicke , Nickolay V. Shmyrev , Daniel Egger , Sven Neumann , Michael Natterer (mitch) , Henrik Brix Andersen (brix) , Thomas Schraitle , Chris Hübsch , Anne Schneider , Peter Volkov , Daniel Richard

ഭാഗം I. ആമുഖം

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. അവതാരിക

1. ജിമ്പ് സ്വാഗതം

1.1. എഴുത്തുകാർ
1.2. ജിമ്പ് സഹായം സിസ്റ്റം
1.3. ഫീച്ചറുകൾ കഴിവുകളും

2. ജിമ്പ് 2.8 പുതുതായി എന്താണുള്ളത്?

2. ജിമ്പ് കാര്യക്ഷമമായി

1. ജിമ്പ് പ്രവർത്തിയ്ക്കുന്നു

1.1. അറിയപ്പെടുന്ന പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ
1.2. ഭാഷ
1.3. കമാൻഡ് ലൈൻ ആർഗ്യുമെന്റുകൾ

2. ജിമ്പ് ആദ്യമായി ആരംഭിക്കുന്നു

2.1. ഒടുവിൽ. . .

3. Wilber കൂടെ ആദ്യ ചുവടുകൾ

1. അടിസ്ഥാന ആശയങ്ങൾ
2. മെയിൻ വിൻഡോസ്

2.1. പണിസഞ്ചി
2.2. ചിത്രം വിൻഡോ
2.3. ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്

3. പഴയപടിയാക്കുന്നു

3.1. തിരുത്തുവാൻ കഴിയില്ല കാര്യങ്ങൾ

4. സാധാരണ ജോലികൾ

4.1. ഉദ്ദേശം
4.2. സ്ക്രീൻ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം മാറ്റുക
4.3. പ്രിന്റ് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം മാറ്റുക
4.4. കംപസ്സുചെയ്യുന്നു ചിത്രങ്ങൾ
4.5. ഒരു ചിത്രം വിള
4.6. വിവരങ്ങളും നിങ്ങളുടെ ചിത്രം കുറിച്ച് കണ്ടെത്തുക
4.7. മോഡ് മാറ്റുക
4.8. ഒരു ചിത്രം ഫ്ലിപ്പ്ചെയ്യുക
4.9. ഒരു ചിത്രം തിരിക്കുക
4.10. ഇതിന്റെ പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഒരു വസ്തുവിന്റെ വേർതിരിക്കുന്ന

5. എങ്ങനെ രേഖാഖണ്ഡം വരയ്ക്കുന്നതിന്

5.1. ഉദ്ദേശം
5.2. ഉദാഹരണങ്ങൾ

4. Unstuck നേടുന്നു

1. Unstuck നേടുന്നു

1.1. കുടുങ്ങിപ്പോയി!
1.2. ജിമ്പ് നോൺ-പ്രതികരണവും സാധാരണ കാരണങ്ങൾ

പാഠം 1. അവതാരിക

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. ജിമ്പ് സ്വാഗതം

1.1. എഴുത്തുകാർ
1.2. ജിമ്പ് സഹായം സിസ്റ്റം
1.3. ഫീച്ചറുകൾ കഴിവുകളും

2. ജിമ്പ് 2.8 പുതുതായി എന്താണുള്ളത്?

1. ജിമ്പ് സ്വാഗതം

GIMP ഒരു മൾട്ടി-പ്ലാറ്റ്ഫോം ഫോട്ടോ കൈകാര്യം ആണ്. GIMP GNU ചിത്രരചനാസഹായി പ്രോഗ്രാമിന് ചുരുക്കപ്പേരാണ്. GIMP മിനുക്കുപണികൾ, ഇമേജ് ഘടന, ഇമേജ് നിർമാണ അടക്കമുള്ള ചിത്രത്തിന്റെ കൃത്രിമത്വം ചുമതലകൾ പലതരം അനുയോജ്യമാണ്.
GIMP പല കഴിവുകൾ ഉണ്ട്. ഇത് ഒരു ലളിതമായ പെയിന്റ് പ്രോഗ്രാം ഒരു വിദഗ്ധ ഗുണമേന്മയുള്ള മിനുക്കുപണികൾ പ്രോഗ്രാം, ഒരു ഓൺലൈൻ ബാച്ച് പ്രോസസിങ് സംവിധാനം, ഒരു ബഹുജന ഉത്പാദനം ഇമേജ് റെൻഡറർ, ഒരു ഇമേജ് ഫോർമാറ്റ് പരിവർത്തന മുതലായവ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും
GIMP വികസിപ്പിക്കാവുന്ന ആൻഡ് എക്സ്റ്റൻസിബിൾ ആണ്. ഇത് പ്ലഗിന്നുകളായും ഒന്നും കുറിച്ച് വെറും ചെയ്യാൻ വിപുലീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് പെരുകുകയും രൂപകൽപ്പന ചെയ്തിരിക്കുന്നത്. വിപുലമായ സ്ക്രിപ്റ്റിങ് ഇന്റർഫേസ് ലളിതമായ ടാസ്ക് നിന്ന് ഏറ്റവും സങ്കീർണ്ണമായ ചിത്രം കൃത്രിമത്വം നടപടിക്രമങ്ങൾ എളുപ്പത്തിൽ തിരക്കഥ ലേക്ക് എല്ലാം അനുവദിക്കുന്നു.
GIMP ന്റെ അതിവിശാലമായ ഒന്ന് പല ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റങ്ങൾ നിരവധി സ്രോതസ്സുകളിൽ നിന്ന് സൗജന്യലഭ്യതയുടെ ആണ്. ഏറ്റവും GNU / Linux വിതരണങ്ങൾ ഒരു സാധാരണ പ്രയോഗമായി GIMP ഉൾപ്പെടുന്നു. GIMP അത്തരം Microsoft Windows അല്ലെങ്കിൽ ആപ്പിൾ Mac OS X (Darwin) മറ്റ് ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റം ലഭ്യമാണ്. GIMP പൊതു അനുമതി [സമ്മതപത്രം] മൂടിയിരിക്കും സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വെയർ ഉപയോഗിച്ച് ആണ്. GPL ആക്സസ് ഇതു മാറ്റുവാനും കമ്പ്യൂട്ടർ പ്രോഗ്രാമുകൾ അപ്പ് സത്യമെന്ന് സോഴ്സ് കോഡ് സ്വാതന്ത്ര്യം ഉപയോക്താക്കൾക്ക് നൽകുന്നു.

1.1. എഴുത്തുകാർ

GIMP ആദ്യ പതിപ്പ് പീറ്റർ Mattis ആൻഡ് സ്പെൻസർ Kimball എന്നിവർ എഴുതിയ. പല മറ്റ് ഡെവലപ്പർമാർ അടുത്തകാലത്ത് സംഭാവന ചെയ്തിട്ടുണ്ട്, കൂടാതെ ആയിരക്കണക്കിനു പിന്തുണയും ടെസ്റ്റിംഗ് വകയിരുത്തിയിട്ടുണ്ട്. GIMP റിലീസുകൾ നിലവിൽ സ്വെൻ ന്യൂമാൻ ആൻഡ് Mitch Natterer ആൻഡ് GIMP -Team മറ്റ് അംഗങ്ങൾ ആസൂത്രണം ചെയ്യുന്നത്.

1.2. ജിമ്പ് സഹായം സിസ്റ്റം

GIMP പ്രമാണ ടീം മറ്റ് ഉപയോക്താക്കളെ GIMP എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കാം മനസ്സിലാക്കാൻ ആവശ്യമായ വിവരങ്ങൾ നൽകിയിരിക്കുന്നു. ഉപയോക്തൃ മാനുവൽ ഈ സഹായ ഒരു പ്രധാന ഭാഗമാണ്. നിലവിലെ പതിപ്പ് HTML രീതിയിൽ പ്രമാണ ടീം [ജിമ്പ്-ഡോക്സായി] വെബ് സൈറ്റിലാണ്. എച്ച്ടിഎംഎൽ പതിപ്പ് ലഭ്യമാണ് സന്ദർഭ സെൻസിറ്റീവ് സഹായം പോലെ (നിങ്ങൾ ഇൻസ്റ്റാളുചെയ്തെങ്കിൽ) **F1** കീ അമർത്തിയാൽ GIMP ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ ആണ്. നിർദ്ദിഷ്ട മെനു ഇനങ്ങളിൽ സഹായം മൗസ് പോയിന്റർ മെനു ഇനം കേന്ദ്രീകരിച്ചായിരുന്നു സമയത്ത് **F1** കീ അമർത്തിയാൽ ആക്സസ് ചെയ്യാം. നിങ്ങളുടെ GIMP യാത്ര തുടങ്ങും വായിക്കുക.

1.3. ഫീച്ചറുകൾ കഴിവുകളും

താഴെ ലിസ്റ്റ് GIMP നിങ്ങളെ പ്രദാനം സവിശേഷതകളും കഴിവുകൾ ചില ഹ്രസ്വ അവലോകനമാണിവിടെ:

- നയപ്രഖ്യാപന, പെൻസിൽ, ഒരു എയർബ്രഷ്, ക്ലോണിംഗ് തുടങ്ങിയ പെയിന്റിംഗ് ഉപകരണങ്ങളുടെ ഒരു പൂർണ്ണ സ്യൂട്ട്
- ടൈൽ അടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള മെമ്മറി മാനേജ്മെന്റ്, അതിനാൽ ഇമേജ് സൈസ് മാത്രം ലഭ്യം ഡിസ്ക് സ്ഥലം വഴി പരിമിതപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു
- ഉയർന്ന നിലവാരമുള്ള വിരുദ്ധ-അലിയാസിങ് എല്ലാ പെയിന്റ് ടൂളുകൾ ഉപ-പിക്സൽ ഒരുപറ്റം
- സുതാര്യത പ്രവർത്തിക്കുന്നതിനുമായുള്ള പൂർണ്ണ ആൽഫ ചാനൽ പിന്തുണ
- ലെയറുകളും ചാനലുകൾ
- കർശനമായ ഒരു ഡാറ്റാബേസ് അത്തരം സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു പോലെ എക്സ്റ്റേണൽ പ്രോഗ്രാമുകൾ, നിന്ന് ആന്തരിക GIMP ഫംഗ്ഷനുകളും വിളിക്കുന്നതിന്
- വിപുലമായ സ്ക്രിപ്റ്റിംഗ് ശേഷികൾ
- ഒന്നിലധികം പഴയപടിയാക്കുക / വീണ്ടും (മാത്രം ഡിസ്ക് സ്പേസ് പരിമിതിയുള്ളവനായിരുന്നതെങ്കിൽ)
- തിരിക്കാനും സ്കെയിൽ, അറുക്കുക ആൻഡ് ഫ്ലിപ്പ് ഉൾപ്പെടെ ട്രാൻസ്ഫോർമേഷൻ ഉപകരണങ്ങൾ
- GIF, JPEG, PNG എക്സ്പിഎം Name, ടിഐഎഫ്എഫ്, ടിജിഎ, MPEG, പി.എസ്, പിഡിഎഫ്, പിസിഎക്സ്, പഴികൾ പലരെയും ഉൾപ്പെടെ ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ വൈവിധ്യമാർന്ന പിന്തുണ
- സമകോണചതുർഭുജം, എല്ലിപ്സ്, സ്വതന്ത്ര, വ്യക്തമല്ലാത്ത, അര്ധവൃത്തമാക്കുക ബൗദ്ധികമായ കത്രിക ഉൾപ്പെടെ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപകരണങ്ങൾ,
- പ്ലഗ്-ഇനുകൾ പുതിയ ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകളും പുതിയ പ്രഭാവം ഫിൽട്ടറുകൾ എളുപ്പത്തിൽ പുറമേ അനുവദിക്കുകയും.

2. ജിമ്പ് 2.8 പുതുതായി എന്താണുള്ളത്?

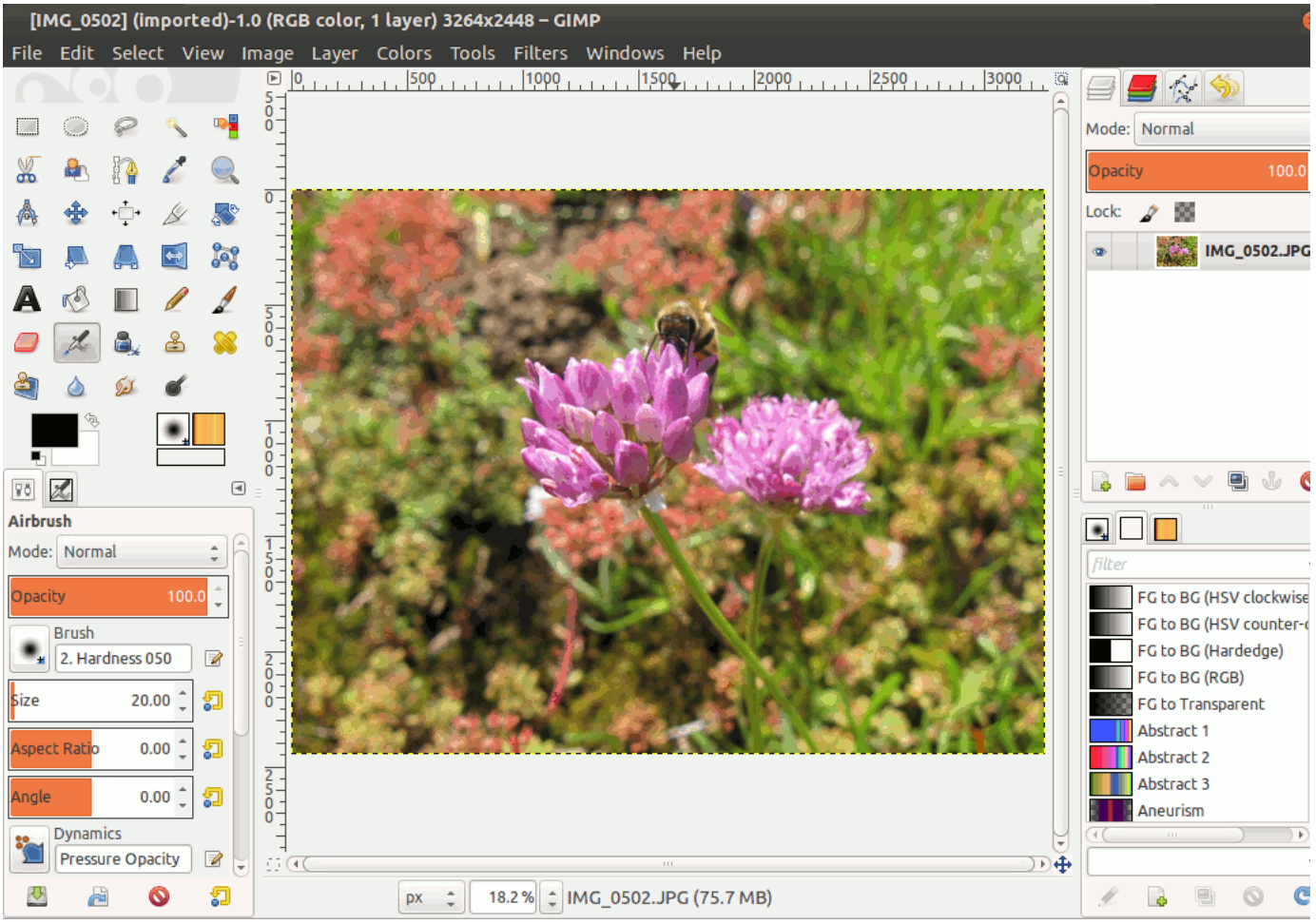
GIMP 2.8 is another important release from a development point of view, even more that it was for 2.6. It features a big change to the user interface addressing one of the most often received complaints: the lack of a single window mode. Moreover the integration effort of GEGL library had taken a big step forward, reaching more than 90% of the GIMP core, a new powerful transformation tool, layer groups, new common options, new brushes, improved text tool, and more.

ഉപയോക്തൃ ഇന്റർഫേസ്

പുതിയ സിംഗിൾ വിൻഡോ മോഡ്

ഈ പുതിയ സവിശേഷത അതു ചിത്രത്തിന് (ങ്ങൾ) അകം മധ്യത്തിലാകും സാധാരണയായി ഒന്നിച്ചു ഒരു വലിയ വിൻഡോയിൽ എല്ലാ GIMP ഡയലോഗുകൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ ആയിരിക്കും. കൂടുതൽ ഫ്ലോട്ടിങ് പാനലുകൾ അല്ലെങ്കിൽ പണിസഞ്ചി എന്നാൽ ഡയലോഗുകൾ ഈ സിംഗിൾ വിൻഡോ അകത്ത് മതിയാകും കഴിഞ്ഞില്ല. ഈ മോഡ്, പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കി കഴിഞ്ഞില്ല അല്ലെങ്കിൽ അപ്രാപ്തമാക്കി എല്ലാ തവണ പോലും സമയം, ഓപ്ഷൻ സെഷനുകൾ വഴി കൂടിയാണ്.

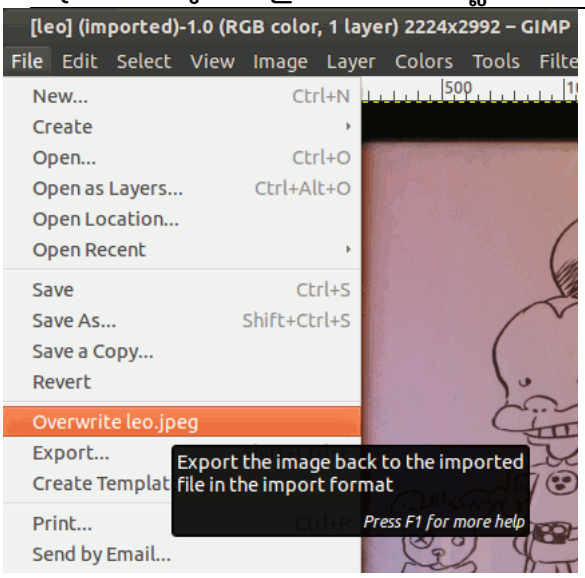
ചിത്രം 1.1. സിംഗിൾ വിൻഡോ മോഡ് പുതിയ രൂപഭാവം



വർക്ക്ഫ്ലോയെക്കുറിച്ച് സംരക്ഷിക്കുക പുതിയ ഫയൽ

ഇപ്പോൾ സംരക്ഷിക്കുക മാത്രം ചെയ്യാനുള്ള ഫോർമാറ്റുകളിൽ പണി സംരക്ഷിക്കുക. നിങ്ങൾ മറ്റൊരു ഫോർമാറ്റിൽ ഒരു ചിത്രം എക്സ്പോർട്ട് ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, jpg അല്ലെങ്കിൽ png പറയുന്നു, കീഴ്വഴക്കമായി കയറ്റുമതി ചെയ്യാൻ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഈ പ്രവർത്തന വർദ്ധിപ്പിക്കുകയും നിങ്ങൾ കേവലം വിവിധ ഫോർമാറ്റുകളിൽ യഥാർത്ഥ ഫയൽ അല്ലെങ്കിൽ കയറ്റുമതി തിരുത്തിയെഴുതുന്നു അനുവദിക്കുന്നു.

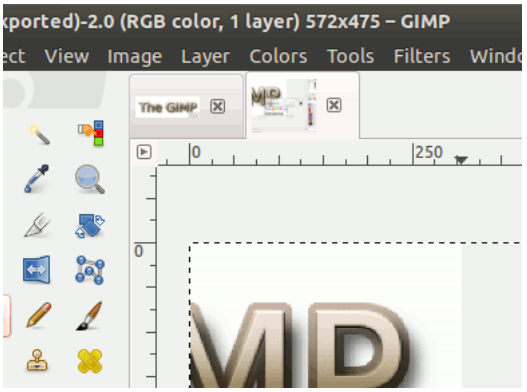
ചിത്രം 1.2. പുതിയ ഇമേജ് വർക്ക്ഫ്ലോ



പുതിയ ഇമേജ് ബാർ

ഒരു പുതിയ ഉപയോഗപ്രദമായ ചിത്രം ബാർ ഇമേജ് ലഘുചിത്രങ്ങൾ അടങ്ങിയ ഒരു ടാബ് ബാർ മാർഗങ്ങളിലൂടെ ഇമേജുകൾ തുറക്കുക എളുപ്പത്തിൽ മാറുക അനുവദിക്കുന്ന സിംഗിൾ വിൻഡോ മോഡ്, കൂടെ വരുന്നു.

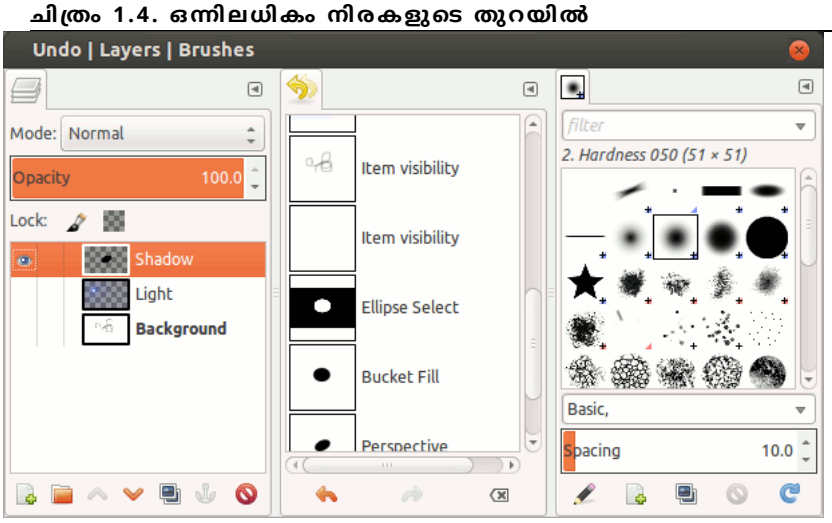
ചിത്രം 1.3. പുതിയ ഇമേജ് ബാർ



പുതിയ ഇടപാടുകളിലൂടെ ഓപ്ഷനുകൾ

GIMP സന്തുഷ്ട രണ്ട് സ്ക്രീനുകൾ (ഡയലോഗുകൾ ഒന്നു ചിത്രങ്ങൾക്കുള്ള മറ്റ്) പ്രവർത്തിച്ചും ഉപയോക്താക്കളെ ആക്കും; ഇപ്പോൾ അതു സാധ്യമാണ് ടാബുകളിൽ അതും നിരകളിലെ, ഡയലോഗുകൾ മറ്റ് ഒരു ഓവര് ഒരുക്കണമെന്നും ആണ്.

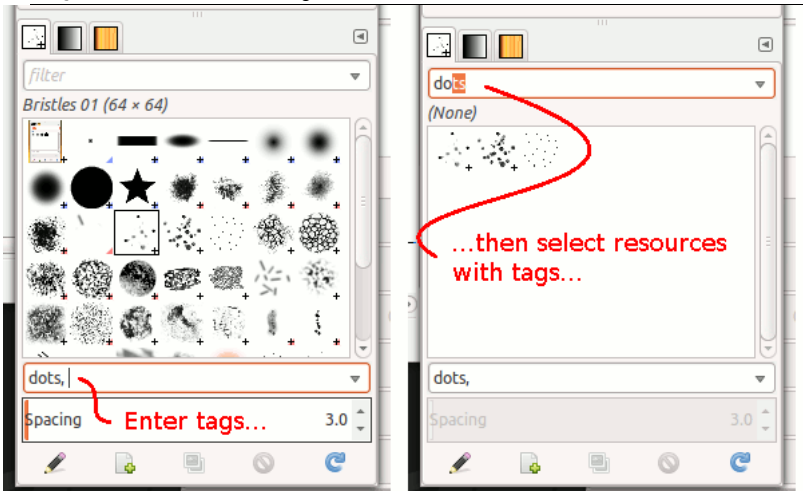
ചിത്രം 1.4. ഒന്നിലധികം നിരകളുടെ തുറയിൽ



പുതിയ വിഭവങ്ങൾ ടാഗുകൾ

GIMP Brushes, ഘനമായ, മാതൃക പാലറ്റുകൾ ഫിൽറ്റർ ടാഗുകളും വഴി തിരയാൻ കഴിയും. ടാഗുകൾ ഉപയോക്തൃ വിഭവങ്ങൾ നിയോഗിക്കുകയോ കഴിയുന്ന ടെക്സ്റ്റ് ലേബലുകൾ ആകുന്നു. ടാഗുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഉപയോക്തൃ എളുപ്പത്തിൽ ഒരു ഇൻപുട്ട് ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ മുഖാന്തരം ഉറവിടങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും. ടാഗുകൾ സ്വമേധയാ ടാഗുകൾ തിരയുന്നത് ഉപയോഗിച്ച അതേ ഇൻപുട്ട് ബോക്സിൽ ഉപയോഗിച്ച് ഉപയോക്തൃ നിശ്ചയിച്ച കഴിയും, അല്ലെങ്കിൽ അവർ സ്വയം ഇറക്കുമതി ചെയ്ത ഇനങ്ങളുടെ ഡയറക്ടറി പേര് ഉപയോഗിച്ച് ടാഗ് ചെയ്യാവുന്നതാണ്.

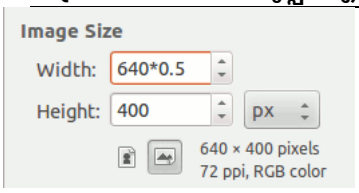
ചിത്രം 1.5. വിഭവ ടാഗുകൾ



വലുപ്പം എൻട്രികളിൽ ലഘു ഗണിത

മെച്ചപ്പെടുത്തലുകൾ പുറമേ X, Y, വീതി, ഉയരം പരാമീറ്ററുകൾ ഏറ്റവും നൽകുന്നതിൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന വലിപ്പം എൻട്രി വിഡ്ജറ്റ് ചെയ്തിരിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, സ്കെയിൽ ഡയലോഗിൽ അത് സാധ്യമായ വീതി 50% വരെ ചിത്രം സ്കെയിൽ വീതി വയലിൽ “50%” ശരിയാകണമെന്നില്ല. ഇത്തരം “30in + 40px” ആൻഡ് “4 * 5.4in” പ്രവൃത്തി പ്രസ്താവനകൾ.

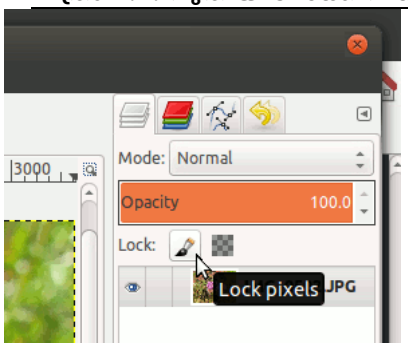
ചിത്രം 1.6. മഠം വലുപ്പം എൻട്രികൾ



ചെറിയ മാറ്റങ്ങൾ

- നിരവധി പാളികൾ കൊണ്ട് പ്രവർത്തിക്കുമ്പോൾ പാളികൾ ഡയലോഗിൽ പുതിയ "Lock Pixels" ഓപ്ഷൻ ഒരു പാളി ന് താൽപ്പര്യമില്ലാത്ത പെയിന്റിംഗ് ഒഴിവാക്കാൻ കഴിയും.

ചിത്രം 1.7. പുതിയ ലോക്ക് പിക്സലുകള് ഓപ്ഷൻ



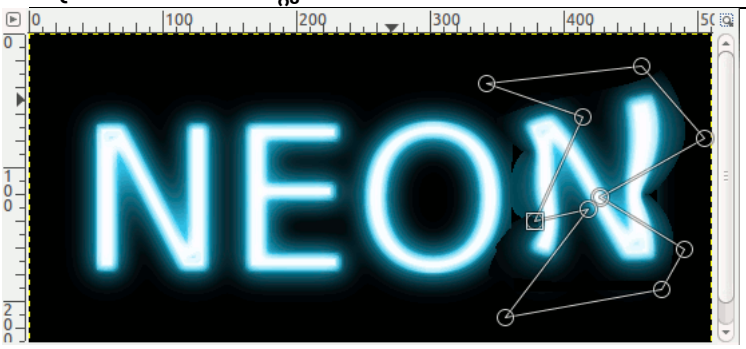
- ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ കുറുക്കുവഴികൾ Ctrl + PageUp/PageDown അല്ലെങ്കിൽ Alt + Number ഉപയോഗിച്ച് സിംഗിൾ ബഹു വിൻഡോ മോഡിൽ ചിത്രങ്ങൾ തമ്മിൽ നീക്കാം.
- ലിസ്റ്റിൽ ഇനങ്ങൾ പേരുമാറ്റാൻ F2 പിന്തുണ ചേർക്കുക.
- നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ അതിൽ നിന്ന് ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കാൻ ഡയലോഗ് പാളികളിൽ ലേയറുകളിൽ Alt + Click കഴിയും. , ചേർക്കുക കുറയ്ക്കേണ്ട ഒപ്പം മോഡിഫയറുകൾ Click കൂട്ടിമുട്ടുന്ന, Shift ആൻഡ് Ctrl + Shift കീകൾ വളരെ ജോലി. ഈ വഴിമാറുക ഇല്ലാതെ മറ്റ് പാളികൾ ഉള്ളടക്കത്തെ അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ള ഒരു പാളി ഉള്ളടക്കം രചിക്കുന്നതിന് എളുപ്പമാക്കുന്നു.
- കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ Ctrl + E ആൻഡ് Ctrl + Shift + E ഇമേജ് കയറ്റുമതി മെക്കാനിസങ്ങളിലേക്കും വഴിതിരിച്ചുവിടും മുതൽ, പുതിയ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ യഥാക്രമം "Shrink Wrap" ആൻഡ് "Fit in Window", അതായത് Ctrl + J ആൻഡ് Ctrl + Shift + J വിവരത്തിനു ചെയ്തിരിക്കുന്നു.
- "Tab" ചെയ്യുകയും ഇപ്പോൾ വളരെ, സെഷനുകളിലുടനീളം സ്ഥിരമല്ല അതിന്റെ സംസ്ഥാന പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു കരുതുകയും ചേർത്തു Windows → Hide docks മെനു ഇനം.
- പാളി മോഡുകൾ അവർ പാളികൾ ന് പ്രാബല്യത്തിൽ അടിസ്ഥാനമാക്കി കൂടുതൽ ലോജിക്കൽ ഉപയോഗപ്രദവുമായ ഗ്രൂപ്പുകളായി ചിലപ്പോൾ ചെയ്തിരിക്കുന്നു. പാളി ഭാരം ആ പാളി മോഡുകൾ പുറത്ത് മറ്റൊരു ഗ്രൂപ്പിൽ പാളി ഇരുണ്ടതാക്കാൻ ആ പാളി മോഡുകൾ, ഒരു ഗ്രൂപ്പിൽ ആകുന്നു.
- മൾട്ടി വിൻഡോ മോഡ്, ഇപ്പോൾ ജിമ്പ് അവസാനിപ്പിക്കുന്ന ഇല്ലാതെ പണിസഞ്ചി അടയ്ക്കാം.
- അധിക മൌസ് ബട്ടണുകൾ ലേക്ക് ബാധ്യത ഏകപക്ഷീയമായ പ്രവർത്തനങ്ങളും അനുവദിക്കുക.
- ഇപ്പോൾ മുൻഗണന മെനുവിൽ നിന്ന് നേരിട്ട് അപേക്ഷ ഭാഷ മാറ്റാൻ സാധ്യമാണ്.

ഉപകരണങ്ങൾ, ഫിൽട്ടറുകൾ പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ

ഒരു പുതിയ ടൂൾ: കേജ് മാറ്റുക

ഈ പുതിയ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് മാത്രം നിയന്ത്രണം പോയിന്റുകൾ നീക്കി ഒരു നിര ആചാരം ദ്വൈതസ്വഭാവം സൃഷ്ടിക്കാൻ ഇപ്പോൾ സാധ്യമാകുന്നു. ഇത് ഞങ്ങളുടെ കോഡ് ഗൂഗിൾ സമ്മർ 2010 വിദ്യാർത്ഥികളിൽ ഒരാൾ ഫലമാണ്.

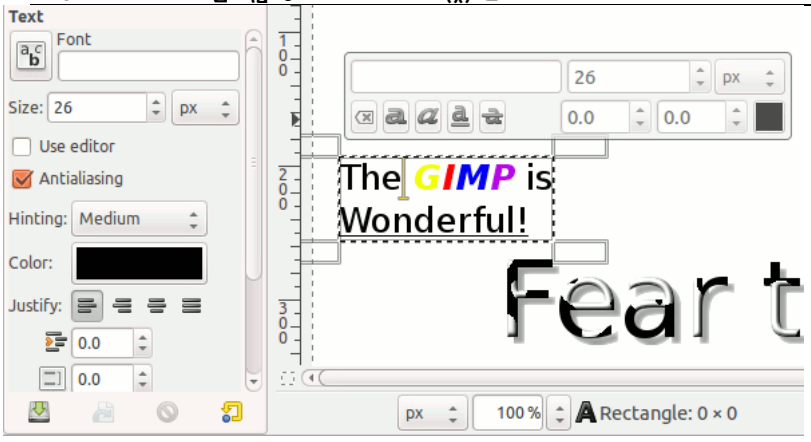
ചിത്രം 1.8. കേജ് മാറ്റുക



മെച്ചപ്പെടുത്തിയ ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ

ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ കാൻവാസ് ടെക്സ്റ്റ് എഴുതിത്തള്ളുന്നത് താങ്ങുകയും ഒരൊറ്റ ചാർ എന്നീ ഗുണങ്ങൾ മാറ്റുന്നതിൽ സാധ്യമാക്കാൻ മെച്ചപ്പെടുത്തി.

ചിത്രം 1.9. മെച്ചപ്പെടുത്തിയ ടെക്സ്റ്റ് ഉപകരണം

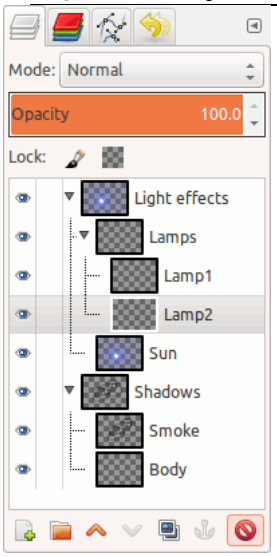


പുതിയ ലെയർ ഗ്രൂപ്പുകൾ

ഇത് പാളികൾ ഗ്രൂപ്പ് സെറ്റ് സാധ്യമാകുന്നു ഒരു എന്റിറ്റി അവരെ കൈകാര്യം. ഇത് അല്ലെങ്കിൽ ഓഫ് ഒരു ഗ്രൂപ്പ് സ്വിച്ച് ലെയറുകൾക്കുമായുള്ള ഡയലോഗിൽ

ഗ്രൂപ്പ് നീക്കാൻ സാധ്യമാണ്. ഇത് / ചേർക്കാൻ ഒരു ഗ്രൂപ്പിലേക്ക് നിലവിലുള്ള പാളികൾ നീക്കം സൃഷ്ടിക്കുകയോ / ഗ്രൂപ്പ് ഉള്ളിൽ ഒരു പാളി ഇല്ലാതാക്കാൻ എളുപ്പമാണ് അത് ഗ്രൂപ്പുകളുടെ ഉൾപ്പെടുത്തിയ ഗ്രൂപ്പുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ പോലും സാധ്യമാണ്. നിങ്ങൾ ഒരു പാളി ചെയ്യുന്നതുപോലെ ഒരു ഗ്രൂപ്പിലേക്ക് ഒരു പാളി മോഡ് അപേക്ഷിക്കാൻ സാധ്യമാണ്. ഇതെല്ലാം ഏറ്റവും സങ്കീർണ്ണമായ മൾട്ടിലെയർ ചിത്രങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കാൻ അവരെ ലളിതമാക്കി മാറ്റുന്നതിനാണ് കൂടെ വർക്ക്ഫ്ലോ മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നു.

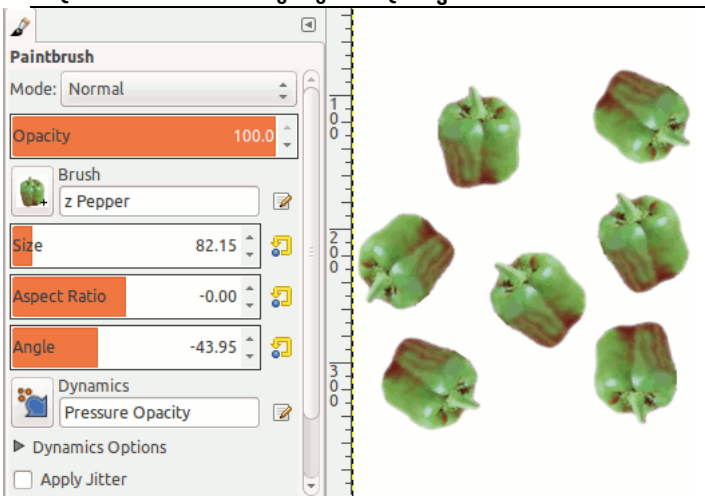
ചിത്രം 1.10. പുതിയ ലെയർ ഗ്രൂപ്പുകൾ



തിരിക്കുന്നു നയപ്രഖ്യാപന

നയപ്രഖ്യാപന ഇപ്പോൾ ബ്രഷ് ഓപ്ഷൻ "Angle" പ്രവർത്തിക്കുന്ന, തോന്നിയ ◌ചരികനതിനാണ് കഴിയും.

ചിത്രം 1.11. തിരിക്കുന്നു നയപ്രഖ്യാപന



ചെറിയ മാറ്റങ്ങൾ

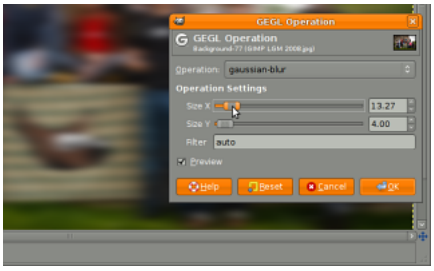
- സ്ഥിര പെട്ടെന്ന് മാസ്ക്കുചെയ്യുക നിറം ഇപ്പോൾ ക്രമീകരിയ്ക്കുവാൻ.
- ഇവരുടെ മോഡ് (ഇടത് എഴുത്തു അവകാശം) ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ മെച്ചപ്പെടുത്തി.
- നിങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ എഴുതിയിരിക്കുന്ന ഭാഷ വ്യക്തമാക്കാൻ കഴിയും. ഈ ഉചിതമായ ഫോണ്ട്, അല്ലെങ്കിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഷയ്ക്ക് അനുയോജ്യമായ ഗ്ലിഫ് ശേഷമേ സഹായിക്കുന്നു.
- ക്രോപ്പ് ഉപകരണം ഓപ്ഷണൽ രചനയാണ് ഗൈഡുകൾ ചേർത്തു.
- "Rule of fifths" വിള ഗൈഡ് ഓവർലേ ചേർത്തു.
- ഒരു കൈരോ അടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള പീഡിയെഫ് കയറ്റുമതി നല്കിയിരിക്കുന്നു. മുന്ന ഒരാളായി ആണെങ്കിലും, കയറ്റുമതി വാചകം, അവസാന പിഡിഎഫ് ഫയൽ കടന്നു ഫോണ്ടുകൾ ഉൾച്ചേർത്തുകൊണ്ടും വെക്റ്റർ വസ്തുക്കളേയും bitmaps പരിവർത്തനം ശ്രമങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുന്നു.
- ബ്രഷ് ഡൈനാമിക്സ് മെച്ചപ്പെട്ടു.
- JPEG2000 ചിത്രങ്ങൾ ലോഡുചെയ്യുന്നു വേണ്ടി പ്ലഗ്-ഇൻ ചേർത്തു.
- എക്സ് 11 മൗസ് കഴ്സർ ഇറക്കുമതിയും കയറ്റുമതി പിന്തുണ വേണ്ടി പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ ചേർത്തു.
- ചേർത്തു അടിസ്ഥാനപരമായ ഓപ്പൺറാസ്റ്റർ (.ora) ഇറക്കുമതിയും കയറ്റുമതി പിന്തുണ.
- csource പ്ലഗ്-ഇൻ ലേക്ക് RGB565 പിന്തുണ ചേർത്തു.
- WebKit ഉപയോഗിച്ച് ജിമ്പ് നേരിട്ട് ഒരു വെബ് പേജ് ലോഡ് അനുവദിക്കുന്ന പുതിയ "Create" കമാൻഡ് ചേർത്തിരിക്കുന്നു.

മേൽക്കുര്യുടെ അടിയിൽ

GEGL

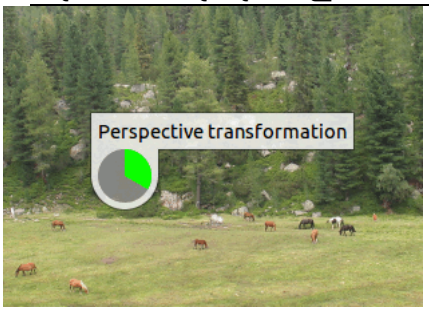
പുതിയ ഉയർന്ന bit- ആഴം നേരെ GIMP കോർ നോൺ-വിനാശകരമായ എഡിറ്റിംഗ് GEGL ??? ലൈബ്രറിയുടെ ന്ുഅനുയോജ്യമാക്കിക്കൊണ്ടിരിയ്ക്കുന്നു വലിയ നടപടികൾ സ്വീകരിച്ചു ഇപ്പോൾ ടാസ്ക് 90% ഇതിനകം പൂർത്തിയായി ചെയ്യുകയാണ്.
GEGL നിറം പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കായുള്ള ന്ുഅനുയോജ്യമാക്കിക്കൊണ്ടിരിയ്ക്കുന്നു പുറമേ, ഒരു പരീക്ഷണാത്മക GEGL ഓപ്പറേഷൻ ഉപകരണം ഉപകരണങ്ങൾ മെനുവിലെ കണ്ടു ചേർത്തിരിക്കുന്നു. ഇത് ഒരു ചിത്രത്തിലേക്ക് GEGL ഓപ്പറേഷൻസ് അപേക്ഷിക്കുന്ന പ്രാപ്തമാക്കുന്നു അതു ഫലങ്ങൾ ഓൺ-കാൻവാസ് പ്രിവ്യൂകൾ നൽകുന്നു. താഴെ ചിത്രത്തിലേ ഒരു ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ് ഈ കാണിക്കുന്നു.

ചിത്രം 1.12. GEGL ഓപ്പറേഷൻ



കെയ്റോ നു്അനുയോജ്യമാക്കിക്കൊണ്ടിരിയ്ക്കുന്നു
GIMP പതിപ്പ് 2.6 നൊപ്പം ആരംഭിക്കുക, ക്യാൻവാസിൽ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ റെൻഡറിംഗ് ഇപ്പോൾ ??? പൂർണമായും പി.സിയിലെ ആണ്. ഇത് മിനുസമുള്ള antialiased ഗ്രാഫിക്സ് പ്രദാനം GIMP ലുക്ക് മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നു. ചില പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ നന്നായി കൈരോ പരിഷ്കരിച്ചിരിക്കുന്നു. കൂടാതെ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ ഇപ്പോൾ ഒരു ഓൺ-ക്യാൻവാസ് പുരോഗതി സൂചകം പകരം സ്ഥിതിത്തട്ട് ലെ ഉപയോഗിക്കുക.

ചിത്രം 1.13. പ്രോഗ്രസ് ഇൻഡിക്കേറ്റർ



കലര്പ്പായ

ലൈസൻസ് മാറ്റം
ജിമ്പ് ലൈസൻസ് (എൽ) GPLv3 + ലേക്ക് മാറ്റി.

പുതിയ സ്ക്രിപ്റ്റ് API

- ജിമ്പ് API- കൾ ഒരുപാട് പുതിയ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ വികസ്വര ലളിതമാക്കാൻ അടിമുടി ചെയ്തു.
- കഴിവുകൾ തിരക്കഥയൊരുക്കുമ്പോൾ കൂടുതൽ മെച്ചപ്പെടുത്തൽ ലേക്കുള്ള, പാളി ഗ്രൂപ്പുകൾ പിന്തുണയ്ക്കാൻ എപിഐ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തിയ.

പുറകോട്ട്കണ്ടുപിടിക്കുക അനുയോജ്യത
പഴയ ഉപകരണങ്ങൾ പ്രീസെറ്റുകൾ സിസ്റ്റത്തിൽ നിന്നും പുതിയ ഒറ്റ മൈഗ്രേറ്റുചെയ്യുന്ന അനുവദിക്കുന്നതിന്, GIMP വിക്കി സൈറ്റിൽ നിന്ന് ഡൗൺലോഡ് ചെയ്യാവുന്നതാണ് ഒരു പൈഥൺ script, ഇല്ല. എന്നാൽ, പഴയ ഉപകരണങ്ങൾ പ്രീസെറ്റുകൾ പുതിയ ഉപകരണം പ്രീസെറ്റുകൾ 100% മാറ്റിയെടുക്കാവുന്ന അല്ല. ഉദാഹരണത്തിന്, 2.6 മുതൽ ബ്രഷ് സ്കെയിൽ 2.8 ൽ ബ്രഷ് സൈസ് പരിവർത്തനം ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല.

പ്രശ്നങ്ങൾ
ഗ്രാഫിക്സ് ടാബ്ലെറ്റുകൾ പ്രവർത്തനം മൂലം ഉപയോഗത്തിലുള്ള GTK + 2 ലൈബ്രറിയിൽ പ്രശ്നക്കാരായ ആകാം. ഈ കേസിൽ പഴയ പതിപ്പ് 2.6 ഉപയോഗിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ പൂർണ്ണ GTK + 3 പിന്തുണ വേണ്ടി കയറിയ പതിപ്പ് 3.0 കാത്തിരിക്കുക ഒന്നുകിൽ.

പാഠം 2. ജിമ്പ് കാര്യക്ഷമമായി

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. ജിമ്പ് പ്രവർത്തിയ്ക്കുന്നു
1.1. അറിയപ്പെടുന്ന പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ
1.2. ഭാഷ
1.3. കമാൻഡ് ലൈൻ ആർഗ്യുമെന്റുകൾ
2. ജിമ്പ് ആദ്യമായി ആരംഭിക്കുന്നു
2.1. ഒടുവിൽ. . .

1. ജിമ്പ് പ്രവർത്തിയ്ക്കുന്നു

പലപ്പോഴും നിങ്ങൾ (നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റം ഒറ്റ നിങ്ങൾക്ക് നൽകാൻ സജ്ജീകരിച്ചു എങ്കിൽ) ഒരു ഐക്കണിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത്, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു കമാൻഡ് ലൈനിൽ **gimp** ടൈപ്പുചെയ്ത് GIMP ഒന്നുകിൽ ആരംഭിക്കുക. നിങ്ങൾ ഇൻസ്റ്റാൾ GIMP ഒന്നിലധികം പതിപ്പുകൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ, പുതിയ പതിപ്പ് ലഭിക്കാൻ **gimp-2.8** ടൈപ്പ് വരാം. നിങ്ങൾ, നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പക്ഷം പ്രോഗ്രാം പേര് ശേഷം കമാൻഡ് ലൈനിൽ ഇമേജ് ഫയലുകളുടെ ഒരു പട്ടിക നൽകാൻ കഴിയും, അതു ആരംഭിച്ച് പോലെ അവർ സ്വയം GIMP വഴി തുറക്കപ്പെടും. ഇത് സാധ്യമാണ് എന്നാൽ, പ്രവർത്തിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കുന്നതിനാൽ ഒരിക്കൽ GIMP നിന്ന് ഫയലുകൾ തുറക്കാൻ ആണ്.
മിക്ക ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റങ്ങൾ ബന്ധപ്പെട്ട ആപ്ലിക്കേഷൻ (അത്തരം GIMP പോലുള്ള) ഫയലുകളുടെ ഒരു ക്ലാസ് (പോലുള്ള .jpg, അവരുടെ എക്റ്റെൻഷനുള്ള നിർണ്ണയിച്ച) സഹകരിപ്പിച്ച് ഏത് ഫയൽ അസോസിയേഷനുകളുടെ, പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. ഇമേജ് ഫയലുകൾ ശരിയായി "associated" GIMP ലേക്ക് വരുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ GIMP ഇത് തുറക്കാൻ ഒരു ഇമേജ് ക്ലിക്ക് ഇരട്ട.

1.1. അറിയപ്പെടുന്ന പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ

GIMP ഇന്ന് ലഭ്യമാണ് ഏറ്റവും ജനശ്രദ്ധ ചിത്രങ്ങൾ വരക്കുവാനുള്ള ആണ്. ഏത് GIMP പണി അറിയപ്പെടുന്നു പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ ഉൾപ്പെടുന്നു:
GNU/Linux, Apple Mac OS X, Microsoft Windows, OpenBSD, NetBSD, FreeBSD, Solaris, SunOS, AIX, HP-UX, Tru64, Digital UNIX, OSF/1, IRIX, OS/2, ഒപ്പം BeOS.
GIMP കാരണം അതിന്റെ സോഴ്സ് കോഡ് ലഭ്യത മറ്റ് ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റങ്ങളിൽ ലേക്ക് എളുപ്പത്തിൽ ഒന്നിൽ ആണ്. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് GIMP ഡെവലപ്പർമാർ ഹോംപേജ് സന്ദർശിക്കുക. ???.

1.2. ഭാഷ

GIMP ഓട്ടോമാറ്റിക്കായി കണ്ടുപിടിച്ച് സിസ്റ്റം ഭാഷ ഉപയോഗിക്കുന്നു. Edit → Preferences → Interface: ഭാഷ തിരിച്ചറിയൽ പരാജയപ്പെടുകയാണെങ്കിൽ, അല്ലെങ്കിൽ GIMP -2,8 ശേഷം, മറ്റൊരു ഭാഷ ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു എങ്കിൽ നിങ്ങൾ നിമിത്തം അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ഇടയില്ല ഇവന്റിൽ.

നിങ്ങൾക്ക് ഉപയോഗിക്കാം:

ലിനക്സ് കീഴിൽ

In LINUX: കൺസോൾ മോഡ് ടൈപ്പ് **LANGUAGE=en gimp** അല്ലെങ്കിൽ **LANG=en gimp** ഫാ: ml പകരക്കാരനായിട്ടാണ് ദേ, ... നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഭാഷയിൽ പറയുന്നെങ്കിലും. പശ്ചാത്തലം: **LANGUAGE=en** ഉപയോഗിക്കുന്നു വധിക്കപ്പെട്ട പ്രോഗ്രാം **gimp** ഒരു പരിസര വേരിയബിൾ സജ്ജമാക്കുന്നു.

വിൻഡോസ് എക്സ്പി കീഴിൽ

"System Variables" പ്രദേശത്ത് Control Panel → System → Advanced → Environment ബട്ടൺ: Add ബട്ടൺ: മൂല്യത്തിനുള്ള ... പേര് ഫാ അല്ലെങ്കിൽ ദേ വേണ്ടി LANG നൽകുക. ശ്രദ്ധിക്കുക! താങ്കൾക്ക് താങ്കളുടെ ഇച്ഛാനുസരണം മൂല്യനിർണ്ണയം മൂന്നു തുടർച്ചയായി OK ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

If you change languages often, you can create a batch file to change the language. Open NotePad. Type the following commands (for french for instance):

```
set lang=fr
start gimp-2.8.exe
```

Save this file as `GIMP-FR.BAT` (or another name, but always with a `.BAT` extension). Create a shortcut and drag it to your desktop.

മറ്റൊരു സാധ്യത: Start → Programs → GTK Runtime Environment അപ്പോൾ Select language നിങ്ങൾ ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ പട്ടികയിൽ ഭാഷ തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

ആപ്പിൾ മാക് ഒഎസ് എക്സ് കീഴിൽ

സിസ്റ്റം മുൻഗണനകൾ നിന്നും, അന്താരാഷ്ട്ര ഐക്കണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഭാഷ ടാബിൽ, താൽപ്പര്യപ്പെടുന്ന പട്ടികയിലുള്ള ആദ്യത്തെ ആയിരിക്കണം.

മറ്റൊരു ജിമ്പ് ഇൻസ്റ്റൻസ്

ജിമ്പ് ഒന്നിലധികം സംഭവങ്ങൾ പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ **-n** ഉപയോഗിക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന്, ഇംഗ്ലീഷിൽ GIMP മറ്റൊരു ഉദാഹരണത്തിന് ആരംഭിക്കാൻ സിസ്റ്റം ഭാഷ, **LANGUAGE=en gimp-2.8 -n** ലെ ജിമ്പ് ആരംഭിക്കാൻ **gimp-2.8** ഉപയോഗിക്കുക; ഈ പരിഭാഷകർ വളരെ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

1.3. കമാൻഡ് ലൈൻ ആർഗ്യുമെന്റുകൾ

GIMP ആരംഭിക്കുമ്പോൾ വാദങ്ങൾ ആവശ്യമില്ലാത്തവ ആണെങ്കിലും, ഏറ്റവും സാധാരണമായ വാദങ്ങൾ താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. ഒരു യുണിക്സ് സിസ്റ്റം ന് നിങ്ങൾ പൂർണ്ണ ലിസ്റ്റിന് **man gimp** ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.

കമാൻഡ് ലൈൻ വാദങ്ങൾ കമാൻഡ് ലൈൻ നിങ്ങൾ **gimp-2.8 [OPTION...] [FILE|URI...]** ആയി GIMP ആരംഭിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ആയിരിക്കണം.

-?, --help
: എല്ലാ commandline ഓപ്ഷനുകൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

--help-all
: എല്ലാ സഹായ ഓപ്ഷനുകൾ കാണിക്കുക.

--help-gtk
: കാണിക്കുക GTK + ഉപാധികൾ.

-v, --version
: GIMP പതിപ്പും എക്സിറ്റ് അച്ചടിക്കുക.

--license
: ലൈസൻസ് വിവരങ്ങളും എക്സിറ്റ് കാണിക്കുക.

--verbose
: വിശദമായ തുടക്കത്തിൽ സന്ദേശങ്ങൾ കാണിക്കുക.

-n, --new-instance
: ഒരു പുതിയ GIMP ഇൻസ്റ്റൻസ് ആരംഭിക്കുക.

-a, --as-new
: പുതിയ ആയി തുറക്കുക ചിത്രങ്ങൾ.

-i, --no-interface
: ഒരു യൂസർ ഇന്റർഫേസ് ഇല്ലാതെ പ്രവർത്തിപ്പിക്കുക.

-d, --no-data
: പാറ്റേണുകൾ, ഘനമായ, പാലറ്റുകളോ, അല്ലെങ്കിൽ നയപ്രഖ്യാപന ലോഡ് ചെയ്യാതിരിക്കുക. ആരംഭിക്കൽ സമയവും ചെറുതാക്കിയ യോഗ്യൻ എവിടെ നോൺ ഇന്ററാക്ടീവ് സാഹചര്യങ്ങളിൽ പലപ്പോഴും ഉപയോഗപ്രദമായ.

-f, --no-fonts
: ഏതെങ്കിലും ഫോണ്ടുകൾ ലോഡ് ചെയ്യാതിരിക്കുക. ഈ ഫോണ്ടുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ പാടില്ല, അല്ലെങ്കിൽ GIMP തളർന്ന കേടായതാണ് ഫോണ്ടുകൾ ബന്ധപ്പെട്ട പ്രശ്നങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ അതിവേഗം GIMP ലോഡ് സഹായിക്കുന്നു.

-s, --no-splash
: ആരംഭിക്കുമ്പോൾ സ്പ്ലാഷ് സ്ക്രീൻ കാണിക്കരുത്.

--no-shm
: GIMP പ്ലഗ്ഇന്നുകളും തമ്മിൽ പങ്കിട്ട മെമ്മറി ഉപയോഗിക്കരുത്.

--no-cpu-accel
: പ്രത്യേക സിപിയു ആക്സിലറേഷൻ ഫംഗ്ഷനുകളും ഉപയോഗിക്കരുത്. കണ്ടെത്തൽ അല്ലെങ്കിൽ പവറ് ത്വരിതപ്പെടുത്തിയ ഹാർഡ്വെയർ അല്ലെങ്കിൽ പ്രവർത്തനങ്ങൾ പ്രവർത്തനരഹിതമാക്കുന്നതിനുള്ള പ്രയോജനകരം.

--session=*name*
: ഈ GIMP സെഷനിൽ ഒരു വ്യത്യസ്ത `sessionrc` ഉപയോഗിക്കുക. തന്നിരിക്കുന്ന സെഷൻ പേര് സ്ഥിര `sessionrc` ഫയൽനാമത്തിലേക്ക് പ്പെടുന്നു.

--gimprc=`filename`
: പകരം സ്ഥിര ഒറ്റ ബദൽ `gimprc` ഉപയോഗിക്കുക. `gimprc` ഫയൽ നിങ്ങളുടെ മുൻഗണനകൾ ഒരു റെക്കോർഡ് അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. പ്ലഗിനുകൾ പാതകൾ, മെഷീൻ നവ്യ വിവിധ ആയിരിക്കാം സാഹചര്യങ്ങളിൽ പ്രയോജനകരം.

--system-gimprc=*filename*
: ഒരു ഇതര സിസ്റ്റം gimprc ഫയൽ ഉപയോഗിക്കുക.

-b, --batch=*commands*
: നോൺ-ഇന്ററാക്ടീവ് കമാൻഡുകളുടെ സെറ്റ് നടപ്പിലാക്കുക. കമാൻഡുകളുടെ സെറ്റ് GIMP സ്ക്രിപ്റ്റിംഗ് വിപുലീകരണങ്ങൾ ഒന്ന് നിർവ്വഹിക്കാനാകും ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ് രൂപത്തിൽ ലോഹം ആണ്. കമാൻഡ് **-** എപ്പോഴാണ്, കമാൻഡുകൾ സ്റ്റാൻഡേർഡ് ഇൻപുട്ട് നിന്ന് വായിക്കാം.

--batch-interpreter=*proc*
: ബാച്ച് കമാൻഡുകൾ പ്രോസസ്സ് ഉപയോഗിക്കാൻ നടപടിക്രമം വ്യക്തമാക്കുക. സ്ഥിര നടപടിക്രമം സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു ആണ്.

--console-messages
: പിശകുകൾ അല്ലെങ്കിൽ മുന്നറിയിപ്പുകൾ ന് ഡയലോഗ് പെട്ടികൾ popup ചെയ്യരുത്. പകരം കൺസോളിൽ സന്ദേശങ്ങൾ അച്ചടിക്കുക.

--pdb-compat-mode=*mode*
: പലവക അനുയോജ്യത മോഡ് (ഓഫ് | ന് | താക്കീത്).

--stack-trace-mode=*mode*
: ഒരു ക്രാഷ് കാര്യത്തിൽ ഡീബഗ് (| അന്വേഷണ | ഒരിക്കലും എല്ലായ്പ്പോഴും).

--debug-handlers
: നോൺ-മാരകമായ ഡീബഗ്ഗിംഗ് സിഗ്നൽ ഹാൻഡ്ലറുകൾ പ്രാപ്തമാക്കുക. GIMP ഡീബഗ്ഗിംഗിനായി പ്രയോജനകരം.

--g-fatal-warnings
: എല്ലാ മുന്നറിയിപ്പുകൾ മാരകമായ വരുത്തുക. ഡീബഗ് ഉപകാരപ്രദമായ.

--dump-gimprc
: സ്ഥിരസ്ഥിതി ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഔട്ട്പുട്ട് ഒരു gimprc ഫയൽ. നിങ്ങൾ gimprc ഫയൽ കുളമാക്കി ഇത് ഉപകാരപ്രദമാണ്.

--display=*display*
: നിയുക്ത എക്സ് ഡിസ്പ്ലേ ഉപയോഗിക്കുക (എല്ലാ പ്ലാറ്റ്ഫോമുകളിലും ബാധകമല്ല).

2. ജിമ്പ് ആദ്യമായി ആരംഭിക്കുന്നു

When first run, GIMP performs a series of steps to configure options and directories. The configuration process creates a subdirectory in your home directory called `.gimp-2.8`. All of the configuration information is stored in this directory. If you remove or rename the directory, GIMP will repeat the initial configuration process, creating a new `.gimp-2.8` directory. Use this capability to explore different configuration options without destroying your existing installation, or to recover if your configuration files are damaged.

2.1. ഒടുവിൽ. . .

നിർദ്ദേശങ്ങൾ ഏകദേശം രണ്ട് ആരംഭിക്കുന്നതിന് മുമ്പായി, ആയാലും: ആദ്യം, GIMP മെനു കമാൻഡ് Help → Tip of the Day ഉപയോഗിച്ച് എപ്പോൾ വേണമെങ്കിലും വായിക്കാനും കഴിയും നുറുങ്ങുകൾ നൽകുന്നു. നുറുങ്ങുകൾ ഉപയോഗപ്രദമായ കണക്കാക്കുന്ന, പക്ഷേ പരീക്ഷണം വഴി പഠിക്കാൻ എളുപ്പമല്ല വിവരങ്ങളും നൽകുന്നതിന്; അങ്ങനെ അവർ വായന രൂപയുടെ ആകുന്നു. സമയം വരുമ്പോൾ നുറുങ്ങുകൾ ദയവായി വായിക്കുക. രണ്ടാമത്തേത്, എങ്കിൽ ചില ഘട്ടത്തിൽ എന്തെങ്കിലും ചെയ്യാൻ ശ്രമിക്കുന്ന, ഒപ്പം GIMP അനുസരിച്ചാണ് പെട്ടെന്നു പ്രവർത്തിക്കുന്നുണ്ട് നിർത്തി ലേക്കുള്ള വിഭാഗം Getting Unstuck നിങ്ങളെ സഹായിക്കാൻ ചെയ്യാം തോന്നുന്നു. ഹാപ്പി Gimping!

പാഠം 3. Wilber കൂടെ ആദ്യ ചുവടുകൾ

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. അടിസ്ഥാന ആശയങ്ങൾ
2. മെയിൻ വിൻഡോസ്
   - 2.1. പണിസഞ്ചി
   - 2.2. ചിത്രം വിൻഡോ
   - 2.3. ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്
3. പഴയപടിയാക്കുന്നു
   - 3.1. തിരുത്തുവാൻ കഴിയില്ല കാര്യങ്ങൾ
4. സാധാരണ ജോലികൾ
   - 4.1. ഉദ്ദേശം
   - 4.2. സ്ക്രീൻ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം മാറ്റുക
   - 4.3. പ്രിന്റ് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം മാറ്റുക
   - 4.4. കംപ്രസ്സുചെയ്യുന്നു ചിത്രങ്ങൾ
   - 4.5. ഒരു ചിത്രം വിള
   - 4.6. വിവരങ്ങളും നിങ്ങളുടെ ചിത്രം കുറിച്ച് കണ്ടെത്തുക
   - 4.7. മോഡ് മാറ്റുക
   - 4.8. ഒരു ചിത്രം ഫ്ലിപ്പ്ചെയ്യുക
   - 4.9. ഒരു ചിത്രം തിരിക്കുക
   - 4.10. ഇതിന്റെ പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഒരു വസ്തുവിന്റെ വേർതിരിക്കുന്ന
5. എങ്ങനെ രേഖാഖണ്ഡം വരയ്ക്കുന്നതിന്
   - 5.1. ഉദ്ദേശം
   - 5.2. ഉദാഹരണങ്ങൾ

1. അടിസ്ഥാന ആശയങ്ങൾ

ചിത്രം 3.1. Wilber ജിമ്പ് ഭാഗ്യചിഹ്നം

Wilber_Construction_Kit (ഉറവിട / ചിത്രങ്ങളിൽ /) നിങ്ങൾ ചിഹ്നം ഒരു വ്യത്യസ്ത ഭാവം നൽകുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്നു. ഇത് Tuomas Kuosmanen (tigertATgimp.org) പ്രവൃത്തി തന്നെയാണ്.

ഈ ഭാഗം GIMP ഉപയോഗിക്കുന്ന അടിസ്ഥാന ആശയങ്ങളും ടെർമിനോളജിയിൽ ഒരു ഹ്രസ്വമായ ആമുഖം നൽകുന്നു. ഇവിടെ അവതരിപ്പിച്ചിരിക്കുന്ന സങ്കല്പങ്ങളെ മറ്റെവിടെയെങ്കിലും അധികം ആഴത്തിൽ വിശദീകരിക്കപ്പെട്ട. ചില അപവാദങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച്, ലിങ്കുകൾ സൂചനകളുണ്ട്; ധാരാളം ഈ വിഭാഗം അലങ്കോപ്പെടുന്നത് ഒഴിവാക്കണം ചെയ്തിരിക്കുന്നു ഇവിടെ സൂചിപ്പിച്ച എല്ലാം എളുപ്പത്തിൽ സൂചിക ൽ അത് കണ്ടെത്താൻ കഴിയും അങ്ങനെ ഉന്നതതല ആണ്.

ചിത്രങ്ങൾ
: ചിത്രങ്ങൾ GIMP ഉപയോഗിക്കുന്ന അടിസ്ഥാന സ്ഥാപനങ്ങളുടെയോ ആകുന്നു. ഏകദേശം സംസാരിക്കുന്ന, ഒരു “image” ഒരു ടിഫ് അല്ലെങ്കിൽ ജെപെഗ് ഫയൽ പോലുള്ള ഒറ്റ ഫയൽ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. (ആണെങ്കിലും സത്യത്തിൽ അത് എല്ലാവരും ഒരേ ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിൽ ഒന്നിൽകൂടുതൽ ജാലകങ്ങൾ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് സാധ്യമാണ്) നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ചിത്രം ഒരു ജാലകത്തിന്റെ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ആയി തോന്നുന്നു കഴിയും. ഇത് സാധ്യമല്ല എങ്കിലും അല്ലെങ്കിൽ ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് ഒരു ചിത്രത്തിനായി, ഒരു സിംഗിൾ വിൻഡോ ഡിസ്പ്ലേ ഒന്നിലധികം ഇമേജ് എന്നതാണ്.
ഒരു GIMP ചിത്രം തികച്ചും ഒരു സങ്കീർണ്ണമായ കാര്യം എന്നാണ്. പകരം അത് ചിത്രത്തോടൊപ്പം കടലാസ് ഷീറ്റ് പോലെ അത് ചിന്താഗതിയുടെ, ഷീറ്റുകൾ, “layers” വിളിച്ചു ഒരു സ്റ്റാക്ക് പോലുള്ള കൂടുതൽ ഇതിനെ കരുതുക. പാളികൾ ഒരു സ്റ്റാക്ക് പുറമേ, ഒരു GIMP ചിത്രം ഒരു നിര മാസ്ക്, ഒരുകൂട്ടം ചാനലുകൾ, പാഥുകൾ ഒരു സെറ്റ് ഉണ്ടായേക്കാം. വാസ്തവത്തിൽ, GIMP ഒരു ചിത്രത്തിലേക്ക്, “parasites” വിളിച്ചു ഡാറ്റ ഏകപക്ഷീയമായ കഷണങ്ങൾ അറ്റാച്ച് ഒരു സംവിധാനമാണ് ലഭ്യമാക്കുന്നു.
GIMP, അത് ഒരേ സമയം നിരവധി ചിത്രങ്ങൾ തുറക്കണമെങ്കിലോ സാധ്യമാണ്. വലിയ ചിത്രങ്ങൾ മെമ്മറി പല മെഗാബൈറ്റ് ഉപയോഗിക്കാം ആണെങ്കിലും, GIMP GIMP ക്രമത്തിലും വളരെ വലിയ ചിത്രങ്ങൾ കൈകാര്യം അനുവദിക്കുന്ന സങ്കീർണ്ണമായ ടൈൽ അടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള മെമ്മറി മാനേജ്മെന്റ് സംവിധാനം ഉപയോഗിക്കുന്നു. പരിധികൾ എന്നാൽ, ഉണ്ട്, കൂടുതൽ മെമ്മറി ലഭ്യമായ ഇല്ലാത്ത സിസ്റ്റം പ്രകടനം മെച്ചപ്പെടുത്തും.

പാളികൾ
: ലളിതമായ ഇമേജ് പേപ്പർ ഒരു ഷീറ്റ് ഉപമിക്കാൻ കഴിയും എങ്കിൽ, പാളികൾ ഒരു ഇമേജ് മുകളിൽ ഒറ്റ സഞ്ചിത സുതാര്യമായ പേപ്പറുകൾ ഒരു കറ്റ സദൃശം. ഓരോ പേപ്പർ വരയ്ക്കാനുള്ള, ഇപ്പോഴും സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ വഴി മറ്റ് ഷീറ്റുകളുടെ ഉള്ളടക്കം കാണാൻ കഴിയും. മറ്റുള്ളവർ ബന്ധപ്പെട്ട് ഒരു ഷീറ്റ് നീക്കാൻ കഴിയൂ. സൊഫിസിക്കേറ്റഡ് GIMP ഉപയോക്താക്കൾ പലപ്പോഴും അവരിൽ പോലും ഡസൻ പല പാളികൾ അടങ്ങിയ ചിത്രങ്ങളും കൈകാര്യം. ലെയറുകൾ അതാര്യവുമായ ഒന്നും അല്ല, അവർ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ മുഴുവൻ പരിധിവരെ മൂടും, അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് പ്രദർശന നോക്കുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ മുകളിലെ പാളി കൂടുതൽ കണ്ടേക്കാം ആവശ്യമില്ല; നിങ്ങൾ ലെയറുകൾ ഘടകങ്ങൾ കണ്ടേക്കാം.

മിഴിവ്
: ഡിജിറ്റൽ ചിത്രങ്ങൾ പിക്സൽ വിളിച്ചു വർണങ്ങളുള്ള സ്ക്വയർ ഘടകങ്ങൾ ഒരു ഗ്രിഡിന്റെ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു. ഓരോ ചിത്ര പോലുള്ള ഉയർന്ന 600 പിക്സൽ വൈഡ് 900 പിക്സൽ, ഒരു പിക്സൽ വലിപ്പം ഉണ്ട്. എന്നാൽ പിക്സൽ ശാരീരിക സ്ഥലത്ത് ഒരു സെറ്റ് വലിപ്പം ഇല്ല. പ്രിന്റിംഗ് സജ്ജീകരിക്കാൻ ഒരു ഇമേജ്

അപ് ഞങ്ങൾ റെസലൂഷൻ എന്ന ഒരു മൂല്യം, അത് പേപ്പറിൽ അച്ചടിച്ച ചെയ്യുമ്പോൾ പിക്സലിൽ ഒരു ചിത്രത്തിൻറെ വലുപ്പം തമ്മിലുള്ള അനുപാതം അതിന്റെ ശാരീരിക വലിപ്പം (സാധാരണയായി ഇഞ്ച് ൽ) നിർവചിക്കുന്നത് ഉപയോഗിക്കുക. ഇഞ്ച് പിക്സൽ - ഏറ്റവും ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ (എല്ലാവരും അല്ലതാനും) ppi ആയി പ്രകടിപ്പിച്ചു ഈ മൂല്യം ലാഭിക്കാൻ കഴിയും. ഒരു ഫയൽ അച്ചടിക്കുമ്പോൾ ചിത്രം മൂല്യം വലുപ്പം നിശ്ചയിക്കുന്നു ചിത്രം പേപ്പറിൽ ഉണ്ടെങ്കിലും ഒരു ഫലം, പിക്സൽ ഭൗതിക വലിപ്പം പോലെ ചെയ്യും. ഒരേ 900x600 പിക്സൽ ചിത്രം കഷ്ടിച്ച് ഒരുപിടി പിക്സൽ ഒരു ചെറിയ 3x2 "കാർഡ് അച്ചടിച്ചിട്ടുണ്ടാകും -. അല്ലെങ്കിൽ വലിയ, ചങ്കി പിക്സൽ ഒരു വലിയ പോസ്റ്റർ പോലെ ക്യാമറകൾ മൊബൈൽ ഉപകരണങ്ങളിലും നിന്നും ഇറക്കുമതി ഫയൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ചിത്രം മൂല്യം പ്രവണത മൂല്യം. സാധാരണയായി 72 അല്ലെങ്കിൽ 96ppi ആണ് ഈ മൂല്യം ഏകപക്ഷീയമായ ആണ്, ചരിത്ര കാരണങ്ങളാൽ തെരഞ്ഞെടുത്തത് എന്നു തിരിച്ചറിയണം പ്രധാനമാണ് നിങ്ങൾ എപ്പോഴും GIMP അകത്ത് ചിത്രം മൂല്യം മാറ്റാം -.. പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് പോലുള്ള ഉപയോഗങ്ങൾക്കായി, ഈ യഥാർത്ഥ ചിത്രം പിക്സൽ ബാധകമാകുന്നില്ല കൂടാതെ. മൊബൈൽ ഉപകരണങ്ങൾ, ടെലിവിഷൻ അല്ലെങ്കിൽ വീഡിയോ ഗെയിമുകൾ ന് ലൈനിൽ ചിത്രങ്ങൾ, - ചുരുക്കത്തിൽ, പ്രിന്റ് ഏതെങ്കിലും വിധത്തിലുള്ള ഉപയോഗം - ചിത്രം മൂല്യം അർത്ഥശൂന്യമാണ് ഉപേക്ഷിക്കുവാൻ, ഓരോ ഇമേജ് പിക്സൽ സ്ക്രീനിൽ പിക്സൽ തരുന്നു അങ്ങനെ പകരം ഇമേജ് സാധാരണയായി പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

ചാനലുകൾ

ഒരു ചാനൽ ഒരു പിക്സൽ വർണ ഒരു ഘടകമാണ്. GIMP ഒരു നിറമുള്ള പിക്സൽ, ഈ ഘടകങ്ങൾ സാധാരണയായി റെഡ്, ഗ്രീൻ, ബ്ലൂ ചിലപ്പോൾ സുതാര്യത (ആൽഫാ) ആകുന്നു. ഒരു Grayscale ഇമേജ് അവർ ചാര ആൽഫ അവ ഒരു Indexed നിറങ്ങളിലുള്ള ചിത്രം അവർ ഇൻഡെക്സ്ഡ് ആൽഫ ആകുന്നു.
ഒരു ചിത്രം ലെ പിക്സൽ എല്ലാ നിറം ഘടകങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും ഒന്നു മുഴുവൻ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അറേ ഒരു ചാനൽ അറിയപ്പെടുന്നത്. നിങ്ങൾ Channels dialog ഉപയോഗിച്ച് ഈ നിറം ചാനലുകൾ കാണാൻ കഴിയും.
ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കുമ്പോൾ, GIMP അല്ലെങ്കിൽ സ്ക്രീൻ വേണ്ടി പിക്സൽ നിറങ്ങൾ, പ്രിന്റർ, മറ്റ് ഔട്ട്പുട്ട് ഉപാധി രൂപീകരിക്കുകയും ഈ ഘടകങ്ങൾ ഇടുന്നു. ചില ഔട്ട്പുട്ട് ഉപകരണങ്ങൾ റെഡ്, പച്ച, നീല നിന്ന് വ്യത്യസ്ത ചാനലുകൾ ഉപയോഗിക്കാം. അവർ അങ്ങനെ ചെയ്യുകയാണെങ്കിൽ, ഇമേജ് പ്രദർശിപ്പിക്കുമ്പോഴല്ല GIMP 's ചാനലുകൾ ഉപകരണം ഉചിതമായ പശുക്കൾ പരിവർത്തനം ചെയ്യുന്നു.
നിങ്ങളെ ഒരു പ്രത്യേക നിറം അഡ്ജസ്റ്റ് ആവശ്യമാണ് ഒരു ഇമേജിൽ പ്രവർത്തിക്കുമ്പോൾ ചാനലുകൾ ഉപയോഗപ്പെടും. ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങൾ ഒരു ഫോട്ടോഗ്രാഫ് നിന്ന് "red eye" നീക്കം ചെയ്യണമെങ്കിൽ, Red ചാനലിൽ പ്രവർത്തിക്കാം.
നിങ്ങൾ അനുവദിക്കുന്ന അല്ലെങ്കിൽ ചാനൽ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന നിറം ഔട്ട്പുട്ട് പരിമിതപ്പെടുത്താൻ ഏത് മാസ്കുകൾ ആയി ചാനലുകൾ നോക്കാം കഴിയും. ചാനൽ വിവരം ന് അരിപ്പകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ, ഒരു ഇമേജിൽ പല നിറുത്തലാക്കുകയും ഉപായം ഇഫക്ടുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. നിറം ചാനലുകൾ ഒരു ഫിൽറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ലളിതമായ ഉദാഹരണം Channel Mixer അരിപ്പയാണ്.
ഈ ചാനലുകൾ പുറമെ, GIMP ഞാനും നിങ്ങളെ ചാനലുകൾ ഡയലോഗ് താഴെ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്ന മറ്റ് ചാനലുകൾ (അല്ലെങ്കിൽ കൂടുതൽ ശരിയായി, ചാനൽ മാസ്കുകൾ), ഉണ്ടാക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു New Channel ഉണ്ടാക്കുന്നതിന് അല്ലെങ്കിൽ selection to a channel (mask) സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും. ചാനൽ മാസ്കുകൾ കുറിച്ച് കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Masks ന് ഗ്ലോസ്സറി കാണുക.

തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ

പലപ്പോഴും ഒരു ഇമേജ് പരിഷ്ക്കരിക്കാൻ, നിങ്ങൾ ബാധിക്കാനുള്ള ചിത്രം ഒരു ഭാഗം ആഗ്രഹിക്കുന്നു. "selection" മെക്കാനിസം ഈ സാധ്യമാക്കുന്നു. ഓരോ ചിത്ര നിങ്ങൾ സാധാരണയായി തിരഞ്ഞെടുത്തത് ഭാഗങ്ങളിൽ ("marching ants" വിളിക്കപ്പെടുന്ന) നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗങ്ങൾ വേർതിരിക്കുന്ന ഓടിക്കൊണ്ടിരുന്ന ഒന്നിടവിട്ട വര പോലെ കാണുന്ന സ്വന്തം സെലക്ഷനുണ്ടെന്ന്. യഥാർത്ഥത്തിൽ ഈ ഒരു ബിറ്റ് തെറ്റിദ്ധരിപ്പിക്കുന്നതാണ്: GIMP ലെ നിരക്കു, .ഗാനങ്ങളുടെ അല്ല എല്ലാ-അല്ലെങ്കിൽ-ഒന്നും യഥാർത്ഥത്തിൽ നിരക്കു ഒരു സമ്പൂർണ ഗ്രേസ്കെയിലില് ചാനൽ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ സാധാരണയായി കാണുന്ന ഒന്നിടവിട്ട വര ലളിതമായി 50% -selected തലത്തിൽ ഒരു കോണ്ടൂർ വരിയാണ്. ഏത് സമയത്തും, എങ്കിലും, നിങ്ങൾ നിരക്കു ചാനൽ അതിന്റെ എല്ലാ ഉജ്വലമായ വിശദമായി QuickMask ബട്ടൺ ഓണാക്കാനും വഴി വിഭാവന ചെയ്യാൻ കഴിയും.
ഫലപ്രദമായി GIMP എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കണമെന്ന് പഠന ഒരു വലിയ ഘടകം നല്ല തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളെ-തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളും നിങ്ങൾ കൃത്യമായി വേണമെങ്കിൽ അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന കൂടുതൽ ഒന്നും പോന്നു ആർട്ട് ഓഫ് ലയിച്ചത് ആണ്. നിരക്കു-കൈകാര്യം അങ്ങനെ കേന്ദ്രാവിഷ്കൃത പ്രധാനമാണ് കാരണം, GIMP ചെയ്യുന്നതിനാൽ പല ഉപകരണങ്ങൾ നൽകുന്നു: നിങ്ങൾ പോലെ നിരക്കു ചാനൽ പരിഗണിക്കുമെന്ന് കഴിയുന്ന നിരക്കു-making ഉപകരണങ്ങളുടേയും പാൻജനസിസ്, നിരക്കു പ്രവർത്തനങ്ങൾ മെനു, പെട്ടെന്ന് മാസ്ക് മോഡിലേക്ക് കഴിവ്, അതു ഒരു കളർ ചാനൽ, അതുവഴി "painting the selection" പോലും.

പഴയപടിയാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ തെറ്റുകൾ ചെയ്യുമ്പോൾ, ഇല്ലായ്മ കഴിയും. നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ചിത്രത്തിലേക്ക് ചെയ്യാൻ കഴിയും ഏതാണ് എല്ലാം പഴയപടിയാക്കാനാവില്ല ആണ്. സത്യത്തിൽ, നിങ്ങളെ സാധാരണയായി ചെയ്തു ഏറ്റവും പുതിയ കാര്യങ്ങൾ ഗണ്യമായ ഒരു സംഖ്യ, നിങ്ങൾക്ക് വഴിതെറ്റിക്കപ്പെട്ട ആയിരുന്നു തീരുമാനിക്കുകയാണെങ്കിൽ പഴയപടിയാക്കാനുമാകും. GIMP പ്രവർത്തനങ്ങളാണ് ഒരു ചരിത്രം സൂക്ഷിക്കുന്നതിനുമുള്ള ഈ സാധ്യമാക്കുന്നു. ഈ ചരിത്രം എങ്കിലും മെമ്മറി കഴിക്കും അതിനാൽ undoability അനന്തമായ അല്ല. ആദ്യകാല പശുക്കൾ ഈ ചരിത്രം നിന്ന് നീക്കം മുമ്പായി നിങ്ങൾക്ക് ഡസൻ ചെയ്യാൻ കഴിയും അങ്ങനെ ചില പ്രവർത്തനങ്ങൾ, വളരെ ചെറിയ പഴയപടിയാക്കാനുള്ള മെമ്മറി ഉപയോഗിക്കുക; പ്രവർത്തനങ്ങൾ മറ്റു തരത്തിലുള്ള പഴയപടിയാക്കാനുള്ള മെമ്മറി വൻതോതിൽ പണം ആവശ്യമാണ്. നിങ്ങൾ മെമ്മറി GIMP അളവ് ക്രമീകരിക്കാം ഓരോ ചിത്രത്തിന്റെയും പഴയപടിയാക്കാനുള്ള ചരിത്രം അനുവദിക്കുന്നു, പക്ഷേ യാതൊരു സാഹചര്യത്തിൽ, നിങ്ങൾ എപ്പോഴും കുറഞ്ഞത് നിങ്ങളുടെ 2-3 ഏറ്റവും പുതിയ പ്രവർത്തനങ്ങൾ പഴയപടിയാക്കാനാകില്ലെന്നും വേണം. (പഴയപടിയാക്കാനാവില്ല ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട നടപടി ഒരു ഇമേജ് അടയ്ക്കുകയാണ്. ഇക്കാരണത്താൽ, GIMP അതിൽ നിങ്ങൾ എന്തെങ്കിലും മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് ശരിക്കും ചിത്രം അടയ്ക്കാൻ സ്ഥിരീകരിക്കുന്നതിനുള്ള ആവശ്യപ്പെടുന്നു.)

പ്ലഗ്-ഇനുകൾ

പലരും ഒരുപക്ഷേ GIMP ഒരു ചിത്രത്തിലേക്ക് കാര്യം ഏറ്റവും, GIMP അപ്ലിക്കേഷൻ സ്വതവെ നടക്കുന്ന. എന്നാൽ GIMP പുറമേ GIMP വളരെ അടുത്തുനിന്ന് ഇടപഴകുകയും, വളരെ പരിഷ്കൃതമായ വഴികളിൽ ചിത്രങ്ങളുടെയും മറ്റു GIMP വസ്തുക്കൾ കൃത്രിമം കഴിവുള്ള എക്സ്റ്റേണൽ പ്രോഗ്രാമുകൾ ആയ "plug- ins", വിപുലമായി ഉപയോഗിച്ചിരിക്കുന്നത്. പ്രധാനപ്പെട്ട പല പ്ലഗ്-ഇനുകൾ GIMP ബണ്ടിൽ, എന്നാൽ അവിടെ മറ്റ് മാർഗ്ഗങ്ങളിലൂടെ ലഭ്യമാണ് അനവധിയാണ്. സത്യത്തിൽ, പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ (സ്ക്രിപ്റ്റുകളും) എഴുതുന്ന ജനം GIMP വികസന ടീം അല്ല GIMP പുതിയ കഴിവുകൾ ചേർക്കുന്നതിന് എളുപ്പത്തിലുള്ള വഴി. അരിപ്പകൾ മെനുവിൽ കമാൻഡുകൾ എല്ലാ, മറ്റ് മെനുകളിൽ കമാൻഡുകൾ ഗണ്യമായ തോതിൽ, യഥാർത്ഥത്തിൽ പ്ലഗ്-ഇന്നുകളെ നടപ്പാക്കുക ചെയ്യുന്നു.

സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ

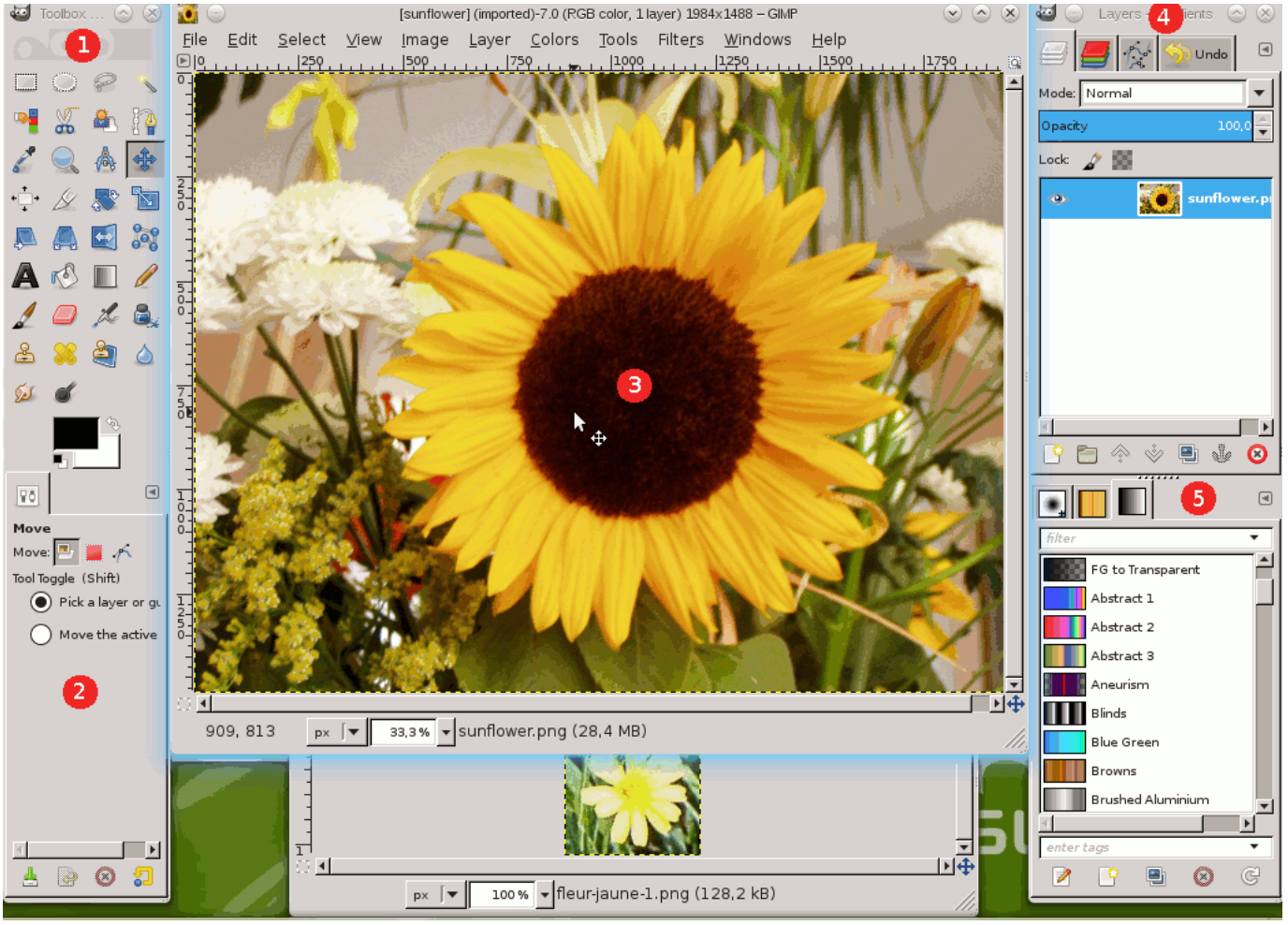
പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ ലേക്കുള്ള സി ഭാഷ പ്രോഗ്രാമുകൾ ആയ കൂടാതെ, GIMP പുറമേ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഉപയോഗപ്പെടുത്താനാകും. നിലവിലുള്ള സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഏറ്റവും GIMP ലേക്ക് അതുല്യമായ ആണ് (താൽപ്പര്യമുള്ള ചെയ്തവർക്ക് സ്കോളർഷിപ്പിനുവേണ്ടി വിളിച്ചു ഭാഷ Lisp- ഒരു വകഭേദമാണ് ആണ്) സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു എന്ന ഒരു ഭാഷ, എഴുതിയിരിക്കുന്നു. ഇത് പൈത്തൺ അല്ലെങ്കിൽ പേളിലും GIMP സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ എഴുതാൻ സാധ്യമാണ്. ഈ ഭാഷകളും സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൂടുതൽ വഴങ്ങുന്ന ശക്തിയും; മാറ്റം അവർ സ്വയം GIMP പാക്കേജായി വരാതിരുന്നാൽ സോഫ്റ്റ്വെയർ ആശ്രയിച്ചുള്ള, അതിനാൽ അവർ എല്ലാ GIMP ഇൻസ്റ്റലേഷനിൽ ശരിയായി പ്രവർത്തിക്കില്ല ഉറപ്പില്ലെന്നത്.

2. മെയിൻ വിൻഡോസ്

ജിമ്പ് യൂസര് ഇന്റര്ഫേസ് രണ്ടു മോഡുകൾ ഇപ്പോൾ ലഭ്യമാണ്: PLACEHOLDER,-100904
നിങ്ങൾ ആദ്യമായി ജിമ്പ് തുറക്കുമ്പോൾ, അത് സ്ഥിരമായി മൾട്ടി വിൻഡോ മോഡിൽ തുറക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനു ബാറിലെ Windows → >Single-Window Mode വഴി സിംഗിൾ വിൻഡോ മോഡ് പ്രാപ്തമാക്കാൻ കഴിയും). ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കിക്കൊണ്ട് ജിമ്പ് നിറ്ത്തിയ ശേഷം ജിമ്പ് സിംഗിൾ വിൻഡോ മോഡ് അടുത്ത ആരംഭിക്കും.

മൾട്ടി വിൻഡോ മോഡ്

ചിത്രം 3.2. മൾട്ടി വിൻഡോ മോഡ് ചിത്രങ്ങളടങ്ങിയ ഒരു സ്ക്രീൻഷോട്ട്.



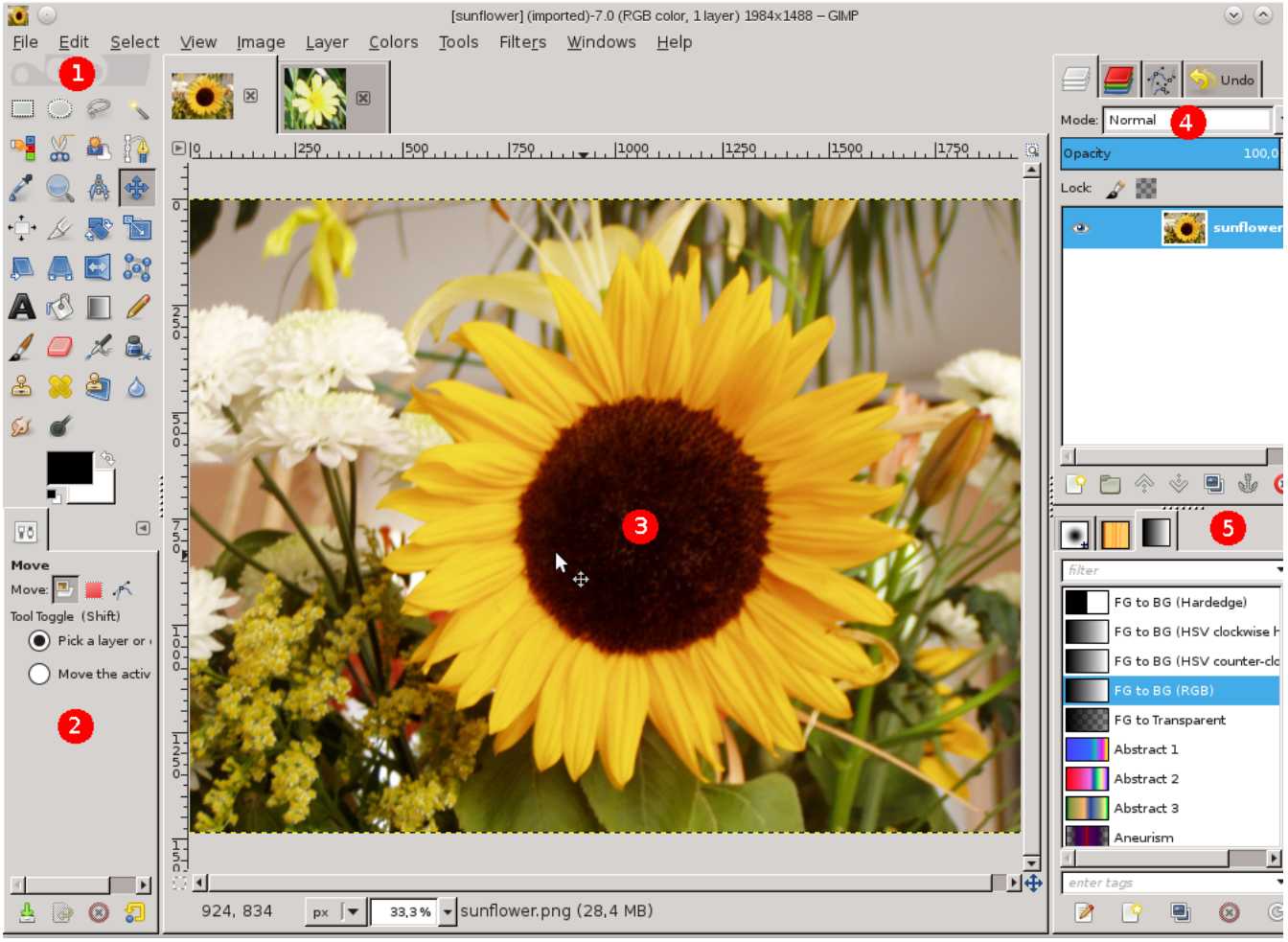
മുകളിൽ സ്ക്രീൻഷോട്ട് ഫലപ്രദമായി ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയുന്ന GIMP വിൻഡോസ് ഏറ്റവും അടിസ്ഥാന ക്രമീകരണത്തെ കാണിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ മിഡിൽ രണ്ടു പാനലുകൾ, ഇടത്, വലത്, ഒരു ചിത്രം വിൻഡോ നോട്ട്ട്. രണ്ടാമത്തെ ചിത്രം ഭാഗികമായും അണിഞ്ഞതുമാണ് ആണ്. ഇടത് പാനൽ ഒരുമിച്ചു പണിസഞ്ചി ആൻഡ് ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗ് ശേഖരിക്കുന്നു. വലത് പാനലിൽ ചുവടെയുള്ള മറ്റൊരു ഡോക്കിൽ പാളികൾ, ചാനലുകൾ, പാതകൾ, മൾട്ടി-ടാബ് ഡോക്കിൽ ഒരുമിച്ച് ചരിത്രം ഡയലോഗുകള് പൂർവസ്ഥിതിയിലാക്കാനോ നയപ്രഖ്യാപന, പാറ്റേണുകളും ഘനമായ ഡയലോഗുകൾ ഒരുമിച്ച് ശേഖരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ സ്ക്രീനിൽ ഈ പാനലുകൾ നീക്കാം. നിങ്ങൾക്ക് **Tab** കീ ഉപയോഗിച്ച് അവരെ മാസ്ക് കഴിയും.

1. *The Main Toolbox:* ഉപകരണങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിച്ച ഐക്കൺ ബട്ടണുകൾ ഒരു കൂട്ടം അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. സ്വതവേ, അത് മുൻവശത്തും പശ്ചാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ബ്രഷ്, പാറ്റേൺ ഗ്രേഡിയന്റ് സജീവ ഇമേജ് ഐക്കണുകൾ ചേർക്കാൻ കഴിയും. പ്രാപ്തമാക്കുക, അധിക ഇനങ്ങൾ അപ്രാപ്തമാക്കാൻ Edit → Preferences → Toolbox ഉപയോഗിക്കുക.
2. പ്രധാന പണിസഞ്ചി താഴെ ഡോക്കുചെയ്തിരിക്കുന്ന *Tool options:* നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം (ഈ കേസിൽ, നീക്കുക പ്രയോഗം) ഓപ്ഷനുകൾ കാണിക്കുന്ന ഒരു ടൂൾ ഉപാധികൾ ഡയലോഗ് ആണ്.
3. *Image windows:* ഓരോ GIMP ചിത്രം തുറക്കുക മറ്റൊരു വിൻഡോയിൽ കാണിക്കുന്നു. നിരവധി ചിത്രങ്ങൾ ഒരേ സമയം, മാത്രമേ സിസ്റ്റത്തിന്റെ വിഭവങ്ങളും പരിമിതിയുള്ളവനായിരുന്നതെങ്കിൽ ലെ ഓപ്പൺ കഴിയും. നിങ്ങൾ GIMP ഉപയോഗപ്രദമായ ഒന്നും ചെയ്യാൻ കഴിയും മുമ്പ്, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഇമേജ് വിൻഡോ തുറക്കുക ആവശ്യമാണ്. ചിത്രം ജാലകം നിങ്ങൾക്ക് വിൻഡോ റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ലഭിക്കും ഏത് GIMP പ്രധാന കമാൻഡുകൾ (ഫയൽ, എഡിറ്റ്, തിരഞ്ഞെടുക്കുക ...), എന്ന മെനു താങ്ങി.
   ഒരു ചിത്രത്തിൽ വിൻഡോ കൈവരുകയാണ് കഴിയും. ആ സാഹചര്യത്തിൽ, ജിമ്പ് ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ പൂർണ്ണ ചിത്രം കാണാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ചുരുക്കിയ സൂം നില ഇമേജ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ 100% സൂം തലത്തിലേക്ക് കളയുകയാണെങ്കിൽ, സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ഇമേജിൽ ഉടനീളം പാൻ അനുവദിച്ചുകൊണ്ട്, ദൃശ്യമാകും.
4. *Layers, Channels, Paths, Undo History* ഡോക്കിൽ - ഡോക്കിൽ ഡയലോഗുകൾ ടാബുകൾ ശ്രദ്ധിക്കുക. ലെയറുകൾ ടാബ് തുറക്കുക: അത് നിലവിൽ സജീവ ചിത്രത്തിന്റെ പാളി ഘടന സൂചിപ്പിക്കുന്നത്, അതു പല ഭാഗത്ത് കൈകാര്യം അനുവദിക്കുന്നു. ഇത് ലയർ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിക്കാതെ കുറച്ച് അടിസ്ഥാന കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യാൻ സാധ്യമാണ് മാത്രമല്ല, മിതമായ പരിഷ്കൃതമായ GIMP ഉപയോക്താക്കൾക്ക് അത് നിസ്തുല എല്ലാകാലത്തും ലഭ്യമല്ല പാളിയുണ്ടാക്കും കണ്ടെത്താൻ.
5. *Brushes/Patterns/Gradients:* നബി പാളി ഡയലോഗ് താഴെ ഡയലോഗ് നയപ്രഖ്യാപന, പാറ്റേണുകളും ഘനമായ നിയന്ത്രിക്കുന്നതിനുള്ള ഡയലോഗുകൾ (ടാബുകൾ) കാണിക്കുന്നു ഡോക്ക്.

സംഭാഷണം ഡോക്കിൽ മാനേജിംഗ് ??? വിശദീകരിച്ചിട്ടുണ്ട്.

സിംഗിൾ വിൻഡോ മോഡ്

ചിത്രം 3.3. സിംഗിൾ വിൻഡോ മോഡ് ചിത്രങ്ങളടങ്ങിയ ഒരു സ്ക്രീൻഷോട്ട്.



PLACEHOLDER,-100924: നിങ്ങൾ അവരുടെ മാനേജുമെന്റ് വ്യത്യാസങ്ങള് ഇതേ ഘടകങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ

ഇത് ഒരു ചുരുങ്ങിയ സജ്ജീകരണം ആണ്. വിവിധ ആവശ്യങ്ങൾക്കായി GIMP ഉപയോഗിക്കുന്ന ഡയലോഗുകളുടെ ഒരു ഡസനോളം മറ്റു തരത്തിലുള്ള മേൽ ഉണ്ട്, എന്നാൽ അവർ ആവശ്യമുള്ളപ്പോൾ ഉപയോക്താക്കൾക്ക് സാധാരണ അവരെ തുറന്ന് അവർ പൂർത്തിയാക്കി കഴിയുമ്പോൾ അവരെ അടയ്ക്കുക. വിജ്ഞാനമുള്ളയാൾ ഉപയോക്താക്കൾ പൊതുവേ (ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ കൂടെ) പണിസഞ്ചി പ്രമാണിച്ചു ലെയറുകൾക്കുമായുള്ള എല്ലായ്പോഴും ഓപ്പൺ ഡയലോഗ്. പണിസഞ്ചി പല GIMP ഓപ്പറേഷൻസ് അത്യന്താപേക്ഷിതമാണ്. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ വിഭാഗം യഥാർത്ഥത്തിൽ സ്ക്രീൻഷോട്ടിൽ മെയിൻ ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് ഡോക്ക് കാണിച്ചിരിക്കുന്ന വേവ്വേറെ ഡയലോഗ് ആണ്. അത് അവരുടെ ഓപ്ഷനുകൾ എങ്ങനെ സജ്ജമാക്കി കാണാൻ കഴിയാത്തതിൽ ഇല്ലാതെ ഫലപ്രദമായി ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ വളരെ ബുദ്ധിമുട്ടാണ്: വിജ്ഞാനമുള്ളയാൾ ഉപയോക്താക്കൾക്ക് എല്ലായ്പ്പോഴും അത് സജ്ജീകരിക്കാൻ ഈ വഴി ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. നിങ്ങൾ തലങ്ങളുണ്ട് ഒരു ചിത്രം ഉപയോഗിച്ച് പ്രവർത്തിക്കുമ്പോൾ പാളികളുടെ ഡയലോഗ് പ്ലേ വരുമ്പോൾ: നീ GIMP വിദഗ്ദ്ധന്മാർ ഏറ്റവും ഘട്ടങ്ങൾ അപ്പുറം അഭിമുഖീകരിക്കും ശേഷം, ഈ *almost always* എന്നാണ്. പ്രതിഭയെ നിങ്ങൾ സ്ക്രീനിൽ എഡിറ്റ് ചിത്രങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു; നിങ്ങളുടെ ശേഖരിക്കുന്നത് മുമ്പ് ചിത്രത്തിന്റെ വിൻഡോ അടയ്ക്കുകയാണെങ്കിൽ, GIMP നിങ്ങൾ ഫയൽ ക്ലോസ് ആവശ്യമുണ്ടോ ഇല്ലയോ ആവശ്യപ്പെടും.

> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങളുടെ GIMP ലേഔട്ട് നഷ്ടപ്പെട്ടു, നിങ്ങളുടെ ക്രമീകരണത്തെ Windows → Recently Closed Docks ഉപയോഗിച്ച് വീണ്ടെടുക്കാൻ എളുപ്പമാണ്; ഒരു ചിത്രം തുറന്നിരിക്കുന്ന സമയത്ത് വിൻഡോസ് മെനു കമാൻഡ് മാത്രം ലഭ്യം. , ചേർക്കുന്നതിന് അടയ്ക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഡോക്കിൽ ഒരു ടാബ് വേര്പെടുത്തി, ഒരു ഡയലോഗ് മുകളിൽ വലത് കോണിലുള്ള PLACEHOLDER,-100932 ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഈ ടാബ് മെനു തുറക്കുന്നു. Add Tab, Close Tab , അല്ലെങ്കിൽ Detach Tab തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

തുടർന്നുവരുന്ന വിഭാഗങ്ങളിൽ അവർ അവർ എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കുന്നുവെന്നും വിശദീകരിക്കുന്നതിലും, സ്ക്രീൻഷോട്ട് കാണിച്ചിരിക്കുന്ന വിൻഡോസ് ഓരോ ഘടകങ്ങൾ ഇതിലൂടെ നിങ്ങളെ. നിങ്ങൾ അവരെ, പ്ലസ് GIMP ചിത്രങ്ങൾ അടിസ്ഥാന ഘടന വിവരിക്കുന്ന ഭാഗം വായിക്കുക ചെയ്താൽ, അടിസ്ഥാന ഇമേജ് മാറ്റങ്ങൾ വൈവിധ്യമാർന്ന വേണ്ടി GIMP ഉപയോഗിക്കാൻ മതി സാധ്യത ഇല്ല. അതിനുശേഷം, നിങ്ങൾ സാധ്യമാകൂ എന്ന് കൂടുതൽ തന്ത്രപൂർവം സവിശേഷമായ കാര്യങ്ങൾ ഏതാണ്ട് അനന്തമായ എണ്ണം പഠിക്കാൻ ചുറുചുറുക്കോടെ (അല്ലെങ്കിൽ പരീക്ഷണം) എന്ന മാനുവൽ തയാറായി നോക്കാൻ കഴിയും. തമാശയുള്ള!

2.1. പണിസഞ്ചി

ചിത്രം 3.4. പണിസഞ്ചി സ്ക്രീൻഷോട്ട്

പണിസഞ്ചി GIMP ഹൃദയം ആണ്. ഇവിടെ നിങ്ങൾ അവിടെ കണ്ടെത്തും പറ്റി ഒരു ദ്രുത ടൂർ ആണ്.

> **സൂചന**
> പണിസഞ്ചിയിൽ, എന്തെങ്കിലും മൌസ് ചലിക്കുന്ന അതു ഒരു നിമിഷം വിശ്രമം അനുവദിച്ചുകൊണ്ട് GIMP മിക്ക ഭാഗങ്ങളിലും പോലെ, സാധാരണയായി കാര്യം വിവരിക്കുന്ന ഒരു "tooltip" പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഹ്രസ്വ കട്ട് കീകൾ പലപ്പോഴും ടൂൾടിപ് കാണിച്ചിട്ടുണ്ട്. പല കേസുകളിലും നിങ്ങൾ ഒരു ഇനം മൌസ് ഹോവർ മൌസ് കീഴെയുള്ള കാര്യം സഹായം നേടുന്നതിനുള്ള F1 കീ അമർത്തുക കഴിയും.

സ്വതവേ, മാത്രം മുൻവശം-പശ്ചാത്തല ഐക്കൺ ദൃശ്യമാണ്. നിങ്ങൾ Edit → Preferences → Toolbox വഴി ബ്രഷ്-ശ്രേണി-വിതറുക ഐക്കണുകളുടെയും സജീവ ഇമേജ് ഐക്കൺ ചേർക്കാൻ കഴിയും: ഉപകരണങ്ങൾ കോൺഫിഗറേഷൻ.

1. *Tool icons:* ഈ ഐക്കണുകൾ ആവശ്യങ്ങൾക്ക് വൈവിധ്യമാർന്ന ഉപകരണങ്ങൾക്ക് സജീവമാക്കുന്നതിന് ഏത് ബട്ടണുകളുണ്ട്: ചിത്രങ്ങളുടെ ഭാഗങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഒരു ചിത്രം പെയിന്റിംഗ്, ഒരു ഇമേജ് രൂപാന്തരപ്പെടുത്തി മുതലായവ വിഭാഗം 1, "പണിസഞ്ചി" ഉപകരണങ്ങൾ മായി എങ്ങനെ ഒരു അവലോകനം നൽകുന്നു, ഓരോ ഉപകരണം Tools ലെ വ്യവസ്ഥാപിതമായി വിശദീകരിച്ചിട്ടുണ്ട് അധ്യായം.
2. ഇവിടെ *Foreground/Background colors:* നിറം പ്രദേശങ്ങൾ നിങ്ങൾ അനേകം ഓപ്പറേഷനുകളിൽ പ്ലേ കയറി വരുന്നു GIMP ന്റെ നിലവിലെ മുന്നിലും പശ്ചാത്തലത്തിലും നിറങ്ങൾ, കാണിക്കും. അവരിൽ ഒന്നുകിൽ ഒന്നിൽ ക്ളിക്കു നിങ്ങൾക്ക് മറ്റൊരു നിറത്തിൽ മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കളർ സെലക്ടർ ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു. ഇരട്ട തലയുള്ള അമ്പ് ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് രണ്ട് നിറങ്ങൾ അക്കങ്ങള്, താഴത്തെ ഇടത് മൂലയിൽ ചെറിയ ചിഹ്നത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് കറുപ്പും വെളുപ്പും അവരെ പുനഃസജ്ജമാക്കുന്നു.
3. ഇവിടെ *Brush/Pattern/Gradient:* ചിഹ്നങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നവ GIMP'S കാണിക്കാൻ: നിങ്ങൾ ("painting" വഴിയിൽ മായ്ക്കുന്ന ആൻഡ് smudging, പോലുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉൾപ്പെടുന്നു) ചിത്രത്തിൽ പെയിന്റ് അനുവദിക്കുന്ന എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു; ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ പൂരിപ്പിച്ച് ഉപയോഗിക്കുന്ന ശ്രേണി, വേണ്ടി; ഒരു ഓപ്പറേഷൻ നിറങ്ങൾ സുഗമമായി വ്യത്യസ്ത ശ്രേണി ആവശ്യമാണ് എപ്പോഴൊക്കെ പ്ലേ കടന്നു വരുന്നതും ഗ്രേഡിയന്റ്, വേണ്ടി. ഈ ചിഹ്നങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും ക്ലിക്കുചെയ്താൽ ഇത് മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് വിൻഡോ ചെയ്യുന്നു.
4. *Active Image:* GIMP ൽ, ഒരേസമയം നിരവധി ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ കഴിയും, എന്നാൽ ഏതു നിമിഷത്തിലും, ഒരു ചിത്രം മാത്രം "active image" ആണ്. ഇവിടെ നിങ്ങൾ സജീവ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ചെറിയ വിശ്വപ്രസിദ്ധമായ പ്രാതിനിധ്യം കണ്ടെത്താൻ. നിലവിൽ തുറന്നിരിക്കുന്ന ചിത്രങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് ഒരു ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് ഐക്കൺ ക്ലിക്ക് അത് സജീവ ഉണ്ടാക്കുവാൻ ഡയലോഗിൽ ഒരു ചിത്രം ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. സാധാരണ, ഒരു ഇമേജ് വിൻഡോ മൾട്ടി വിൻഡോ മോഡ്, അല്ലെങ്കിൽ സിംഗിൾ വിൻഡോ മോഡ് ഒരു ഇമേജ് ടാബിൽ അത് സജീവ ഉണ്ടാക്കുവാൻ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
   നിങ്ങൾ "Drop to an XDS file manager to save the image" കഴിയും. യുണിക്സ്-പോലുള്ള പ്രവർത്തക സംവിധാനങ്ങൾക്കായി X Window സിസ്റ്റം ഗ്രാഫിക്കല് യൂസര് ഇന്റര്ഫേസ് ഒരു അധിക സവിശേഷത: XDS "X Direct Save Protocol" വേണ്ടി ചുരുക്കപ്പേരാണ്.

> **കുറിപ്പ്**
> ഓരോ ആരംഭത്തിൽ GIMP ഒരു ഉപകരണം (ബ്രഷ്), ഒരു നിറം, സ്വതവേ ഒരു ബ്രഷ് ഒരു പാറ്റേൺ എപ്പോഴും ഒരേ തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. നിങ്ങൾ GIMP കഴിഞ്ഞ നിങ്ങളുടെ മുമ്പത്തെ സെഷനിൽ അവസാനിപ്പിക്കുന്ന സമയത്ത് ഉപയോഗിച്ച ഉപകരണം, നിറം, ബ്രഷ് ആൻഡ് പാറ്റേൺ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ചെയ്യണമെങ്കിൽ, Preferences/Input Devices ലെ Save input device settings on exit പരിശോധിക്കുക.

> **സൂചന**
> പണിസഞ്ചി വിൻഡോ ഡയലോഗ് മുകളിൽ സഹിതം "Wilber's eyes" പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. `(toolbox- wilber no)`: നിങ്ങളുടെ `gimprc` പ്രമാണത്തെ താഴെ ലൈൻ ചേർത്തുകൊണ്ട് "Wilber's eyes" തുടച്ചുനീക്കുന്ന കഴിയും. അതു മാത്രം പണിസഞ്ചി ബാധിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു തുറന്ന ഇമേജ് ഇല്ല ചിത്ര വിൻഡോയിൽ കണ്ണു മാത്രമേ ദൃശ്യമാകൂ.

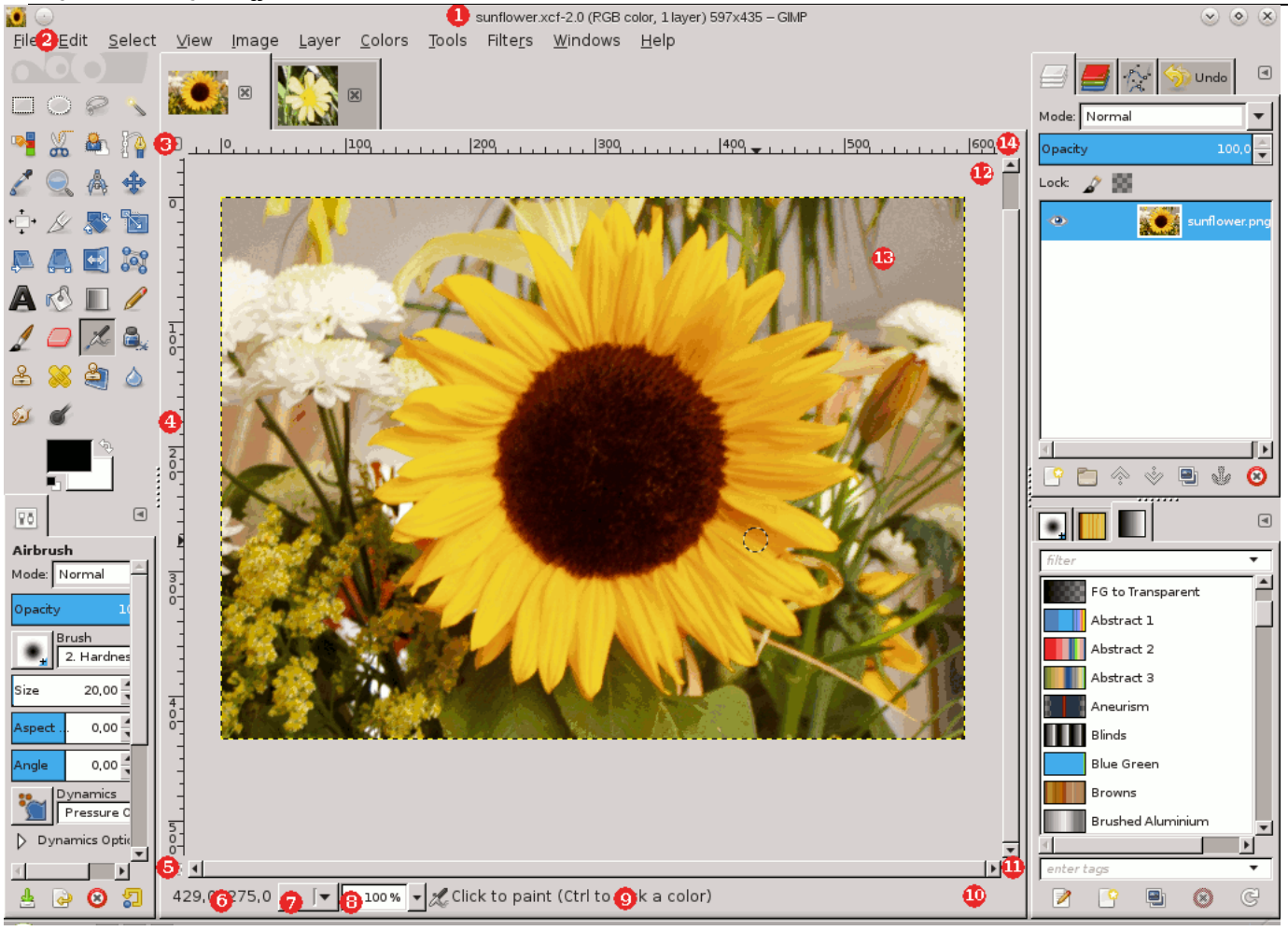
> **സൂചന**
> വലിച്ചിട്ടതിനുശേഷം സ്വന്തം ഇമേജ് വിൻഡോ അല്ലെങ്കിൽ ടാബിൽ ചിത്രം തുറക്കാൻ പണിസഞ്ചി ജാലകത്തിൽ ഒരു ഫയൽ ബ്രൗസറിൽ നിന്ന് ഒരു ചിത്രം ഇടുക.

2.2. ചിത്രം വിൻഡോ

(ഓപ്ഷണൽ, Windows → >Single-Window Mode വഴി എന്നാൽ പ്രാപ്തമാക്കിയതോട് ഈ ഉപാധി ഉപയോഗിച്ച് ജിമ്പ് ഉപേക്ഷിക്കാൻ എങ്കിൽ ജിമ്പ് സിംഗിൾ മോഡിൽ അടുത്ത തവണ തുറക്കും.) മൾട്ടി വിൻഡോ മോഡ് (സ്ഥിരസ്ഥിതി), സിംഗിൾ വിൻഡോ മോഡ്: ജിമ്പ് യൂസർ ഇന്റർഫേസ് രണ്ടു മോഡുകൾ ഇപ്പോൾ ലഭ്യമാണ്. സിംഗിൾ വിൻഡോ മോഡ്, യാതൊരു പുതിയ ജാലകം ചേർത്തു: ചിത്രങ്ങൾ ഡയലോഗുകളിലും ടാബുകളിൽ ചേർത്തു. ദയവായി സിംഗിൾ വിൻഡോ മോഡ് കാണുക. നിങ്ങൾ തുറന്ന യാതൊരു ചിത്രം ഇല്ലാതെ GIMP തുടങ്ങുമ്പോൾ, ഇമേജ് ഏകജാലകം-വിൻഡോ മോഡിൽ അസാന്നിദ്ധ്യം തോന്നുന്നു, അതേസമയം, മൾട്ടി വിൻഡോ മോഡ്, ഇമേജ് വിൻഡോ, നിലവിലുണ്ട് ഇമേജ് തുറക്കുക പോലും.
ഞങ്ങൾ ഒരു സാധാരണ ചിത്രം വിൻഡോയുടെ സ്വതവേ കൂടിയിരിക്കുന്ന ഘടകങ്ങൾ ഒരു സംക്ഷിപ്ത വിവരണം ആരംഭിക്കും. ഘടകങ്ങളിൽ ചിലത് View മെനുവിൽ കമാൻഡുകൾ ഉപയോഗിച്ച് നീക്കം ചെയ്യാം.

ചിത്രം 3.5. മൾട്ടി വിൻഡോ മോഡ് ഇമേജ് വിൻഡോ

ചിത്രം 3.6. ചിത്രം ഏരിയ സിംഗിൾ വിൻഡോ മോഡ് ലെ



> **കുറിപ്പ്**
> Despite *Single*-window Mode, we will use "image window" for "image area".

1. ഒരു ചിത്രം ഇല്ലാതെ ഒരു ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ *Title Bar:* നബി തലക്കെട്ട് ബാർ "GNU Image Manipulating Program" പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഒരു ചിത്രം ഒരു ചിത്രം വിൻഡോ Preference Dialog ലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ അനുസരിച്ച് ചിത്രം പേരും ശീർഷകം ബാറിലെ അതിന്റെ പ്രത്യേകതകൾ പ്രദര്ശിപ്പിക്കും. തലക്കെട്ട് ബാർ ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റം, അല്ല GIMP നൽകുന്നതുമാണ്, അതിനാൽ അതിന്റെ രൂപം ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റം, വിൻഡോ മാനേജർ, ഒപ്പം / അല്ലെങ്കിൽ തീം മാറുന്നു സാധ്യത - ലിനക്സ് സിസ്റ്റങ്ങളിൽ, ഈ ടൈറ്റിൽ ബാറിൽ ചിത്രം വിൻഡോ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് ഒരു ബട്ടൺ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ ഡസ്ക്ടോപ്പുകളിലുമില്ല. നിങ്ങൾക്ക് പണിസഞ്ചിയിൽ വിൻഡോ, തലം വിൻഡോയിൽ ഈ ബട്ടൺ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.
   നിങ്ങൾ ഒരു നോൺ-ചയാനള ചിത്രം തുറന്നു, അത് ഒരു പോലെ "(imported)" ആണ്. ചയാനള ഫയൽ അതിന്റെ യഥാർത്ഥ പേര് ഇമേജ് വിൻഡോയുടെ താഴെയുള്ള സ്റ്റാറ്റസ് ബാറിലെ ലഭ്യമാകുന്നു.
   ഒരു ചിത്രം പുതുക്കപ്പെട്ടത്, ഒരു നൽകിക്കൊണ്ടാണ് ശീർഷകം മുന്നിൽ പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്നു.
2. നേരിട്ട് തലക്കെട്ട് ബാർ താഴെ *Image Menu:* മെനു ബാർ (അത് അടിച്ചമർത്തുന്ന ചെയ്തു പക്ഷം) ലഭ്യമാകുന്നു. ചിത്രം മെനു നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജിൽ നടത്താം ഏതാണ്ട് എല്ലാ ഓപ്പറേഷൻ അക്സസ് നൽകുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ, *Menu Button* വിളിച്ചു, വെറും താഴെ വിവരിച്ചിരിക്കുന്ന ചെറിയ "arrow-head" ചിഹ്നത്തിൽ ഒരു പോപ്പ്-അപ്പ് ഇമേജ് മെനു, PLACEHOLDER,-100848, അല്ലെങ്കിൽ left- ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് ഒരു ഇമേജിൽ റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം. മെനുവിൽ കാണുന്നത് പോലെ പലരും മെനു കമാൻഡുകളെ കീബോർഡ് *shortcuts* ബന്ധപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗിൽ Use Dynamic Keyboard Shortcuts പ്രാപ്തമാക്കുകയാണെങ്കിൽ, മെനു പ്രവർത്തനങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ ഇഷ്ടപ്പെട്ട കുറുക്കുവഴികൾ നിർവചിക്കാനാകും.
3. *Menu Button:* കോളങ്ങളിൽ ഇമേജ് മെനു പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് മെനു ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് (പൂർണ്ണ സ്ക്രീൻ മോഡിൽ അവശ്യ). നിങ്ങൾ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ ഉപയോഗിക്കുവാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു എങ്കിൽ, മെനു തുറക്കുന്നതിന് **Shift** + **F10** ഉപയോഗിക്കുക.
4. സ്ഥിര ലേഔട്ടിൽ *Ruler:*, ഭരണാധികാരികളുടെ മുകളിൽ ചിത്രത്തിന്റെ ഇടത് കാണിച്ചിരിക്കുന്നു. ചിത്രം ഉള്ളിൽ നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ നിർണ്ണയിക്കാൻ

ഭരണാധികാരികൾ ഉപയോഗിക്കുക. ഭരണാധികാരികൾ സ്ഥിര യൂണിറ്റ് പിക്സൽ ആണ്; പിക്സൽ പുറമെ ഒരു യൂണിറ്റ് ഉപയോഗിക്കാൻ ചുവടെ വിവരിച്ചിരിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക.
ഭരണാധികാരികളുടെ സുപ്രധാന ഒരുത്തൻ *guides* സൃഷ്ടിക്കുക എന്നതാണ്. ഒരു ഗൈഡ് സൃഷ്ടിക്കാൻ ചിത്രം ഒരു പ്രമാണി ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രാഗ്. ഒരു ഗൈഡ് നിങ്ങൾ കൃത്യമായി കാര്യങ്ങൾ-അല്ലെങ്കിൽ പദവി മറ്റൊരു ലൈൻ തീർച്ചയായും തിരശ്ചീനമായി ലംബമായതോ കാര്യം സ്ഥിരീകരിക്കാൻ സഹായിക്കുന്ന ഒരു വരിയാണ്. ക്ലിക്ക് അതു നീക്കാൻ ഒരു ഗൈഡ് വലിച്ചിടുക. ഇല്ലാതാക്കുന്നതിന് ചിത്രങ്ങളിൽ നിന്നും ഒരു ഗൈഡ് ഡ്രാഗ് നിങ്ങൾ എപ്പോഴും ചിത്രം മറ്റൊരു ഗൈഡ് ഇഴയ്ക്കാം. പോലും ഒരേ സമയം ഒന്നിലധികം ഗൈഡുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.
ഭരണാധികാരി പരിസരത്ത് മൌസ് പോയിന്റർ സ്ഥാനം രണ്ടു ചെറിയ arrow- തല ലംബമായി ഒപ്പം തിരശ്ചീനമായി ചൂണ്ടുന്ന കൂടെ അടയാളപ്പെടുത്തി.

5. *QuickMask Toggle:* ചിത്രത്തിന്റെ താഴത്തെ ഇടത് മൂലയിൽ ചെറിയ ബട്ടൺ ഓഫ് പെട്ടെന്ന് മാസ്ക് ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നു. പെട്ടെന്ന് മാസ്ക് ഓൺ ആണ്, ബട്ടൺ ചുവപ്പ് വിധമാണ്. ഇത് വളരെ ഉപയോഗപ്രദമായ ഉപകരണം കൂടുതൽ വിശദാംശങ്ങൾ QuickMask കാണുക.
6. *Pointer Coordinates:* പോയിന്റർ (മൗസ് കഴ്സർ, നിങ്ങൾ ഒരു മൗസ് ആണ് ഉപയോഗിക്കുന്നതെങ്കിൽ) ചിത്രം അതിരുകൾ പരിധിക്കുള്ളിലാണ് ജാലകത്തിന്റെ താഴത്തെ ഇടതു മൂലയിൽ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ഏരിയ നിലവിലെ പോയിന്റർ നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. യൂണിറ്റ് ഭരണാധികാരികളുടെ സമാനമാണ് നടപടിക്രമം.
7. *Units Menu:* ഭരണാധികാരികൾ നിരവധി മറ്റ് ആവശ്യങ്ങൾക്കായി ഉപയോഗിക്കുന്ന യൂണിറ്റ് മാറ്റാൻ യൂണിറ്റുകളും മെനു ഉപയോഗിക്കുക. യൂണിറ്റ് പിക്സൽ, എന്നാൽ നിങ്ങൾ വേഗം ഇഞ്ച്, സെ.മീ, അല്ലെങ്കിൽ ഈ മെനു ഉപയോഗിച്ച് മറ്റ് നിരവധി സാധ്യതകൾ മാറാൻ കഴിയും. കാണുക മെനുവിൽ "Dot for dot" സ്ഥാപിക്കുന്നതിനു ഡിസ്പ്ലേ സ്കെയിൽ എങ്ങനെ ബാധിക്കുന്നു ശ്രദ്ധിക്കുക: കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Dot for Dot കാണും.
8. *Zoom Button:* അല്ലെങ്കിൽ ഔട്ട് ചിത്രം സൂം മാർഗങ്ങളുണ്ട് എണ്ണം ഉണ്ട്, എന്നാൽ സൂം ബട്ടൺ ഒരുപക്ഷേ ലളിതമായ ആണ്. നേരിട്ട് കൃത്യമായ നിയന്ത്രണം ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ ഒരു സൂം നില നൽകുക കഴിയും.
9. സ്റ്റാറ്റസ് ഏരിയ *Status Area:* ചിത്രം വിൻഡോയുടെ താഴെ ആണ്. സ്വതവേ, സ്റ്റാറ്റസ് ഏരിയ image.xcf ഫയലിന്റെ യഥാർത്ഥ പേര്, ചിത്രത്തിന്റെ ഉപയോഗിക്കുന്ന സിസ്റ്റം മെമ്മറി അളവ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. നില ഏരിയയിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്ന വിവരങ്ങൾ യഥേഷ്ടം Edit → Preferences → Image Windows → Title & Status ഉപയോഗിക്കുക. സമയം-ദഹിപ്പിക്കുന്ന ഓപ്പറേഷൻസ് സമയത്ത്, സ്റ്റാറ്റസ് ഏരിയയിൽ താൽക്കാലികമായി പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഓപ്പറേഷൻ എങ്ങനെ പൂർണ്ണമായ ഓപ്പറേഷൻ ആണ് കാണിക്കുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> ചിത്രം ഉപയോഗിച്ച മെമ്മറി ഇമേജ് ഫയൽ വലുപ്പം നിന്ന് തികച്ചും വ്യത്യസ്തമാണ് ശ്രദ്ധിക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു 70Kb .PNG ചിത്രം ദൃശ്യമാകും വരുമ്പോൾ റാം 246Kb അവകാശദേശത്തേക്കു. രണ്ട് പ്രൈമറി കാരണങ്ങൾ മെമ്മറി ഉപയോഗം വ്യത്യാസം ഉണ്ട്. ആദ്യം, ഒരു .png ഫയൽ ഫോർമാറ്റിൽ ആണ്, ചിത്രം uncompressed രൂപത്തിൽ റാം അതൊട്ടും ആണ്. രണ്ടാമത്തേത്, GIMP പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കുക കമാൻഡ് ഉപയോഗത്തിനായി, അധിക മെമ്മറി, ചിത്രത്തിന്റെ പകർപ്പുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

10. സങ്കീർണമായ സമയം-ദഹിപ്പിക്കുന്ന ഓപ്പറേഷൻസ് സമയത്ത് *Cancel Button:*, സാധാരണയായി ഒരു പ്ലഗ്-ഇൻ, ഒരു റദ്ദാക്കുക ബട്ടൺ താൽക്കാലികമായി വിൻഡോയുടെ താഴത്തെ വലത് കോണിലുള്ള ലഭ്യമാകുന്നു. ഓപ്പറേഷൻ നിർത്താൻ റദ്ദാക്കുക ബട്ടൺ ഉപയോഗിക്കുക.

> **കുറിപ്പ്**
> ഏതാനും പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ ചിലപ്പോൾ പിന്നിൽ ചിത്രങ്ങളുടെ കേടായ കഷണങ്ങൾ വിട്ടുകൊടുത്തത് റദ്ദാക്കി സാധ്യതകളിലേക്ക് മോശമായി പ്രതികരിക്കും.

11. *Navigation Control:* ഈ ചിത്രം ഡിസ്പ്ലേ താഴത്തെ വലത് കോണിൽ ഒരു ചെറിയ ക്രോസ്-ആകൃതിയിലുള്ള ബട്ടൺ ആണ്. (മൗസ് ബട്ടൺ റിലീസ് ചെയ്യരുത്) നാവിഗേഷൻ നിയന്ത്രണം നാവിഗേഷൻ പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ക്ലിക്ക് പിടിക്കുക. നാവിഗേഷൻ പ്രിവ്യൂ ഔട്ട്ലൈൻ പ്രദർശിപ്പിച്ച പ്രദേശം ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ഒരു മിനിയേച്ചർ കാഴ്ചയുണ്ട്. വേഗത്തിൽ ഇമേജ്-നീക്കാൻ അമർത്തുമ്പോൾ ബട്ടൺ സൂക്ഷിക്കുന്നതിനൊപ്പം മൌസ് ഒരു വ്യത്യസ്ത ഭാഗം പാൻ നാവിഗേഷൻ പ്രിവ്യൂ ഉപയോഗിക്കുക. നാവിഗേഷൻ വിൻഡോ പലപ്പോഴും വേഗത്തിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ച ഒരു ഭാഗം മാത്രമേ ഒരു വലിയ ഇമേജ് ചുറ്റും നാവിഗേറ്റ് ഏറ്റവും നല്ല രീതി ആണ്. (നാവിഗേഷൻ വിൻഡോ പ്രവേശിക്കുന്നതിനുള്ള മറ്റ് വഴികൾ Navigation Dialog കാണുക). (നിങ്ങളുടെ മൗസ് ഒരു middle- ബട്ടൺ ഉണ്ടെങ്കിൽ, ചിത്രം ഉടനീളം പാൻ അതു കൊണ്ട് ക്ലിക്ക്-ഡ്രാഗ്).
12. *Inactive Padding Area:* ഇമേജ് അളവുകൾ ഇമേജ് വിൻഡോ കുറവായിരിക്കും, ഈ പാഡിംഗോട് ഏരിയ സജീവ ചിത്ര പ്രദർശനവും നിര്ജീവ പാഡിംഗോട് പ്രദേശം വേർതിരിക്കുന്നു, അവ തമ്മിൽ വേർതിരിച്ചു കഴിയില്ല. നിങ്ങൾ സജീവമല്ലാത്ത ഏരിയയിലേക്ക് പൊതുവെ ഏതെങ്കിലും ഫിൽട്ടറുകളോ ഓപ്പറേഷൻസ് ബാധകമല്ല കഴിയില്ല.
13. ചിത്രം വിൻഡോയുടെ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട ഭാഗമാണ് *Image Display:* ചിത്രം ഡിസ്പ്ലേ അല്ലെങ്കിൽ ക്യാൻവാസ്, തീർച്ചയായും, ആണ്. ഒരു നിഷ്പക്ഷ ചാര പശ്ചാത്തലത്തിലാണ്, ഇമേജ് അതിർത്തി കാണിക്കുന്ന ഒരു മഞ്ഞ അതിനെക്കുറിച്ച് വലയം വിൻഡോയുടെ കേന്ദ്ര ഏരിയ, വഹിക്കുന്നത്. താഴെ വിശദീകരിച്ചതുപോലെ സൂം ക്രമീകരണം ഉൾപ്പെടെ വഴികൾ, വിവിധങ്ങളായ ഇമേജ് ഡിസ്പ്ലേയുടെ സൂം നില മാറ്റാൻ കഴിയും.
14. ഈ സവിശേഷത പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കാതെ *Image Window Resize Toggle:*, നിങ്ങൾ ക്ലിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചോ അതിർത്തിയിൽ പരിധികൾ ചിത്രം വിൻഡോയുടെ വലുപ്പം മാറ്റുക, ചിത്രം വലുപ്പവും സൂം മാറ്റില്ല. ജാലക വലുതാക്കുന്നതിന്, ഉദാഹരണത്തിന്, പിന്നെ നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ കൂടുതൽ കാണും. ഈ ബട്ടൺ അമർത്തുമ്പോൾ എന്നാൽ, ഇമേജ് വിൻഡോ വലുപ്പം ആണ് മുമ്പും ശേഷവും അങ്ങനെ (മിക്കവാറും) ചിത്രം ഒരേ പങ്കു പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു ജാലകം വലിപ്പം മാറ്റുന്നു വരുമ്പോൾ മാറ്റുന്നു.

> **സൂചന**
> വലിച്ചിട്ടതിനുശേഷം സ്വന്തം ഇമേജ് വിൻഡോ അല്ലെങ്കിൽ ടാബിൽ ഇമേജ് ഫയൽ തുറക്കുന്നതിന് ബ്രൗസറിൽ നിന്ന് പണിസഞ്ചി ജാലകത്തിൽ ഒരു ചിത്രം ഇടുക.
> ലെയർ ഡയലോഗ് ഒരു ഇമേജ് ഫയൽ ഇഴച്ചുകൊണ്ട് ഒരു പുതിയ പാളി ചിത്രം ചേർക്കുകയും.

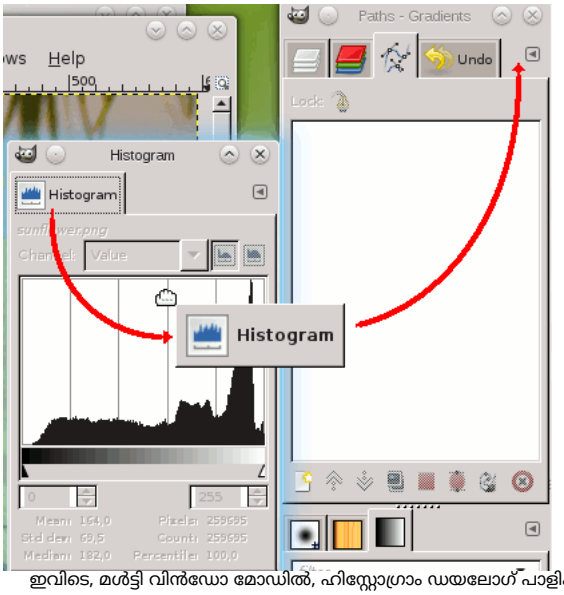
ചിത്ര വലുപ്പം ഇമേജ് വിൻഡോ വലുപ്പം വ്യത്യസ്തമായ കഴിയും. PLACEHOLDER,-100875: നിങ്ങൾ രണ്ട് കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ഫിറ്റ് വിൻഡോ, തിരിച്ചും കഴിയും

2.3. ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്

2.3.1. സംഘടിപ്പിക്കുക ഡയലോഗുകൾ

GIMP നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ഡയലോഗ് ഏൽപിക്കപ്പെട്ടവനൊന്നുമല്ല വലിയ വഴക്കം ഉണ്ട്. ഒരു "dialog" ഒരു ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പ്രത്യേക ടാസ്ക് പ്രതിഷ്ഠ ഒരു ചലിക്കുന്ന വിൻഡോ ആണ്. ഒരു "dock" പോലുള്ള ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗ് പെർസിസ്റ്റന്റ് ഡയലോഗുകൾ, ഒരു ശേഖരം ഉൾക്കൊള്ളാൻ കഴിയുന്ന ഒരു container ആണ്, Brushes ഡയലോഗ് പാലറ്റ് ഡയലോഗ് മുതലായവ തുറയിൽ എന്നാല്, പോലുള്ള മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഇമേജ് വിൻഡോ നോൺ-പെർസിസ്റ്റന്റ് ഡയലോഗുകൾ സാധ്യമല്ല.
GIMP മൂന്നു സ്ഥിര തുറയിൽ ഉണ്ട്: PLACEHOLDER,-101470 ഈ തുറയിൽ, ഓരോ ഡയലോഗ് അതിന്റെ സ്വന്തം ടാബിൽ ആണ്.
മൾട്ടി വിൻഡോ മോഡിൽ, പണിസഞ്ചി ഒരു *utility window* അല്ല ഒരു ഡോക്കിൽ ആണ്. സിംഗിൾ വിൻഡോ മോഡ്, അത് ഏകജാലക വകയാണ്.
dockable ഡയലോഗുകളുടെ ഒരു പട്ടിക കാണുന്നതിന് Windows → Dockable Dialogs ഉപയോഗിക്കുക. ഡയലോഗ് കാണാൻ ലിസ്റ്റിൽ നിന്നും ഒരു dockable ഡയലോഗ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഡയലോഗ് ഒരു ഡോക്കിൽ ലഭ്യമാണ് എങ്കിൽ, അത് ദൃശ്യമാകും ഉണ്ടാക്കിയ. ഡയലോഗ് ഒരു ഡോക്കിൽ ചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, പെരുമാറ്റം മൾട്ടി ഒറ്റ വിൻഡോ മോഡുകൾ വ്യത്യസ്തമാണ്: PLACEHOLDER,-101473
നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചിടാനാകും ഒരു ടാബ് പിടികൂടാനുള്ള സ്ഥലത്ത് ഡ്രോപ്പ്: PLACEHOLDER,-101474
മൾട്ടി വിൻഡോ മോഡ്, നിങ്ങൾക്ക് ഡയലോഗ് ശീർഷകം ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് പിടികൂടാനുള്ള സ്ഥലത്തു വലിച്ചിടാം.

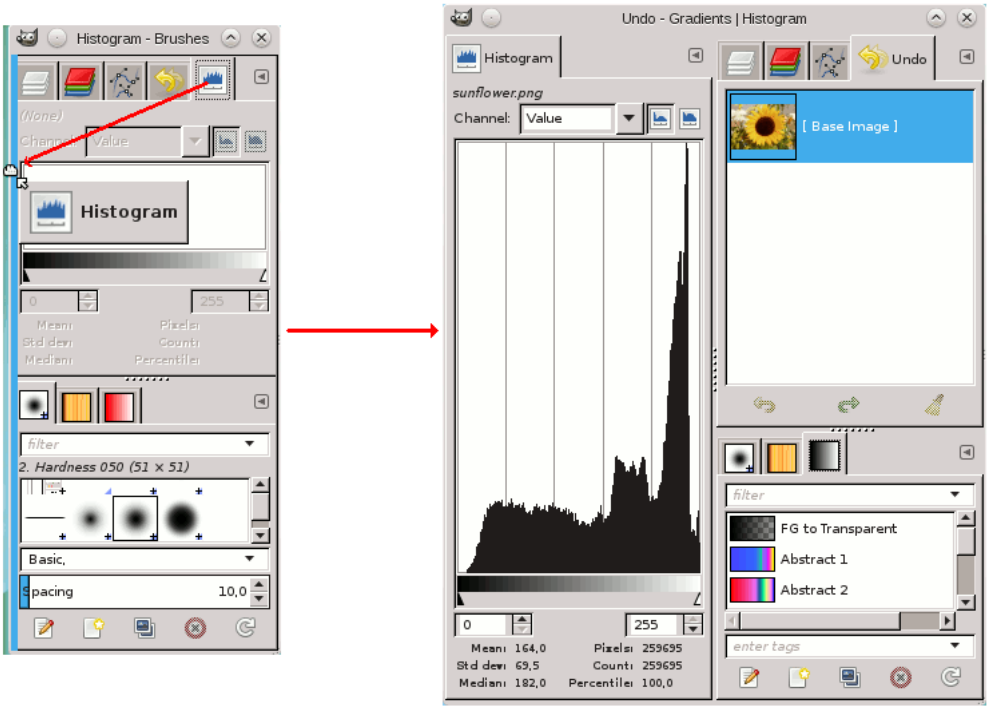
ചിത്രം 3.7. ഒരു ഡയലോഗ് ഗ്രൂപ്പിൽ ഒരു പുതിയ ഡയലോഗ് സംയോജിപ്പിയ്ക്കുന്നതു്



ഇവിടെ, മൾട്ടി വിൻഡോ മോഡിൽ, ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ഡയലോഗ് പാളികൾക്ക്-പഴയപടിയാക്കൽ ഡോക്ക് ടാബ് ബാർ ഇതൊക്കെ ചെയ്തു.

കൂടുതൽ ലളിതമായ: ടാബ് മെനു വിഭാഗം 2.3.2, "ടാബ് മെനു" ലെ **Add tab** കമാൻഡ്.

ചിത്രം 3.8. ഒരു ഡോക്കിൽ അതിർത്തിയിൽ ഒരു ഡയലോഗ് ആങ്കറിംഗ്



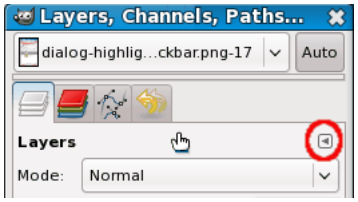
ഡയലോഗ് വലത് പാനലിൽ ഇടത് അതിർത്തിയിൽ ആങ്കർ: ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ഡയലോഗ് വലത് പാനലിൽ ഇടത് ലംബമായ ഡോക്കിങ് ബാറും ഫലവുമായി വലിച്ചിഴച്ച്. ഈ ഡയലോഗ് ഇപ്പോൾ വലത് പാനലിൽ വകയാണ്.
നിങ്ങൾ രണ്ടു സ്ക്രീനുകൾ, ഡയലോഗുകൾ ഒന്നു ചിത്രങ്ങൾക്കുള്ള മറ്റ് പ്രവർത്തിക്കാൻ അതിനാൽ, രസകരമായ ഒരു *multi-column* ഡിസ്പ്ലേ ഡയലോഗുകൾ, ക്രമീകരിക്കാനും കഴിയും.

സൂചന

ഒരു ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ **TAB** അമർത്തുക തുറയിൽ ദൃശ്യപരത ടോഗിൾ. തുറയിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ ഒരു ഭാഗം മറയ്ക്കാൻ ഇത് ഉപകാരപ്പെടുന്നതാണ്. വേഗത്തിൽ, എല്ലാ തുറയിൽ മറയ്ക്കാൻ കഴിയും നിങ്ങളുടെ ജോലി ചെയ്യാൻ വീണ്ടും എല്ലാ പ്രമാണങ്ങളും പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ. ഡോക്കിൽ നാവിഗേറ്റുചെയ്യുന്നതിനുള്ള ഒരു ഡോക്ക് അകത്ത് **TAB** അമർത്തുന്നത്.

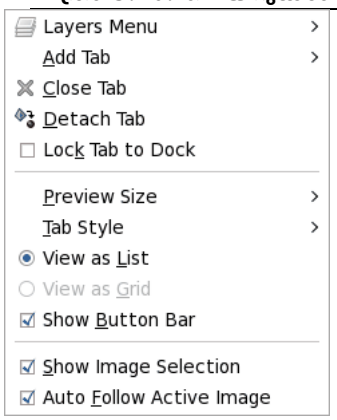
2.3.2. ടാബ് മെനു

ചിത്രം 3.9. ടാബ് മെനു ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ഡോക്കിൽ ഒരു ഡയലോഗ് ഹൈലൈറ്റുചെയ്തു.



ഓരോ ഡയലോഗിൽ നിങ്ങൾ മുകളിൽ കണക്കുകൾ ഹൈലൈറ്റുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ പോലെ ടാബ് മെനു ബട്ടൺ അമർത്തി ടാബ് സംബന്ധമായ പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഒരു പ്രത്യേക മെനു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും. വഹ കല്പിക്കുന്നു മെനുവിൽ കാണിക്കുന്ന സജീവ ഡയലോഗ് ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു, എന്നാൽ അവർ എപ്പോഴും പുതിയ ടാബുകൾ, ടാബുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നത് ക്ലോസിംഗ് അല്ലെങ്കിൽ detaching വേണ്ടി ഓപ്പറേഷൻസ് ഉൾപ്പെടുന്നു.

ചിത്രം 3.10. ലെയറുകൾ ഡയലോഗ് ടാബ് മെനു.

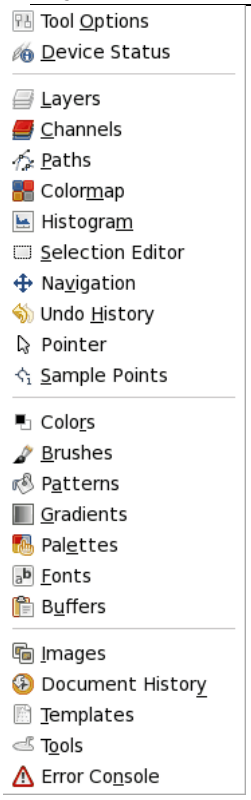


ടാബ് മെനു നിങ്ങൾ കമാൻഡുകൾ ആക്സസ് നൽകുന്നു:

സന്ദർഭ മെനു
: ഓരോ ടാബ് മെനു മുകളിൽ ഒരു എൻട്രി ഡയലോഗ് ആ പ്രത്യേക തരം നിർദ്ദിഷ്ട ഓപ്പറേഷൻസ് അടങ്ങുന്ന ഡയലോഗ് സന്ദർഭ മെനു തുറക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, പാളികൾക്ക് ടാബ് സന്ദർഭ മെനു പാളികൾ കൃത്രിമം വേണ്ടി പ്രവർത്തനങ്ങൾ അടങ്ങുന്ന Layers Menu ആണ്.

ടാബ് ചേർക്കുക
: Add Tab നിങ്ങൾ പുതിയ ടാബുകളായി dockable ഡയലോഗുകൾ ഒരു വലിയ മുറികൾ ചേർക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഉപമെനുവുണ്ട് കടന്നു തുറക്കുന്നു.

ചിത്രം 3.11. "Add tab" ഉപ-മെനു



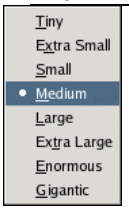
ടാബ് അടയ്ക്കുക
: ഡയലോഗ് അടയ്ക്കുക. ഒരു ഡോക്കിൽ അവസാന ഡയലോഗ് അടയ്ക്കുന്നതിനുള്ള ഡോക്കിൽ സ്വയം ക്ലോസ് കാരണമാകുന്നു.

ടാബ് പറിച്ചെടുക്കുക
: അതിന്റെ ഏക അംഗം ആയി വിഘടിപ്പിച്ചു ഡയലോഗ് ഒരു പുതിയ ഡോക്ക് സൃഷ്ടിക്കുന്നു കടവില് നിന്ന് ഡയലോഗ് പറിച്ചെടുക്കുക. അതു ഡോക്കിനുള്ള നിന്നു ടാബ് വലിച്ചിടുമ്പോൾ അതു ഡോക്ക് ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ഒരു ലൊക്കേഷനിൽ പുറത്തിറക്കാൻ അതേ പ്രതീതി ഉണ്ട്.
: സിംഗിൾ വിൻഡോ മോഡ് ഒരു ഉദാഹരണത്തിലൂടെ പുതിയ വിൻഡോ സൃഷ്ടിക്കാൻ ഒരു ജീവിതഗതി!
: ടാബ് locked ആണെങ്കിൽ, ഈ മെനു ഇനം കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

ഡോക്ക് ലേക്കുള്ള ടാബ് ലോക്കുചെയ്യുക
: നീക്കുന്നുവെന്നതോ അകൽച്ച നിന്ന് ഡയലോഗ് തടയുക. സജീവമാക്കുമ്പോൾ, Detach Tab കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

പ്രിവ്യൂ വലിപ്പം

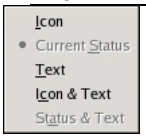
ചിത്രം 3.12. ഒരു ടാബ് മെനു പ്രിവ്യൂ വലിപ്പം ഉപമെനുവുണ്ട്.



പലരും എല്ലാവരും അല്ലതാനും, ഡയലോഗുകൾ ഡയലോഗിൽ ഇനങ്ങൾക്കായി വലുപ്പത്തിലുമുള്ള ഒരു ലിസ്റ്റ് നൽകുന്ന ഉപമെനുവുണ്ട് കടന്നു തുറക്കുന്ന ഒരു Preview Size ഓപ്ഷൻ, (മുകളിൽ കണക്ക് കാണുക) അടങ്ങുന്ന ടാബ് മെനുകൾ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഉദാഹരണത്തിന്, Brushes ഡയലോഗ് ലഭ്യമായ എല്ലാ നയപ്രഖ്യാപന ചിത്രങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു: പ്രിവ്യൂ വലിപ്പം ചിത്രങ്ങൾ എത്ര വലിയ നിർണ്ണയിക്കുന്നു. സ്ഥിര Medium ആണ്.

ടാബ് സ്റ്റൈൽ

ചിത്രം 3.13. ഒരു ടാബ് മെനു ടാബ് സ്റ്റൈൽ ഉപമെനുവുണ്ട്.



ഒന്നിലധികം ഡയലോഗുകൾ ഒരേ ഡോക്കിൽ മാത്രമേ ലഭ്യമായ, Tab Style മുകളിലുള്ള ടാബുകൾ രൂപം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഉപമെനുവുണ്ട് തുറക്കുന്നു (മുകളിൽ കണക്ക് കാണുക). അഞ്ച് തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ, എല്ലാ ഓരോ ഡയലോഗ് ലഭ്യമാണ് ഉണ്ട്:

ഐക്കൺ
: ഡയലോഗ് തരം പ്രതിനിധീകരിക്കാൻ ഒരു ഐക്കൺ ഉപയോഗിക്കുക.

ഇപ്പോഴത്തെ അവസ്ഥ
: നിങ്ങൾ എന്തെങ്കിലും തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്ന ഡയലോഗുകൾ, ഒരു ബ്രഷ്, പാറ്റേൺ ഗ്രേഡിയന്റ് പോലുള്ള മാത്രമേ ലഭ്യമാകൂ മുതലായവ Current Status ടാബ് മുകളിൽ നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഇനത്തിൽ ഒരു പ്രാതിനിധ്യം കാണിക്കുന്നു.

ടെക്സ്റ്റ്
: ഡയലോഗ് തരം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് ടെക്സ്റ്റ് ഉപയോഗിക്കുക.

ഐക്കണും ടെക്സ്റ്റ്
: ഇരട്ടക്കുട്ടികളുടെ ടാബുകളിൽ ഒരു ഐക്കൺ, ടെക്സ്റ്റ് ഫലങ്ങളിലും ഉപയോഗിക്കുന്നു.

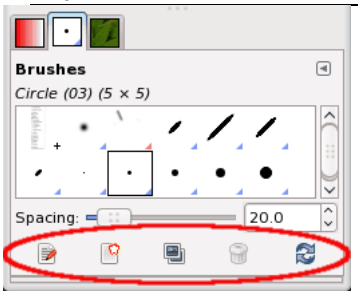
സ്റ്റാറ്റസ് ആൻഡ് ടെക്സ്റ്റ്
: ഡയലോഗ് തരം നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഇനം, ടെക്സ്റ്റ് കാണിക്കുക.

പട്ടിക ആയി കാണുക; ഗ്രിഡായി കാണുക
: ഈ എൻട്രികൾ നിങ്ങൾ ഒരു സെറ്റിൽ നിന്ന് ഒരു ഇനം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഡയലോഗുകൾ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു: നയപ്രഖ്യാപന, പാറ്റേണുകൾ, ഫോണ്ടുകൾ മുതലായവ താങ്കൾക്ക് പുറമെ ഓരോ പേര്, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഗ്രിഡ് ആയി ഒരു ലംബമായ ലിസ്റ്റ് പോലെ ഇനങ്ങൾ കാണുന്നതിന് തിരഞ്ഞെടുക്കാം, ഇനങ്ങളുടെ പ്രതിനിധീകരണങ്ങളോ എന്നാൽ പേരുകൾ. ഓരോന്നിനും ഗുണങ്ങളുണ്ട്: ഒരു ലിസ്റ്റ് ആയി കാണുന്നത് നിങ്ങൾക്ക് കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ നൽകുന്നു, പക്ഷേ ഒരു ഗ്രിഡ് ആയി കാണുന്നത് ഒരിക്കൽ കൂടുതൽ സാധ്യതകൾ കാണാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഈ സ്ഥിര ഡയലോഗുകൾ ഉടനീളം വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു: നയപ്രഖ്യാപന പാറ്റേണുകളും സ്ഥിരസ്ഥിതി ഒരു ഗ്രിഡ് ആകുന്നു; ഏറ്റവും മറ്റ് കാര്യങ്ങൾക്കായി, സ്വതവേ ഒരു പട്ടികയിലുണ്ട്.
വൃക്ഷം-കാഴ്ച View as List എപ്പോഴാണ്, നിങ്ങൾ ടാഗുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. ദയവായി വിഭാഗം 3.6, "ടാഗ്ചെയ്യൽ" കാണുക.
നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ലിസ്റ്റ് തിരയൽ ഫീൽഡ് ഉപയോഗിക്കാം: PLACEHOLDER,-101492
നിങ്ങൾ ഒന്നും ചെയ്തില്ലെങ്കിൽ ലിസ്റ്റ് തിരയൽ ഫീൽഡ് സ്വയം അഞ്ചു നിമിഷങ്ങൾ ശേഷം അടയുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> തിരയൽ ഫീൽഡ് കുറുക്കുവഴി പുറമേ പല പ്രയോഗങ്ങളുടെ "Brush", "Font" അല്ലെങ്കിൽ "Pattern" ഓപ്ഷൻ നേടുകയും വൃക്ഷം-കാഴ്ച ലഭ്യമാണ്.

ബട്ടൺ ബാർ കാണിക്കുക
: ചില ഡയലോഗുകൾ ഡയലോഗ് അടിയിൽ ഒരു ബട്ടൺ ബാർ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ; ഉദാഹരണത്തിന്, പാറ്റേണുകൾ, Brushes, ഘനമായ, ചിത്രങ്ങളും ഡയലോഗുകൾ. ഇത് ഒരു ചിരി ആണ്. അതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും എങ്കിൽ, ബട്ടൺ ബാർ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

ചിത്രം 3.14. Brushes ഡയലോഗ് ബട്ടൺ ബാർ.



ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കൽ കാണിക്കുക
: ഈ ഓപ്ഷൻ മൾട്ടി വിൻഡോ മോഡ് മാത്രം ലഭ്യമാണ്. ഇത് ഒരു ചിരി ആണ്. അതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, പിന്നീട് ഒരു ഇമേജ് മെനു ഡോക്ക് മുകളിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു: PLACEHOLDER,-101496 അതു പണിസഞ്ചി താഴെ ഡോക്ക് ഡയലോഗുകൾ ലഭ്യമല്ല. ഈ ഓപ്ഷൻ നിങ്ങൾ സ്ക്രീനിൽ നിരവധി ഇമേജുകൾ തുറക്കുക ഉണ്ടെങ്കിലോ മാത്രമേ രസകരമാണ്.

ഓട്ടോ പിന്തുടരുക സജീവ ചിത്രം
: ഈ ഓപ്ഷൻ മൾട്ടി വിൻഡോ മോഡ് മാത്രം ലഭ്യമാണ്. ഈ ഓപ്ഷൻ നിങ്ങൾ സ്ക്രീനിൽ നിരവധി ചിത്രങ്ങൾ തുറന്ന മാത്രമേ രസകരമായി ആണ്. പിന്നെ, ഒരു ഡോക്കിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ച വിവരങ്ങൾ എല്ലായ്പ്പോഴും ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ചിത്രത്തിന്റെ എന്നതാണ്. Auto Follow Active Image അപ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, ഇമേജ് മാത്രം ചിത്ര തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനും തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതാണ്. പ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് (അതിന്റെ ശീർഷകം ബാറിൽ ക്ളിക്ക്) നേരിട്ട് ചിത്രം സജീവമാക്കുന്നു അത് തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയും.

3. പഴയപടിയാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ GIMP ഒരു ഇമേജ് എന്തു ഏതാണ്ട് ഒന്നും തിരസ്കരിക്കാനും സാധിക്കും. നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന് Edit → Undo തിരഞ്ഞെടുത്താൻ ഏറ്റവും പുതിയ നടപടി പഴയപടിയാക്കാനുമാകും, എന്നാൽ ഈ അങ്ങനെ പതിവായി അയാള്, കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി മനഃപാഠമാക്കി വേണം എന്ന് Ctrl + Z നടക്കുന്ന. പഴയപടിയാക്കുന്നു സ്വയം തിരസ്കരിക്കാനും സാധിക്കും. ഒരു പ്രവർത്തനം പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കിയ ശേഷം, ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നും Edit → Redo തിരഞ്ഞെടുത്താൻ അതു *redo*, അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി, Ctrl + Y ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. ഇത് പലപ്പോഴും ആവർത്തിച്ച് ഇല്ലായ്മ അതു വീണ്ടും മാറ്റങ്ങൾ വഴി ഒരു പ്രവർത്തനം പ്രഭാവം ന്യായം സഹായകരമാകും. ഇത് സാധാരണയായി വളരെ പെട്ടെന്നുള്ള ആരെയും അധിക ഉറവിടങ്ങൾ സംഹരിക്കും ഇല്ല പഴയപടിയാക്കുന്നതിനോ ചരിത്രം മാറ്റിയാൽ, അതിനാൽ യാതൊരു ദോഷവും ഒരിക്കലും ഇല്ല.

ശ്രദ്ധിക്കുക

നിങ്ങൾ ഒന്നോ അതിലധികമോ പ്രവർത്തനങ്ങൾ റദ്ദാക്കാനും തുടർന്ന് പഴയപടിയാക്കൽ അല്ലെങ്കിൽ വീണ്ടും ഉപയോഗിച്ച് ഒഴികെ ഏതെങ്കിലും വിധത്തിൽ ഇമേജിൽ ഓപ്പറേറ്റ്, അത് ഇനി ആ പ്രവർത്തനങ്ങൾ വീണ്ടും കഴിയും എന്നു അവർ എന്നേക്കും നഷ്ടപ്പെട്ടു. ഈ പരിഹാരം, അതു ഒരു പ്രശ്നമായി ജീവിക്കേണ്ട, ചിത്രത്തിന്റെ തനിപ്പകർപ്പ് തുടർന്ന് പകർപ്പിൽ പരീക്ഷിക്കാൻ ആണ്. (ഡു *Not* ടെസ്റ്റ് യഥാർത്ഥ, ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ തനിപ്പകർപ്പ് വരുമ്പോൾ പഴയപടിയാക്കുക / വീണ്ടും ചരിത്രം പകർത്തി കാരണം.)

നിങ്ങൾ പലപ്പോഴും സ്വയം ഒരു സമയം നിരവധി ഘട്ടങ്ങൾ ഇല്ലായ്മ ചെയ്ത് വീണ്ടും മാറ്റങ്ങൾ കണ്ടെത്തുകയാണെങ്കിൽ, അത് തിരിച്ചുപോയി അല്ലെങ്കിൽ കൈമാറുകയോ അനുവദിച്ചുകൊണ്ട്, Undo History dialog, നിങ്ങൾ പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്രം ഓരോ പോയിന്റും ഒരു ചെറിയ സ്കെച്ച് കാണിക്കുന്ന ഒരു dockable ഡയലോഗ് പ്രവർത്തിക്കാൻ ബോധ്യപ്പെടുത്തുകയും വേണം വരാം ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ആ പോയിന്റ്.

പഴയപടിയാക്കൽ ഒരു ഇമേജ്-നിർദ്ദിഷ്ട അടിസ്ഥാനത്തിൽ നടപ്പാകും: "പൂർവ്വാവസ്ഥയിലാക്കുന്നത് ചരിത്രം" ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഘടകങ്ങൾ ഒന്നാണ്. GIMP ഈ ആവശ്യത്തിനായി ഓരോ ചിത്രവും മെമ്മറി ഒരു നിശ്ചിത തുക ലഭ്യമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗിന്റെ Environment ഉപയോഗിക്കുകയോ തുക കൂട്ടാനോ കുറക്കാനോ നിങ്ങളുടെ മുൻഗണനകൾ ഇഷ്ടാനുസൃതമാക്കുക കഴിയും. GIMP പരിഗണിക്കാതെ അവർ ക്ഷയിച്ചുപോകും എത്ര മെമ്മറി എന്ന നടത്തും ഏത് *minimal number of undo levels*, ഒപ്പം *maximum undo memory*, ഏത് അപ്പുറം GIMP പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്രത്തിൽ നിന്ന് ചെന്ന ഇനങ്ങൾ ഇല്ലാതാക്കാൻ ആരംഭിക്കും: രണ്ട് പ്രധാന വേരിയബിളുകൾ ഉണ്ട്.

കുറിപ്പ്

പഴയപടിയാക്കൽ ചരിത്രം ഒരു ചിത്രം ഒരു ഘടകം കൂടിയും ഓരോ മറ്റ് ഇമേജ് പ്രോപ്പർട്ടി പാലിക്കുന്നു ഏത് GIMP ന്റെ നേറ്റീവ് എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റ്, ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് അത് സൂക്ഷിക്കുന്പോൾ സംരക്ഷിക്കില്ല. ചിത്രം വീണ്ടും തുറന്നു ചെയ്യുമ്പോൾ, ഇത് ഒരു ശൂന്യമായ പൂർവ്വാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്രം ഉണ്ടാകും.

പഴയപടിയാക്കൽ ഓഫ് GIMP ന്റെ നടപ്പാക്കുന്നതിന് പകരം പരിഷ്കാരഭാവം ആണ്. പല പ്രവർത്തനങ്ങളെ (ഉദാ മാറ്റുന്നതിൽ ഒരു പാളി ദൃശ്യപരത) വളരെ കുറച്ച് പഴയപടിയാക്കൽ മെമ്മറി ആവശ്യമായ, അങ്ങനെ അവർ പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്രം കൊഴിഞ്ഞു മുമ്പായി നിങ്ങൾക്ക് നീണ്ട ക്രമമുണ്ട് നടത്താം. പോലുള്ള പാളി ദൃശ്യപരത മാറ്റുന്നതിൽ ചില പ്രവർത്തനങ്ങളെ, തുടർച്ചയായ അവരെ നിരവധി തവണ ചെയ്യുന്നത് പഴയപടിയാക്കുക ചരിത്രത്തിൽ ഒരൊറ്റ പോയിന്റ് ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് അങ്ങനെ, *compressed* ആകുന്നു. എന്നാൽ പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കാനുള്ള മെമ്മറിയും സംഹരിക്കും മറ്റ് പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉണ്ട്. ഏറ്റവും ഫിൽട്ടറുകൾ പ്ലഗ്-ഇന്നുകളെ നടപ്പാക്കുന്നത്, അതിനാൽ GIMP കോർ മാറ്റി അറിയാതെ യാതൊരു ഫലപ്രദവുമായ മാർഗം ഉണ്ട്. അതുപോലെ, മുമ്പും ഓപ്പറേഷൻ ശേഷം ബാധിച്ച പാളി മുഴുവൻ ഉള്ളടക്കങ്ങളും അനുസ്മരണ കൂടിയല്ലാതെ പഴയപടിയാക്കൽ നടപ്പാക്കാൻ യാതൊരു വഴിയും ഇല്ല. അവർ പഴയപടിയാക്കൽ ചരിത്രം കൊഴിഞ്ഞു മുമ്പായി നിങ്ങൾക്ക് വളരെക്കുറച്ച് അത്തരം പ്രക്രിയകൾ സാധിച്ചേക്കാം.

3.1. തിരുത്തുവാൻ കഴിയില്ല കാര്യങ്ങൾ

ഒരു ചിത്രം ഏറ്റക്കുറച്ചിലുകൾ ഏറ്റവും പ്രവർത്തനങ്ങൾ തിരസ്കരിക്കാനും സാധിക്കും. സാധാരണയായി തിരുത്തുവാൻ കഴിയില്ല ചിത്രം മാറ്റിയാൽ ചെയ്യാത്ത പ്രവർത്തനങ്ങൾ. ഉദാഹരണങ്ങൾ ചിത്രം മുതലായവ, ഒരു ചിത്രം ചിത്രം സംരക്ഷിക്കുന്നു തനിപ്പകർപ്പാക്കുന്നത് ക്ലിപ്ബോർഡിലേക്ക് ചിത്രത്തിൻറെ ഭാഗത്ത് പകർത്തി ഉൾപ്പെടുന്നു ഇത് മുൻവശത്തെ ചിത്രം ഡാറ്റ പന്തിന്റെ ഇല്ലാത്ത ചിത്രം ഡിസ്പ്ലേ ബാധിക്കുന്ന ഏറ്റവും പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉൾപ്പെടുന്നു. ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട മാതൃക സൂമിംഗ് ആണ്. എന്നാൽ, ഇളവുകളുണ്ട്: അല്ലെങ്കിൽ ഓഫ് QuickMask ഓണാക്കാനും, അതു ഇമേജ് ഡാറ്റ ഭേദം ഇല്ല പോലും തിരസ്കരിക്കാനും സാധിക്കും.

ഒരു ഇമേജ് മാറ്റിയാൽ എന്ന് എന്നാൽ തിരുത്തുവാൻ കഴിയില്ല കുറച്ച് പ്രധാനപ്പെട്ട പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉണ്ട്:

ചിത്രം അടയ്ക്കുന്നു
: പഴയപടിയാക്കൽ ചരിത്രം ഇമേജ് ഒരു ഘടകം, അതിനാൽ ഇമേജ് അടച്ചു അതിന്റെ വിഭവങ്ങളെയും അഴിച്ചു, പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്രം പോകുമ്പോഴോ. ഇതുകാരണം, ഇമേജ് അവസാന സമയം അത് സംരക്ഷിച്ചു പരിഷ്ക്കരിച്ചതിനാൽ അല്ല അല്ലാതെ, GIMP എപ്പോഴും നിങ്ങൾ ശരിക്കും ചിത്രം അടയ്ക്കാൻ സ്ഥിരീകരിക്കുന്നതിനുള്ള ആവശ്യപ്പെടുന്നു. (നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് Environment പേജിൽ ഈ പ്രവർത്തനരഹിതമാക്കാനാകും; അങ്ങനെ ചെയ്താൽ നിങ്ങൾ എന്താണ് ചെയ്യുന്നത് നൽകാൻപോകുന്നതെന്ന് ഉത്തരവാദിത്വം ഊഹിക്കുക.)

ചിത്രം പഴയപടിയാക്കുന്നു
: "Reverting" ഫയലിൽ നിന്നും ചിത്രം റീലോഡുചെയ്തുകൊണ്ട് എന്നാണ്. GIMP യഥാർത്ഥത്തിൽ ചിത്രം അടച്ച് ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൃഷ്ടിച്ചുകൊണ്ട് ഈ നടപ്പിലാക്കുന്നതിനെ അതിനാൽ പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്രം മതദൂഷണപരമായ നഷ്ടമാകുന്നു. ഇതുകാരണം, ചിത്രം അശുദ്ധൻ എങ്കിൽ GIMP നിങ്ങൾ ശരിക്കും ചിത്രം ആഗ്രഹിക്കുന്ന സ്ഥിരീകരിക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടുന്നു.

പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ "Pieces"
: ചില ഉപകരണങ്ങൾ നിങ്ങൾ പ്രാബല്യത്തിൽ വരുന്നതിന് മുമ്പുതന്നെ മാറ്റങ്ങൾ ഒരു സങ്കീർണ്ണമായ പരമ്പര നടത്താൻ ആവശ്യമായ അല്ലാതെ പകരം വ്യക്തിഗത ഘടകങ്ങൾ മുഴുവൻ കാര്യം പഴയപടിയാക്കാൻ അനുവദിക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന്, ഇന്റലിജന്റ് കത്രിക സ്വരൂപത്തിൽ ഒന്നിലധികം പോയിന്റ് ക്ലിക്കുചെയ്ത്, തുടർന്ന് ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കാൻ പാത അകത്ത് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒരു അടച്ച വഴി സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന് നിങ്ങളോട് ആവശ്യപ്പെടുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് വ്യക്തിഗത ക്ലിക്കുകൾ പൂർവ്വസ്ഥിതിയിലാക്കാൻ കഴിയില്ല: പൂർത്തിയാകുമ്പോൾ ശേഷം പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കുന്നതിൽ തിരികെ ആരംഭ പോയിന്റിൽ നിങ്ങളെ എല്ലാ വഴി എടുക്കും. മറ്റൊരു ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് പ്രവർത്തിക്കുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ വ്യക്തിഗത അക്ഷരങ്ങൾ, ഫോണ്ട് മാറ്റങ്ങളും ഇല്ലാതാക്കാന് കഴിയില്ല തുടങ്ങിയവ .: പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കുന്നതിൽ പൂർത്തിയാകുമ്പോൾ ശേഷം പുതുതായി സൃഷ്ടിച്ച ടെക്സ്റ്റ് പാളി നീക്കം.

ഫിൽട്ടറുകൾ, പ്ലഗിനുകൾ അല്ലെങ്കിൽ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ നടത്തുന്ന മറ്റ് പ്രവർത്തനങ്ങൾ, വെറും GIMP കോർ നടപ്പാക്കിയ പ്രവർത്തനങ്ങളും പോലെയുള്ള തിരസ്കരിക്കാനും സാധിക്കും, എന്നാൽ ഈ GIMP ന്റെ പഴയപടിയാക്കൽ നിര്വഹിക്കുന്ന ശരിയായ ഉപയോഗം എടുക്കാൻ അവരെ ആവശ്യമാണ്. കോഡ് തെറ്റാണ് എങ്കിൽ, ഒരു പ്ലഗിൻ തീർത്തും വഷളായി പൂർവ്വാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്രം കഴിയും, പ്ലഗിൻ മാത്രമല്ല മുൻ പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ മാത്രമല്ല ഇനി ശരിയായി പഴയപടിയാക്കാൻ കഴിയും. GIMP വിതരണം പ്ലഗിന്നുകളെക്കുറിച്ച് സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ എല്ലാ ശരിയായി സ്ഥാപിക്കും വിശ്വസിക്കപ്പെടുന്നു പക്ഷെ ഒരു ഉറപ്പുമില്ല മറ്റ് ഉറവിടങ്ങളിൽ നിന്ന് നേടുക പ്ലഗിനുകള്ക്കായിപരിശോധിക്കുന്നു നൽകാം. എതിരെ, കോഡ് മെയ് അഴിമതിക്കാരായ പൂർവ്വാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്രം പ്രവർത്തിക്കുന്ന സമയത്ത്, അങ്ങനെ അത് ആകസ്മികമായി ആരുടെ പ്രത്യാഘാതങ്ങൾ വളരെ ദോഷകരമായ പോകുന്നു കാര്യം പക്ഷം ഈ ഒഴിവാക്കാൻ നല്ലത് ഒരു പ്ലഗിൻ റദ്ദാക്കുന്നതിൽ ശരിയാണെങ്കിൽ പോലും.

4. സാധാരണ ജോലികൾ

ഈ ട്യൂട്ടോറിയൽ ടെക്സ്റ്റ് പകർപ്പവകാശം © 2004 കരോൾ കുന്തം അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ളതാണ്. യഥാർത്ഥ ട്യൂട്ടോറിയൽ ഓൺലൈനിൽ കാണാനായി: ???.

4.1. ഉദ്ദേശം

GIMP നിരവധി ഓപ്ഷനുകൾ ഉപകരണങ്ങളും ഉള്ള ശക്തമായ ഇമേജ് എഡിറ്റിംഗ് പ്രോഗ്രാം ആണ്. എന്നിരുന്നാലും, ചെറിയ ചെറിയ ചുമതലകൾ വളരെ ഉചിതമാകുന്നു. താഴെ ട്യൂട്ടോറിയലുകൾ പൊതുവെ GIMP എല്ലാ ്ൻ കമ്പ്യൂട്ടർ ഗ്രാഫിക്സ് പഠിക്കാൻ ഇല്ലാതെ പൊതുവായ ഈ ചുമതലകൾ നേടാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നവർക്ക് നടപ്പിലാക്കുന്നത്.

ഭാഗ്യവശാൽ ഈ ട്യൂട്ടോറിയലുകൾ നിങ്ങളുടെ നിലവിലെ ദൗത്യം നിങ്ങളെ സഹായിക്കും മാത്രമല്ല, മാത്രമല്ല നിങ്ങളുടെ സമയം പ്രചോദനവും ഉണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ പിന്നീട് സങ്കീർണ്ണമായ ഉപകരണങ്ങളും രീതികളും പഠിക്കാൻ തയ്യാറാവുക.

ഈ ട്യൂട്ടോറിയൽ ആരംഭിക്കുക അറിയേണ്ടതെല്ലാം എല്ലാ കണ്ടെത്താനും തുറക്കാൻ എങ്ങനെ നിങ്ങളുടെ ചിത്രം. (ചിത്രം വിൻഡോയിൽ നിന്ന് File → Open).

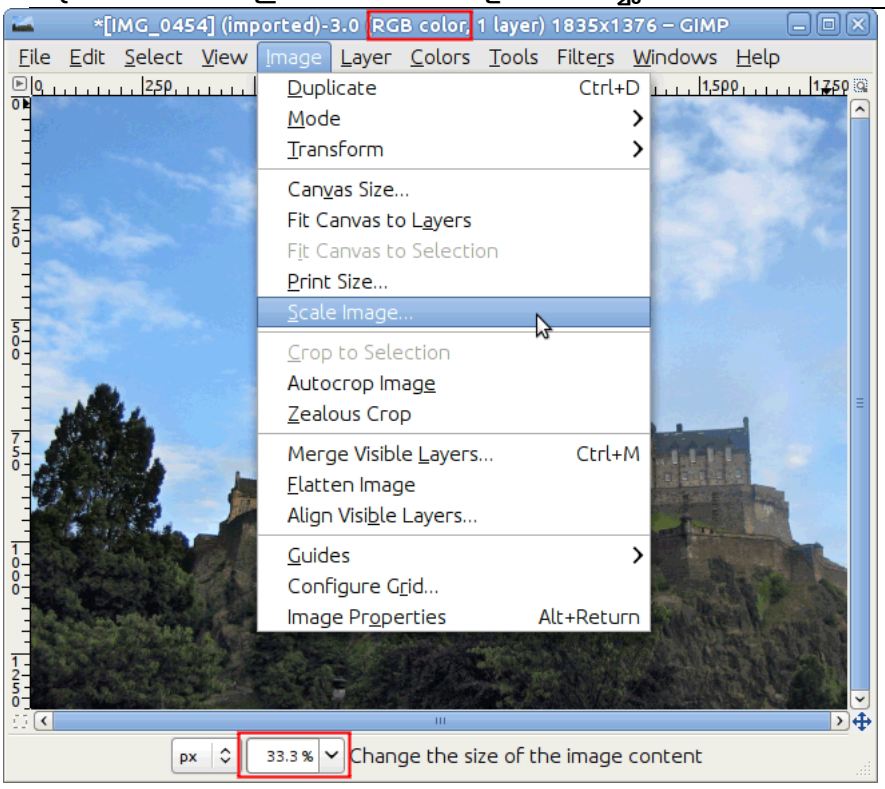
4.2. സ്ക്രീൻ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം മാറ്റുക

നിങ്ങൾ സാദ്ധ്യമാകുന്ന ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറയിൽ നിന്നും വൻ ചിത്രം, ഉണ്ട്, കൂടാതെ നിങ്ങൾ ഒരു വെബ് പേജ്, ഓൺലൈൻ ബോർഡ് അല്ലെങ്കിൽ ഇമെയിൽ സന്ദേശം അത് നന്നായി പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന അങ്ങനെ അത് വലുപ്പം ആഗ്രഹിക്കുന്നു.

ചിത്രം 3.15. സ്കേലിങ് ഉദാഹരണത്തിന് ചിത്രം

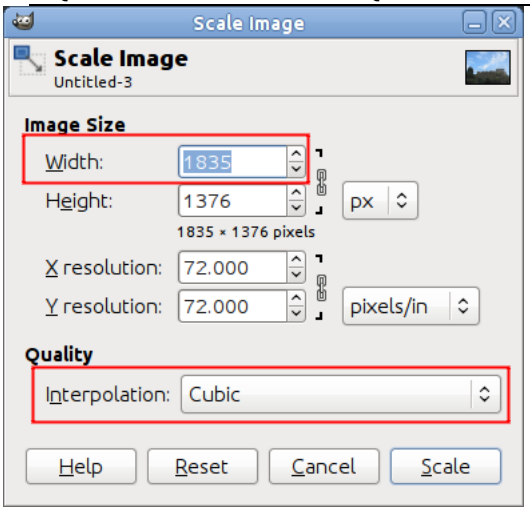
ഇമേജ് തുടങ്ങിയതിനു ശേഷം ശ്രദ്ധിച്ചിരിക്കാനിടയുണ്ട് ആദ്യം കാര്യം, GIMP കാണുന്നതിനായി ഒരു ലോജിക്കൽ വലുപ്പത്തിൽ ഇമേജ് തുറക്കുന്നു ആണ്. നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് സാമ്പിൾ ചിത്രം പോലെ, വളരെ വലിയ ആണെങ്കിൽ, അത് സ്ക്രീൻ അത് നന്നായി പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന അങ്ങനെ GIMP സൂം സജ്ജമാക്കുന്നു. സൂം നില ഇമേജ് വിൻഡോയുടെ താഴെയുള്ള സ്റ്റാറ്റസ് ഏരിയയിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. ഈ യഥാർത്ഥ ചിത്രം മാറ്റാൻ ഇല്ല.
ശീർഷകം-ബാറിലെ നോക്കണം മറ്റൊരു കാര്യം മോഡ്. മോഡിൽ ശീർഷകം ബാറിൽ ആർജിബി കാണിക്കുന്ന പക്ഷം ഗദ. മോഡ് Indexed അല്ലെങ്കിൽ Grayscale പറയുന്നു എങ്കിൽ, ??? വായിക്കുക.

ചിത്രം 3.16. ജിമ്പ് ഇമേജ് സ്കേലിങ് ഉപയോഗിച്ചു



"Scale Image" ഡയലോഗ് തുറക്കാൻ Image → Scale Image ഉപയോഗിക്കുക. നിങ്ങൾ മെനു തുറക്കുന്നതിന് ഇമേജിൽ ക്ലിക്ക് അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രത്തിന്റെ വിൻഡോയുടെ മുകളിൽ സഹിതം മെനു ഉപയോഗിക്കുക കഴിയും. "Scale Image" മെനു ഇനം ഒരു ഡയലോഗ് തുറക്കും ഒരു സൂചന മാത്രമാണ് മൂന്നു കുത്തുകൾ, അടങ്ങുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക.

ചിത്രം 3.17. പിക്സലിൽ ചിത്രം സ്കേലിങ് ഡയലോഗ്



ഒരു സ്ക്രീനിൽ ഒരു ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് ഉദ്ദേശ്യം വലിപ്പം യൂണിറ്റ് പിക്സലാണെന്നും. width ആൻഡ് height ഒന്ന് resolution മറ്റൊരു: ഡയലോഗ് രണ്ടു വിഭാഗങ്ങളുണ്ട് കാണാൻ കഴിയും. മിഴിവ് മാത്രം അച്ചടിക്കുന്നതിനുള്ള ബാധകമാണ് അത് ഒരു മോണിറ്റർ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു മൊബൈൽ ഉപകരണത്തിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുമ്പോഴല്ല ചിത്രം വലിപ്പത്തിന് ബാധകമാകുന്നില്ല. കാരണം വ്യത്യസ്ത ഉപകരണങ്ങൾ വ്യത്യസ്ത പിക്സൽ വലുപ്പങ്ങളാണുള്ളത് അങ്ങനെ, ഒരു ഫിസിക്കൽ വലിപ്പം (ഒരു സ്മാർട്ട്ഫോൺ പോലുള്ള) ഒരു ഉപകരണത്തിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന ഒരു ചിത്രം, (പോലുള്ള ഒരു എൽസിഡി പ്രൊജക്ടർ) മറ്റ് ഉപകരണങ്ങളിൽ മറ്റൊരു വലിപ്പം വേണ്ടുംവണ്ണം പ്രദർശിപ്പിക്കാം എന്നതാണ്. ഒരു സ്ക്രീനിൽ ഒരു ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് ആവശ്യത്തിലേക്കായി, നിങ്ങൾ ചിത്രം പരാമീറ്റർ

അവഗണിക്കാനാവില്ല. അതേ കാരണം, ഉയരം / വീതി മേഖലകളിലെ പിക്സൽ അധികം ഏതെങ്കിലും വലിപ്പം യൂണിറ്റ് ഉപയോഗിക്കരുത്.
ആഗ്രഹിച്ച വീതി തോന്നുകയാണെങ്കിൽ, അത് Width പറയുന്നത് മുകളിൽ ഡയലോഗിൽ നൽകുക. മേല്പറഞ്ഞ കണക്കുകൾ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ മനസ്സിൽ അത്തരം ഒരു നമ്പർ ഇല്ലെങ്കിൽ, ആവശ്യമുള്ള ഉപയോഗത്തിന് ഉചിതമായ വീതി തിരഞ്ഞെടുക്കുക. കോമൺ സ്ക്രീൻ വലിപ്പത്തിലും ഒരു വിശാല സ്ക്രീൻ പി.സി. ഡിസ്പ്ലേ ഒരു എച്ച്ഡി സ്ക്രീൻ വേണ്ടി 1920 പിക്സൽ എളുപ്പം ഫോണുകളിൽ 320 പിക്സൽ, ഒരു നെറ്റ്ബുക്ക് 1024 പിക്സൽ, 1440 നും കൂടുന്നു. ഒരു ഇമേജ് ഗോസ് ലൈൻ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് ഉദ്ദേശ്യം, 600 800 ലേക്ക് പിക്സൽ വീതി ഒരു നല്ല ഒത്തുതീർപ്പ് പ്രദാനം ചെയ്യുന്നു.
നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ അളവുകൾ ഒന്ന് മാറ്റുമ്പോൾ, GIMP ആനുപാതികമായി മറ്റ് മാനങ്ങൾ മാറ്റുന്നു. മറ്റ് മാനം മാറ്റുന്നതിന്, വിഭാഗം 4.5, “ഒരു ചിത്രം വിള” കാണുക.
നിങ്ങൾ ഏകപക്ഷീയമായി രണ്ടു അളവുകൾ മാറ്റുക, ചിത്രം നീട്ടി അല്ലെങ്കിൽ squashed ആകേണ്ടതിന്നു മനസ്സിൻറെ.

4.3. പ്രിന്റ് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം മാറ്റുക

മുമ്പ് ചർച്ച ചെയ്തതുപോലെ, പിക്സലുകൾ യഥാർത്ഥ ലോകത്തിൽ ഒരു കൂട്ടം വലിപ്പം ഇല്ല. പേപ്പറോ ഒരു ഇമേജ് പ്രിന്റ് തയ്യാറായപ്പോൾ, GIMP ഓരോ പിക്സൽ എത്ര വലിയ അറിയേണ്ടതാവശ്യമാണ്. നാം പിക്സൽ പോലുള്ള ഇഞ്ച് യഥാർത്ഥ യൂണിറ്റ് അനുപാതം സജ്ജമാക്കാൻ ചിത്രം എന്ന ഒരു പരാമീറ്റർ ഉപയോഗിയ്ക്കുക. അതു മുൻകാലങ്ങളിൽ സ്ക്രീനുകളിലും ചിത്രം ആയിരുന്നു സ്വതവേ മിക്ക ചിത്രങ്ങളും 72. സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ റെസല്യൂഷനുള്ള തുറക്കാൻ ഈ നമ്പർ ചരിത്രപരമായ കാരണങ്ങളാൽ തിരഞ്ഞെടുത്തിരിക്കുന്നതു എന്നു അച്ചടിച്ച ഓരോ പിക്സൽ ഇഞ്ച് 1/72 എന്നാണ് ചെയ്തു. അച്ചടിക്കുമ്പോൾ ചിത്രങ്ങൾ ആധുനിക ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ വഴി എടുത്ത ചെയ്യുമ്പോൾ, ഈ കാണാവുന്ന പിക്സൽ വളരെ വലിയ എന്നാൽ ചങ്കി ചിത്രങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഞങ്ങൾ എന്തു ചെയ്യണമെന്ന് ഞങ്ങളുടെ മനസിലുണ്ട് വലിപ്പം അതു അച്ചടിക്കാൻ GIMP പറയുന്നു, എന്നാൽ ഗുണമേന്മയുള്ള നഷ്ടപ്പെടാൻ നിലയിൽ പിക്സൽ ഡാറ്റ മാറ്റം ആണ്. “Print Size” ഡയലോഗ് തുറക്കാൻ പ്രിന്റ് വലിപ്പം ഉപയോഗിക്കുക Image → Print Size മാറ്റുന്നതിന്. അത്തരം “inches” പോലെ നിങ്ങൾക്ക് അനുയോജ്യമായ ഒരു വലുപ്പം യൂണിറ്റ്, തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഒരു അളവെങ്കിലും സജ്ജമാക്കുക, GIMP ആനുപാതികമായി മറ്റ് ഒരു മാറ്റുക. ഇപ്പോൾ ചിത്രം മാറ്റം പരിശോധിക്കാം. ചിത്രം മേൽ ഇഞ്ച് 300 പിക്സൽ അല്ലെങ്കിൽ ആണെങ്കിൽ, അച്ചടിച്ച ചിത്രം ഗുണത്തിലും വളരെ ഉയർന്ന ആയിരിക്കും പിക്സൽ ഒരുപിടി കഴിയില്ല. 200 150 നും ppi റസല്യൂഷനിലുള്ള, പിക്സൽ അല്പമെങ്കിലും ഒരുപിടി, എന്നാൽ ചിത്രം നീളം കൂടുതലായതിനാൽ വളരെ അടുത്തുനിന്ന് സന്ദർശിച്ചു അല്ല ശരിയായിരിക്കും. 100 കുറവാണ് മൂല്യങ്ങൾ കണ്ണുതുറപ്പിക്കത്തക്ക നാടൻ മാത്രമാണ് അടയാളങ്ങളും അല്ലെങ്കിൽ വലിയ പോസ്റ്ററുകൾ പോലുള്ള അകലെ നിന്ന് കാണുന്ന വസ്തുക്കൾ ഉപയോഗിക്കണം.

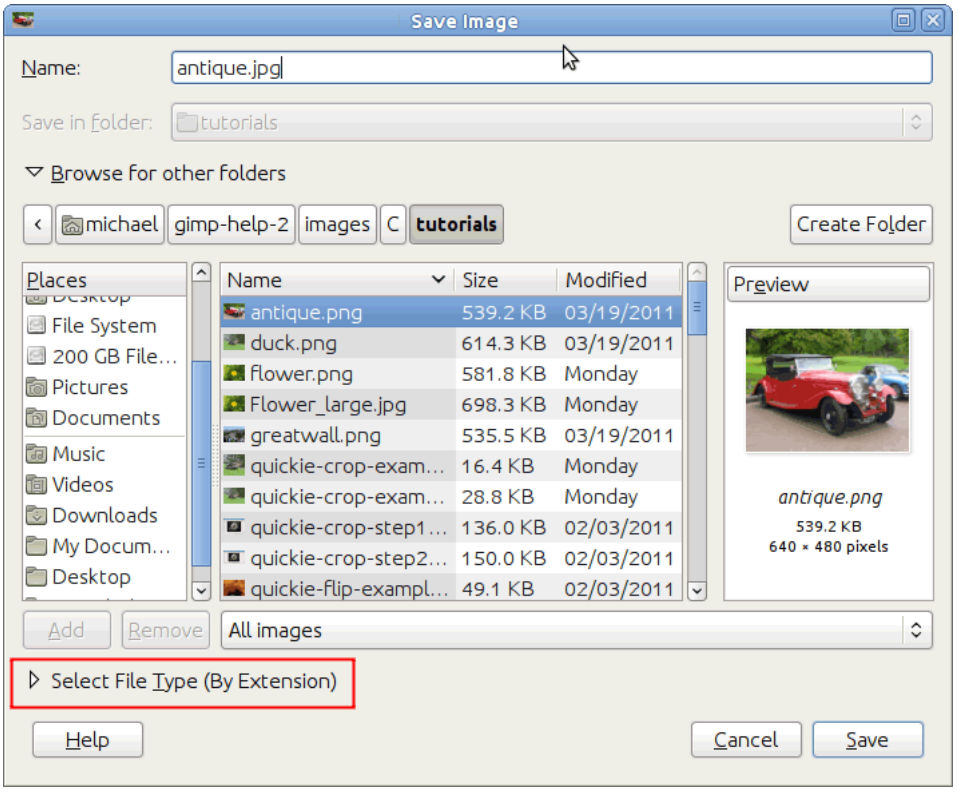
ചിത്രം 3.18. പ്രിന്റ് വലിപ്പം സജ്ജീകരിക്കുന്നു ഡയലോഗ്

4.4. കംപ്രസ്സുചെയ്യുന്നു ചിത്രങ്ങൾ

ചിത്രം 3.19. ജെപ്പെഗ് സംരക്ഷിക്കുന്നു ഉദാഹരണത്തിന് ചിത്രം

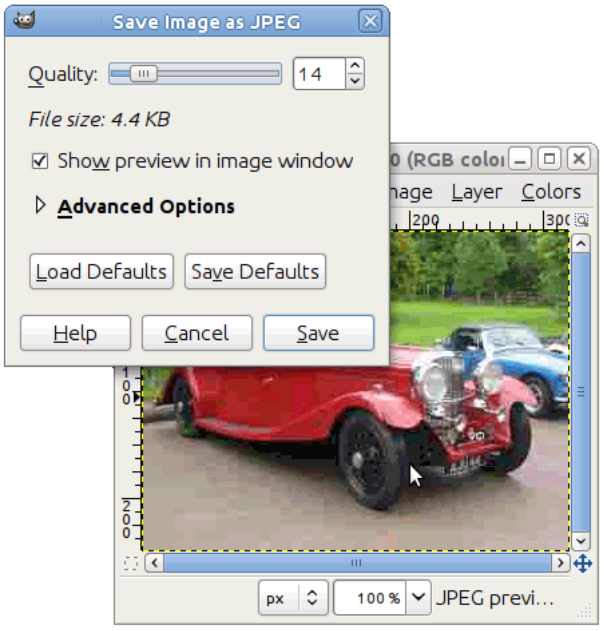
നിങ്ങൾ ഡിസ്കിൽ ഒരു വലിയ സ്ഥലം എടുക്കും ഇമേജുകൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ, പോലും ഇമേജ് അളവുകൾ മാറ്റുന്നതിൽ ഇല്ലാതെ ആ സ്ഥലത്ത് കുറയ്ക്കാൻ കഴിയും. മികച്ച ചിത്രം JPG ഫോർമാറ്റ് ഉപയോഗിച്ച് നേടാവുന്നതാണ്, എന്നാൽ ചിത്രം ഇതിനകം ഈ ഫോർമാറ്റിൽ പോലും, നിങ്ങൾക്ക് സാധാരണയായി ഇപ്പോഴും അത് JPG ഫോർമാറ്റ് വ്യത്യസ്ത തലങ്ങളിൽ സംരക്ഷിക്കുന്ന അനുവദിക്കുന്ന ഒരു അഡാപ്റ്റീവ് കംപ്രഷൻ പോലെ നീ കുറച്ചു സ്ഥലം ആക്കുന്നതിന് കംപ്രഷൻ.
നിലവരുത്തലാണ് ഒരു ചിത്രം എടുക്കും കുറച്ചു സ്ഥലം എന്നു നിങ്ങൾ തോൽക്കും യഥാർത്ഥ ചിത്രം നിന്ന് കൂടുതൽ വിശദമായി ആണ്. നിങ്ങൾക്ക് JPG ഫോർമാറ്റിൽ ആവർത്തിച്ചു സംരക്ഷിക്കുന്നതിൽ കൂടുതൽ കൂടുതൽ ഇമേജ് ഡീഗ്രഡേഷനുള്ള കാരണമാകുന്ന ബോധവാനായിരിക്കണം.
നിങ്ങൾക്ക് ഒരു JPG ഫയലായി ചിത്രം സംരക്ഷിക്കുന്നതിന്, അതിനാൽ, “Save As” ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നതിന് File → Save As ഉപയോഗിക്കുക.

ചിത്രം 3.20. “Save As” സംഭാഷണം



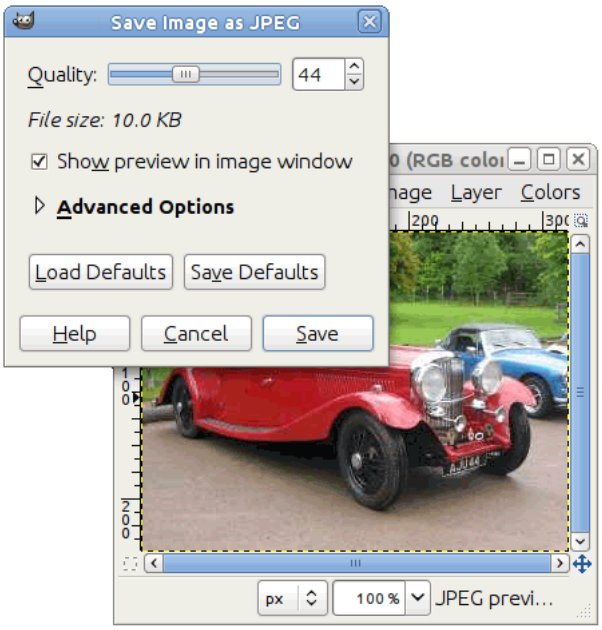
ഡയലോഗ് ഫയൽ പേര് ഇതിനകം പേര് ബോക്സിൽ ടൈപ്പ് ചെയ്ത തുടങ്ങുന്നു. ഇമേജ് JPG ചിത്രമല്ല, പകരം നിലവിലുള്ള വിപുലീകരണവും തരം JPG ഇല്ലാതാക്കുക, GIMP ഫയൽ എക്സ്റ്റൻഷൻ നിന്ന് ഫയൽ തരം തീരുമാനിക്കും. ഫയൽ എക്സ്റ്റൻഷൻ ലിസ്റ്റ് ഉപയോഗിക്കുക, GIMP പിന്തുണയ്ക്കുന്ന തരത്തിലുള്ള കാണാൻ, മുകളിൽ കണക്കുകൾ ലെ സർക്കിൾ. നിങ്ങളുടെ ഇൻസ്റ്റാൾ ലൈബ്രറികൾ അനുസരിച്ച് പിന്തുണയ്ക്കുന്ന വിപുലീകരണങ്ങൾ മാറ്റുക. GIMP പരാതി, അല്ലെങ്കിൽ "JPEG" വിപുലീകരണങ്ങൾ മെനുവിൽ ഗ്രേ ഔട്ട് എങ്കിൽ വിഭാഗം 4.7, "മോഡ് മാറ്റുക." വഴി എല്ലാം പടി നിന്നു റദ്ദാക്കുകയാണെങ്കിൽ. നിങ്ങൾ ഇത് പൂർത്തിയാക്കി കഴിഞ്ഞാൽ, Save ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഈ ഗുണനിലവാര നിയന്ത്രണം അടങ്ങുന്ന "Save as" " ജെപെഗ് ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു.
"Save as JPEG" ഡയലോഗ് നല്ല ദൃശ്യ നിലവാരം നിലനിർത്തുന്നതോടൊപ്പം വലിപ്പം കുറയ്ക്കാനും സഹജമായി മൂല്യങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു; ഈ ഏറ്റവും സുരക്ഷിതമായ ദ്രുതഗതിയിലുമുള്ള കാര്യം.

ചിത്രം 3.21. ഗുണമേൻമ കൂടെ "Save as JPEG" ഡയലോഗ്.



ചിത്രം പോലും ചെറിയ മാറ്റാൻ ഇമേജ് Quality കുറയ്ക്കുക. കുറച്ചു ഗുണമേന്മയുള്ള ചിത്രം ബാധിയ്ക്കുന്നു, അങ്ങനെ "Show preview in image window" പരിശോധിക്കാൻ ദൃശ്യപരമായി ശോഷണ കണക്കാക്കുന്നതിനുള്ള അറിയും. മുകളിൽ കണക്കുകൾ കാണിച്ചിരിക്കുന്നതുപോലെ, 10 Quality ക്രമീകരണം വളരെ കുറച്ച് ഡിസ്ക് സ്പേസ് ഉപയോഗിക്കുന്ന വളരെ ഗുണമേൻമ ചിത്രം ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. താഴെ കണക്കുകൾ കൂടുതൽ ന്യായമായ ചിത്രം കാണിക്കുന്നു. 75 ഒരു ഗുണമേന്മയുള്ള ചെയ്യുന്നതല്ല അതാകട്ടെ, വളരെ വേഗത്തിൽ ഒരു വെബ് പേജ് ലോഡ് വളരെ കുറവ് ഡിസ്ക് സ്പേസ് ഉപയോഗിച്ച് ന്യായമായ ചിത്രം, ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ചിത്രം അല്പമെങ്കിലും അപചയം ആണെങ്കിലും, ലക്ഷ്യങ്ങളിൽ പ്രസാദം.

ചിത്രം 3.22. ജെപിഇജി ചിത്രം സംരക്ഷിക്കുന്നു ഡയലോഗ്



അവസാനമായി, ഇവിടെ കംപ്രഷൻ വിവിധ അതേ ചിത്രം ഒരു ബോധ്യമായി:

ചിത്രം 3.23. ഹൈ ജെപ്പെഗ് കംപ്രഷനിനായി ഉദാഹരണം

ഗുണനിലവാരം: 10; വലിപ്പം: 3.4 കിലോബൈറ്റുകളുടെ

ഗുണനിലവാരം: 40; വലിപ്പം: 9.3 കിലോബൈറ്റുകളുടെ

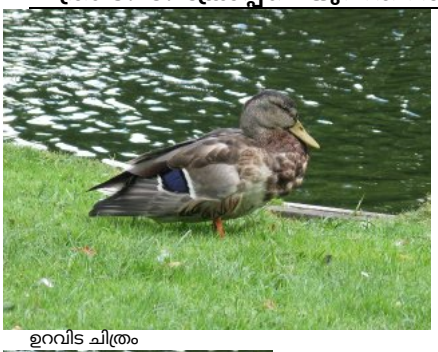
ചിത്രം 3.24. മോഡറേറ്റ് ജെപ്പെഗ് കംപ്രഷനിനായി ഉദാഹരണം

ഗുണനിലവാരം: 70; വലിപ്പം: 15.2 കിലോബൈറ്റുകളുടെ

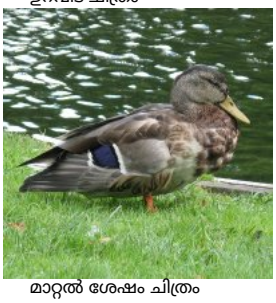
ഗുണനിലവാരം: 100; വലിപ്പം: 72.6 കിലോബൈറ്റുകളുടെ

4.5. ഒരു ചിത്രം വിള

ചിത്രം 3.25. ക്രോപ്പ്ചെയുന്നതിനായി ഉദാഹരണ ചിത്രം



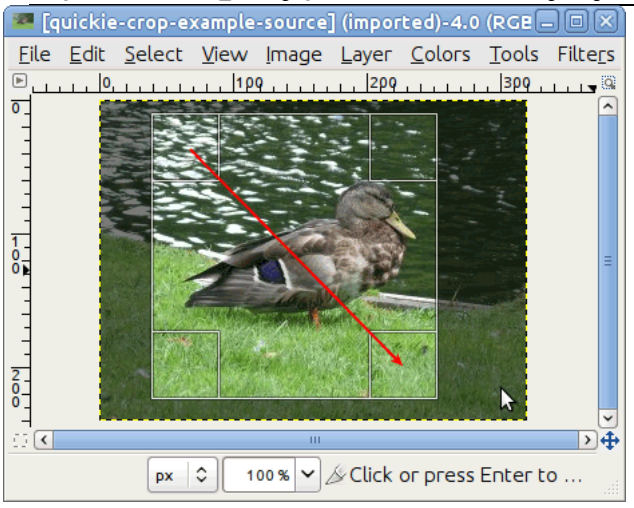
ഉറവിട ചിത്രം



മാറ്റൽ ശേഷം ചിത്രം

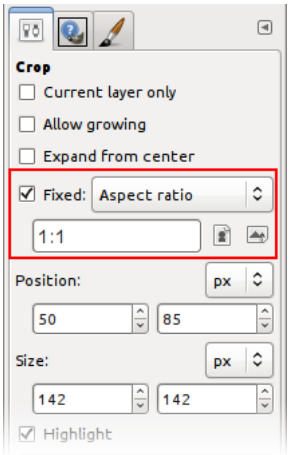
ഒരു ചിത്രം മുറിക്കുന്നതിന് പല കാരണങ്ങളുണ്ട്; ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു ഫ്രെയിം നിറയ്ക്കാൻ ഒരു ചിത്രം ഫിറ്റിംഗ്, വിഷയം ഊന്നുന്നതിന് പശ്ചാത്തല ഒരു ഭാഗം നഷ്ടമായതിന് മുതലായവ ഉണ്ട് ക്രോപ്പ് ഉപകരണം സജീവമാക്കുന്നതിന് രണ്ടു രീതികൾ. പണിസഞ്ചിയിൽ PLACEHOLDER,-101872 ബട്ടൺ ക്ലിക്ക്, അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രം ജാലകത്തിൽ Tools → Transform Tools → Crop ഉപയോഗിക്കുക. ഈ കഴ്സർ തിരുത്തി ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളെ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ആകാരം ഡ്രാഗ് അനുവദിക്കുക. പണിസഞ്ചിയിൽ ബട്ടൺ ഉപകരണങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും ലേക്ക് എളുപ്പമാർഗ്ഗം ആണ്.

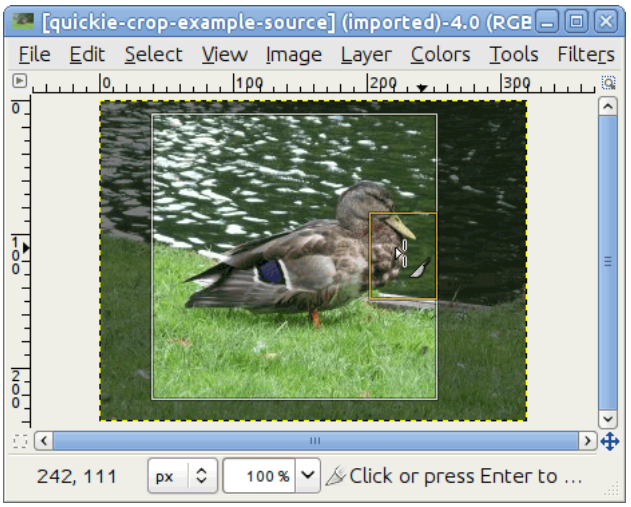
ചിത്രം 3.26. വിള ഒരു പ്രദേശം തിരഞ്ഞെടുക്കുക



ആവശ്യമുള്ള ക്രോപ്പ് ഏരിയ ഒരു കോണിലാണ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ക്രോപ്പ് സൃഷ്ടിക്കാൻ നിങ്ങളുടെ മൗസ് വലിച്ചിടുക. നിങ്ങൾക്ക് പിന്നീട് ദീർഘചതുരം കൃത്യമായ ആകൃതി മാറ്റാൻ കഴിയുമെന്നതിനാൽ കൃത്യമായിത്തോന്നുന്നു ഇല്ല.

ചിത്രം 3.27. ക്രോപ്പ്ചെയുന്നതിനായി സംഭാഷണം

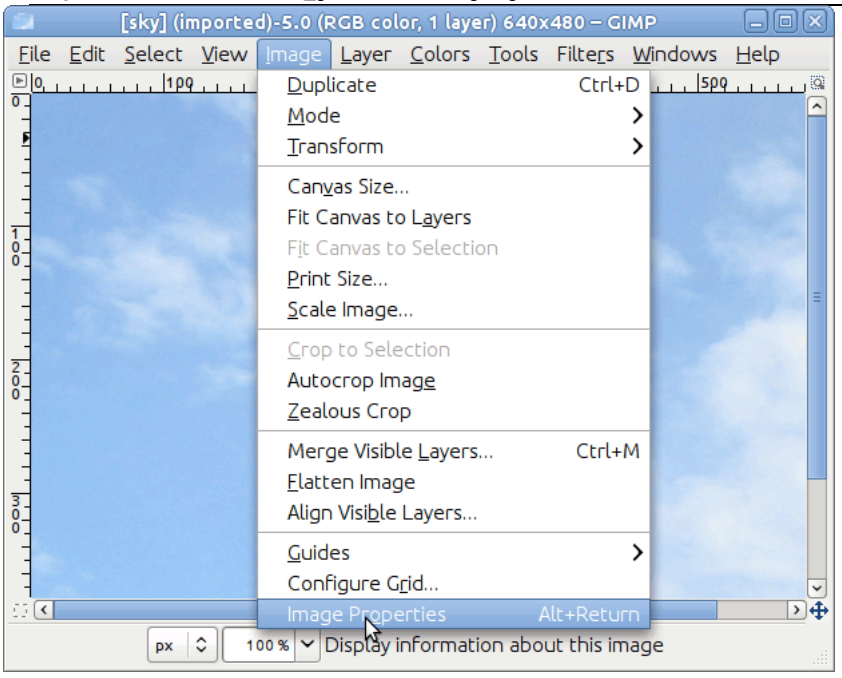




ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രാഗ് ചലനം പൂർത്തിയാക്കിയ ശേഷം, പ്രത്യേക പ്രദേശങ്ങളും ഒരു ദീർഘചതുരം കാൻവാസിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു. കഴ്സർ തിരഞ്ഞെടുത്ത ക്രോപ്പ് ഏരിയ വിവിധ പ്രദേശങ്ങൾ മേൽ നീങ്ങുന്പോൾ, കഴ്സർ മാറുന്നു. നിങ്ങൾ തെരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്തെ തലങ്ങളും മാറ്റാൻ ദീർഘചതുരം ന്റെ കോണിലും അല്ലെങ്കിൽ വേണമങ്കിലും ഇഴയ്ക്കാം. മുകളിൽ കണക്കുകൾ കാണിച്ചിരിക്കുന്നതുപോലെ, വിള പ്രദേശം വലുപ്പം ആണ്, തലങ്ങളും അനുപാതം സ്റ്റാറ്റസ് ബാറിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു. GIMP ൽ കത്രിക്കൽ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി വിഭാഗം 4.4, "വിള" കാണുക. ഒരു സ്ക്വയർ പോലുള്ള ഒരു പ്രത്യേക വീക്ഷണാനുപാതത്തിൽ ചിത്രം മുറിക്കുന്നതിന് താൽപ്പര്യമുണ്ടെങ്കിൽ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ദൃശ്യമാണ് (Windows → Dockable Dialogs → Tool Options) ഉറപ്പുവരുത്തുക. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ dockable ൽ Fixed അടുത്ത മാര്ക്ക് പരിശോധിച്ച് ഉറപ്പു അടുത്ത അതു Aspect Ratio സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ ഡ്രോപ്-ഡൗൺ ബോക്സ് ഉണ്ടാക്കേണം. ഇപ്പോൾ ശരിയായ "1:1" താഴെ ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ ആവശ്യമുള്ള വീക്ഷണ അനുപാതം, ടൈപ്പ് ചെയ്യാം. നിങ്ങൾക്ക് ലാൻഡ്സ്കേപ്പ് നിന്ന് പോർട്രെയ്റ്റിലേക്ക് വശം മാറ്റാൻ നിയന്ത്രണങ്ങൾ ഉണ്ടായിരിക്കും. നിങ്ങൾ വീക്ഷണ അനുപാതം സജ്ജമാക്കാൻ ശേഷം, പുതുക്കുന്നതിനായി ക്രോപ്പ് മൂലകൾ ഒന്ന് ഡ്രാഗ്. തിരഞ്ഞെടുത്ത അനുപാതം ദീർഘചതുരം മാറ്റങ്ങൾ, എപ്പോഴാണ് നിങ്ങൾക്ക് ആ അനുപാതം നിലനിർത്താൻ വേണം വലിച്ചിടുക.

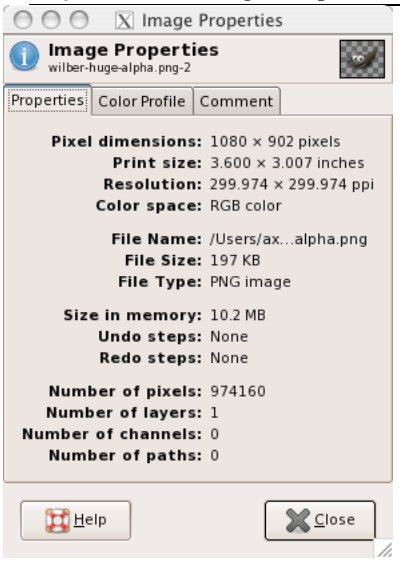
4.6. വിവരങ്ങളും നിങ്ങളുടെ ചിത്രം കുറിച്ച് കണ്ടെത്തുക

ചിത്രം 3.28. വിവരങ്ങളും കണ്ടെത്തുന്നു



നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ ആവശ്യമുള്ളപ്പോൾ, Image → Image Properties ഉപയോഗിക്കുക ഇമേജ് വലുപ്പം, ചിത്രം, മോഡ് വളരെ കൂടുതൽ കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ അടങ്ങുന്ന "Image Properties" ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നതിന്.

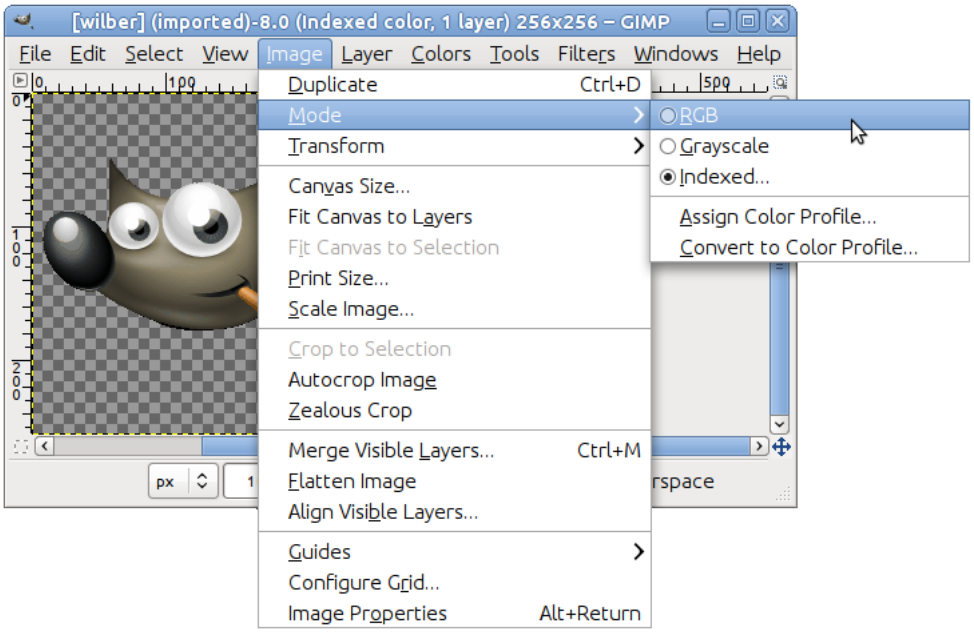
ചിത്രം 3.29. "Image Properties" സംഭാഷണം



4.7. മോഡ് മാറ്റുക

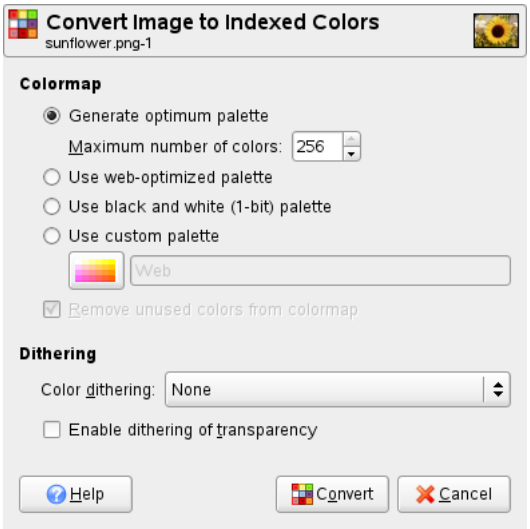
മറ്റെന്തെങ്കിലും പോലെ, ചിത്രങ്ങൾ പല തരത്തിലുള്ള വന്നു വിവിധ ആവശ്യങ്ങൾക്കായി സേവിക്കും. ചിലപ്പോൾ, ഒരു ചെറിയ വലിപ്പം (വെബ് സൈറ്റുകളിലും) പ്രധാനമാണ് മറ്റ് സമയങ്ങളിൽ, ഉയർന്ന നിറം ഡെപ്ത് നിലനിർത്താനും (ഉദാ കുടുംബചിത്രങ്ങൾ) നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന എന്താണ്. ഈ മെനുവിൽ കാണുന്ന പോലുള്ള പ്രാഥമികമായി മൂന്ന് അടിസ്ഥാന മോഡുകൾ തമ്മിലുള്ള പരിവർത്തനം GIMP ഇത് എല്ലാം, കൂടുതൽ കൈകാര്യം ചെയ്യാൻ കഴിയും. ഈ മോഡുകൾ ഒന്നിലേക്ക് നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് മാറുന്നതിന്, നിങ്ങൾ അത് തുറന്ന് ആ മെനു നിങ്ങൾ പിന്തുടരുന്നത് ആഗ്രഹിക്കുന്ന മോഡ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

ചിത്രം 3.30. മോഡ് മാറ്റുന്നതിൽ ഡയലോഗ്



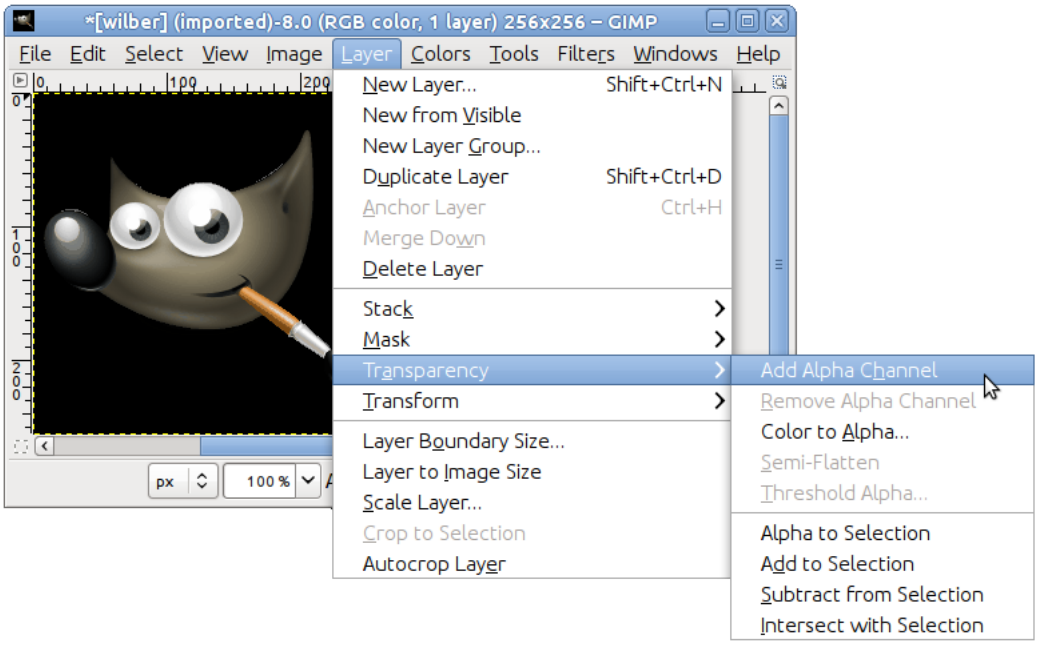
RGB - ഇത് ഡീഫോൾട്ട് മോഡ്, ഉയർന്ന നിലവാരമുള്ള ചിത്രങ്ങളും ഉപയോഗിക്കുന്നു, വർണ്ണങ്ങൾ ദശലക്ഷക്കണക്കിന് പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയും. അതും, ഉടന്തന്നെ കത്രിക്കൽ പോലും ഒന്നല്ല ഉൾപ്പെടെ നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ ഏറ്റവും മോഡ്. R- > റെഡ്, G- > ഗ്രീൻ, ടേബിളുകളെ > ബ്ലൂ: ആർജിബി മോഡിൽ, ഓരോ പിക്സൽ മൂന്ന് വ്യത്യസ്ത ഘടകങ്ങളാണ്. ഇവയിൽ ഓരോ അതാകട്ടെ 0-255 ഒരു തീവ്രത മൂല്യം കഴിയും. എന്താണ് നിങ്ങൾ ഏതു പിക്സൽ കാണുന്നു ഈ മൂന്നു ഘടകങ്ങൾ സങ്കലനരിതിയിൽ സംയോജനമാണ്.
Indexed - ഈ ഫയൽ വലുപ്പം ആശങ്ക വരുമ്പോൾ അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ കുറച്ച് നിറങ്ങൾ ചിത്രങ്ങളുള്ള പ്രവർത്തിക്കുമ്പോൾ സാധാരണയായി ഉപയോഗിക്കുന്ന മോഡ്. ഇത് നിറങ്ങൾ പ്രതിനിധീകരിക്കാൻ ചിത്രം മുഴുവനായും നിറങ്ങൾ നിശ്ചിത എണ്ണം (256 മിനിട്ടുവരെ) ഉപയോഗിച്ച് കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നു. സ്വതവേ, നിങ്ങൾ ഒരു palleted ചിത്രം ഒരു ഇമേജ് മാറ്റം വരുമ്പോള്, GIMP മികച്ച നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് പ്രതിനിധീകരിക്കാൻ ഒരു "optimum palette" സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

ചിത്രം 3.31. സംഭാഷണം "Change to Indexed Colors"



നിങ്ങൾ പ്രതീക്ഷിക്കും പോലെ, ഓരോ പിക്സൽ കളർ പ്രതിനിധാനം ആവശ്യമായ വിവരങ്ങൾ കുറവ് കാരണം, പ്രമാണത്തിന്റെ വലിപ്പം ചെറുതാണ്. എന്നിരുന്നാലും, ചിലപ്പോഴൊക്കെ, ഉണ്ട് ആവശ്യം-ഔട്ട് എന്നു മൂർച്ചിച്ചു വിവിധ മെനുകളിൽ ഉപാധികൾ. ഇത് സാധാരണയായി നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് അതിന്റെ നിലവിലെ മോഡിൽ ആയിരിക്കുമ്പോൾ ഫിൽട്ടർ അല്ലെങ്കിൽ ഓപ്ഷൻ നടപ്പിലാക്കാൻ കഴിയില്ല എന്നാണ്. ആർജിബി ലേക്കുള്ള മോഡ് മാറ്റുന്നു, മുകളിൽ വിവരിച്ചിട്ടുള്ളതു പോലെ, ഈ പ്രശ്നം പരിഹരിക്കാൻ വേണം. ആർജിബി മോഡ് ഒന്നുകിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ, ഒരുപക്ഷേ ശ്രമിക്കുന്ന ഓപ്ഷൻ സുതാര്യമാക്കുക കഴിവ് ഉണ്ട് നിങ്ങളുടെ പാളി ആവശ്യമാണ്. ഈ Layer → Transparency → Add Alpha Channel വഴി പോലെ എളുപ്പത്തിൽ ചെയ്യാം.

ചിത്രം 3.32. ആൽഫ ചാനൽ ചേർക്കുക

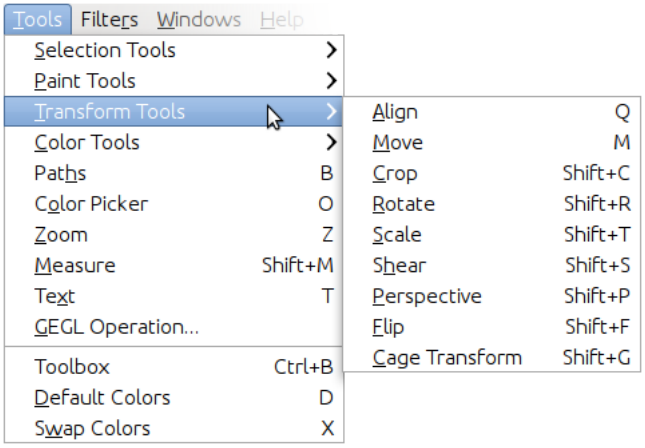


Grayscale - ഗ്രേസ്കെയിൽ ചിത്രങ്ങൾ ചാര മാത്രം ഷേഡുകൾ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഈ മോഡ് ചില പ്രത്യേക ഉപയോഗങ്ങൾ ഉണ്ട് ചില ഫോർമാറ്റുകളിൽ ഹാർഡ് ഡ്രൈവിൽ കുറച്ചു സ്ഥലം മതി പക്ഷേ വായിക്കാൻ അത് പല പ്രയോഗങ്ങളെ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല പോലെ ജനറൽ ഉപയോഗം ശുപാർശ ചെയ്തിട്ടില്ല. GIMP ശരിയായി ചിത്രം കയറ്റുമതി ചെയ്യാൻ മാത്രം സ്മാർട്ട് പോലെ അവിടെ നിങ്ങളുടെ പ്രിയപ്പെട്ട ഫോർമാറ്റിൽ സംരക്ഷിച്ച് മുമ്പ് ഒരു പ്രത്യേക മോഡ് ഒരു ചിത്രം പരിവർത്തനം ആവശ്യവുമില്ല.

4.8. ഒരു ചിത്രം ഫ്ലിപ്പ്ചെയ്യുക

മറ്റ് ദിശയിൽ നോക്കി ഫോട്ടോയിൽ വ്യക്തി വേണമെങ്കിൽ ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ചുവടെ ആയിരിക്കാൻ ചിത്രം മുകളിൽ വേണം. Tools → Transform Tools → Flip ഉപയോഗിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് ന് PLACEHOLDER,-101896 ബട്ടൺ ഉപയോഗിക്കുക. ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് നിന്ന് ഫ്ലിപ്പ് ഉപകരണം തിരഞ്ഞെടുത്ത് ശേഷം, ക്യാൻവാസ് അകത്ത് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ നിയന്ത്രണങ്ങൾ നിങ്ങളെ തിരശ്ചീനവും ലംബ മോഡുകൾക്കിടയിൽ മാറാൻ ചെയ്യട്ടെ dockable.

ചിത്രം 3.33. സംഭാഷണം "Flip an Image"



ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് നിന്ന് ഫ്ലിപ്പ് ഉപകരണം തിരഞ്ഞെടുത്ത് ശേഷം, ക്യാൻവാസ് അകത്ത് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. പ്രയോഗം ചിത്രം തിരശ്ചീനമായി ഫ്ലിപ്. തിരശ്ചീന, ലംബ മാറാൻ ഓപ്ഷൻ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിക്കുക. ഇത് ഇതിനകം പണിസഞ്ചിയിൽ കീഴിൽ ഡോക്കിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ച എങ്കിൽ, പണിസഞ്ചി ബട്ടണിൽ ഇരട്ട ക്ലിക്ക്. നിങ്ങൾക്ക് തിരശ്ചീന, ലംബ മാറാൻ **Ctrl** കീ ഉപയോഗിക്കാം.
താഴെ ചിത്രങ്ങളിൽ എല്ലാ പ്രതിഫലനം പ്രകടമാക്കിയ ചെയ്യുന്നു:

ചിത്രം 3.34. ഫ്ലിപ്പ് ഉദാഹരണ ചിത്രം

ഉറവിട ചിത്രം

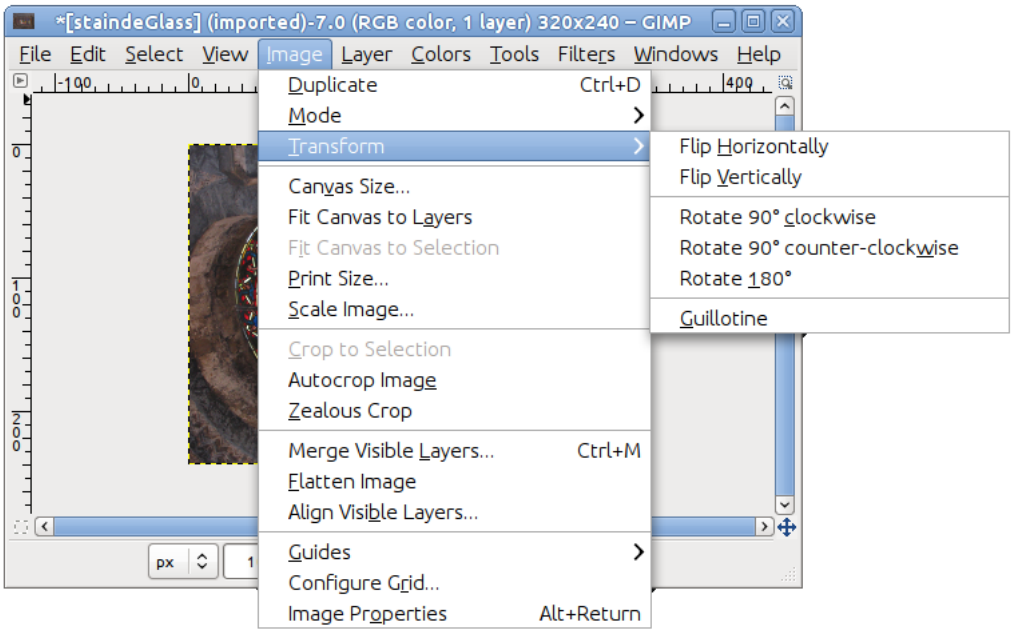
തിരശ്ചീന ഫ്ലിപ്പ് ചിത്രം

ലംബ ചിത്രം ഫ്ലിപ്പ്

തിരശ്ചീന, ലംബ ഫ്ലിപ്പ് ചിത്രം

4.9. ഒരു ചിത്രം തിരിക്കുക

ചിത്രം 3.35. "Rotate An Image" വേണ്ടി മെനു



ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ വഴി എടുത്ത ചിത്രങ്ങളും ചിലപ്പോൾ കറക്കണോ ചെയ്യേണ്ടതുണ്ട്. ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, Image → Transform → Rotate 90° clockwise (അല്ലെങ്കിൽ അപ്രദക്ഷിണ) ഉപയോഗിക്കുക. താഴെ ചിത്രങ്ങളിൽ 90 ഡിഗ്രി CCW റൊട്ടേഷൻ പ്രകടമാക്കിയത്.

ചിത്രം 3.36. "Rotate An Image" ഉദാഹരണത്തിന്

ഉറവിട ഇമേജ്

തിരിച്ച ചിത്രം 90 ഡിഗ്രി CCW

4.10. ഇതിന്റെ പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഒരു വസ്തുവിന്റെ വേർതിരിക്കുന്ന

ചിത്രം 3.37. പശ്ചാത്തലവും ഒബ്ജക്റ്റ്

ചിലപ്പോൾ നിങ്ങൾ അതിന്റെ പശ്ചാത്തലത്തിൽ നിന്ന് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വിഷയം വേർതിരിച്ചു വേണം. നിങ്ങൾ ഒരു ഫ്ലാറ്റ് നിറം വിഷയം ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ല, അല്ലെങ്കിൽ പശ്ചാത്തല സുതാര്യമായ സൂക്ഷിക്കാൻ ഇതുവഴി നിലവിലുള്ള പശ്ചാത്തലം, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ മനസിലുണ്ട് മറ്റു അത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും ചെയ്യാം. ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, ആദ്യം നിങ്ങളുടെ സബ്ജക്റ്റിനുചുറ്റും ഒരു നിര വരയ്ക്കാൻ GIMP ന്റെ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കണം. ഈ എളുപ്പമുള്ള ഒരു കാര്യമല്ല, ശരിയായ ഉപകരണം തിരഞ്ഞെടുത്ത് നിർണായകമാണ്. ഈ നിവർത്തിക്കും ധാരാളം ഉപകരണങ്ങൾ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.
"Free Select Tool" നിങ്ങൾ freehand അല്ലെങ്കിൽ രേഖാഖണ്ഡം ഉപയോഗിച്ച് ഒരു അതിർത്തി വരയ്ക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. വിഷയം താരതമ്യേന ലളിതമായ ആകൃതിയുള്ള ഇത് ഉപയോഗിക്കുക. ???: ഇവിടെ ഈ ഉപകരണം കുറിച്ച് കൂടുതൽ വായിക്കൂ

ചിത്രം 3.38. സൗജന്യ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ടൂൾ

"Intelligent Scissors Select Tool" നിങ്ങൾ ഒരു freehand അതിർത്തി തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു മെച്ചപ്പെട്ട ഒബ്ജക്റ്റ് ചുറ്റും ബോർഡർ fit അറ്റത്തേക്ക്-തിരിച്ചറിയൽ അൽഗോരിതങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. വിഷയം സങ്കീർണമായ മതി അതിന്റെ നിലവിലെ പശ്ചാത്തലത്തിലാണ് പ്രത്യേകമായി ഇത് ഉപയോഗിക്കുക.
വിഭാഗം 2.7, "Intelligent Scissors": ഇവിടെ ഈ ഉപകരണം കുറിച്ച് കൂടുതൽ വായിക്കൂ

ചിത്രം 3.39. ഇന്റലിജന്റ് കത്രിക തിരഞ്ഞെടുക്കുക ടൂൾ

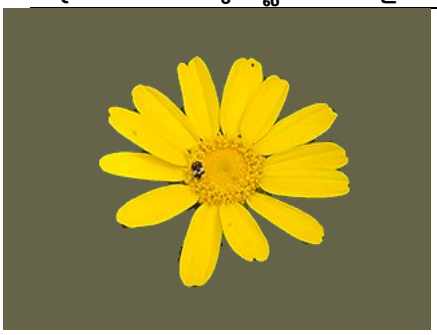
"Foreground Select Tool" നിങ്ങൾ "Foreground" അല്ലെങ്കിൽ "Background" ആയി പ്രദേശങ്ങൾ അടയാളപ്പെടുത്തുക അനുവദിക്കുന്നു യാന്ത്രികമായി നിരക്കു refines.
വിഭാഗം 2.8, "മുൻവശം തിരഞ്ഞെടുക്കുക": ഇവിടെ ഈ ഉപകരണം കുറിച്ച് കൂടുതൽ വായിക്കൂ

ചിത്രം 3.40. മുൻവശം തിരഞ്ഞെടുക്കുക ടൂൾ

നിങ്ങൾ വിജയകരമായി വിഷയം തിരഞ്ഞെടുത്ത ശേഷം, Select → Invert ഉപയോഗിക്കുക. ഇപ്പോൾ, പകരം വിഷയം പശ്ചാത്തല തിരഞ്ഞെടുത്തു. എന്തു ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ പശ്ചാത്തല തമ്മിൽ എന്തു ഉദ്ദേശിച്ചത് ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു.

- ഒരൊറ്റ നിറം പശ്ചാത്തലം പൂരിപ്പിക്കുന്നു
  പണിസഞ്ചിയിൽ പുരോതല നിറം Swatch (രണ്ട് ഓവർലാപ്പുചെയ്യുമ്പോൾ നിറമുള്ള വരയ്ക്കുന്ന മുകളിൽ ഇടത്) ക്ലിക്കുചെയ്ത് ആവശ്യമുള്ള നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കുക. അടുത്തതായി, നിങ്ങളുടെ തിരഞ്ഞെടുത്ത നിറം പശ്ചാത്തലം പുനഃസ്ഥാപനം വിഭാഗം 3.4, "ബക്കറ്റ് നിറയാൻ" ഉപയോഗിക്കുക.

ചിത്രം 3.41. ഒരു പ്ലെയിൻ കളർ പശ്ചാത്തലം ചേർക്കുന്നു ഫലം



- സുതാര്യമായ പശ്ചാത്തലമുള്ള നടത്താന്:
  ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ചേർക്കാൻ Layer → Transparence → Add Alpha Channel ഉപയോഗിക്കുക. അടുത്തതായി, Edit Clear ഉപയോഗിക്കുക പശ്ചാത്തലത്തിൽ നീക്കം കീബോർഡിലെ Del കീ അമർത്തുക. ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ മാത്രമേ ഒരു ചെറിയ ഉപഗണം സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങളുടെ ഏറ്റവും മികച്ച പന്തയം പിഎൻജി പോലെ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് സംരക്ഷിക്കാൻ ആണ്.

ചിത്രം 3.42. സുതാര്യമായ പശ്ചാത്തലമുള്ള ചേർക്കുന്നു ഫലം

- നിറം വിഷയം നിലനിർത്തിക്കൊണ്ടുതന്നെ ഒരു ബ്ലാക്ക് ആന്റ് വൈറ്റ് പശ്ചാത്തലം നടത്താന്:
  Colors → Desaturate ഉപയോഗിക്കുക. , തുറക്കുന്ന ഡയലോഗ് ൽ മോഡുകൾ തമ്മിലുള്ള സൈക്കിൾ മികച്ച-തിരയുന്ന തെരഞ്ഞെടുക്കൂ, ശരി ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

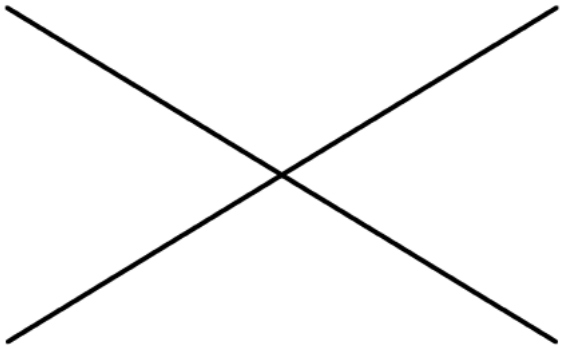
ചിത്രം 3.43. പശ്ചാത്തലം Desaturating ഫലം

5. എങ്ങനെ രേഖാഖണ്ഡം വരയ്ക്കുന്നതിന്

ഈ ട്യൂട്ടോറിയൽ വാചകങ്ങളും ചിത്രങ്ങളും പകർപ്പവകാശം © 2002 സേഥ് Burgess അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ളതാണ്. യഥാർത്ഥ ട്യൂട്ടോറിയൽ ഇന്റർനെറ്റ് ??? കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

5.1. ഉദ്ദേശം

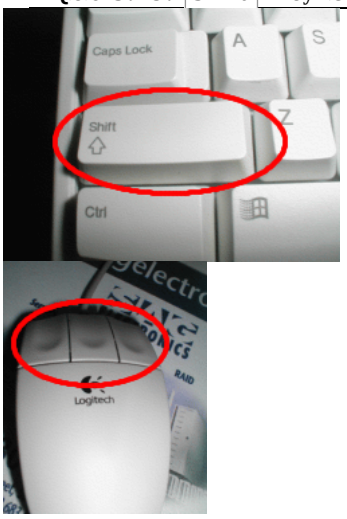
ചിത്രം 3.44. രേഖാഖണ്ഡം ഉദാഹരണം



ഈ ട്യൂട്ടോറിയൽ GIMP കൂടെ രേഖാഖണ്ഡം എങ്ങനെ വരയ്ക്കാം നിങ്ങൾക്ക് കാണിക്കുന്നു. ഒരു ലൈൻ നിർബന്ധിച്ച് നേരായ ഒരു മൗസ് അല്ലെങ്കിൽ ടാബ്ലറ്റ് imprecision കൈകാര്യം, കാര്യങ്ങൾ വിലങ്ങുതടിയായി പറയാനായി നോക്കി ഒരു കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ശക്തി മുതലെടുക്കാൻ സുഖ മാർഗമാണ്. ഈ ട്യൂട്ടോറിയൽ സങ്കീർണ്ണമായ ടാസ്ക്കുകൾക്കായും രേഖാഖണ്ഡം ഉപയോഗിക്കുന്നില്ല; അതിന്റെ നിങ്ങൾ വേഗത്തിലും എളുപ്പത്തിലും രേഖാഖണ്ഡം സൃഷ്ടിക്കാൻ ഇത് ഉപയോഗിക്കാം എങ്ങനെ ഉദ്ദേശിച്ചുള്ള.

1. **തയ്യാറെടുപ്പുകൾ**

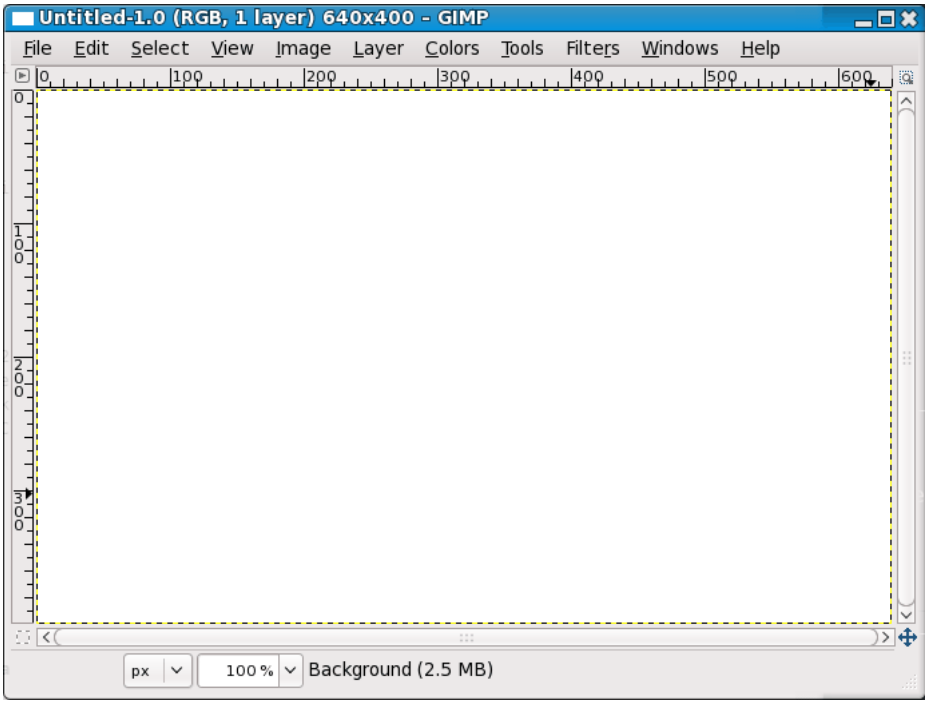
ചിത്രം 3.45. Shift -key അവതരിപ്പിക്കുന്നു



കണ്ടുപിടുത്തവും ടൈപ്പ്റൈറ്റർ Shift കീ അവതരിപ്പിച്ചു വിളിച്ചു. സാധാരണ നിങ്ങളുടെ കീബോർഡിൽ അവരിൽ 2 ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. അവർ മുകളിൽ കണക്കുകൾ പോലെ കാണപ്പെടും. കീകൾ നിങ്ങളുടെ കീബോർഡ് ഇടതും വലതും വശങ്ങളിൽ സ്ഥിതി. മൌസ് 1970 ഡഗ്ലസ് സി ഷെയേർഡ് വഴി കണ്ടുപിടിച്ച ഈ പല തരത്തിലുള്ള വരും, എപ്പോഴും കുറഞ്ഞത് ഒരു ബട്ടൺ ഉണ്ട്.

2. **ഒരു ശൂന്യമായ വരയ്ക്കാനാകുന്നത് സൃഷ്ടിക്കുന്നു**

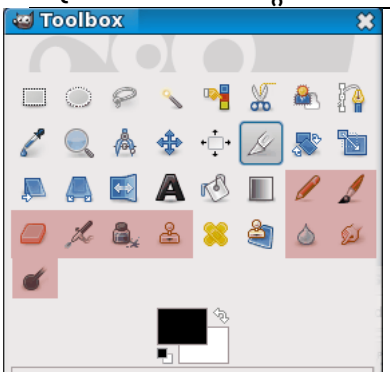
ചിത്രം 3.46. പുതിയ ചിത്രം



ആദ്യം, ഒരു പുതിയ ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കുക. ഏത് വലുപ്പം ചെയ്യും. ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കാൻ File → New ഉപയോഗിക്കുക.

3. **ഒരു ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക**

ചിത്രം 3.47. പെയിന്റ് പണിസഞ്ചിയിൽ ഉപകരണങ്ങൾ



മുകളിൽ ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് ചുവന്ന-എടുത്തുകാണിച്ചിരിക്കുന്ന ഉപകരണങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും വരികൾ ചെയ്യാൻ കഴിയും.

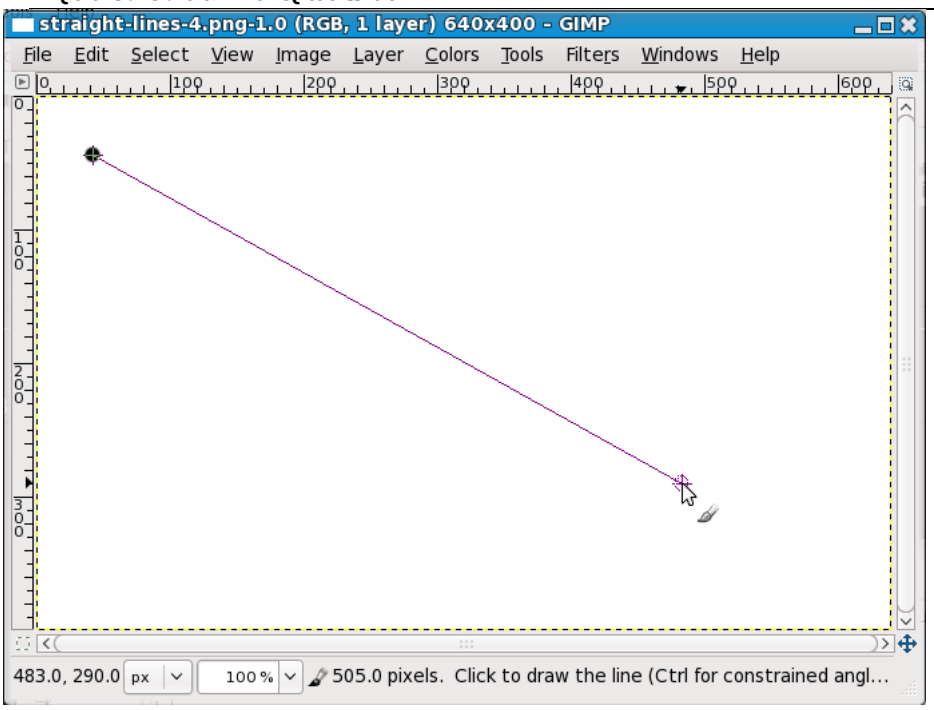
4. **ഒരു ആരംഭിക്കുന്നയിടം സൃഷ്ടിക്കുക**

ചിത്രം 3.48. ആരംഭ സ്ഥാനം

പണിസഞ്ചിയിൽ അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. നിങ്ങൾ തുടങ്ങാനോ അവസാനിപ്പിക്കാനോ ഒരു വരി ആഗ്രഹിക്കുന്ന എവിടെ ഇമേജിൽ ക്ലിക്ക്. ഒരൊറ്റ ഡോട്ട് സ്ക്രീനിൽ ദൃശ്യമാകും. ഈ ഡോട്ട് വലുപ്പത്തെ നിങ്ങൾ ബ്രഷ് ഡയലോഗിൽ മാറ്റാൻ കഴിയും നിലവിലെ ബ്രഷ് സൈസ്, (വിഭാഗം 3.2, "നയപ്രഖ്യാപന സംഭാഷണം" കാണുക) .എന്നാല്, ഒരു ലൈൻ വരയ്ക്കുന്നത് ആരംഭിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. Shift കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക, അതു ശ്രദ്ധിക്കാറുണ്ട്.

5. **ലൈൻ ഡ്രോയിംഗ്**

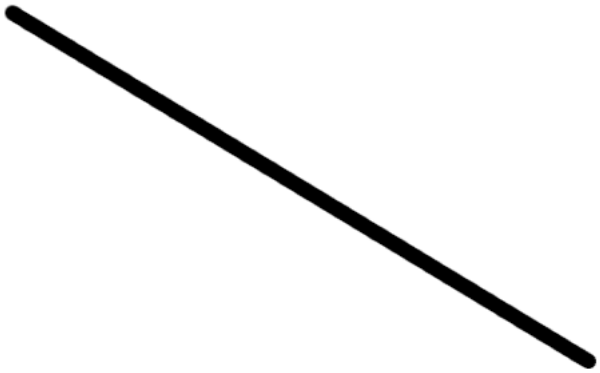
ചിത്രം 3.49. ലൈൻ ഡ്രോയിംഗ്



ഒരു ആരംഭ പോയിന്റ് എനിക്കുണ്ട് Shift അമർത്തിക്കൊണ്ട് ശേഷം കഴ്സറിൻറെ പിന്തുടരുന്ന ഒരു വര കാണും. അമർത്തുക മൌസ് ആദ്യത്തെ ബട്ടൺ (ഇടത്തേയറ്റത്തെ സാധാരണയായി) അതു വിട്ടയച്ചു. Mouse button ആ മുഴുവൻ "click" സമയത്ത്, Shift കീ അമർത്തിപ്പിടിച്ചു തുടരേണ്ട ആവശ്യമുണ്ട്.

6. **ഫൈനൽ**

ചിത്രം 3.50. അന്തിമ ഇമേജ്



ഇത് ഒരു ശക്തമായ ഫീച്ചർ ആണ്. നിങ്ങൾ സമനിലയിൽ ഉപകരണങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും രേഖാഖണ്ഡം കഴിയും. നിങ്ങൾ പോലും ഈ ഒരു അവസാനം കൂടുതൽ ലൈനുകൾ വരയ്ക്കുക കഴിയും. നമ്മുടെ അവസാന ഘട്ട Shift കീ വിട്ടയക്കേണം. അവിടെ നിങ്ങൾ അത്. ചില കൂടുതൽ ഉദാഹരണങ്ങൾ താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. ഹാപ്പി GIMP .മെംന്പറാകുക!

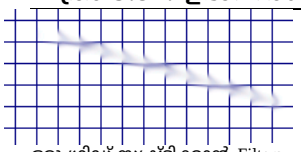
5.2. ഉദാഹരണങ്ങൾ

ചിത്രം 3.51. ഉദാഹരണങ്ങൾ ഞാൻ

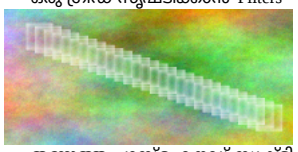
ഗ്രേഡിയന്റ് നിന്ന് ഉപയോഗിക്കുക നിറം പരിശോധിക്കുക.

ക്ലോൺ സെലക്റ്റ് "Maple Leaves" മാതൃക ഉറവിടം വെച്ചു.

ചിത്രം 3.52. ഉദാഹരണങ്ങൾ രണ്ടാം

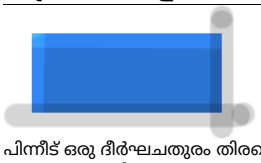


ഒരു ഗ്രിഡ് സൃഷ്ടിക്കാൻ Filters → Render → Pattern → Grid ഉപയോഗിക്കുക. ഞാന് ഒരു വലിയ ബ്രഷ് കൊണ്ട് ഒരു ലൈൻ വരയ്ക്കാൻ സ്മഡ്ജ് ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുക.



തണുത്ത പ്ലാസ്മ ക്ലൗഡ് സൃഷ്ടിക്കാൻ Filters → Render → Clouds → Plasma ഉപയോഗിക്കുക. ഒരു ലൈൻ ഒരു സ്ക്വയർ ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് മായ്കൽ ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുക.

ചിത്രം 3.53. ഉദാഹരണം മൂന്നാമൻ



പിന്നീട് ഒരു ദീർഘചതുരം തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് ദീർഘചതുരം തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കുക, പ്രകാശം നീല നിറം നിരക്കു പൂരിപ്പിക്കുക. ഡോഡ്ജ് / ബേൺ ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഡാഡ്ജ് ലേക്കുള്ള തരം സജ്ജമാക്കുക ആവശ്യം വലിപ്പത്തിലുള്ള ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് മുകളിൽ ഇടത് വശത്ത് വരക്കുന്നത്. വലത്തോട്ടും ചുവടെ ചുട്ടെരിച്ച് കളയുകയും, വരയ്ക്കാൻ തരം സജ്ജമാക്കുക.

പാഠം 4. Unstuck നേടുന്നു

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. Unstuck നേടുന്നു

1.1. കുടുങ്ങിപ്പോയി!
1.2. ജിമ്പ് നോൺ-പ്രതികരണവും സാധാരണ കാരണങ്ങൾ

1. Unstuck നേടുന്നു

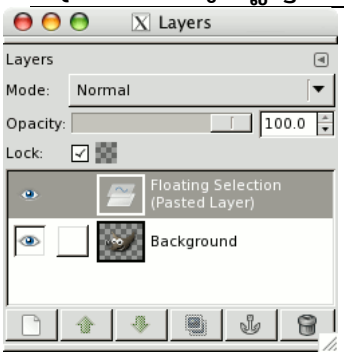
1.1. കുടുങ്ങിപ്പോയി!

ശരി, ഓകെ: നിങ്ങൾ അത്യാവശ്യമാണ്. നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന ഒന്നും സംഭവിക്കുന്നത്, നിങ്ങൾ ശ്രമിക്കുക ഒന്നും വ്യത്യാസം സൃഷ്ടിക്കും. നിങ്ങളുടെ മുഷ്ടിയിൽ clench കോണി മുഖം ഊഷ്മള തോന്നാൻ ആരംഭിക്കുന്നു. പ്രോഗ്രാം കൊല്ലുന്നു നിന്റെ വേല ഒക്കെയും നഷ്ടപ്പെടാൻ പോകുന്നു? പ്രിയമുള്ളവനേ!
ശരി, ഒരു നിമിഷം. ഇത് നിങ്ങൾ എവിടെ നോക്കുവാൻ അറിയുന്നു എങ്കിൽ പോലും കാലം GIMP ഉപയോഗിച്ച ആളുകൾക്ക് പ്രെറ്റി പതിവായി സംഭവിക്കുന്നു എന്നാൽ സാധാരണയായി വ്യവഹാരം അവയെന്തെല്ലാമെന്ന് (പരിഹരിക്കാനും) അങ്ങനെ ഹാർഡ് അല്ല. അടങ്ങും, ഒരു ചെക്ക്ലിസ്റ്റ് ഒരുപക്ഷേ നിങ്ങൾ വീണ്ടും സസന്തോഷം GIMPing പ്രതീക്ഷിക്കേണ്ട വഴി പോകാം.

1.2. ജിമ്പ് നോൺ-പ്രതികരണവും സാധാരണ കാരണങ്ങൾ

1.2.1. ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു ഉണ്ട്

ചിത്രം 4.1. ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു കാണിക്കുന്ന ഡയലോഗ് പാളികൾക്ക്.

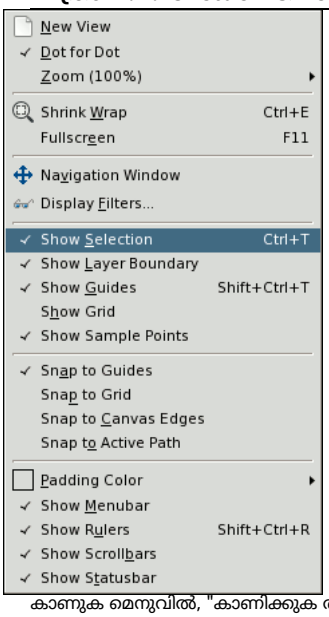


How to tell: ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഫ്ലോട്ടിംഗ് ഭാഗം ആങ്കർ വരെ പല പ്രവർത്തനങ്ങൾ അസാധ്യമായി ഒന്നുമില്ല. , പരിശോധിക്കുക പാളികൾക്ക് ഡയലോഗ് (ഉറപ്പു അതു നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് ചിത്രത്തിലേക്ക് സജ്ജമാക്കും making) നോക്കൂ മുകളിലെ പാളി "Floating Selection" വിളിച്ചു ലഭ്യമാണോ എന്ന്.
How to solve: ഒന്നുകിൽ ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു അവതാരക, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു സാധാരണ (-ഫ്ലോട്ടിംഗ് നോൺ) പാളി അതിനെ പരിവർത്തനം. ഇത് എങ്ങനെ ഓൺ

സഹായം ആവശ്യമുണ്ടെങ്കിൽ, Floating Selections കാണുക.

1.2.2. നിരക്കു മറച്ചിരിക്കുന്നു

ചിത്രം 4.2. Unstuck ഷോ നിരക്കു മെനു

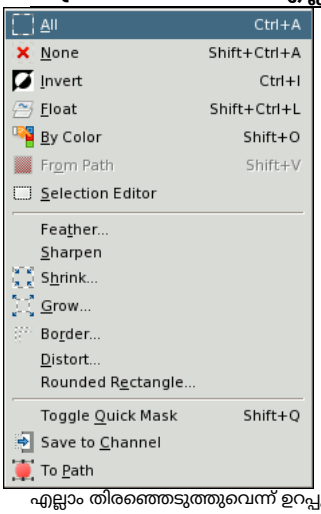


കാണുക മെനുവിൽ, "കാണിക്കുക തിരഞ്ഞെടുക്കൽ" പരിശോധിച്ചിട്ടുണ്ടെന്ന് ഉറപ്പാക്കുക.

How to tell: ഈ പ്രശ്നം എങ്കിൽ, കേവലം ഈ വായനയുടെ നിങ്ങൾക്കു മനസ്സിലായെന്നുപോലും, ഒരുപക്ഷേ ഉണ്ടാക്കി ചെയ്യും, പക്ഷേ ഏതായാലും വിശദീകരിക്കാൻ: അതു ഹാർഡ് ചിത്രത്തിന്റെ പ്രധാന വിശദാംശങ്ങൾ കാണുന്നതിന് കാരണം ചിലപ്പോൾ നിരക്കു നൽകിയിട്ടുണ്ട് എന്ന് .ആത്മീയ ലൈൻ അരോചകമാണ്, അതിനാൽ GIMP നിങ്ങൾ View മെനുവിൽ Show Selection അൺചെക്കുചെയ്ത്, നിരക്കു ഒളിപ്പിച്ച് ഓപ്ഷൻ നൽകുകയും ചെയ്യുന്നു. എന്നാലും, നിങ്ങൾ ഇതു ചെയ്തു എന്നു മറക്കരുത് എളുപ്പമാണ്.
How to fix: ഏതെങ്കിലും മണികളും റിംഗ് ചെയ്തിട്ടില്ല, അത്, പ്രശ്നം അല്ല അത് ഉണ്ട് എങ്കിൽ, ഒരുപക്ഷേ അത് പരിഹരിക്കാൻ എങ്ങനെ നിങ്ങൾ വ്യക്തമായി പറയുന്നതുവരെ അങ്ങനെ സംഭവിച്ചില്ലെങ്കിൽ അറിയാം; എന്നാൽ ഏതുവിധേനയും: വെറും View മെനുവിൽ ചിത്രത്തിനായുള്ള Show Selection പരിശോധിക്കാതെ എങ്കിൽ അത് ക്ലിക്ക് പോയി ..

1.2.3. നിങ്ങൾ നിരക്കു പുറത്തുള്ള പ്രവർത്തിക്കുന്നു

ചിത്രം 4.3. Unstuck എല്ലാ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

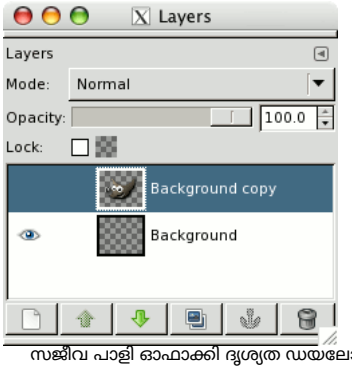


എല്ലാം തിരഞ്ഞെടുത്തുവെന്ന് ഉറപ്പുവരുത്താൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുക മെനുവിൽ "All" ക്ലിക്ക്.

ചെയ്യുന്നത് ഈ നിങ്ങൾ സൂക്ഷിക്കാൻ ആഗ്രഹിച്ചു ഒരു നിര നശിപ്പിച്ചു എങ്കിൽ *How to fix:*, Ctrl + Z (undo) പുനഃസ്ഥാപിക്കാൻ തവണ ഒരു ദമ്പതികൾ പിന്നെ നമുക്കു പ്രശ്നം എന്താണെന്ന് അവയെന്തെല്ലാമെന്നു് കാണാം ഹിറ്റ്. കാരണങ്ങൾ ഉണ്ട്. നിങ്ങൾക്ക് ഏതെങ്കിലും നിരക്കു കാണാൻ കഴിഞ്ഞില്ല എങ്കിൽ വളരെ ചെറിയ ഒരു, അല്ലെങ്കിൽ യാതൊരു പിക്സൽ അടങ്ങിയിരുന്നു പോലും അവിടെ ചെയ്തിട്ടുണ്ട്. ഈ സാഹചര്യത്തിൽ എങ്കിൽ, അത് തീർച്ചയായും നിങ്ങളെ സൂക്ഷിക്കാൻ ആഗ്രഹിച്ചു ഒരു നിര, അതിനാൽ നിങ്ങൾ എന്തിനാണ് ആദ്യം ഇതുവരെ സമ്പാദിച്ചിരിക്കുന്നു? നിങ്ങൾ ഒരു നിര കാണാം എന്നാൽ അതിലുള്ള കരുതിയിരുന്നത് കഴിയും, അത് നിങ്ങൾ ചിന്തിക്കുന്നത് നിന്ന് വിപരീതമാക്കപ്പെടും വേണ്ടി. പറയാൻ എളുപ്പത്തിലുള്ള വഴി പെട്ടെന്ന് മാസ്ക് ബട്ടൺ ഹിറ്റ് ആണ്: തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്ത് വ്യക്തമായ ആയിരിക്കും തിരഞ്ഞെടുത്തില്ല പ്രദേശം അണിഞ്ഞതുമാണ് ചെയ്യും. ഈ പ്രശ്നം എങ്കിൽ, പിന്നെ നിങ്ങൾ അതു പെട്ടെന്ന് ഓണാക്കാനും ഓഫ് മാസ്ക് ചെയ്ത് Select മെനുവിൽ വിപരീതം ശേഷമേ പരിഹരിക്കാൻ കഴിയും.

1.2.4. സജീവ വരയ്ക്കാനാകുന്നത് ദൃശ്യമല്ല

ചിത്രം 4.4. Unstuck പാളി അദൃശ്യതയെ

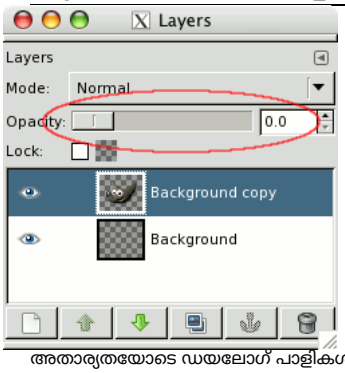


സജീവ പാളി ഓഫാക്കി ദൃശ്യത ഡയലോഗ് പാളികൾക്ക്.

How to tell: ലയർ ഡയലോഗ് അല്ലെങ്കിൽ ഓഫ് ഓരോ പാളി ദൃശ്യപരത ടോഗിൾ കഴിവ് നൽകുന്നു. ലെയറുകൾ ഡയലോഗ് നോക്കൂ, നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന പാളി സജീവമാണ് (അതായത്, ഇരുണ്ടുപോയി) അതു ഇടതു കണ്ണ് ചിഹ്നം നോക്കുന്നില്ലയോ. ഇല്ലെങ്കിൽ, ഇത് നിങ്ങളുടെ പ്രശ്നം.
നിങ്ങളുടെ ലക്ഷ്യത്തെ പാളി എങ്കിൽ *How to fix:* അത് സജീവമാക്കുന്നതിന് പാളികൾക്ക് ഡയലോഗിൽ അത് ക്ലിക്ക്, സജീവമല്ല. (. പാളികൾ ആരും സജീവമായ എങ്കിൽ, സജീവ വരയ്ക്കാനാകുന്നത് ഒരു ചാനൽ ആകേണ്ടതിന്നു - നിങ്ങൾക്ക് കാണാൻ ഡയലോഗ് പാളികളിൽ ചാനലുകൾ ടാബ് നോക്കി ഇതിനർഥം പരിഹാരം മാറ്റാൻ ഇല്ല.) കണ്ണ് ചിഹ്നം ലഭ്യമാകുന്നില്ല എങ്കിൽ, അതു ടോഗിൾ ശേഷിക്കുന്നു വക്കിൽ ഡയലോഗ് പാളികളിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുക: ഈ പാളി കാണാവുന്ന വേണം. നിങ്ങൾക്ക് കൂടുതൽ സഹായം ആവശ്യമെങ്കിൽ Layers Dialog സഹായം വിഭാഗം കാണുക.

1.2.5. സജീവ വരയ്ക്കാനാകുന്നത് സുതാര്യമാണെന്നതിനാൽ

ചിത്രം 4.5. Unstuck പാളിയുടെ സുതാര്യത



അതാര്യതയോടെ ഡയലോഗ് പാളികൾക്ക് സജീവ പാളി പൂജ്യത്തിലേക്ക് സജ്ജമാക്കി.

How to tell: എപ്പോഴാണ് അതാര്യത ആണ് പാളി ന് 0 സജ്ജമാക്കാൻ, നിങ്ങൾ അതിൻറെ വരയ്ക്കാനുള്ള ഏത് ഒന്നും കാണാൻ കഴിയുന്നില്ല. Opacity സ്ലൈഡർ നോക്കുക; സ്ലൈഡർ ന് വെച്ചു വശം കാണാൻ. അതു ഇടത്തേയറ്റത്തെ വശത്തു ഉണ്ടെങ്കിൽ അത് നിങ്ങളുടെ പ്രശ്നം.
സ്ലൈഡർ നീക്കുക *How to fix:*.

1.2.6. നിങ്ങൾ പാളി പുറത്ത് പ്രവർത്തിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന

GIMP ൽ *How to tell:*, പാളികൾ ചിത്രം അതേ വിമകളുണ്ട് ആവശ്യമില്ല; അവർ വലിയ അല്ലെങ്കിൽ ചെറിയ ആകാം. നിങ്ങൾ ഒരു പാളി ബോർഡറുകൾ പുറത്ത് വരയ്ക്കാൻ ശ്രമിച്ചാൽ ഒന്നും സംഭവിക്കുന്നില്ല. ഈ സംഭവിക്കുന്നത് എന്ന് കാണാൻ, നിങ്ങൾക്ക് വരയ്ക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന പ്രദേശം ഉൾകൊണ്ടതിനെയാണോ ഇല്ലാത്ത ഒരു ബ്ലാക്ക് ആൻഡ് മഞ്ഞ ഒന്നിടവിട്ട ദീർഘചതുരത്തിനുള്ളിൽ നോക്കി.
How to fix: നിങ്ങൾ പാളി വിശാലമാക്കുമ്പോൾ ചെയ്യേണ്ടതുണ്ട്. ഈ ചെയ്യട്ടെ എന്നു ലെയർ മെനുവിൽ താഴെയുള്ള രണ്ടു കൽപ്പനകൾ ഉണ്ട്: ഇമേജ് അതിരുകൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്നില്ല ലെയർ പരിധികൾ സജ്ജമാക്കുന്ന ഇമേജ് സൈസ്, ലെയർ; നിങ്ങൾ എന്തെങ്കിലും ദയവായി ലെയർ തലങ്ങളും സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗിന് ഇടമായ അതിർത്തി വലിപ്പം, പാളി.

1.2.7. ചിത്രം ഇൻഡെക്സ്ഡ് നിറം മോഡിലാണ്.

RGB(A), Indexed and Grayscale: *How to tell:* GIMP മൂന്നു വ്യത്യസ്ത നിറം മോഡുകൾ കൈകാര്യം ചെയ്യാൻ കഴിയും. ഇൻഡെക്സ്ഡ് colormode എവിടെ ചിത്രം എല്ലാ ഉപയോഗിക്കുന്ന നിറങ്ങൾ ഇൻഡെക്സ് ഒരു colormap ഉപയോഗിക്കുന്നു. GIMP ലെ color picker എന്നിരുന്നാലും, നിങ്ങൾക്ക് ആർജിബി നിറങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. അതായത്, ഇത് colormap ലെ സൂചികയിലാക്കിയിരിക്കുന്നു അധികം നിങ്ങളെ മറ്റൊരു നിറവും പെയിന്റ് ശ്രമിച്ചാൽ, നിങ്ങൾ വളരെ അനിശ്ചിതമായ ഫലങ്ങളിൽ കലാശിക്കും (ഉദാ തെറ്റില്ല നിറം വരയ്ക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ പെയിന്റ് കഴിയില്ല), എന്നാണ്.
How to fix: എല്ലായ്പ്പോഴും ചിത്രങ്ങളും പെയിന്റ് ചെയ്യുന്നതിന് ആർജിബി നിറങ്ങളുടെ മോഡ് ഉപയോഗിക്കുക. നിങ്ങൾ Image മെനുവിൽ Mode menuitem നിന്ന് സ്ഥിരീകരിച്ച് തിരഞ്ഞെടുക്കാം മറ്റൊരു നിറം മോഡ്.

ഭാഗം II. ഞാൻ എങ്ങനെയാണ് ഒരു GIMP വിസാര്ഡ് ആകാൻ കഴിയും?

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

5. കടന്നു ജിമ്പ് ഇമേജുകൾ നേടുന്നു

1. ചിത്ര തരങ്ങൾ
2. പുതിയ ഫയലുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു
3. ഫയലുകൾ തുറക്കുന്നു

3.1. ഫയൽ തുറക്കുക
3.2. സ്ഥാനം തുറക്കുക
3.3. സമീപകാലത്തെ തുറക്കുക
3.4. പുറത്തേക്കുള്ള പ്രോഗ്രാമുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു
3.5. ഫയൽ മാനേജർ
3.6. വലിച്ചിടുക
3.7. പകര്ത്തി ഒട്ടിക്കുക
3.8. ഇമേജ്ബ്രൌസര്

6. ജിമ്പ് നിന്നു ചിത്രങ്ങൾ നേടുന്നു

1. ഫയലുകൾ

1.1. സംരക്ഷിക്കുക / കയറ്റുമതി ചിത്രങ്ങൾ

1.2. ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ

2. വെബ് നിങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ തയ്യാറെടുക്കുന്നു

2.1. ഒരു തലോടല് വലിപ്പം / ക്വാളിറ്റി അനുപാതത്തിൽ ചിത്രങ്ങൾ
2.2. ഇനിയും കൂടുതൽ ഫയൽ വലിപ്പം കുറയ്ക്കൽ
2.3. സുതാര്യതയോടെ സംരക്ഷിക്കുന്നു ചിത്രങ്ങൾ

7. ജിമ്പ് ചിത്രകല

1. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

1.1. ഭദ്രമാക്കുന്ന
1.2. ഒരു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ഭാഗികമായി സുതാര്യമായ ഉണ്ടാക്കുന്നു

2. തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ സൃഷ്ടിക്കുകയും ഉപയോഗിക്കുന്നു

2.1. ഒരു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നീക്കുന്നു
2.2. തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ചേർക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ കുറച്ചാണ്

3. QuickMask

3.1. പൊതു അവലോകനം
3.2. ഗുണഗണങ്ങള്

4. QuickMask മോഡ് ഉപയോഗിച്ച്
5. പാഥുകൾ

5.1. പാത ക്രിയേഷൻ
5.2. പാത പ്രോപ്പർട്ടീസ്
5.3. പാത എന്നിവയും തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ
5.4. രൂപാന്തരപ്പെടുത്തി പാഥുകൾ
5.5. ഒരു പാത അതാണെന്ന്
5.6. പാത എന്നിവയും ടെക്സ്റ്റ്
5.7. പാത എന്നിവയും SVG ഫയലുകൾ

6. നയപ്രഖ്യാപന
7. പുതിയ Brushes ചേർക്കുന്നു
8. GIH ഡയലോഗ് ബോക്സ്
9. വ്യത്യസ്ത ബ്രഷ് സൈസ്

9.1. എങ്ങനെ ഒരു ബ്രഷ് ഉയരം വ്യത്യാസപ്പെടാൻ
9.2. വേഗത്തിൽ ഒരു ബ്രഷ് തയ്യാറാക്കുന്നു

10. ഘനമായ
11. പാറ്റേണുകൾ
12. പാലറ്റുകൾ

12.1. Colormap

13. പ്രീസെറ്റുകളിൽ
14. ലളിത വസ്തുക്കൾ ഡ്രോയിംഗ്

14.1. നേരായ ലൈൻ ഡ്രോയിംഗ്
14.2. ഒരു അടിസ്ഥാന ആകാരം സൃഷ്ടിക്കുന്നത്

8. സംയോജിത ചിത്രങ്ങൾ

1. ലെയറുകൾ ആമുഖം

1.1. ലെയർ പ്രോപ്പർട്ടീസ്

2. ലെയർ മോഡുകൾ
3. പുതിയ തലങ്ങളെ ഉണ്ടാക്കുന്നു
4. ലെയർ ഗ്രൂപ്പുകൾ

9. ടെക്സ്റ്റ് മാനേജ്മെന്റ്

1. ടെക്സ്റ്റ് മാനേജ്മെന്റ്
2. ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ ബോക്സ്

2.1. ഉള്ളടക്കം ടൂൾ ബോക്സ് സന്ദർഭ മെനു

3. ടെക്സ്റ്റ്

3.1. Embellishing ടെക്സ്റ്റ്
3.2. ഫോണ്ടുകൾ ചേർക്കുന്നത്
3.3. ഫോണ്ട് പ്രശ്നങ്ങൾ

10. മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നു ഫോട്ടോഗ്രാഫുകൾ

1. ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറ ഫോട്ടോകൾ ഉപയോഗിച്ച് പ്രവർത്തനം

1.1. അവതാരിക
1.2. രചന വർധിപ്പിക്കുക
1.3. നിറങ്ങൾ വർധിപ്പിക്കുക
1.4. ഷാർപ്നെസ് ക്രമീകരിക്കൽ
1.5. ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് അനാവശ്യമായി വസ്തുക്കളുടെ നീക്കംചെയ്യുന്നു
1.6. നിങ്ങളുടെ ഫലങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുന്നു

11. ജിമ്പ് നിറം മാനേജ്മെന്റ്

1. ജിമ് കളർ മാനേജ്മെന്റ്

1.1. നിയന്ത്രിത വർക്ക്ഫ്ലോ നോൺ കളർ പ്രശ്നങ്ങൾ
1.2. നിയന്ത്രിത വർക്ക്ഫ്ലോ ഒരു കളര് ആമുഖം

12. Enrich my GIMP

1. Preferences Dialog

1.1. അവതാരിക
1.2. പരിസ്ഥിതി
1.3. ഇന്റർഫേസ്

1.4. തീം
1.5. സഹായം സിസ്റ്റം
1.6. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ
1.7. പണിസഞ്ചി
1.8. Default Image Preferences
1.9. സ്ഥിരസ്ഥിതി ഇമേജ് ഗ്രിഡ്
1.10. വിൻഡോസ് ചിത്രം
1.11. ചിത്രം വിൻഡോ കാഴ്ച
1.12. Image Window Title and Statusbar
1.13. പ്രദർശിപ്പിക്കുക
1.14. വർണ്ണ മാനേജ്മെന്റ്
1.15. ഇൻപുട്ട് ഡിവൈസുകൾ
1.16. ഇൻപുട്ട് കണ്ട്രോളറുകള്ക്കുള്ള
1.17. വിൻഡോ മാനേജ്മെന്റ്
1.18. ഫോൾഡറുകൾ
1.19. Data Folders

2. ഗ്രിഡുകളുടെ ഗൈഡുകൾ

2.1. ചിത്രം ഗ്രിഡ്
2.2. വഴികാട്ടി

3. ഒരു ഗ്രിഡ് റെൻഡർ
4. എങ്ങനെ നിങ്ങളുടെ ടൈൽ കാഷെ സജ്ജമാക്കുക
5. മെനു പ്രവർത്തനങ്ങൾ കുറുക്കുവഴികൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു
6. ഓളമുണ്ടാക്കുന്നു- സ്ക്രീൻ ഇഷ്ടാനുസൃതമാക്കുക

13. സ്ക്രിപ്റ്റിങ്

1. പ്ലഗിന്നുകള്തെരയുക

1.1. അവതാരിക
1.2. പ്ലഗിന്നുകളും ഉപയോഗിച്ച്
1.3. ന്യൂ പ്ലഗിന്നുകള്ക്കായി ഇൻസ്റ്റോൾ
1.4. പ്ലഗിന്നുകള്തെരയുക എഴുതേണ്ട

2. സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്

2.1. സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു?
2.2. സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus ഇൻസ്റ്റോൾ
2.3. ചെയ്യേണ്ടതും ചെയ്യേണ്ടാത്തതും
2.4. സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus വിവിധ തരത്തിലുള്ള
2.5. ഹ്രസ്വമായ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ
2.6. ചിത്രം-ആശ്രിത സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ

3. ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു ട്യൂട്ടോറിയൽ

3.1. പദ്ധതി സൂക്ഷ്മമായി Getting
3.2. വേര്യബിൾ പ്രവർത്തനങ്ങൾ
3.3. ലിസ്റ്റുകൾ. ലിസ്റ്റുകൾ. ടിപ്പണി
3.4. നിങ്ങളുടെ ആദ്യ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റ്
3.5. നമ്മുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് നൽകൽ ചില Guts
3.6. വാചക ബോക്സ് സ്ക്രിപ്റ്റ് വികസിപ്പിക്കുന്നു
3.7. നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് അതിന്റെ ജോലി

പാഠം 5. കടന്നു ജിമ്പ് ഇമേജുകൾ നേടുന്നു

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. ചിത്ര തരങ്ങൾ
2. പുതിയ ഫയലുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു
3. ഫയലുകൾ തുറക്കുന്നു

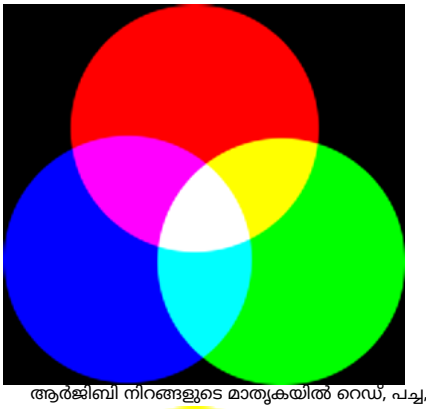
3.1. ഫയൽ തുറക്കുക
3.2. സ്ഥാനം തുറക്കുക
3.3. സമീപകാലത്തെ തുറക്കുക
3.4. പുറത്തേക്കുള്ള പ്രോഗ്രാമുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു
3.5. ഫയൽ മാനേജർ
3.6. വലിച്ചിടുക
3.7. പകര്ത്തി ഒട്ടിക്കുക
3.8. ഇമേജ്ബ്രൌസര്

ഈ അധ്യായത്തിൽ കയറി ജിമ്പ് ഇമേജുകൾ ലഭിക്കുന്നത് കുറിച്ച് ആണ്. പുതിയ ചിത്രങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുക എങ്ങനെ അവരെ സ്കാൻ സ്ക്രീൻഷോട്ടുകൾ എങ്ങനെ എങ്ങനെ, ഫയലുകൾ നിന്ന് ചിത്രങ്ങൾ എങ്ങനെ ലോഡ് വിശദീകരിക്കുന്നു.
എന്നാൽ ആദ്യം നാം ജിമില ചിത്രങ്ങളുടെ പൊതു ഘടന പരിചയപ്പെടുത്തട്ടെ ആഗ്രഹിക്കുന്നു.

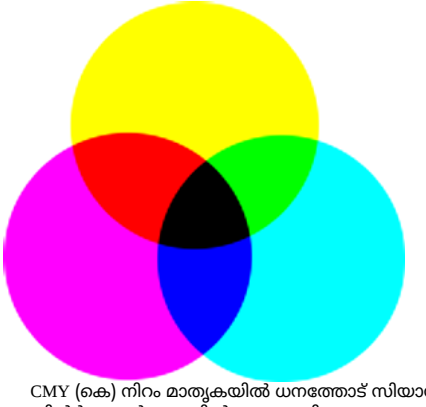
1. ചിത്ര തരങ്ങൾ

അത് ഒരൊറ്റ ഡിസ്പ്ലേ ജാലകത്തിലുള്ളവ പ്രസ്തുത എന്തെങ്കിലും, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു JPEG ഫയൽ പോലുള്ള ഒരു ഫയൽ ഒരു *image* സങ്കല്പ്പമാണെങ്കിലും പരീക്ഷക്കുന്നുണ്ട്. വാസ്തവത്തിൽ, പക്ഷേ ഒരു GIMP ചിത്രം തുകയിൽ സങ്കീർണ്ണമായ ഘടന, പാളികൾ പ്ലസ് വസ്തുക്കളുടെ മറ്റ് പല തരം ഒരു സ്റ്റാക്ക് അടങ്ങുന്ന: ഒരു നിര മാസ്ക്, ഒരുകൂട്ടം ചാനലുകൾ, പാതകളുടെ ഒരു സെറ്റ്, ഒരു, ചരിത്രം "undo" മുതലായവ ഈ വിഭാഗത്തിൽ ഞങ്ങൾ ഒരു GIMP ചിത്രത്തിന്റെ ഘടകങ്ങൾ, നിങ്ങൾ അവരുമായി ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന കാര്യങ്ങൾ ഒരു വിശദവിവരണം എടുത്തു.
ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഏറ്റവും അടിസ്ഥാന പ്രോപ്പർട്ടി അതിന്റെ *mode* ആണ്. ആർജിബി ഗ്രേസ്കെയിൽ, ഇൻഡക്സുചെയ്ത: മൂന്നു സാധ്യത മോഡുകൾ ഉണ്ട്. ആർജിബി Red- പച്ച-നീല നിലകൊള്ളുന്നു, ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പോയിന്റും ഒരു “red” തലത്തിൽ ഒരു “green” നിലവാരവും, ഒരു “blue” തലത്തിൽ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു സൂചിപ്പിക്കുന്നത്; ഒരു പൂർണ്ണ വർണ്ണ ചിത്രം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന. ഓരോ നിറം ചാനൽ 256 സാധ്യത തീവ്രത അളവ്. Color Models കൂടുതൽ വിശദാംശങ്ങൾ
ഒരു ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി സ്വരൂപത്തിൽ, ഓരോ പോയിന്റ് ഒരു തെളിച്ചം മൂല്യം, ചാര വിവിധ നിലകൾ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന ഇന്റർമീഡിയറ്റ് മൂല്യങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രീകരിക്കുന്നു മുതൽ 0 255 (കറുത്ത) (വെള്ള) വരെയുള്ള.

ചിത്രം 5.1. ആർജിബി ആൻഡ് CMY കളർ മോഡൽ ഘടകങ്ങൾ



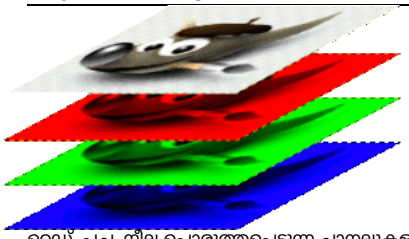
ആർജിബി നിറങ്ങളുടെ മാതൃകയിൽ റെഡ്, പച്ച, നീല ധനത്തോട് നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ എന്ത് സംഭവിച്ചാലും ആണ് വൈറ്റ്, നൽകുന്നു.



CMY (കെ) നിറം മാതൃകയിൽ ധനത്തോട് സിയാൻ, മജന്ത, മഞ്ഞ നിങ്ങൾ ഒരു വെളുത്ത കടലാസിൽ പ്രിന്റ് സംഭവിക്കുന്നത് ഇതാണ് ഏത് ബ്ലാക്ക്, നൽകുന്നു. പ്രിന്റർ യഥാർത്ഥത്തിൽ സാമ്പത്തിക കാരണങ്ങൾ മെച്ചപ്പെട്ട നിറം റെൻഡറിംഗിനായി കറുത്ത വെടിയുണ്ടക്കൂട് ഉപയോഗിക്കും.

സങ്കൽപനങ്ങളാണെങ്കിലും, ഒരു ഗ്രേസ്കെയിലില് ചിത്രം ഒരു ആർജിബി ചിത്രം തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസം "color channels" എണ്ണം: ഒരു ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ചിത്രം ഒറ്റ ഉണ്ട്; ഒരു ആർജിബി ഇമേജ് മൂന്നു ഉണ്ട്. ഒരു ആർജിബി ചിത്രം മൂന്നു ആയി സ്വഭാവമുള്ളതോ ഗ്രേസ്കെയിൽ ചിത്രങ്ങൾ, ഒരു ചുവന്ന നിറത്തിലുള്ള ഒറ്റ പച്ച, ഒന്നു നീല ചിന്തിച്ചത് കഴിയും.
യഥാർത്ഥത്തിൽ, ആർജിബി ചെയ്ത് Grayscale ചിത്രങ്ങൾ രണ്ടും ഒരു അധിക നിറം ചാനൽ ഏത് അതാര്യത പ്രതിനിധാനം *alpha* ചാനൽ, വിളിച്ചിരിക്കുന്നു. തന്നിരിക്കുന്ന പാളി ഒരു നൽകിയ ലൊക്കേഷനിൽ ആൽഫാ മൂല്യം പൂജ്യം എപ്പോഴാണ്, പാളി പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമാണെന്നതിനാൽ (അത് വഴി കാണാം), ആ ലൊക്കേഷനിൽ നിറം താഴെയുണ്ടായിരുന്ന കിടക്കുന്നു എന്നു നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. ആൽഫ പരമാവധി (255) എപ്പോഴാണ്, പാളി ആഗിരണം ചെയ്യും (അത് വഴി കാണാൻ കഴിയില്ല), നിറം പാളി നിറം നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. ഇന്റർമീഡിയറ്റ് ആൽഫ മൂല്യങ്ങൾ സുതാര്യത / അതാര്യതയിലോ വിവിധ രൂപീകരിച്ചിരിക്കുന്നത് ലൊക്കേഷനിൽ നിറം താഴ്ഭാഗത്ത് നിന്ന് പാളി നിറം നിന്ന് നിറം ഒരു ആനുപാതിക മിശ്രിതമാണ്.

ചിത്രം 5.2. ആർജിബി ചെയ്ത് Grayscale മോഡിൽ ഒരു ചിത്രം ഉദാഹരണം



റെഡ്, പച്ച, നീല പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചാനലുകളുമായി ആർജിബി മോഡിൽ ഒരു ചിത്രം.

പ്രതല പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചാനൽ ഉപയോഗിച്ച് ഗ്രേസ്കെയിൽ മോഡിൽ ഒരു ചിത്രം.

GIMP ൽ, ആൽഫാ ചാനൽ ഉൾപ്പെടെ എല്ലാ നിറം ചാനൽ, 0 മുതൽ 255 സാധ്യത മൂല്യങ്ങളുടെ ഒരു പരിധിയുണ്ട്; കമ്പ്യൂട്ടിങ് സങ്കേതഭാഷ, 8 കഷണങ്ങൾ ഒരു ആഴത്തിൽ. ചില ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ നിറം ചാനൽ 16 ശതമാനം ബിറ്റുകൾ ആഴത്തിലാണ് ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ഫയലുകൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ കഴിയും. GIMP റെസലൂഷൻ നഷ്ടപ്പെടാതെ ഒരു ഫയലിനെ ലോഡ് കഴിയില്ല. മിക്കപ്പോഴും ഇഫക്റ്റുകൾ ആകൃതിയിൽ വഴി കണ്ടെത്തി കഴിയാത്തത്ര തന്ത്രപൂർവം, പക്ഷേ ചില സന്ദർഭങ്ങളിൽ, പ്രധാനമായും പതുക്കെ വ്യത്യസ്ത കളർ ഘനമായ, വലിയ അവിടെ എവിടെയോ വ്യത്യാസം പതക്ഷമായ വരാം.

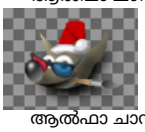
ചിത്രം 5.3. ആൽഫാ ചാനലുമായി ഒരു ചിത്രം ഉദാഹരണം

റെഡ് ചാനൽ

ഗ്രീൻ ചാനൽ

ബ്ലൂ ചാനൽ

ആൽഫാ ചാനൽ സുതാര്യമായ ആണ് ചിത്രം പ്രദേശം കാണിക്കുന്നു.



ആൽഫാ ചാനൽ കൂടെ ആർജിബി മോഡിൽ ഒരു നിറം ചിത്രം.

മൂന്നാം തരം, *indexed* ചിത്രങ്ങൾ, മനസ്സിലാക്കാൻ അൽപ്പം കൂടി സങ്കീർണ്ണമായ ആണ്. ഗണമാണോയെന്നത് സ്വരൂപത്തിൽ, ഒറു നിറങ്ങൾ പരിമിതമായ സെറ്റ് ഉപയോഗിക്കുന്നു, സാധാരണയായി 256 കുറവോ. ഈ നിറങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ "colormap" രൂപം, ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പോയിന്റും colormap നിന്ന് ഓരോ നിറവും ആണ്. ഇൻഡെക്സ്ഡ് ചിത്രങ്ങൾ അവർ (പത്തുവർഷം മുമ്പ് പറയുക) താരതമ്യേന ചെറിയ മെമ്മറി ദഹിപ്പിക്കുന്ന വിധത്തിൽ ഒരു കമ്പ്യൂട്ടർ അകത്ത് പ്രതിനിധാനം ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല എന്നാണ് തിരികെ ഇരുണ്ട കാലഘട്ടങ്ങളിലും നേട്ടമാണുള്ളത് അവർ വളരെ സാധാരണയായി ഉപയോഗിക്കുന്ന ചെയ്തു. കാലം കടന്നുപോകവെ, അവർ കുറവ് കുറച്ച് ഉപയോഗിക്കുന്നു എന്നാൽ അവർക്ക് ഇപ്പോഴും GIMP ൽ പിന്തുണക്കുന്ന രൂപയുടെ വേണ്ടത്ര പ്രധാനമാണ്. (കൂടാതെ, തുടർച്ചയായ-വർണം RGB ചിത്രങ്ങൾ അധികം ഇൻഡെക്സ്ഡ് ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് നടപ്പാക്കാൻ എളുപ്പമാണ് ആ ചിത്രം കൃത്രിമത്വം കുറച്ച് പ്രധാനപ്പെട്ട തരക്കാരാണ്.)
അവർ GIMP ൽ തുറക്കുന്നു ഫയലുകളുടെ ചില വളരെ സാധാരണയായി ഉപയോഗിക്കുന്ന തരം (GIF ആൻഡ് PNG ഉൾപ്പെടെ) ഇൻഡെക്സ്ഡ് ചിത്രങ്ങൾ. GIMP ന്റെ ഉപകരണങ്ങൾ പല ഇൻഡെക്സ്ഡ് വളരെ നന്നായി ചെയ്യാന് ചിത്രങ്ങൾ-അനേകം ഫിൽട്ടറുകൾ നിറങ്ങള് പരിമിതമായ എണ്ണം നിമിത്തം-എല്ലാ പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല. ഇതുകാരണം, അതു അതിൽ പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് മുമ്പ് ആർജിബി മോഡിലേക്ക് ഒരു ചിത്രം പരിവർത്തനം സാധാരണയായി നല്ലത്. ആവശ്യമെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് അത് തിരികെ ഇൻഡെക്സ്ഡ് മോഡിലേക്ക് സൂക്ഷിച്ച തയ്യാറാകുമ്പോൾ പരിവർത്തനം ചെയ്യാനാകും
GIMP ഇമേജ് മെനുവിൽ Mode കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് തമ്മിൽ ഇമേജ് തരം നിന്ന് പരിവർത്തനം എളുപ്പമാക്കുന്നു. കോഴ്സ് പരിവർത്തനങ്ങൾ ചില (ആർജിബി ഗ്രേസ്കെയിൽ അല്ലെങ്കിൽ ഉദാഹരണത്തിന്, ഇൻഡെക്സ്ഡ് വരെ) മറ്റ് ദിശയിൽ തിരികെ പരിവർത്തനം തിരിച്ചുപിടിക്കാനാവില്ലെന്ന് കഴിയാത്ത വിവരങ്ങൾ നഷ്ടപ്പെടും.

കുറിപ്പ്

നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് ഒരു ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന എങ്കിൽ, അതു മെനുവിൽ ഗ്രേ ഔട്ട് കാണുന്നു, സാധാരണയായി നിങ്ങൾക്കു പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് ചിത്രം (അല്ലെങ്കിൽ, പോരാഞ്ഞ്, പാളി) തെറ്റായ തരം ആണ്. പല ഫിൽട്ടറുകൾ ഇൻഡെക്സ്ഡ് ചിത്രങ്ങൾ ന് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയില്ല. ചില മാത്രം ആർജിബി ചിത്രങ്ങളും, അല്ലെങ്കിൽ മാത്രം ഗ്രേസ്കെയിൽ ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാനാകും. ചില ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ സാന്നിധ്യം അല്ലെങ്കിൽ അഭാവം ആവശ്യമായ. സാധാരണയായി ശരിയാക്കുക മറ്റൊരു തരം, സാധാരണ ആർജിബി ഇമേജ് മാറ്റിയെടുക്കുക എന്നതാണ്.

2. പുതിയ ഫയലുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു

Create a new image ഡയലോഗ് തുറക്കാൻ File → New ഉപയോഗിക്കുക. ഫയൽ പ്രാരംഭ വീതിയും ഉയരവും പരിഷ്ക്കരിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ സാധാരണ മൂല്യങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക, ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഫയൽ സൃഷ്ടിക്കുക. Create a new image ഡയലോഗ് കുറിച്ചുള്ള കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ വിഭാഗം 2.2, "പുതിയ" കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

3. ഫയലുകൾ തുറക്കുന്നു

GIMP നിലവിലുള്ള ചിത്രം തുറക്കുന്ന നിരവധി മാർഗ്ഗങ്ങളുണ്ട്:

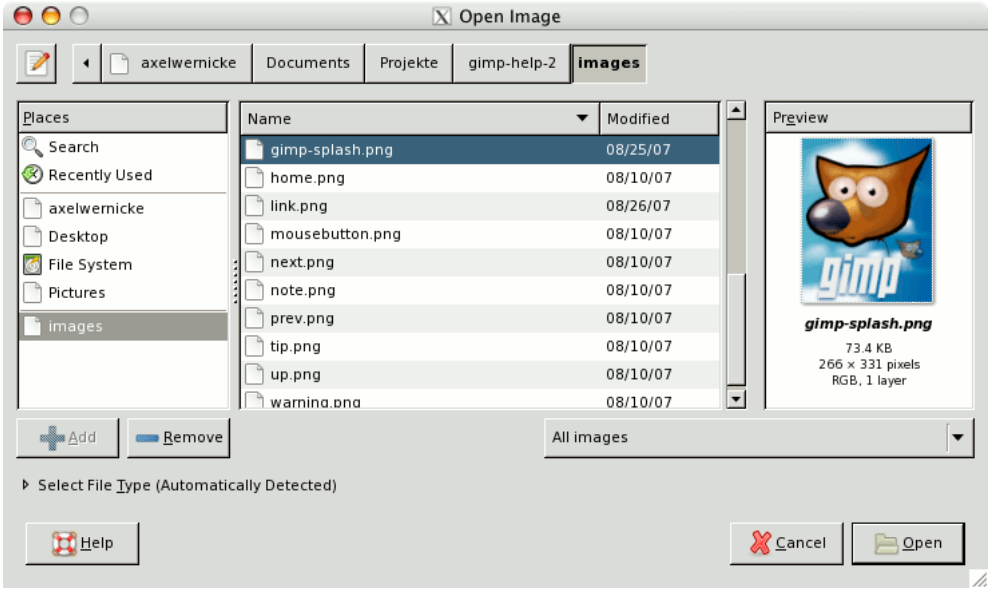
3.1. ഫയൽ തുറക്കുക

നിലവിലുള്ള ചിത്രം തുറക്കാൻ ഏറ്റവും വ്യക്തമായ വഴി മെനു ആകുന്നു. നിങ്ങൾ ഫയൽ നാവിഗേറ്റ് അതിന്റെ പേരില് ക്ളിക്ക് അനുവദിച്ചുകൊണ്ട് Open Image ഡയലോഗ് തുറക്കാൻ File → Open ഉപയോഗിക്കുക. നിങ്ങൾ തുറക്കാൻ ഫയല് പേരും സ്ഥലവും അറിയാമെങ്കിൽ ഈ രീതി നന്നായി പ്രവർത്തിക്കുന്നു. Open Image ഡയലോഗ് ഒരു പ്രിവ്യൂ പാൻ ഉണ്ട് ആണെങ്കിലും, അതു സുഖ (എളുപ്പമല്ല) ഒരു ലഘുചിത്രം അടിസ്ഥാനമാക്കി ഒരു ചിത്രം കണ്ടുപിടിക്കുക എന്നതാണ്.

കുറിപ്പ്

ഒരു ഫയല്തുറക്കുന്നതിനിടെപ്രശ്നംസംഭവിച്ചിരിക്കുന്നു, GIMP ഫയൽ തരം നിർണ്ണയിക്കാൻ വേണം. നിർഭാഗ്യവശാൽ അത്തരം `.jpg` പോലെ ഫയൽ എക്സ്റ്റൻഷൻ, അല്ല വിശ്വസനീയമായ: ചിത്രം വിപുലീകരണങ്ങൾ സിസ്റ്റത്തിൽ നിന്ന് സിസ്റ്റത്തിലേക്ക് വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കും; ഏതെങ്കിലും ഫയൽ ഏത് വിപുലീകരണവും ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് പുനർനാമകരണം കഴിയും; ഒരു ഫയൽ പേര് ഒരു വിപുലീകരണം കുറവുണ്ടോ എന്തുകൊണ്ടാണ് പല കാരണങ്ങൾ ഉണ്ട്. GIMP ആദ്യം അതിലെ ഉള്ളടക്കങ്ങളും പരിശോധിക്കുന്നതിലൂടെ ഒരു ഫയൽ തിരിച്ചറിയാൻ ശ്രമിച്ചാൽ: സാധാരണയായി ഉപയോഗിക്കുന്ന ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ ഏറ്റവും അംഗീകരിക്കാൻ അവരെ അനുവാദമുള്ള "magic headers" ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. മാജിക് ഫലമൊന്നും അവയോരോന്നും മാത്രം GIMP വിപുലീകരണം ഉപയോഗിച്ച് അവലംബിക്കാൻ ഇല്ല.

ചിത്രം 5.4. "Open Image" ഡയലോഗ്



GIMP 2.2 നിങ്ങൾ ഒരു ഫയൽ വേഗം സഹായിക്കുന്നതിന് നിരവധി സവിശേഷതകൾ നൽകുന്ന ഒരു പുതിയ Open Image ഡയലോഗ് അവതരിപ്പിച്ചു. ഒരുപക്ഷേ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട നിങ്ങൾ പലപ്പോഴും ഉപയോഗിക്കുന്ന ഫോൾഡറുകൾ, "bookmarks", അല്ലെങ്കിൽ Places സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിവ് ആണ്. ബുക്ക്മാർക്കുകൾ ലിസ്റ്റിൽ ഡയലോഗ് ഇടത് വശത്ത് ദൃശ്യമാകുന്നു. അത്തരം "Desktop" പോലെ മുകളിൽ പശുക്കൾ, സ്വയം നൽകിയിരിക്കുന്നു. ലിസ്റ്റിൽ നിലവിലെ ഡയറക്ടറി ചേർക്കാൻ Add ബട്ടൺ ഉപയോഗിക്കുക. തിരഞ്ഞെടുത്ത ബുക്ക്മാർക്ക് നീക്കം Remove ബട്ടൺ ഉപയോഗിക്കുക. ഡയറക്ടറി നേരിട്ട് നാവിഗേറ്റ് ഒരു ബുക്ക്മാർക്ക് ഇരട്ട ക്ലിക്കുചെയ്യുക.
ഡയലോഗ് കേന്ദ്രത്തിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഡയറക്ടറിയുടെ ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ ഒരു അടങ്ങുന്നു. സബ്ഡയറക്ടറികൾ ഫയലുകൾ അവരെ താഴെ, പട്ടികയിൽ മുകളിൽ കാണിക്കില്ല. സ്വതവേ, ഡയറക്ടറിയിൽ എല്ലാ ഫയലുകളും പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഡയറക്ടറി നദി കീഴെ ദൃശ്യമാകുന്ന ഫയൽ തരം നിരക്കു മെനു ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പ്രത്യേക തരത്തിലുള്ള ഇമേജ് ഫയലുകൾ ലേക്കുള്ള ലിസ്റ്റിംഗ് നിയന്ത്രിക്കാൻ കഴിയും.
ലിസ്റ്റിംഗ് ഒരു ഇമേജ് ഫയൽ എൻട്രി തിരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോൾ പ്രിവ്യൂ ചിത്രം കുറിച്ചുള്ള ചില അടിസ്ഥാന വിവരങ്ങൾ സഹിതം, ഡയലോഗ് വലത്തു ഭാഗത്തു ദൃശ്യമാകുന്നു. തയ്യാറാകുമ്പോൾ തന്നെ അവ വരുമ്പോൾ പ്രിവ്യൂകൾ കാഷെചെയ്ത ശ്രദ്ധിക്കുക, പ്രിവ്യൂ തെറ്റായിരിക്കാം കാരണമായേക്കാവുന്നത് നിങ്ങൾക്ക് ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ചില കാര്യങ്ങൾ ഉണ്ട്. ഈ സംഭവിക്കാൻ നിങ്ങൾ കരുതുന്നു എങ്കിൽ, പ്രിവ്യൂ പ്രദേശത്ത് Ctrl കീ ക്ലിക്കു താഴേയ്ക്കാക്കുമ്പോൾ സൃഷ്ടിക്കപ്പെടുന്നതെന്ന് ഒരു പുതിയ പ്രിവ്യൂ നിർബന്ധിതമാക്കാം.
സ്വതവേ, ഒരു Location വാചക ബോക്സ് ഫയൽ ഡയലോഗ് തുറക്കുക അതില്ല. അത് മാറി ചെയ്യാവൂ Ctrl + L കീ ഈ ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ് ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നു. മറ്റൊരുവിധത്തിൽ, നിങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ് ടോഗിൾ മുകളിലെ ഇടത് മൂലയിൽ പേപ്പർ പെൻസിൽ ഐക്കൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം.

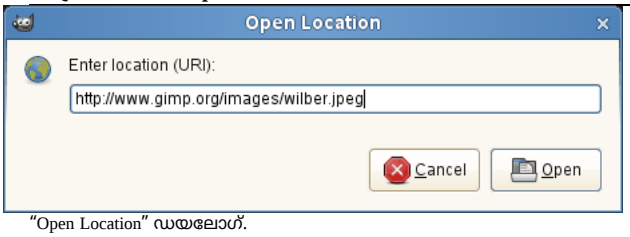
കുറിപ്പ്

നിങ്ങൾ ലിസ്റ്റിൽ നിന്ന് ഒരു ഫയൽ പേര് തിരഞ്ഞെടുക്കുക, താഴത്തെ വലത് കോണിലുള്ള അല്ലെങ്കിൽ ഡയലോഗിൽ "Open" ബട്ടൺ ക്ലിക്ക്, അത് GIMP സ്വയം നിങ്ങൾക്ക് ഫയൽ തരം നിർണ്ണയിക്കാൻ ഏതാണ്ട് എപ്പോഴും സത്യമാണ്. അപൂർവമായി ന് ഫയൽ തരം അസാധാരണമായ, പേരിലെ അർത്ഥവത്തായ വിപുലീകരണം പോയിട്ടില്ല പ്രധാനമായും എങ്കിൽ GIMP ശരിയായി ഫയൽ തരം തിരിച്ചറിയാൻ പരാജയപ്പെടാം. ഈ ആവശ്യമെങ്കിൽ സ്വമേധയാ ഫയൽ തരം വ്യക്തമാക്കാൻ ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള Select File Type ഉപയോഗിക്കുക. സാധാരണയായി, എങ്കിലും, GIMP ഒരു ഇമേജ് ഫയൽ തുറക്കാൻ പരാജയപ്പെടുകയാണെങ്കിൽ, അതു വഷളായി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പിന്തുണയ്ക്കുന്ന ഫോർമാറ്റ് ആണ്.

3.2. സ്ഥാനം തുറക്കുക

പകരം ഒരു ഫയൽ നാമത്തിന്റെ, നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിനായി ഒരു URI (അതായത്, ഒരു വെബ് വിലാസം) ഉണ്ടെങ്കിൽ, അത് മെനു ഉപയോഗിച്ച്, ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നും File → Open Location... തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട് തുറക്കാൻ കഴിയും. ഈ URI പ്രവേശിക്കാൻ (അല്ലെങ്കിൽ ഒട്ടിക്കുക) അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ചെറിയ ഡയലോഗ് ചെയ്യുന്നു.

ചിത്രം 5.5. "Open Location" ഡയലോഗ്



"Open Location" ഡയലോഗ്.

3.3. സമീപകാലത്തെ തുറക്കുക

GIMP ലെ അടുത്തിടെ തുറന്നു ഒരു ഇമേജ് തുറക്കുന്നതിനായി എളുപ്പമാർഗ്ഗം, File → Open Recent ആയിരിക്കും ഉപയോഗിക്കുന്നത്. ഇത് അവരെ പുറമെ ഐക്കണുകൾ ഉപയോഗിച്ച് കൂടുതലും സമീപകാലത്ത് തുറന്ന ചിത്രങ്ങൾ സ്ക്രോൾ ലിസ്റ്റ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. തിരഞ്ഞെടുത്ത് ആവശ്യമുള്ള ഇമേജ് തുറക്കുക.

3.4. പുറത്തേക്കുള്ള പ്രോഗ്രാമുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു

GIMP എക്സ്.സി.എഫ് ഒഴികെ എല്ലാ ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകളും വായിക്കുന്നതും എഴുതുന്നതും വേണ്ടി പ്ലഗിനുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ പ്ലഗിനുകൾ ബാഹ്യ ലൈബ്രറികളിലേയും പ്രോഗ്രാമുകൾ ഉപയോഗിക്കാം. ഉദാഹരണത്തിന്, GIMP നേരിട്ട് PostScript പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല. പകരം, (അല്ലെങ്കിൽ എഴുത്തു) PostScript ഫയലുകൾ (ഫയൽ എക്സ്റ്റൻഷൻ `.ps` അല്ലെങ്കിൽ `.eps`) വേണ്ടി, GIMP Ghostscript എന്ന ഒരു ശക്തമായ സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വെയർ പ്രോഗ്രാം ആവശ്യമാണ്.

Ghostscript ഇൻസ്റ്റോൾ

ലിനക്സ് വിതരണങ്ങൾ ഏറെക്കുറെ എല്ലായ്പ്പോഴും (നിർബന്ധമില്ല ഏറ്റവും പുതിയ പതിപ്പ്) ഇതിനകം ഇൻസ്റ്റാൾ GhostScript വരും. മറ്റ് ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റങ്ങൾ,

നിങ്ങൾ സ്വയം ഇൻസ്റ്റാൾ വരാം. ഇവിടെ വിൻഡോസ് ഇൻസ്റ്റാൾ നിർദ്ദേശങ്ങൾ ഇവയാണ്:

- സോഴ്സ്ഫോർജ് [GhostScript] ന് GhostScript പദ്ധതി പേജിലേക്ക് പോകുക.
- പാക്കേജ് gnu-gs അല്ലെങ്കിൽ ghostscript തിരയുകയും (വാണിജ്യേതര ഉപയോഗത്തിനായി മാത്രം) ഡൗൺലോഡ് വിഭാഗത്തിലേക്ക് പോയി.
- `gs650w32.exe` അല്ലെങ്കിൽ `gs700w32.exe` പോലുള്ള ഒരുക്കിയ വിൻഡോസ് വിതരണങ്ങൾ ഒന്ന് ഡൗൺലോഡ്.
- എക്സിക്യൂട്ടബിൾ ആരംഭിക്കുക ഇൻസ്റ്റലേഷൻ നടപടിക്രമം നിർദ്ദേശങ്ങൾ പാലിക്കുക.
- gswin32c ബൈനറി (ഉദാ `C:\gs\gsX.YY\bin \gswin32c.exe`) നിറഞ്ഞ ഫയൽ പേരിന് `GS_PROG` പ്ലേപരിസരവേരിയബ്ള്സജ്ജീകരിച്ചിട്ടില്ല.

ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ GIMP കൂടെ PostScript ഫയലുകൾ വായിക്കാൻ കഴിയും. ഇൻസ്റ്റലേഷൻ പൂർത്തിയാക്കിയ ഒരിക്കൽ GhostScript ഡയറക്ടറികൾ നീക്കാൻ ശ്രദ്ധിക്കുക. ഇൻസ്റ്റലേഷൻ GhostScript അതിന്റെ ലൈബ്രറികൾ കണ്ടെത്താൻ അനുവദിക്കുന്നതിന് ഏത് രജിസ്ട്രി എൻട്രികൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. (ഈ നിർദ്ദേശങ്ങൾ http://www.kirchgessner.net അതുതന്നെ.)

3.5. ഫയൽ മാനേജർ

നിങ്ങൾ GIMP ഒരു ഇമേജ് ഫയൽ തരം ബന്ധപ്പെട്ട എങ്കിൽ, ഒന്നുകിൽ നിങ്ങൾ GIMP അല്ലെങ്കിൽ പിന്നീട് ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്താൽ നിങ്ങൾ ഫയൽ ഒരു ഫയൽ മാനേജർ ഉപയോഗിച്ച് (ലിനക്സ് ൽ നോട്ടിലസോ കോൺക്വെറർ, അല്ലെങ്കിൽ വിൻഡോകൾ വിൻഡോസ് എക്സ്പ്ലോറർ പോലെ) നാവിഗേറ്റുചെയ്യാം, നിങ്ങൾക്ക് ഒരിക്കൽ ഫയൽ ക്ലിക്ക് double-, അത് കണ്ടെത്തി. ശരിയായി കോൺഫിഗർ, ചിത്രം GIMP തുറക്കും.

3.6. വലിച്ചിടുക

വലിച്ചിടുക ഫയൽ തുറക്കാൻ GIMP പണിസഞ്ചി ലേക്കായി ഒരു ഫയൽ ഡ്രോപ്പ്. ഒരു ഇമേജ് ഒരു തുറന്ന GIMP ഇമേജിലേക്ക് ഇതിനകം തുറന്നിരിക്കുന്നു ഇമേജ്, ഒരു പുതിയ പാളി പോലെ പൊഴിഞ്ഞു ഫയൽ ചേർക്കാൻ വലിക്കുകയോ പാളികളുടെ ഗണം.
പല പ്രയോഗങ്ങളും GIMP ഒരു ഇമേജ് വലിച്ചിടുന്നതിലൂടെ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല; ഉദാഹരണത്തിന്, Firefox നിന്ന് ഒരു ചിത്രം ഡ്രാഗ് GIMP ന്റെ ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് കരയിൽ ഡ്രോപ്പ്.

3.7. പകര്ത്തി ഒട്ടിക്കുക

ക്ലിപ്ബോർഡിൽ നിന്ന് ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കാൻ File → Create → From Clipboard ഉപയോഗിക്കുക; മറ്റൊരുവിധത്തിൽ, നിങ്ങൾ Edit → Past as → New image ഉപയോഗിക്കാം. പല പ്രയോഗങ്ങളും പിന്നീട് കയറി GIMP ഒട്ടിക്കാൻ കഴിയുന്ന ക്ലിപ്ബോർഡിലേക്ക് ഒരു ചിത്രം പകർത്തുന്നത് പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല. പല ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റങ്ങൾ ക്ലിപ്ബോർഡിലേക്ക് സ്ക്രീനുകളും പകർത്തുന്നതിൽ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല. **Print Screen** സാധാരണ പകർപ്പുകൾ ക്ലിപ്ബോർഡിലേക്ക് സ്ക്രീൻ, ഒപ്പം **ALT** + **Print Screen** അതല്ലല്ലോ സജീവ ജാലകം. പ്രിന്റ് സ്ക്രീൻ സാർവ്വത്രികമായി പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല, നിങ്ങളുടെ ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റം ക്ലിപ്ബോർഡിലേക്ക് ഒരു ചിത്രം പകർത്തി കരുതി, GIMP ബോർഡിൽ നിന്നുള്ള ചിത്രം ഉപയോഗിക്കാം ഇതിനർത്ഥമില്ല. നിങ്ങളുടെ ഏറ്റവും മികച്ച പന്തയം അതു ശ്രമിക്കുക അത് പ്രവർത്തിക്കുന്നുണ്ടോയെന്ന് നോക്കാനാണ്.

3.8. ഇമേജ്ബ്രൌസര്

ലിനക്സ് gThumb പേരുള്ള ഒരു ഇമേജ്-മാനേജ്മെന്റ് പ്രയോഗം പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. ഒരു നല്ല ചിത്രം ബ്രൗസർ കൂടാതെ, നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് വലത് ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം, Open with തിരഞ്ഞെടുക്കുക, തുടർന്ന് ഓപ്ഷനുകളിൽ നിന്ന് GIMP തിരഞ്ഞെടുക്കുക. നിങ്ങൾക്ക് GIMP ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് ലേക്കായി gThumb നിന്ന് ഒരു ചിത്രം വലിച്ചിടുക കഴിയും. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് gThumb ഹോം പേജ് [GTHUMB] കാണുക. സമാനമായ മറ്റ് പ്രയോഗങ്ങൾ മാത്രം: ജിക്യുവ്യൂ [ജിക്യുവ്യൂ], ഒപ്പം XnView ???.

പാഠം 6. ജിമ് നിന്നു ചിത്രങ്ങൾ നേടുന്നു

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. ഫയലുകൾ

1.1. സംരക്ഷിക്കുക / കയറ്റുമതി ചിത്രങ്ങൾ
1.2. ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ

2. വെബ് നിങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ തയ്യാറെടുക്കുന്നു

2.1. ഒരു തലോടല് വലിപ്പം / ക്വാളിറ്റി അനുപാതത്തിൽ ചിത്രങ്ങൾ
2.2. ഇനിയും കൂടുതൽ ഫയൽ വലിപ്പം കുറയ്ക്കൽ
2.3. സ്വതാര്യതയോടെ സംരക്ഷിക്കുന്നു ചിത്രങ്ങൾ

1. ഫയലുകൾ

GIMP വായിക്കുന്നതും എഴുതുന്നതും ഗ്രാഫിക്സ് ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ ഒരു വലിയ മുറികൾ കഴിവുള്ള. GIMP ന്റെ നേറ്റീവ് എക്സ്.സി.എഫ് ഫയൽ തരത്തിലുള്ള ഒഴികെ ഫയൽ കൈകാര്യം പ്ലഗിനുകളും ഇത് ചെയ്തത്. അങ്ങനെ അത് ആവശ്യം വന്നാല് പുതിയ ഫയൽ ഇനങ്ങള് പിന്തുണയ്ക്കാൻ GIMP വ്യാപിപ്പിക്കാൻ താരതമ്യേന എളുപ്പമാണ്.

1.1. സംരക്ഷിക്കുക / കയറ്റുമതി ചിത്രങ്ങൾ

കുറിപ്പ്

മുൻ GIMP പതിപ്പിൽ നിങ്ങൾ ചില ഫോർമാറ്റിൽ ഒരു ചിത്രം ലോഡുചെയ്യാൻ നീട്ടി നമുക്ക് JPG അല്ലെങ്കിൽ PNG പറയട്ടെ, ചിത്രം ഇതിന്റെ ഫോർമാറ്റ് സൂക്ഷിക്കുവാനും **Save** അതേ ഫോർമാറ്റിൽ സംരക്ഷിച്ചു. GIMP -2,8 ഉപയോഗിച്ച്, ചിത്രങ്ങൾ ഒരു പുതിയ പ്രോജക്റ്റ് ആയി എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റിൽ ലോഡുചെയ്തുവെന്ന ഇറക്കുമതി ചെയ്യുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു "sunflower.png" ഇമേജ് "*[sunflower] (imported)-1.0 (indexed color, 1 layer)" ആയി ലോഡ് ചെയ്യും. പ്രമുഖ ആസ്റ്റെറിസ്ക് ഈ ഫയൽ മാറ്റി സൂചിപ്പിക്കുന്നു. ഈ ചിത്രം **Save** വഴി "sunflower.xcf" സംരക്ഷിക്കും. എക്സ്.സി.എഫ് പുറമെ ഒരു ഫോർമാറ്റിൽ ഈ ചിത്രം സംരക്ഷിക്കാൻ, നിങ്ങൾ **Export** ഉപയോഗിക്കണം.

നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് പ്രവർത്തിച്ചും പൂർത്തിയാക്കിയാൽ നിങ്ങൾക്ക് ഫലങ്ങള്സൂക്ഷിക്കുവാന്സാധ്യമായില്ല ആഗ്രഹിക്കുന്നത്. (സത്യത്തിൽ, പലപ്പോഴും ഒരു നല്ല ആശയം വളരെ ഇന്റർമീഡിയറ്റ് ഘട്ടങ്ങളിൽ സംരക്ഷിക്കാൻ ആണ്:. GIMP ഒരു സാമാന്യം കരുത്തുറ്റ പ്രോഗ്രാം ആണ്, എന്നാൽ കിംവദന്തികൾ, ഒരുപക്ഷേ ഐതിഹ്യപ്രകാരം, അതു തുടരേ അപൂർവ നിഗൂഢമായ സന്ദർഭങ്ങളിൽ അറിയപ്പെടുന്നു വേണ്ടി കേട്ടിരിക്കുന്നു) ഒട്ടുമിക്ക GIMP തുറക്കാൻ കഴിയുന്ന ഫയൽ ഫോർമറ്റുകൾ, പുറമേ സംരക്ഷിക്കുന്നത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. പ്രത്യേക എന്ന് ഒരു ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് എങ്കിലും ഉണ്ട്: എക്സ്.സി.എഫ് GIMP ന്റെ നേറ്റീവ് ഫോർമാറ്റ് ആണ്, (നന്നായി, മിക്കവാറും എല്ലാം അതു "undo" വിവരങ്ങൾ സംഭരിച്ചുവെക്കില്ല) അത് ഒരു ഇമേജ് കുറിച്ച് *everything* സംഭരിക്കുന്നു കാരണം ഉപകാരപ്രദമാണ്. ഇപ്രകാരം, എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റ് പ്രത്യേകിച്ച് ഇടത്തരം ഫലങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുന്നതിന്, ഒപ്പം GIMP പിന്നീട് വീണ്ടും തുറക്കും ഇമേജുകൾ സംരക്ഷിക്കുന്നത് അനുയോജ്യമാണ്. എക്സ്.സി.എഫ് ഫയലുകൾ അത്തരം JPEG, PNG ടിഐഎഫ്എഫ്, മുതലായവ നിങ്ങളെന്ന പൂർത്തിയാക്കിയാൽ ഉടൻ, നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ ഒരു കൂടുതൽ ഉപയോഗിക്കപ്പെടുന്നത് ഫോർമാറ്റിൽ ചിത്രം കയറ്റുമതി ചെയ്യേണ്ടത് അതിനാൽ, ചിത്രങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ മറ്റു മിക്ക പരിപാടികൾ, റീഡുചെയ്യാനാകുന്ന അല്ല

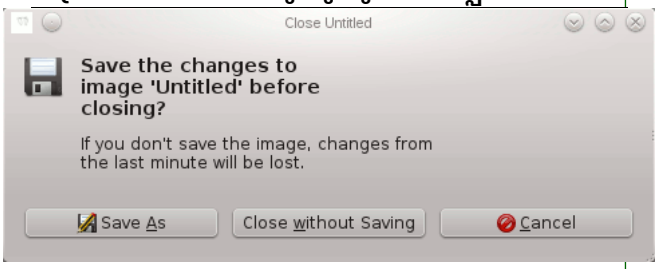
1.2. ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ

saving ചിത്രങ്ങൾ നിരവധി കമാൻഡുകൾ ഉണ്ട്. ഒരു ലിസ്റ്റ്, അവരെ ഉപയോഗിക്കാൻ എങ്ങനെ വിവരങ്ങൾ, File Menu മൂടുകയും വിഭാഗത്തിൽ കണ്ടെത്താനാകും. GIMP നിങ്ങൾ ഫോർമാറ്റുകൾ വൈവിധ്യമാർന്ന സൃഷ്ടിക്കാൻ ചിത്രങ്ങൾ *export* അനുവദിക്കുന്നു. ഇത് പാളികൾ, സുതാര്യത മുതലായവ ഉൾപ്പെടെ ഒരു ഇമേജ് വിവരങ്ങൾ ഓഫ് *all* സംരക്ഷിക്കുന്നതിൽ ഏകജീവിയെന്ന ഫോർമാറ്റ് ജിമ്പ് സ്വദേശികളായ എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റ് തിരിച്ചറിയാൻ പ്രധാനമാണ്. ഓരോ മറ്റ് ഫോർമാറ്റ് ചില ഇമേജ് ഉള്ള കാക്കുന്നു മറ്റുള്ളവരെ നഷ്ടപ്പെടുത്തുന്നു. അതു നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന ഫോർമാറ്റ് ശേഷികൾ മനസിലാക്കാൻ നിങ്ങളെ വരെ ആകുന്നു.
അതിനാൽ നിങ്ങൾ കയറ്റുമതി ചെയ്തതിലൂടെ ഒന്നും നഷ്ടമാകില്ല ഒരു എക്സ്പോർട്ട്, ചിത്രത്തിൽ തന്നെ പരിഷ്ക്കരിക്കുക ഇല്ല. Export file കാണുക.

കുറിപ്പ്

നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് (ഒരുപക്ഷേ ജിമ്പ് അവസാനിപ്പിക്കുന്ന വഴി) അടച്ച് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഇമേജ് "വൃത്തികെട്ട" എങ്കിൽ താക്കീത്; അതു (ആസ്ട്രിക്സ് ചിത്രത്തിന്റെ പേര് മുന്നിൽ ആണ്) പിന്നീട് സംരക്ഷിച്ചു നൽകാതെ മാറി എങ്കിൽ ആകുന്നു.

ചിത്രം 6.1. അടയ്ക്കുന്നു മുന്നറിയിപ്പ്



ഏതെങ്കിലും ഫയൽ ഫോർമാറ്റിൽ ഒരു ഇമേജ് സംരക്ഷിക്കുന്നു ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് ഇമേജിൽ നിന്നും എല്ലാ വിവരങ്ങളും പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നില്ല പോലും, "വൃത്തികെട്ട അല്ല" പരിഗണിക്കപ്പെടേണ്ട ചിത്രം ഇടയാക്കും.

1.2.1. ജിഫ് ആയിലഭ്യമാക്കുക ചിത്രം

ചിത്രം 6.2. ജിഫ് കയറ്റുമതി ഡയലോഗ്

മുന്നറിയിപ്പ്

GIF ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് പോലുള്ള *print resolution* ചില അടിസ്ഥാന ഇമേജ് ഉള്ള പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല. നിങ്ങൾ ഈ ഉള്ള പരിപാലിക്കാൻ എങ്കിൽ, പിഎൻജി പോലുള്ള വ്യത്യസ്ത ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് ഉപയോഗിക്കുക.

ജിഫ് ഓപ്ഷനുകൾ

കൂടിച്ചേരൽ
: കൂടിച്ചേരൽ പരിശോധിക്കുന്നു പോലെ ഡൌൺലോഡ്ചെയ്ത ഒരു വെബ് പേജിൽ ഒരു ഇമേജ് ക്രമേണ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിന്നെ ഇനി പലിശ ഒരു ഇമേജ് നിർത്താൻ കഴിയും കാരണം പുരോഗമന ചിത്രം ഡിസ്പ്ലേ, സ്ലോ കണക്ഷൻ വേഗതകളെ കൂടെ ഉപയോഗപ്രദമാണ്; കൂടിച്ചേരൽ ഞങ്ങളുടെ വേഗത്തിൽ കണക്ഷൻ വേഗതകളെ ഉള്ളയത്രയും ഉപയോഗ ഇന്ന്.

ജിഫ് അഭിപ്രായം
: ജിഫ് അഭിപ്രായങ്ങൾ മാത്രം 7-ബിറ്റ് ASCII പ്രതീകങ്ങൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല. നിങ്ങൾ 7-ബിറ്റ് ആസ്കി സെറ്റ് പുറത്തുള്ള ഒരു കഥാപാത്രം ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ, GIMP ഒരു അഭിപ്രായം ഇല്ലാതെ ചിത്രം കയറ്റുമതി ചെയ്യും, തുടർന്ന് അഭിപ്രായം സംരക്ഷിച്ചില്ല അറിയിക്കുകയാണ്.

അനിമേറ്റുചെയ്ത GIF ഓപ്ഷനുകൾ

ലൂപ്പ് എന്നേക്കും
: ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, നിങ്ങൾ നിർത്തും വരെ ആനിമേഷൻ ആവർത്തിച്ച് പ്ലേ ചെയ്യും.

എവിടെ വ്യക്തമാക്കാതെ ഫ്രെയിമുകൾ തമ്മിലുള്ള കാലതാമസം
: നിങ്ങൾ കാലതാമസം മില്ലിസെക്കൻഡിൽ, ഫ്രെയിമുകൾ തമ്മിൽ അതു മുമ്പിൽ വെച്ചിരിക്കുന്ന ചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ലെയർ സംഭാഷണം ഓരോ കാലതാമസം പരിഷ്കരിക്കാനും കഴിയും.

ഫ്രെയിം തീർപ്പ് എവിടെ വ്യക്തമാക്കാതെ
: ഇതിന് മുമ്പ് സജ്ജമാക്കിയിട്ടില്ല, നിങ്ങൾക്ക് ഫ്രെയിമുകൾ സ്വഭാവാമുള്ളതോ എങ്ങനെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾക്ക് മൂന്ന് ഓപ്ഷനുകൾ ഇടയിൽ തെരഞ്ഞെടുക്കാം:

- I don't care: നിങ്ങളുടെ എല്ലാ പാളികൾ സുതാര്യമല്ല എങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിക്കാം. ലെയറുകൾ കീഴെ എന്താണെന്ന് ഓവർറൈറ്റ് ചെയ്യും.
- Cumulative Layers (combine): പുതിയ ഒരെണ്ണം പ്രദർശിപ്പിക്കുമ്പോഴല്ല മുൻ ഫ്രെയിമുകൾ ഇല്ലാതാകില്ല.
- One frame per layer (replace): മുൻ ഫ്രെയിമുകൾ പുതിയ ഫ്രെയിം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ഇല്ലാതാക്കും.

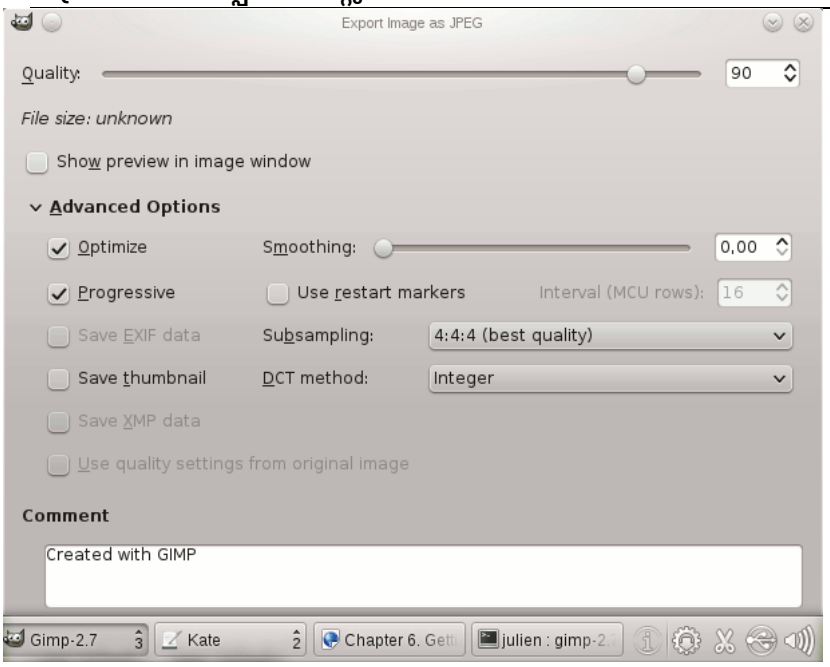
കാലതാമസം ഉപയോഗിക്കുന്ന എല്ലാ ഫ്രെയിമുകൾ മുകളിലുള്ള നൽകിയ
: സ്വയം വിശദീകരിക്കുന്ന.

ഡിസ്പോസൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന എല്ലാ ഫ്രെയിമുകൾ മുകളിലുള്ള നൽകിയ
: സ്വയം വിശദീകരിക്കുന്ന.

1.2.2. ജെപിഇജി കയറ്റുമതി ചിത്രം

JPEG ഫയൽ സാധാരണയായി ഒരു വിപുലീകരണം .jpg, .JPG, അല്ലെങ്കിൽ .jpeg ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. അത് ചിത്രത്തിന്റെ നിലവാരം നഷ്ടം കുറയ്ക്കുന്നതിന് സമയത്ത്, വളരെ കാര്യക്ഷമതയോടെ ചിത്രങ്ങൾ compresses കാരണം, വളരെ വ്യാപകമായി ഉപയോഗിക്കപ്പെട്ട ഫോർമാറ്റ് ആണ്. മറ്റ് ഫോർമാറ്റില്ല കംപ്രഷൻ ഒരേ നേടുന്നതിൽ സീമയും. എന്നാല്, സുതാര്യതയും അല്ലെങ്കിൽ ഒന്നിലധികം പാളികൾ അനുവദിക്കുന്നില്ല.

ചിത്രം 6.3. ജെപ്പെഗ് കയറ്റുമതി ഡയലോഗ്



ജെപെഗ് അൽഗോരിതം വളരെ സങ്കീർണ്ണമാണ്, ഉപാധികളും പരിഭ്രമിച്ചുപോയിരുന്നു എണ്ണം, ആരുടെ അർഥം ഈ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ സാദ്ധ്യതകൾക്കും അപ്പുറത്താണ് ഉൾപ്പെടുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു JPEG വിദഗ്ദ്ധ ആയിരിക്കുമ്പോൾ അല്ലാതെ ക്വാളിറ്റി പരാമീറ്റർ ഒരുപക്ഷേ മാറ്റേണ്ടി വരും മാത്രമാണ്.

ഗുണമേന്മയുള്ള
: നിങ്ങൾ JPEG ഫോർമാറ്റിൽ സേവ്, ഒരു ഡയലോഗ് 95 മീതെ 0 മുതൽ 100 മൂല്യങ്ങൾ വരെയാണ് ഏത് നിങ്ങൾ ക്വാളിറ്റി നില സജ്ജീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു പൊതുവെ വന്നിട്ടും ഉപയോഗപ്രദമാണ്. 85 സ്ഥിര ഗുണമേന്മയുള്ള സാധാരണയായി നല്ല ഫലം ഉളവാക്കുന്നു, പക്ഷേ പല കേസുകളിലും അതു പ്രകടമാകും ചിത്രം അപമാനകരമായ ഇല്ലാതെ എത്രയോ താഴെ ഗുണമേന്മയുള്ള സജ്ജമാക്കാൻ സാധ്യമാണ്. നിങ്ങൾ ജെപെഗ് ഡയലോഗിൽ Show Preview in image window പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് വിവിധ ഗുണമേന്മയുള്ള ക്രമീകരണങ്ങൾ പ്രഭാവം പരിശോധിക്കാൻ കഴിയും.

> **കുറിപ്പ്**
> ജെപെഗ് ഗുണമേന്മ നില നമ്പറുകൾ പല പ്രയോഗങ്ങളെ ഒരു വ്യത്യസ്തമായ അർത്ഥം എന്നു ശ്രദ്ധിക്കുക. ജിമ് 80 എന്ന ഗുണമേന്മയുള്ള ലെവൽ സംരക്ഷിക്കുന്നു അവശ്യം ഒരു വ്യത്യസ്ത അപേക്ഷ 80 എന്ന ഗുണമേന്മയുള്ള ലെവൽ മുഖംരക്ഷിക്കാനുള്ള താരതമ്യപ്പെടുത്താവുന്ന അല്ല.

ചിത്രം വിൻഡോയിൽ പ്രിവ്യൂ
: ഈ ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കുന്നു നിലവാരം (അല്ലെങ്കിൽ മറ്റേതെങ്കിലും ജെപെഗ് പാരാമീറ്റർ) ഓരോ മാറ്റം ഇമേജ് ഡിസ്പ്ലേ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന കാരണമാകുന്ന. (ഈ ചിത്രം ഭേദം ഇല്ല: ചിത്രം മടങ്ങിവരുന്നതു തിരികെ അതിന്റെ യഥാർത്ഥ നിലയിലേക്ക് ജെപെഗ് ഡയലോഗ് അടയ്ക്കുമ്പോൾ.)

വിപുലമായ ക്രമീകരണങ്ങൾ
: വിപുലമായ ക്രമീകരണം കുറിച്ച് ചില വിവരങ്ങൾ:

ഒപ്റ്റിമൈസുചെയ്യുക
: നിങ്ങൾ ഈ ഐച്ഛികം ചെക്ക് ചെയ്താല് എൻട്രോപി എൻകോഡിംഗ് മാനദണ്ഡങ്ങളുടെ ഒപ്റ്റിമൈസേഷൻ ഉപയോഗിക്കും. ഫലം സാധാരണഗതിയിൽ ഒരു ചെറിയ ഫയൽ ആണ്, പക്ഷേ അത് സൃഷ്ടിക്കും കൂടുതൽ സമയം എടുക്കും.

മുന്നേറുന്ന
: ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കി, ഇമേജ് കഷണങ്ങള് സ്ലോ കണക്ഷൻ വെബ് ഡൗൺലോഡുചെയ്യുന്നതിനിടെ പുരോഗമന ചിത്രം ഉന്നമനത്തിനും അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ക്രമത്തിൽ ഫയൽ സൂക്ഷിക്കുന്നു. JPG വേണ്ടി പുരോഗമന ഓപ്ഷൻ ജിഫ് വേണ്ടി കൂടിച്ചേരൽ ഓപ്ഷൻ അതേ ഉപയോഗമാണ് ഉണ്ട്. നിർഭാഗ്യവശാൽ, പുരോഗമന ഓപ്ഷൻ അല്പം വലിയ JPG ഫയലുകൾ (പുരോഗമന ഓപ്ഷൻ ഇല്ലാതെ അധികം) ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.

സംരക്ഷിക്കുക എക്സിഫ്
: പല ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ നിന്ന് JPEG ഫയൽ എക്സിഫ് വിളിച്ചു അധിക വിവരങ്ങൾ അടങ്ങിയിരിക്കും. എക്സിഫ് ജിമ് എക്സിഫ് എഴുതാനും വായിക്കാനും "libexif" ലൈബ്രറി ഉപയോഗിക്കുന്നു ആണെങ്കിലും, ലൈബ്രറി സ്വയം ജിമ്പ് പാക്കേജായി അല്ല പോലുള്ള ക്യാമറ മെയ്ക്ക് മാതൃകയാണെന്നും ഇമേജ് വലുപ്പം, ഇമേജ് തീയതി മുതലായവ ചിത്രം സംബന്ധിച്ച വിവരങ്ങൾ നൽകുന്നു. ജിമ്പ് libexif പിന്തുണ നിർമിച്ചത്, പിന്നെ നിങ്ങൾ ഒരു JPEG ഫയൽ, ലഭിക്കുന്ന ചിത്രം ഉപയോഗിച്ച് പ്രവൃത്തി തുറന്നു തുടർന്ന് ജെപിഇജി കയറ്റുമതി എങ്കിൽ എക്സിഫ് സംരക്ഷിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു. എക്സിഫ് ഇത് ചെയ്യുമ്പോൾ ഏതെങ്കിലും വിധത്തിൽ വരുത്തിയിട്ടുണ്ടെന്നാണ് ചെയ്തിട്ടില്ല. എക്സിഫ് മേലിൽ, ശരിയായ വരാം പോലുള്ള ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കൽ സമയവും ഫയൽ നാമം കാര്യങ്ങൾ ആകാം. ജിമ്പ് ഡിജിറ്റൽ പിന്തുണ നിർമിക്കപ്പെട്ട അല്ല, നിങ്ങൾക്ക് ഉപേക്ഷിക്കുന്നു എക്സിഫ് അടങ്ങുന്ന ഇപ്പോഴും തുറന്ന JPG ഫയലുകൾ എക്സിഫ് കഴിയില്ലെന്ന്, പക്ഷെ, തത്ഫലമായി ചിത്രം പിന്നീട് എക്സ്പോർട്ട് ചെയ്യുമ്പോൾ സംരക്ഷിക്കില്ല.

ലഘുചിത്രം സംരക്ഷിക്കുക
: ഈ ഓപ്ഷൻ ചിത്രത്തിൽ ഒരു ലഘുചിത്രം അനുവദിക്കുന്നു. പല പ്രയോഗങ്ങളും ഒരു വേഗം ചെറിയ പ്രിവ്യൂ ചിത്രമായും ചെറിയ ലഘുചിത്ര ഇമേജ് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ ഓപ്ഷൻ GIMP ഡിജിറ്റൽ പിന്തുണ നിർമിച്ചത് മാത്രമേ അതില്ല.

സംരക്ഷിക്കുക XMP ഡാറ്റ

XMP ഡാറ്റ ചിത്രം കുറിച്ച് "meta" ഡാറ്റയാണ്; അതു ഡിജിറ്റൽ ഒരു മത്സരിച്ച് ഫോർമാറ്റാണ്. നിങ്ങൾ ഈ ഐച്ഛികം ചെക്ക് ചെയ്താല്, ചിത്രം മെറ്റാ ഡേറ്റാ ഫയൽ ഉള്ളിൽ ഒരു XMP -structure സംരക്ഷിക്കപ്പെടും.

യഥാർത്ഥ ചിത്രം നിന്ന് നിലവാരമുള്ള ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക

ഒരു പ്രത്യേക ഗുണമേന്മയുള്ള ക്രമീകരണം (അല്ലെങ്കിൽ "quantization table") എങ്കിൽ ചിത്രം അറ്റാച്ച് ചെയ്തു ലോഡ് അന്ന് ഈ ഓപ്ഷൻ സാധാരണ കൂട്ടത്തിൽ പകരം അവരെ ഉപയോഗിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ മാത്രം ചിത്രത്തിലേക്ക് കുറച്ച് മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, പിന്നീട് ഇതേ ഗുണമേന്മയുള്ള ക്രമീകരണം വീണ്ടും ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ യഥാർത്ഥ ചിത്രം ഏതാണ്ട് ഒരേ നിലവാരം ഫയൽ വലുപ്പം തരും. നിങ്ങൾക്ക് വ്യത്യസ്ത നിലവാര ക്രമീകരണം ഉപയോഗിച്ച എന്തായിരിക്കും സംഭവിക്കുക അപേക്ഷിച്ച് ക്വാണ്ടൈസേഷൻ ഘട്ടം മൂലമുണ്ടാകുന്ന നഷ്ടം ചെറുതാകും.

യഥാർത്ഥ ഫയലിൽ കണ്ടെത്തിയ ഗുണമേന്മയുള്ള ക്രമീകരണം നിങ്ങളുടെ സ്ഥിര ഗുണമേന്മയുള്ള ക്രമീകരണങ്ങൾ നല്ലതു അല്ല എങ്കിൽ, ഓപ്ഷൻ "Use quality settings from original image" ലഭ്യമാകും പക്ഷെ പ്രാപ്തമല്ല. ഇത് നിങ്ങൾ എപ്പോഴും നേടാനുള്ള കുറഞ്ഞപക്ഷം നിങ്ങളുടെ സ്വതവേയുള്ളതു് മിനിമം ഗുണമേന്മയുള്ള വ്യക്തമാക്കിയ ഉറപ്പുവരുത്തുകയും. ചിത്രത്തിൽ പ്രധാന മാറ്റങ്ങൾ വരുത്താൻ എങ്കിൽ നിങ്ങൾ യഥാർത്ഥ അതേ ഗുണമേന്മയുള്ള ഉപയോഗിച്ച് സംരക്ഷിക്കേണ്ടതോ, പിന്നെ നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കുന്നത് വഴി ചെയ്യാൻ കഴിയും.

മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ

JPG കംപ്രഷൻ ആർട്ടിഫാക്റ്റുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ, ഇമേജ് സംരക്ഷിക്കുമ്പോൾ, അവരെ കുറയ്ക്കുന്നതിനുള്ള സ്മൂത് കഴിയും. എന്നാൽ നിങ്ങളുടെ ചിത്രം അല്പമെങ്കിലും മങ്ങിയതും.

പുനരാരംഭിക്കുക മാർക്കറുകൾക്ക്

ഇമേജ് ഫയൽ ഇമേജ് വിഭാഗങ്ങളായി ലോഡ് അനുവദിക്കുന്ന മാർക്കറുകളെ ഉൾപ്പെടുത്താൻ കഴിയും. ഒരു വെബ് പേജിൽ ഇമേജ് ലോഡ് ചെയ്യുന്നതിനിടയിൽ ഒരു കണക്ഷൻ തകർന്നുപോയി എങ്കിൽ, ലോഡിങ് അടുത്ത മാർക്കർ നിന്നും പുനരാരംഭിക്കുക കഴിയും.

ദ്ിവസം

മനുഷ്യ കണ്ണ് മുഴുവൻ നിറം സ്പെക്ട്രം ഒരേ വഴിയിൽ സെൻസിറ്റീവ് അല്ല. കംപ്രഷൻ ഒരേപോലുള്ള നിറങ്ങൾ പോലെ, കണ്ണ് പോലെ വളരെ അടുത്താണ് അറിയുകയില്ല എന്ന് ചെറുതായി വ്യത്യസ്ത നിറങ്ങൾ പെരുമാറണം ഇത് ഉപയോഗിക്കാം. മൂന്ന് രീതികൾ ലഭ്യമാണ്:

- 1x1,1x1,1x1 (best quality): സാധാരണ തുടങ്ങിയ വിശേഷണങ്ങളും (: 4: 4 4), ഇതു മികച്ച ഗുണമേന്മയുള്ള ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് അതിർത്തികൾ സൂക്ഷിക്കുന്നത് വർണ്ണങ്ങളും വ്യത്യസ്ഥമാക്കുന്നു, പക്ഷേ കംപ്രഷൻ കുറവാണ്.
- 2x1,1x1,1x1 (4:2:2): ഈ സാധാരണ ദ്ിവസം, ഏത് സാധാരണയായി ചിത്രത്തിന്റെ നിലവാരം, ഫയൽ വലുപ്പം തമ്മിലുള്ള നല്ല അനുപാതം പ്രദാനം ചെയ്യുന്നു. യാതൊരു ദ്ിവസം ഉപയോഗിച്ച് ഏത് എന്നാൽ സാഹചര്യങ്ങൾ, (: 4: 4 4) ഉണ്ട് ഇമേജ് ഗുണമേന്മയുള്ള ആരോപണങ്ങളില് വർദ്ധനവ് ലഭ്യമാക്കുന്നു; ഉദാഹരണത്തിന്, ഇമേജ് പോലുള്ള ഒരു യൂണിഫോം പശ്ചാത്തലത്തിൽ മേൽ വാചകം, ഏതാണ്ട്-ഫ്ലാറ്റ് നിറങ്ങളിലുള്ള ചിത്രങ്ങൾ പിഴ വിവരങ്ങൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.
- 1x2,1x1,1x1 ഈ വിമാനങ്ങൾ (2x1,1x1,1x1) സമാനമായിരിക്കുമെങ്കിലും chroma ഒരുപറ്റം പകരം ലംബമായ ദിശയിൽ തിരശ്ചീനമായി ദിശയിൽ ആണ്; ഒരാൾ ചിത്രം ഘടികാര പോലെ.
- 2x2,1x1,1x1 (smallest file): സാധാരണ തുടങ്ങിയ വിശേഷണങ്ങളും (: 1 1: 4) ഈ ചെറിയ ഫയലുകൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഈ ദുർബല അതിരുകളിലും ചിത്രങ്ങൾ അനുയോജ്യമായ എന്നാൽ നിറങ്ങൾ denature കുറവുമാണ്.

DCT രീതി

DCT "discrete cosine transform", അത് സ്പേഷ്യൽ നിന്ന് ആവൃത്തി ഡൊമെയ്ൻ പോകുന്നു ജെപെഗ് അൽഗോരിതത്ത് ആദ്യപടി. തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ "float", "integer" (സ്വതവേ), ഒപ്പം "fast integer" ആകുന്നു.

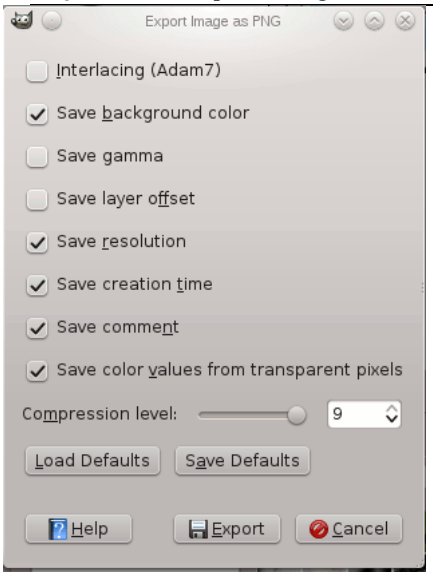
- float: ഫ്ലോട്ട് രീതി വളരെ ചെറുതായി കൂടുതൽ കൃത്യമായ പൂർണ്ണസംഖ്യ രീതി അധികം, എന്നാൽ നിങ്ങളുടെ മെഷീൻ വളരെ വേഗത്തിൽ ഫ്ലോട്ടിങ് പോയിന്റ് ഹാർഡ്വെയർ ഉണ്ടാകുന്നതുവരെ പ്രതലപ്രവർത്തനവുമായിരുക്കും ആണ്. എതിരെ floating- പോയിന്റ് രീതി ഫലങ്ങൾ ഇന്റിജർ രീതികൾ എല്ലായിടത്തും ഒരേ ഫലങ്ങൾ നൽകുന്ന അതേ സമയം, യന്ത്രങ്ങൾ ഉടനീളം മാറ്റമുണ്ടാവാം ശ്രദ്ധിക്കുക.
- integer (സ്ഥിരം): ഈ രീതി "float" വേഗത്തിൽ, പക്ഷേ കൃത്യമല്ല.
- fast integer: ഫാസ്റ്റ് പൂർണ്ണസംഖ്യ രീതി വളരെ കൃത്യത കുറഞ്ഞ മറ്റു രണ്ടു നല്ലതു.

ചിത്രം അഭിപ്രായങ്ങൾ

ഈ ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ നിങ്ങൾക്ക് ചിത്രം ഉപയോഗിച്ച് സംരക്ഷിച്ചു ഒരു അഭിപ്രായമുണ്ട് നൽകാം.

1.2.3. പിഎൻജി ആയിലഭ്യമാക്കുക ചിത്രം

ചിത്രം 6.4. "Export Image as PNG" ഡയലോഗ്



ഇന്റർലേസിംഗുണ്ട്

കൂടിച്ചേരൽ പരിശോധിക്കുന്നു പോലെ ഡൌൺലോഡ്ചെയ്ത ഒരു വെബ് പേജിൽ ഒരു ഇമേജ് ക്രമേണ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിന്നെ ഇനി പലിശ ഒരു ഇമേജ് നിർത്താൻ കഴിയും കാരണം പുരോഗമന ചിത്രം ഡിസ്പ്ലേ, സ്ലോ കണക്ഷൻ വേഗതകളെ കൂടെ ഉപയോഗപ്രദമാണ്; കൂടിച്ചേരൽ ഞങ്ങളുടെ വേഗത്തിൽ കണക്ഷൻ വേഗതകളെ ഉള്ളയത്രയും ഉപയോഗ ഇന്ന്.

പശ്ചാത്തല വർണ്ണം സംരക്ഷിക്കുക

നിങ്ങളുടെ ചിത്രം പല സുതാര്യത അളവ് ഉണ്ടെങ്കിൽ മാത്രമേ രണ്ട് ലെവലുകൾ തിരിച്ചറിയാൻ ഇന്റർനെറ്റ് ബ്രൗസറുകൾ, പകരം നിങ്ങളുടെ പണിസഞ്ചി പശ്ചാത്തലം നിറം ഉപയോഗിക്കും. പതിപ്പ് 6 വരെ ഇന്റർനെറ്റ് എക്സ്പ്ലോറർ ഈ വിവരം ഉപയോഗിച്ചില്ല.

ഗാമാ സംരക്ഷിക്കുക

ഗാമ വിവ കമ്പ്യൂട്ടറുകൾ വർണ്ണ മൂല്യങ്ങൾ വ്യാഖ്യാനിക്കാൻ എങ്ങനെ വ്യത്യാസങ്ങൾ ശരിയായ കഴിവ്. ഇത് നിങ്ങളുടെ ഡിസ്പ്ലേ നിലവിലെ ഗാമ ഘടകം പ്രതിഫലനമാണ് പി.എൻ.ജി. ഗാമാ വിവരങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുന്നു. മറ്റ് കമ്പ്യൂട്ടറുകളിൽ കാഴ്ചക്കാർ തുടർന്ന് ഇമേജ് വളരെയധികം ഇരുണ്ടതോ ശോഭയുള്ള അല്ല ഉറപ്പാക്കാൻ നഷ്ടപരിഹാരം കഴിയും.

ഓഫ്സെറ്റ് പാളി സംരക്ഷിക്കുക

പിഎൻജി സ്ഥാനം ഡാറ്റ നൽകുന്ന "oFFs chunk", വിളിച്ചു ഒരു ഓഫ്സെറ്റ് മൂല്യം പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. നിർഭാഗ്യവശാൽ, പിഎൻജി GIMP ലെ ഓഫ്സെറ്റ് കോൽ ഒടിച്ചു, അല്ലെങ്കിൽ കുറഞ്ഞത്, മറ്റ് അപ്ലിക്കേഷനുകൾ അനുയോജ്യമല്ല ഏറിയ കാലം അന്വേഷിക്കുന്നു. , ഓഫ്സെറ്റുകളുണ്ടു് പ്രാപ്തമാക്കാൻ പോകരുത് GIMP സംരക്ഷിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് പാളികൾ പരത്തുക; നീ പ്രശ്നങ്ങളൊന്നും ഉണ്ടാകുന്നതല്ല.

മിഴിവ് സംരക്ഷിക്കുക
Save the image resolution, in ppi (pixels per inch).

സൃഷ്ടി സമയം ലാഭിക്കുക
തീയതി ഫയൽ സംരക്ഷിച്ചു.

അഭിപ്രായം സംരക്ഷിക്കുക
നിങ്ങൾ Image Properties ഈ അഭിപ്രായം വായിക്കാൻ കഴിയും.

സുതാര്യമായ പിക്സലുകൾ മുതൽ വർണ്ണ മൂല്യങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുക
ഉപയോഗിച്ച് ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, വർണ്ണ മൂല്യങ്ങൾ പിക്സൽ പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമായ പോലും സംരക്ഷിച്ചു.

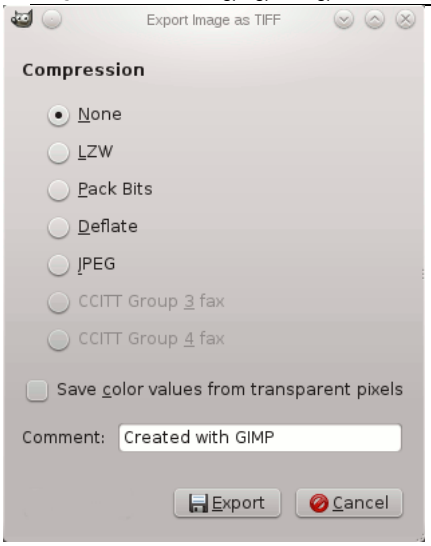
സംക്ഷേപണ ലെവൽ
കംപ്രഷൻ ലോസ്സി സ്ഥിതിക്ക്, കുറവ് 9 അതിനെക്കാൾ കംപ്രഷൻ ലെവൽ ഉപയോഗിക്കാൻ മാത്രമാണ് കാരണം, ഒരു സ്ലോ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ഒരു ഫയൽ കംപ്രസ്സ് ദൈർഘ്യമേറിയതാണ് എടുക്കൂ ആണ്. ഡീകംപ്രഷന് നിന്ന് യാതൊന്നും ഭയപ്പെടേണ്ടതില്ല: അതു പോലെ പെട്ടെന്നുള്ള ഏതൊരു കംപ്രഷൻ തലം.

സ്ഥിരസ്ഥിതികൾ സംരക്ഷിക്കുക
നിലവിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുന്നതിന് ക്ലിക്കുചെയ്യുക. ലറ്റർ, നിങ്ങൾക്ക് സംരക്ഷിച്ച ക്രമീകരണങ്ങൾ ലോഡുചെയ്യാൻ Load Defaults ഉപയോഗിക്കാം.

കുറിപ്പ്
PNG ഫോർമാറ്റിൽ ഇൻഡെക്സ്ഡ് ചിത്രങ്ങൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. കുറച്ച് നിറങ്ങൾ അതുകൊണ്ട്, ഒരു ചെറിയ ഫയൽ കാരണമാകുന്നുണ്ട്; ഈ വെബ് ചിത്രങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നത് പ്രത്യേകിച്ചും ഉപകാരപ്രദമാണ്; വിഭാഗം 6.6, "Indexed mode" കാണുക. കംപ്യൂട്ടർ "Byte" പേരുള്ള 8 ബിറ്റുകൾ ബ്ലോക്കുകൾ പ്രവർത്തിക്കാം. ഒരു ബൈറ്റ് 256 നിറങ്ങൾ അനുവദിക്കുന്നു. 256 താഴെ നിറങ്ങൾ എണ്ണം കുറയ്ക്കുക ഉപയോഗപ്രദമല്ല: ഒരു ബൈറ്റ് ഏതുവിധേനയും ഉപയോഗിക്കുന്ന, ഫയൽ വലുപ്പം കുറവ് കഴിയില്ല ചെയ്യും. കൂടുതൽ ഈ "PNG8" ഫോർമാറ്റ്, ജിഫ് പോലെ മാത്രമേ ബിറ്റ് സുതാര്യത വേണ്ടി ഉപയോഗിക്കുന്നു; രണ്ടു സുതാര്യത അളവ് സാധ്യത സുതാര്യമായ അല്ലെങ്കിൽ സുതാര്യമല്ല.
നിങ്ങൾ പിഎൻജി സുതാര്യത പൂർണ്ണമായി ഇന്റർനെറ്റ് എക്സ്പ്ലോറർ പ്രകടമാക്കും ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങളുടെ വെബ് പേജിന്റെ കോഡിൽ AlphaImageLoader ന് DirectX ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിക്കാം. മൈക്രോസോഫ്റ്റ് നോളേജ് ??? കാണുക.
ശ്രദ്ധിക്കുക ഈ InternetExplorer 7-നും മുകളിൽ ആവശ്യമില്ല എന്നും.

1.2.4. ടിഫ് ആയി കയറ്റുമതി ചിത്രം

ചിത്രം 6.5. ടിഐഎഫ്എഫ് കയറ്റുമതി ഡയലോഗ്



കംപ്രഷൻ
ഈ ഓപ്ഷൻ ചിത്രം കംപ്രസ്സ് ഉപയോഗിക്കുന്ന അൽഗോരിതം വ്യക്തമാക്കാൻ നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുന്നു.

- None : വേഗതയേറിയതും നഷ്ടമാകാത്ത ആണ്, പക്ഷേ കാരണമാകുന്നു ഫയൽ വളരെ വലുതാണ്.
- LZW : ചിത്രം "Lempel- Ziv-Welch" അല്ഗോരിഥം ഒരു നഷ്ടമാകാത്ത കംപ്രഷൻ സാങ്കേതികവിദ്യ ഉപയോഗിച്ച് ഉൾക്കൊള്ളിക്കുന്നു. ഈ പഴയ, എന്നാൽ കാര്യക്ഷമമായ ഫാസ്റ്റ് ആണ്. ??? കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ.
- Pack Bits : ഡാറ്റ run- ദൂരം എൻകോഡിംഗിനായുള്ള ഒരു ഉപവാസം, ലളിതമായ കംപ്രഷൻ സ്കീം. ആപ്പിൾ മാക്കിന്റോഷ് കമ്പ്യൂട്ടറിൽ MacPaint പുറത്തിറക്കിയിരുന്നു PackBits ഫോർമാറ്റ് അവതരിപ്പിച്ചു. ഒരു PackBits ഡാറ്റ സ്ട്രീം ഹെഡ്ഡർ ഒന്ന് ബൈറ്റ് എന്ന പാക്കറ്റുകൾ ഡാറ്റ പിന്നാലെ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. (അവലംബം: [WKPD-PACKBITS])
- Deflate : LZ77 അൽഗോരിതം ഒരു കോമ്പിനേഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്നതിനാൽ Huffman കോഡിങ് ഒരു നഷ്ടമാകാത്ത ഡേറ്റാ കമ്പ്രഷൻ അൽഗോരിതം ആണ്. അത് സിപ്പുചെയ്യുക Gzip, PNG ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകളിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു. അവലംബം: ???.
- JPEG : വളരെ നല്ല കംപ്രഷൻ അൽഗോരിതം എന്നാൽ ലോസ്സി ആണ്.
- CCITT Group 3 fax ; CCITT Group 4 fax ഫാക്സ് വഴി ചിത്രങ്ങൾ കൈമാറാൻ വികസിപ്പിച്ചെടുത്ത ഒരു ബ്ലാക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റ് ഫോർമാറ്റ് ആണ്.

കുറിപ്പ്
ചിത്രം ഇൻഡെക്സ്ഡ് മോഡിൽ എങ്കിൽ ഈ ഓപ്ഷനുകൾ, തിരഞ്ഞെടുത്ത രണ്ടു നിറങ്ങളിൽ കുറയും കഴിയും. ഇൻഡെക്സ്ഡ് ഇമേജ് പരിവർത്തനം Image → Mode → Indexed ഉപയോഗിക്കുക. "Use black and white (1-bit) palette" പരിശോധിക്കാൻ എന്നറിവിൻ.

സുതാര്യമായ പിക്സലുകൾ മുതൽ വർണ്ണ മൂല്യങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുക
ഈ ഓപ്ഷൻ നിറം മൂല്യങ്ങൾ പിക്സൽ പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമായ പോലും സംരക്ഷിച്ചു.

അഭിപ്രായം
ഈ ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ നിങ്ങൾക്ക് ചിത്രം ബന്ധപ്പെട്ടിരിക്കുന്ന ഒരു അഭിപ്രായം നൽകാം.

1.2.5. എഎൻജി ആയിലഭ്യമാക്കുക ചിത്രം

ചിത്രം 6.6. കയറ്റുമതി എഎൻജി ഫയൽ ഡയലോഗ്

എഎന്ജി "Multiple-Image Network Graphics" വേണ്ടി ചുരുക്കപ്പേരാണ്.
പ്രധാന പ്രശ്നം കോൺക്വറർ എഎന്ജി ആനിമേഷൻ ഫോർമാറ്റ് തിരിച്ചറിയുമ്പോൾ മാത്രമേ വെബ് നാവിഗേറ്റർ ആണ്. ദയവായി http://en.wikipedia.org/wiki/Multiple-image_Network_Graphics കാണുക.

2. വെബ് നിങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ തയ്യാറെടുക്കുന്നു

GIMP ഏറ്റവും സാധാരണമായ ഉപയോഗങ്ങൾ ഒരു, വെബ് സൈറ്റുകളിലും ചിത്രങ്ങൾ തയ്യാറാക്കലാണ്. ഈ ഫയൽ വലുപ്പം കഴിയുന്നത്ര ചെറിയ സൂക്ഷിക്കുന്നതിനൊപ്പം ചിത്രങ്ങൾ കഴിയുന്നത്ര സുന്ദരമായിരിക്കുന്നു ഇതിനർത്ഥം. ഈ ഘട്ടം ഘട്ടമായുള്ള ഗൈഡ് നിലവാരത്തിന് ചുരുങ്ങിയ നഷ്ടം ചെറിയ ഫയലുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ എങ്ങനെ കാണിച്ചുതരുന്നു.

2.1. ഒരു തലോടല് വലിപ്പം / ക്വാളിറ്റി അനുപാതത്തിൽ ചിത്രങ്ങൾ

വെബ് വേണ്ടി ഒരു തലോടല് ചിത്രത്തിൽ തരവും ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. അവർ സാധാരണയായി പല നിറങ്ങൾ വലിയ വിശദമായി ഉള്ളതിനാൽ ഫോട്ടോഗ്രാഫുകൾ JPEG ഉപയോഗിക്കുക. ഒരു ബട്ടൺ, ഐക്കൺ, അല്ലെങ്കിൽ സ്ക്രീൻഷോട്ട് പോലുള്ള കുറച്ച് നിറങ്ങൾ, ഒരു ചിത്രം, PNG ഫോർമാറ്റിലേക്ക് ഏറ്റവും യോജിച്ച.

1. ആദ്യം, സാധാരണപോലെ ഇമേജ് തുറക്കുക. ഞാൻ ഒരു ഉദാഹരണം ചിത്രമായി ഞങ്ങളുടെ Wilber തുറന്നു.

ചിത്രം 6.7. Wilber ചിത്രം RGBA മോഡിൽ തുറക്കാൻ

2. ചിത്രം അധിക Alpha channel (RGBA) കൂടെ, ആർജിബി മോഡിൽ ഇപ്പോൾ. നിങ്ങളുടെ വെബ് ചിത്രത്തിനായുള്ള ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് ആവശ്യമില്ല സാധാരണയായി ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ flattening the image വഴി ആൽഫാ ചാനൽ നീക്കംചെയ്യാൻ കഴിയും.
ഒരു ഫോട്ടോ വിരളമായി ആൽഫാ ചാനൽ ഉണ്ട്, അതിനാൽ ചിത്രം പകരം RGBA മോഡ് ആർജിബി മോഡിൽ തുറക്കും; നിങ്ങൾ ആൽഫാ ചാനൽ നീക്കം വരില്ല.

> **കുറിപ്പ്**
> If the image has a soft transition into the transparent areas, you should not remove the alpha channel, since the information used for the transition is not be saved in the file. To export an image with transparent areas that do not have a soft transition, (similar to GIF), remove the alpha channel.

3. After you have flattened the image, export the image in the PNG format for your web site.

> **കുറിപ്പ്**
> You can export your image in the PNG format with the default settings. Always using maximum compression when creating the image. Maximum compression has no affect on image quality or the time required to display the image, but it does take longer to export. A JPEG image, however, loses quality as the compression is increased. If your image is a photograph with lots of colors, you should use jpeg. The main thing is to find the best tradeoff between quality and compression. You can find more information about this

topic in വിഭാഗം 1.2.2, "ജെപിഇജി കയറ്റുമതി ചിത്രം".

2.2. ഇനിയും കൂടുതൽ ഫയൽ വലിപ്പം കുറയ്ക്കൽ

നിങ്ങൾ കുറച്ചുകൂടി നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൻറെ വലുപ്പം കുറയ്ക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് ഇൻഡെക്സ്ഡ് മോഡിലേക്ക് നിങ്ങളുടെ ചിത്രം പരിവർത്തനം കഴിഞ്ഞില്ല. നിറങ്ങൾ എല്ലാ മാത്രം 256 മൂല്യങ്ങളിൽ കുറയും എന്നാണ്. യഥാർത്ഥ മിനുസമാർന്ന ഘനമായ സാധാരണയായി ബന്ധനങ്ങൾ ഒരു പരമ്പര പരിവർത്തനം കാരണം ഇൻഡെക്സ്ഡ് മോഡിലേക്ക് മിനുസമുള്ള നിറം സംക്രമണം അല്ലെങ്കിൽ ഘനമായ ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രങ്ങൾ പരിവർത്തനം ചെയ്യരുത്. പരിവർത്തനം നടന്ന് സാധാരണ നാടൻ വീണതും കാരണം ഇൻഡെക്സ്ഡ് മോഡ് ഫോട്ടോഗ്രാഫുകൾ ശുപാർശ ചെയ്തിട്ടില്ല.

ചിത്രം 6.8. ഇൻഡെക്സ്ഡ് ചിത്രം

ഗണമാണോയെന്നത് ചിത്രം ഒരു ബിറ്റ് വീണതും നോക്കാൻ കഴിയും. ഇടത് ചിത്രം ശരിയായ ചിത്രം 300 ശതമാനം സൂം, അതിന്റെ യഥാർത്ഥ വലുപ്പത്തിൽ Wilber ആണ്.

1. ഇൻഡെക്സ്ഡ് മോഡ് ഒരു ആർജിബി ചിത്രം പരിവർത്തനം കമാൻഡ് വിഭാഗം 6.3, "മോഡ്" വിവരിച്ച ഉപയോഗിക്കുക.
2. After you convert an image to indexed mode, you are once again able to export the image in PNG format.

2.3. സുതാര്യതയോടെ സംരക്ഷിക്കുന്നു ചിത്രങ്ങൾ

ലളിതമായ ബൈനറി സുതാര്യതയും ആൽഫാ സുതാര്യത: ഗ്രാഫിക് ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന സുതാര്യം പ്രദേശങ്ങൾ പിന്തുണക്കുന്ന രണ്ടു വ്യത്യസ്ത സമീപനങ്ങളുടെ ഉണ്ട്. ലളിത ബൈനറി സുതാര്യത GIF ഫോർമാറ്റിൽ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു; ഇൻഡെക്സ്ഡ് വർണ്ണ പാലറ്റ് നിന്ന് ഒറ്റ കളർ സുതാര്യമായ നിറം അടയാളപ്പെടുത്തി. ആൽഫാ സുതാര്യത PNG ഫോർമാറ്റിൽ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു; സുതാര്യ വിവരം ഒരു പ്രത്യേക ചാനൽ, Alpha channel ശേഖരിക്കും.

കുറിപ്പ്

പിഎൻജി അധിക സവിശേഷതകൾ (ഉദാ, ആൽഫാ സുതാര്യത) കൂടെ ജിഫ് എല്ലാ സവിശേഷതകളും പിന്തുണയ്ക്കുന്നു കാരണം GIF ഫോർമാറ്റിൽ വിരളമായി ഉപയോഗിക്കുന്നു. എന്നാൽ, GIF, ഇപ്പോഴും ആനിമേഷനുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

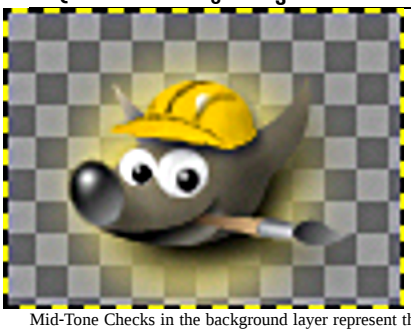
പ്രക്രിയ 6.1. സുതാര്യമായ മേഖലകൾ (ആൽഫാ സുതാര്യത) ഉപയോഗിച്ചുള്ള ഒരു ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കുന്നു

1. ഒന്നാമത് ഞങ്ങൾ ഒരേ ചിത്രം മുൻ ട്യൂട്ടോറിയലുകൾ എന്നപോലെ ജിമ്പ് ഭാഗ്യചിഹ്നം ഉപയോഗിക്കും Wilber.

ചിത്രം 6.9. Wilber ചിത്രം RGBA മോഡിൽ തുറക്കാൻ

2. To export an image with alpha transparency, you must have an alpha channel. To check if the image has an alpha channel, go to the channel dialog and verify that an entry for "Alpha" exists, besides Red, Green and Blue. If this is not the case, add a new alpha channel from the layers menu; Layer + Transparency → Add Alpha Channel.
3. യഥാർത്ഥ എക്സ്.സി.എഫ് ഫയൽ നിങ്ങളെ നീക്കം കഴിയുന്ന പശ്ചാത്തല പാളികൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. GIMP ഘനമായ സൃഷ്ടിക്കുന്നത് പിന്തുണയ്ക്കുന്ന സാധാരണ ഫിൽട്ടറുകൾ ഉപയോഗിച്ച് വരുന്നു; Filters + Light and Shadow ചുവടെ നോക്കുക. മാത്രമേ നിങ്ങൾക്ക് നിങ്ങളുടെ ഭാവന പരിമിതപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു. ആൽഫാ സുതാര്യത ശേഷികൾ തെളിയിക്കാനുള്ള, Wilber ചുറ്റും പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഒരു സോഫ്റ്റ് തിളക്കം കാണിക്കില്ല.
4. After you're done with your image, you can export it in PNG format.

ചിത്രം 6.10. സുതാര്യതയോടെ Wilber ചിത്രം



Mid-Tone Checks in the background layer represent the transparent region of the exported image while you are working on it in GIMP.

പാഠം 7. ജിമ്പ് ചിത്രകല

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

1.1. ഭദ്രമാക്കുന്ന
1.2. ഒരു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ഭാഗികമായി സുതാര്യമായ ഉണ്ടാക്കുന്നു

2. തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ സൃഷ്ടിക്കുകയും ഉപയോഗിക്കുന്നു

2.1. ഒരു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നീക്കുന്നു
2.2. തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ചേർക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ കുറച്ചാണ്

3. QuickMask

3.1. പൊതു അവലോകനം
3.2. ഗുണഗണങ്ങള്

4. QuickMask മോഡ് ഉപയോഗിച്ച്
5. പാഥകൾ

5.1. പാത ക്രിയേഷൻ
5.2. പാത പ്രോപ്പർട്ടീസ്
5.3. പാത എന്നിവയും തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ
5.4. രൂപാന്തരപ്പെടുത്തി പാഥകൾ
5.5. ഒരു പാത അതാണെന്ന്
5.6. പാത എന്നിവയും ടെക്സ്റ്റ്
5.7. പാത എന്നിവയും SVG ഫയലുകൾ

6. നയപ്രഖ്യാപന
7. പുതിയ Brushes ചേർക്കുന്നു
8. GIH ഡയലോഗ് ബോക്സ്
9. വൃത്യസ്ത ബ്രഷ് സൈസ്

9.1. എങ്ങനെ ഒരു ബ്രഷ് ഉയരം വ്യത്യാസപ്പെടാൻ
9.2. വേഗത്തിൽ ഒരു ബ്രഷ് തയ്യാറാക്കുന്നു

10. ഘനമായ
11. പാറ്റേണുകൾ
12. പാലറ്റുകൾ

12.1. Colormap

13. പ്രീസെറ്റുകളിൽ
14. ലളിത വസ്തുക്കൾ ഡ്രോയിംഗ്

14.1. നേരായ ലൈൻ ഡ്രോയിംഗ്
14.2. ഒരു അടിസ്ഥാന ആകാരം സൃഷ്ടിക്കുന്നത്

1. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജിൽ ഓപ്പറേറ്റ് ചിലപ്പോൾ മാത്രമായി ഭാഗമായി ബാധിക്കില്ല ആഗ്രഹിക്കുന്നു. GIMP ൽ, ഈ *selecting* സംഭവിക്കണം ഭാഗം വ്യക്തമാക്കുന്നു. ഓരോ ചിത്ര ഇതുമായി ബന്ധപ്പെട്ട ഒരു *selection* ഉണ്ട്. ഏറ്റവും, പക്ഷെ എല്ലാ, GIMP ഓപ്പറേഷൻസ് ചിത്രത്തിന്റെ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗങ്ങളിലേക്കും മാത്രം പ്രവർത്തിക്കാൻ.

ചിത്രം 7.1. എങ്ങനെ വൃക്ഷം അകത്താക്കി ആഗ്രഹിക്കുന്നത്?

ശരിയായ നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കുന്നത് എവിടെ നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഫലം ലഭിക്കുന്നത് താക്കോലാണ്, പലപ്പോഴും അതു ചെയ്യാൻ എളുപ്പമല്ല ഒട്ടനേകം സാഹചര്യങ്ങൾ ഉണ്ട്. ഉദാഹരണത്തിന്, മുകളിൽ ചിത്രത്തിൽ ഞാൻ അതിന്റെ പശ്ചാത്തലത്തിൽ നിന്ന് വൃക്ഷം മുറിച്ച് ആഗ്രഹിക്കുന്ന കരുതുക, മറ്റൊരു ചിത്രം ഒട്ടിക്കുക. ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, ഞാൻ വൃക്ഷം മരത്തിന്റെ മാത്രമാകുന്നു അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കേണ്ടതുണ്ട്. വൃക്ഷം ഒരു സങ്കീർണ്ണമായ ആകൃതിയുള്ള കാരണം പ്രയാസമാണ്, നിരവധി പാടുകൾ അതു വ്യക്തമായി വസ്തുക്കളിൽ നിന്നും വേർതിരിച്ചറിയാൻ ബുദ്ധിമുട്ടാണ്.

ചിത്രം 7.2. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഒന്നിടവിട്ട വര കൊണ്ട് പതിവുപോലെ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു.

ഇപ്പോൾ ഇവിടെ വളരെ പ്രധാനപ്പെട്ട പോയിന്റ്, അത് മനസ്സിലാക്കാന് നിർണായകമാണ്. സാധാരണ നിങ്ങൾ ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, നിങ്ങൾക്ക് ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ഭാഗം കുമിഴ് ഒന്നിടവിട്ട വര കാണുന്നു. ഈ നിന്നുള്ള ലഭിക്കും സാധാരണ, പൂർണമായും ശരിയല്ലെങ്കിൽ, ഐഡിയ, നിരക്കു അകത്ത് ചിത്രത്തിന്റെ

തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗങ്ങൾ വെളിയിൽ തിരഞ്ഞെടുത്തത് ഭാഗങ്ങൾ കണ്ടെയ്നർ ഒരു തരത്തിൽ ആണ്. നിരക്കു ഈ ആശയം പല കാര്യങ്ങൾക്കും കുഴപ്പമില്ല ആണെങ്കിലും, പൂർണ്ണമായും ശരിയല്ല.
യഥാർത്ഥത്തിൽ നിരക്കു ഒരു *channel* ആയി നടപ്പിലാക്കുന്നത്. അതിന്റെ ആന്തരിക ഘടന പറഞ്ഞാൽ അത് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ചുവപ്പ് പച്ച, നീല, ആൽഫ ചാനലുകൾ സമാനമാണ്. ഇപ്രകാരം, നിരക്കു 0 (തിരഞ്ഞെടുത്തില്ല) ഉം (പൂർണ്ണമായി തിരഞ്ഞെടുത്തു) തമ്മിലുള്ള 255 വരെയുള്ള, ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പിക്സൽ ചെയ്തത് നിഷ്കർഷിച്ച മൂല്യമുണ്ട്. ഈ സമീപനത്തിന്റെ പ്രയോജനം ചില പിക്സൽ *partially selected* അനുവദിക്കുന്ന നിങ്ങൾ കാണാൻ പോകുന്നതുപോലെ അവരെ 0-255. തമ്മിലുള്ള ഇന്റർമീഡിയറ്റ് മൂല്യങ്ങൾ നൽകിക്കൊണ്ട്, അതു തിരഞ്ഞെടുത്തതും തിരഞ്ഞെടുത്തത് പ്രദേശങ്ങളും തമ്മിലുള്ള സംക്രമണം ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് അവസരങ്ങളുണ്ട് പല സാഹചര്യങ്ങൾ ഉണ്ട് ആണ്.
അങ്ങനെയെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ ദൃശ്യമാകുന്ന ഒന്നിടവിട്ട വര ആണ്?
ഒന്നിടവിട്ട വര പകുതി തിരഞ്ഞെടുത്ത താഴെയാണ് പ്രദേശങ്ങളിൽ നിന്ന് പകുതിയിലധികം തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങളിൽ ഹരിച്ചാൽ ഒരു *contour line* ആണ്.

ചിത്രം 7.3. QuickMask മോഡിൽ ഇതേ നിരക്കു.

നിരക്കു പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന തകർത്തുകളഞ്ഞു ലൈനിൽ നോക്കുന്നതിനിടെ, എപ്പോഴും ലൈൻ കഥ ഭാഗം മാത്രം പറയുന്നു ഓർക്കുക. നിങ്ങൾ പൂർണ്ണമായ വിശദമായി നിരക്കു കാണാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, എളുപ്പത്തിലുള്ള വഴി ഇമേജ് വിൻഡോയുടെ താഴെ ഇടത് മൂലയിൽ QuickMask ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുക എന്നതാണ്. ഈ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ചിത്രം മുകളിൽ ഒരു അർദ്ധസുതാര്യ ഓവർലേയായി കാണിച്ചിരിക്കുന്ന കാരണമാകുന്ന. തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ ബാധിക്കില്ല; തിരഞ്ഞെടുത്തത് പ്രദേശങ്ങൾ വാലിനു ചെയ്യുന്നു. കൂടുതൽ പൂർണ്ണമായും ഒരു പ്രദേശത്തെ തിരഞ്ഞെടുത്ത, അത് പ്രത്യക്ഷപ്പെടുമ്പോൾ കുറവ് ഉപഭോഗം.
പല ഓപ്പറേഷനുകൾ QuickMask overview പരാമർശിച്ചു പോലെ QuickMask മോഡിൽ വ്യത്യസ്തമായി പ്രവർത്തിക്കും. ഓണും QuickMask മോഡ് ടോഗിൾ ഇമേജ് വിൻഡോയുടെ താഴെ ഇടത് മൂലയിൽ QuickMask ബട്ടൺ ഉപയോഗിക്കുക.

ചിത്രം 7.4. ഭദ്രമാക്കുന്ന ശേഷം QuickMask മോഡിൽ ഇതേ നിരക്കു.

1.1. ഭദ്രമാക്കുന്ന

സ്ഥിരസ്ഥിതി ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച്, പോലുള്ള ചതുരം തിരഞ്ഞെടുക്കുക പ്രയോഗം അടിസ്ഥാന ഉപകരണങ്ങൾ, മൂർച്ചയുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ സൃഷ്ടിക്കുക. ഒന്നിടവിട്ട വര അകത്ത് പിക്സൽ പൂർണ്ണമായി തിരഞ്ഞെടുത്ത പുറത്തു പിക്സൽ പൂർണ്ണമായും തിരഞ്ഞെടുത്തത് ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾ QuickMask ഓണാക്കാനും വഴി ഈ പരിശോധിക്കാൻ കഴിയും: നിങ്ങൾ മൂർച്ചയുള്ള വേണമങ്കിലും, യൂണിഫോം ചുവന്ന വലയം മായി ഒരു വ്യക്തമായ ദീർഘചതുരം കാണുന്നു.
ബിരുദം തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളും മൂർച്ചയുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ തമ്മിൽ ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നതിന് ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ലെ "Feather edges" ചെക്ക്ബോക്സ് ഉപയോഗിക്കുക. നിങ്ങൾ ക്രമീകരിക്കാൻ കഴിയുന്ന തൂവൽ ആരം, സംക്രമണം സംഭവിക്കുന്നത് ഏത് ദൂരം തീരുമാനിക്കുന്നു.
നിങ്ങൾ സഹിതം താഴെ എങ്കിൽ, ചതുരം തിരഞ്ഞെടുക്കുക പ്രയോഗം ഇത് പരീക്ഷിക്കാൻ, തുടർന്ന് ടോഗിൾ QuickMask. നിങ്ങൾ വ്യക്തമായ സമകോണചതുർഭുജം ഒരു ഫസി എഡ്ജ് ഉണ്ട് എന്ന് കാണും.
ഭദ്രമാക്കുന്ന ഒട്ടിച്ചു ഒബ്ജക്റ്റ് അതിന്റെ ചുറ്റുപാടിൽ കൂടെ സുഗമമായി ഒപ്പം കുറെക്കാലമായി രാജശില്പി അങ്ങനെ നിങ്ങൾ cutting ഒട്ടിക്കലും ചെയ്യുമ്പോൾ തരംഗങ്ങൾ പ്രയോജനപ്പെടുന്നത്.
അത് യഥാർത്ഥത്തിൽ മൂർച്ചയുള്ള സെലക്ഷനും സൃഷ്ടിച്ചതാണോ പോലും, ഏത് സമയത്തും ഒരു നിര തൂവലാണ് സാധ്യമാണ്. ഫെദർ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഡയലോഗ് തുറക്കാൻ ചിത്രം മെനുവിൽ നിന്ന് Select → Feather ഉപയോഗിക്കുക. തൂവൽ റേഡിയസ് സജ്ജമാക്കുക OK ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ചെയ്യാൻ എല്ലാ-അല്ലെങ്കിൽ-ഒന്നും നിരക്കു ഒരു ബിരുദം നിരക്കു സമ്മുഖ-മൂർച്ച Select → Sharpen ഉപയോഗിക്കുക.

> **കുറിപ്പ്**
> വ്യക്തമാക്കിയ ബ്ലറിംഗ് വ്യാസാർദ്ധം നിരക്കു ചാനലിലെ ഒരു ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ് പ്രയോഗിച്ചാണ് ഭദ്രമാക്കുന്ന പ്രവൃത്തികൾ: സാങ്കേതികമായി ഓറിയന്റഡ് വായനക്കാർക്ക്.

1.2. ഒരു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ഭാഗികമായി സുതാര്യമായ ഉണ്ടാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ ഒപാസിറ്റി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും, പക്ഷെ, ഒരു നിരക്കു നേരിട്ട് അത് ചെയ്യാനാവില്ല. വീഥി ഒരു ഗ്ലാസ് ഉണ്ടാക്കുവാൻ വളരെ ഉപകാരപ്രദമാണ്. ഒപാസിറ്റി സജ്ജമാക്കാൻ താഴെ രീതികൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു:

- ലളിതമായ തിരഞ്ഞെടുപ്പുകളെ, ആവശ്യമുള്ള അതാര്യതയോടെ ഉപയോഗിക്കാൻ ഇറേസർ ടൂൾ.
- സങ്കീർണ്ണമായ തിരഞ്ഞെടുപ്പുകളെ: ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കാൻ Selection → Floating ഉപയോഗിക്കുക. ഈ "Floating Selection" വിളിച്ചു നിരക്കു ഒരു പുതിയ പാളി സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ലെയർ ഡയലോഗ് ആവശ്യമുള്ള ഒപാസിറ്റി ഒപാസിറ്റി സ്ലൈഡർ സജ്ജമാക്കുക. അപ്പോൾ നിരക്കു ആങ്കർ: നിരക്കു പുറത്തു മൌസ് പോയിന്റർ ഒരു ആങ്കർ ഉൾപ്പെടുന്നു. മൗസ് പോയിന്റർ ആങ്കർ ഉൾപ്പെടുന്നു സമയത്ത് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു ലെയർ ഡയലോഗ് നിന്ന് പ്രവൃത്തികൾ ഒരു നിര ഉപകരണം സജീവമാകുമ്പോൾ മാത്രമേ ഈ വഴി ആങ്കറിംഗ് അപ്രത്യക്ഷമാകുകയും നിരക്കു ശരിയായ സ്ഥലത്ത് ആണ് ഭാഗികമായെങ്കിലും സുതാര്യമായ (: നിങ്ങള്ക്ക് ആങ്കർ ലെയർ ഉപയോഗിക്കാം പാളി ഡയലോഗിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ലെയർ റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് സന്ദർഭ മെനുവിൽ കമാൻഡ്).
  പിന്നെ, നിങ്ങൾ പതിവായി ഈ ഫംഗ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ചാൽ: പുതിയ ലെയറിലേക്ക് നിരക്കു തിരിക്കാൻ ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു ക്ലിപ്ബോർഡിൽ ഒട്ടിക്കാൻ നിരക്കു പകർത്താനും Ctrl + C, Ctrl - V, ഒപ്പം Layer → New Layer. നിങ്ങളുടെ മുമ്പിലും അല്ലെങ്കിൽ പുതിയ പാളി സൃഷ്ടിക്കുന്നത് ശേഷം ഒപാസിറ്റി ക്രമീകരിക്കാൻ കഴിയും.
- മറ്റൊരു വഴി:, നിരക്കു കൂടെ പാളി ഒരു ലെയർ മാസ്ക് ചേർക്കാൻ Layer → Mask → Add Layer Mask ഉപയോഗിക്കുക നിരക്കു അതു ആരംഭിക്കുന്നു. അപ്പോൾ ഒരു ബ്രഷ് ആവശ്യമുള്ള അതാര്യതയോടെ അതായത് സുതാര്യതയോടെ പെയിന്റ്, കറുത്ത ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് വരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുക. അപ്പോൾ ലേയർ / മാസ്ക് / സാധാരണ സംഭവം. വിഭാഗം 2.1.3, "ലെയർ മാസ്കുകൾ" കാണുക.
- *make the solid background of an image transparent*, ഒരു ആൽഫ ചാനൽ ചേർക്കുക, പശ്ചാത്തല തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് മാന്ത്രികനായാണ് ഉപയോഗിക്കുക. പിന്നെ, ഉപയോഗിക്കാൻ കളർ പിക്കറിലെ ടൂൾ പണിസഞ്ചിയിൽ മുന്ഭാഗത്തെ വളർന്നു പശ്ചാത്തല നിറം, തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന്. തിരഞ്ഞെടുത്ത നിറം ബക്കറ്റ് നിറയാൻ ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കുക. തിരഞ്ഞെടുത്ത നിറം പിക്സൽ മായ്ക്കുന്നു ഏത് "Color Erase", ലേക്കുള്ള മോഡ് നിറയ്ക്കുക ബക്കറ്റ്

സജ്ജമാക്കുക; മറ്റ് പിക്സൽ ഭാഗികമായും മായ്ച്ചു ഇവരുടെ നിറം മാറുന്നു.
ലളിതമായ രീതി ഒരു നിര പൂർണമായ സുതാര്യത തരുന്ന Edit → Clear, ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്.

2. തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ സൃഷ്ടിക്കുകയും ഉപയോഗിക്കുന്നു

2.1. ഒരു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നീക്കുന്നു

ചതുര ദീർഘവൃത്താകൃതിയുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളെ രണ്ടു മോഡുകൾ ഉണ്ട്. സ്ഥിര മോഡ് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ന് ഹാൻഡിലുകൾ ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ നിരക്കു click അല്ലെങ്കിൽ Enter കീ അമർത്തുക എങ്കിൽ, ഹാൻഡിലുകൾ മാത്രം ഡോട്ട് ഔട്ട്ലൈൻ (തലഉയർത്തി ഉറുമ്പുകൾ) വിട്ടുകൊടുത്തത് അപ്രത്യക്ഷമാകും. മറ്റ് നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ വ്യത്യസ്ത സ്വഭാവം ഉണ്ട്.

2.1.1. നീക്കുന്നു ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ദീർഘവൃത്താകൃതിയുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളെ

നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക്-ഉം കൈപ്പിടികൾ ഒരു നിര വലിക്കുക, നിങ്ങൾക്ക് നിരക്കു ഔട്ട്ലൈൻ നീക്കാൻ, നിങ്ങൾ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ആകൃതി തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ ചലിപ്പിക്കേണ്ട.
Move സെലക്റ്റ് നിരക്കു നീക്കുന്നതിന് ഓപ്ഷനുകൾ സജ്ജമാക്കി; പ്രയോഗം നിരക്കു പാതയിൽ ലെയർ ചലിക്കുന്ന പിന്തുണയ്ക്കുന്നു.

ചിത്രം 7.5. നീക്കുന്നു നിരക്കു ഔട്ട്ലൈൻ

ഏറ്റവും സിസ്റ്റങ്ങൾ ആരോ കീകൾ ഉപയോഗിച്ച് നിരക്കു നീക്കം പിന്തുണക്കുന്നില്ല. കൃത്യമായ സ്വഭാവം സിസ്റ്റം അനുസരിച്ചായിരിക്കും. ആരോ കീകൾ നിരക്കു നീക്കാൻ കാരണമാകും ഇല്ലെങ്കിൽ, ആദ്യം നിരക്കു മൌസ് കഴ്സർ കുറുകെ ശ്രമിക്കുക. പ്രസ്സ് Alt (അല്ലെങ്കിൽ Ctrl + Alt , Shift + Alt , അല്ലെങ്കിൽ Alt) പിടിക്കുക. വൺ കോമ്പിനേഷൻ ഓരോ ഘട്ടവും 25 പിക്സൽ ഒരു പിക്സൽ വഴി നിരക്കു നീക്കാൻ, മറ്റൊരു ചെയ്യാം. ഒരു വശത്ത് അല്ലെങ്കിൽ കോർണർ ഹാൻഡിൽ മൌസ് കഴ്സർ ഹോവർ; അമ്പു കീകൾ കോമ്പിനേഷനുകളും നിരക്കു വലിപ്പം മാറ്റാൻ കഴിയും.
നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിക്കുക കൈപ്പിടികൾ ഇല്ലാതെ നിരക്കു എങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒരു പുതിയ നിര സൃഷ്ടിക്കുക! നിരക്കു ഉള്ളടക്കങ്ങൾ നീക്കാൻ, നിങ്ങൾക്ക് ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്

- Ctrl + Alt കീകൾ പിടിക്കുക, ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിക്കുക നിരക്കു. ഈ യഥാർത്ഥ സ്ഥലം ശൂന്യമാണ് ചെയ്യുന്നു. ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്. ആവശ്യമുള്ളത് കമാൻഡുകൾ, നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റത്തിൽ വ്യത്യസ്തമായിരിക്കാം മറ്റൊരു കോമ്പിനേഷൻ പറഞ്ഞിട്ടില്ല എങ്കിൽ കാണാൻ സ്റ്റാറ്റസ് ബാറിൽ നോക്കൂ; ഉദാഹരണത്തിന്, Shift + Ctrl + Alt .

ചിത്രം 7.6. യഥാർത്ഥ സ്ഥലം ശൂന്യമാക്കുന്നതിൽ, ഒരു നിരക്കു അതിലെ ഉള്ളടക്കവും നീക്കുന്നു

- Shift + Alt കീകൾ പിടിക്കുക, ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിക്കുക യഥാർത്ഥ സ്ഥലം ശൂന്യമാക്കാനുള്ള ഇല്ലാതെ നീക്കാൻ നിരക്കു. ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്.

ചിത്രം 7.7. യഥാർത്ഥ സ്ഥലം ശൂന്യമാക്കുന്നതിൽ ഇല്ലാതെ ഒരു നിര അതിന്റെ ഉള്ളടക്കവും നീക്കുന്നു

> **കുറിപ്പ്**
> ചില സിസ്റ്റങ്ങളിൽ, നിങ്ങൾ Shift അല്ലെങ്കിൽ Ctrl മുമ്പാകെ Alt പുഷ് വേണം. ഈ സിസ്റ്റങ്ങളിൽ, ആദ്യം Shift അല്ലെങ്കിൽ Ctrl പ്രസ്സും ജിമ്പ് ചേർക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ നിലവിലെ നിരക്കു നിന്ന് കുറയ്ക്കേണ്ട ഒരു മോഡിൽ പ്രവേശിക്കാൻ കാരണമാകുന്ന - ശേഷം, Alt കീ നിഷ്ഫലമായ ആണ്!

2.1.2. മറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ നീക്കുന്നു

മറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ (lasso, മാന്ത്രികനായാണ്, കളർ മാർഗം) യാതൊരു നിത്യയോവ്വനത്തിലേക്ക്. ക്ലിക്ക്-ഉം ഡ്രാഗ് അവരെ നീക്കാൻ ഇല്ല. ഉള്ളടക്കം നീക്കാൻ, ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ദീർഘവൃത്താകൃതിയുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളിൽ പോലെ നിങ്ങൾ Ctrl + Alt കീകൾ അല്ലെങ്കിൽ Shift + Alt പിടിക്കുക, ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചു ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.
നിങ്ങൾ പകരം ക്ലിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചു കീബോർഡിന്റെ ആരോ കീകൾ ഉപയോഗിക്കുക, നിങ്ങൾ ബാഹ്യരേഖാ നീക്കുക.

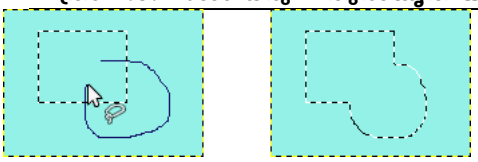
2.1.3. മറ്റു രീതി

> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങൾക്ക് ഒരു നിര നീക്കാൻ കൂടുതൽ കവലയിൽ രീതി ഉപയോഗിക്കാം. അതു ഫ്ലോട്ടിംഗ് വരുത്തുക. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ അതിന്റെ ഉള്ളടക്കം, ഉത്ഭവം ശൂന്യമാക്കാനുള്ള, ക്ലിക്കിൽ-പരേതരായ വലിച്ചിട്ടുകൊണ്ടോ കീബോർഡ് അമ്പ് കീകൾ നീക്കാം. ശൂന്യമാക്കുന്നതിൽ ഇല്ലാതെ നീക്കാൻ, കോപ്പി-പേസ്റ്റ് ഉപയോഗിക്കുക.

2.2. തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ചേർക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ കുറച്ചാണ്

ഉപകരണങ്ങൾ ക്രമീകരിക്കാം ഓപ്ഷനുകൾ ഉണ്ട്. ഓരോ നിരക്കു ഉപകരണം നിങ്ങളെ നിരക്കു മോഡ് സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. താഴെ നിരക്കു മോഡുകൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു: PLACEHOLDER,-103197

ചിത്രം 7.8. Lasso ഒരു ചതുരാകൃതിയിലുള്ള സെലക്ഷനും വിസ്താരം

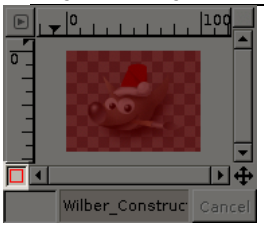


കണക്കുകൾ നിലവിലുള്ള ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിരക്കു കാണിക്കുന്നു. Lasso തിരഞ്ഞെടുക്കുക. **Shift** കീ അമർത്തിക്കൊണ്ട്, നിലവിലുള്ള നിരക്കു ഉൾപ്പെടുന്ന ഒരു സ്വതന്ത്ര കൈ ഉണ്ടാക്കുക. മൌസ് ബട്ടൺ പ്രദേശങ്ങളിലും റിലീസ് നിരക്കു ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്.

> **കുറിപ്പ്**
> കൃത്യമായി നിരക്കു വൈകല്യങ്ങൾ ശരിയാക്കാൻ, Quick Mask ഉപയോഗിക്കുക.

3. QuickMask

ചിത്രം 7.9. പ്രാപ്തമാക്കി QuickMask ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രം



പതിവുപോലെ selection tools ചില സങ്കീർണ്ണമായ തിരഞ്ഞെടുപ്പുകളെ നന്നായി പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല, താത്പര്യവുമില്ല പരിസരത്ത് ഒരു രൂപരേഖ കണ്ടെത്തുന്നത് ഇടപെടണം. QuickMask എന്നാൽ, പകരം വെറും രൂപരേഖയിൽ പത്രവാര്ത്ത ഒരു നിര വരയ്ക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

3.1. പൊതു അവലോകനം

സാധാരണ, GIMP ഒരു നിര നിരക്കു ബാഹ്യരേഖ ഇത്തരത്തിലൊന്ന് ആ "marching ants" പ്രതിനിധാനം, പക്ഷേ നടക്കുന്നു ഉറുമ്പു കാണിക്കാൻ അധികം ഒരു നിര കൂടുതൽ ഉണ്ടായിരിക്കാം. ഒരു GIMP നിരക്കു യഥാർത്ഥത്തിൽ ഒരു സമ്പൂർണ ഗ്രേസ്കെയിൽ ചാനൽ, ഇമേജ് മൂടുകയും (പൂർണ്ണമായി തിരഞ്ഞെടുത്തു) 0 (തിരഞ്ഞെടുത്തില്ല) മുതൽ 255 വരെയുള്ള പിക്സൽ മൂല്യങ്ങൾ കൂടെ ആണ്. അര്ഹതയുള്ളത് ഉറുമ്പുകൾ പകുതി തിരഞ്ഞെടുത്ത പിക്സൽ കോണ്ടൂർ സഹിതം വരയ്ക്കും. ഇപ്രകാരം, എന്തു നടക്കുന്നു ഉറുമ്പുകൾ ഉള്ളിലോ പുറത്ത് ഒന്നുകിൽ അതിർത്തിയായി നിങ്ങളെ കാണിക്കും ശരിക്കും ഒരു continuum വഴി വെറും ഒരു സ്ഥലമാണ് ആണ്.
QuickMask നിരക്കു നിറഞ്ഞ ഘടന കാണിക്കേണ്ട GIMP ന്റെ വഴി. QuickMask പുതിയ, ഒപ്പം ഗണ്യമായി കൂടുതൽ ശക്തമായ വഴികളിൽ നിരക്കു സംവദിക്കാൻ കഴിവ് നൽകുന്നു. ഓണും QuickMask ടോഗിൾ ചിത്രം വിൻഡോയുടെ താഴെ ഇടത് ചെറിയ ഔട്ട്ലൈൻ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക്. QuickMask മോഡ്, അര്ഹതയുള്ളത് ഉറുമ്പുകൾ മോഡ് തമ്മിലുള്ള ബട്ടൺ സ്വിച്ചുകൾ. നിങ്ങൾക്ക് QuickMask ആൻഡ് നടക്കുന്നു ഉറുമ്പുകൾ മോഡ് ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നതിന്, Select → Toggle QuickMask, അല്ലെങ്കിൽ **Shift** + **Q** ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.
QuickMask മോഡിൽ, നിരക്കു ആരുടെ ഓരോ പിക്സൽ ചെയ്തത് സുതാര്യത ആ പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ലേക്ക് ഡിഗ്രി സൂചിപ്പിക്കുന്നു ഒരു അർദ്ധസുതാര്യ സ്ക്രീൻ ഇമേജ് overlying, കാണിക്കുന്നു. സ്വതവേ ചുവന്ന ലെ മാസ്ക് കാണിച്ചിരിക്കുന്നു, എന്നാൽ മറ്റൊരു മാസ്ക് നിറം ബോധ്യപ്പെടുത്തുകയും എങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് ഇത് മാറ്റാൻ കഴിയും. കുറവ് ഒരു പിക്സൽ, തിരഞ്ഞെടുത്ത കൂടുതൽ അതു മാസ്ക് മൂടപ്പെടാത്ത ആണ്. പൂർണ്ണമായി തിരഞ്ഞെടുത്ത പിക്സൽ പൂർണ്ണമായും വ്യക്തമായ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു.
QuickMask മോഡിൽ, പല ഇമേജ് മാറ്റങ്ങൾ പകരം ചിത്രത്തിൽ തന്നെ നിരക്കു ചാനലിൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ. ഈ ഉൾപ്പെടുന്നു പ്രത്യേകിച്ചും, പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ. വെളുത്ത തിരഞ്ഞെടുക്കുവാനും പിക്സൽ ചിത്രകല, കറുത്ത unselects പിക്സൽ ചിത്രകല. നിങ്ങൾ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും അതുപോലെ ഈ വഴിയിൽ, ബക്കറ്റ് പൂരിപ്പിക്കുകയും ഗ്രേഡിയന്റ് ഉപയോഗിക്കാം, ഉപകരണങ്ങൾ പൂരിപ്പിക്കുക. GIMP എന്ന നൂതന ഉപയോക്താക്കൾക്ക് "painting the selection" ആഡംബരത്തോടെ ചിത്രം കൈകാര്യം ചെയ്യുന്നതിനുള്ള എളുപ്പവും ഏറ്റവും ഫലപ്രദമായ മാർഗം മനസ്സിലാക്കുന്നു.

> **സൂചന**
> പുതിയ ചാനലിലേക്ക് ഒരു QuickMask നിരക്കു സംരക്ഷിക്കുന്നതിന്; ഒരു നിരക്കു അവിടെ QuickMask മോഡ് ചിത്രം വിൻഡോയിൽ സജീവമല്ല ഉറപ്പാക്കുക. Select → Save to Channel ഉപയോഗിക്കുക. ചാനൽ ഡയലോഗിൽ ഒരു പുതിയ ചാനൽ സൃഷ്ടിക്കാൻ (ഈ കമാൻഡിലെ "..copy#1", "...copy#2" ഇത്യാദി സൃഷ്ടിക്കുന്നു ...) "SelectionMask copy" വിളിച്ചു.

> **സൂചന**
> QuickMask മോഡിൽ, ഇമേജ് പകരം നിരക്കു പ്രവർത്തിക്കുക മുറിക്കുകയും ഒട്ടിക്കുകയും. നിങ്ങൾ ചിലപ്പോൾ തമ്മിൽ ചിത്ര നിരക്കു മാറ്റുന്ന ഏറ്റവും നല്ല രീതി ഈ ഉപയോഗപ്പെടുത്താനാകും.

നിങ്ങൾ ചാനൽ ഡയലോഗ് പ്രതിഷ്ഠ വിഭാഗത്തിൽ Selection masks ന് കൂടുതലറിയാൻ കഴിയും.

3.2. ഗുണഗണങ്ങള്

രണ്ടു QuickMask ഉള്ള QuickMask ബട്ടണിൽ വലത്-ക്ലിക്ക് മാറ്റാൻ കഴിയും ഉണ്ട്.

- സാധാരണയായി QuickMask തിരഞ്ഞെടുത്തത് പ്രദേശങ്ങൾ "fogged over " തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ "in clear" കാണിക്കുന്നു, എന്നാൽ പകരം സ്ഥിരസ്ഥിതി "Mask Unselected Areas" ഓഫ് "Mask Selected Areas" തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിലൂടെ ഈ മടങ്ങാം.
- 50% ഒപാസിറ്റിയിൽ ചുവന്ന ആയ സ്ഥിരസ്ഥിതികളെ പുറമെ മൂല്യങ്ങൾ ഈ സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് തുറക്കാൻ "Configure Color and Opacity" ഉപയോഗിക്കുക.

4. QuickMask മോഡ് ഉപയോഗിച്ച്

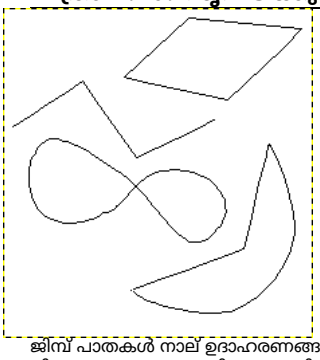
1. ഒരു ചിത്രം തുറക്കുക ഒരു പുതിയ പ്രമാണം തുടങ്ങും.
2. ചിത്രം വിൻഡോയിൽ ഇടത്-ചുവടെ ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് QuickMask മോഡ് സജീവമാക്കുക. ഒരു നിരക്കു നിലവിലുണ്ട് എങ്കിൽ മാസ്ക് നിരക്കു ഉള്ളടക്കത്തിൽ ആരംഭിയ്ക്കുമ്പോൾ.
3. ഏതെങ്കിലും ഡ്രോയിംഗ് ഉപകരണം തിരഞ്ഞെടുക്കുക. തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ നീക്കംചെയ്യുക, തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ ചേർക്കാൻ വെള്ള പെയിന്റ് ചെയ്യുന്നതിന് കറുത്ത QuickMask ന് പെയിന്റ്. ഭാഗികമായും പ്രദേശങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് ചാര നിറങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക. നിങ്ങൾക്ക് നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാനും ബക്കറ്റ് നിറയാൻ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ഈ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ പൂരിപ്പിക്കാൻ കഴിയും; ഈ QuickMask തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ നശിപ്പിക്കും ഇല്ല!
4. ചിത്രം വിൻഡോയിൽ ഇടത്-ചുവടെ ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് ടോഗിൾ QuickMask മോഡ് ഓഫ്: നിരക്കു നടക്കുന്നു ഉറുമ്പുകൾ ദൃശ്യമാകും.

5. പാഥുകൾ

ഗോപനെ കർവുകൾ (അര്ധവൃത്തമാക്കുക-കർവുകൾ അറിയപ്പെടുന്നു) ആകുന്നു. ഗോപനെ പഠിക്കാനും GIMP ഇൻ ഉപയോഗിക്കാൻ എളുപ്പമാണ്. അവരുടെ ആശയങ്ങളും മെക്കാനിസം മനസ്സിലാക്കാൻ, ഗ്ലോസറി Bézier-curve വിക്കിപീഡിയ [WKPD-അര്ധവൃത്തമാക്കുക] നോക്കൂ. വഴികളിലേക്ക് ഉപകരണം നിങ്ങളെ ഡ്രീംലൈനറിന്റെ ഫോമുകൾ ഡിസൈനും അനുവദിച്ചുകൊണ്ട് വളരെ ശക്തമാണ്. GIMP ൽ വഴികളിലേക്ക് ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കാൻ, ആദ്യം ഒരു പാത സ്ട്രോക്ക് വഴി സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന്, തുടർന്ന് വേണം.
GIMP, സമാനപദം "Stroke path" പാത്ത് (നിറം, വീതി, പാറ്റേൺ ...) ഒരു പ്രത്യേക രീതിയിൽ പ്രയോഗിക്കാൻ എന്നാണ്.
ഒരു പാത്ത് രണ്ട് പ്രധാന ആവശ്യങ്ങൾക്കായി ഉണ്ട്:

- നിങ്ങൾക്ക് ഒരു നിര ഒരു അടച്ച പാത പരിവർത്തനം ചെയ്യാനാകും.
- ഏതെങ്കിലും പാത, ഓപ്പൺ അല്ലെങ്കിൽ അടച്ച, *stroked* കഴിയും; ആ വഴികൾ വിവിധങ്ങളായ ഇമേജിൽ ചായം, ആണ്.

ചിത്രം 7.10. സൃഷ്ടിക്കുന്നത് നാല് വ്യത്യസ്ത പാതയുടെ ചിത്രീകരണവും



ജിമ്പ് പാതകൾ നാല് ഉദാഹരണങ്ങൾ: അടച്ചിരുന്നു ആൻഡ് ബഹുഭുജചിഹ്നം; തുറന്ന് ബഹുഭുജചിഹ്നം; ഒറ്റ പൂട്ടിയിട്ട് വളഞ്ഞ്; നേരായ വളഞ്ഞ നിയോജകമണ്ഡലങ്ങളിലും ഒരു മിശ്രിതം ഒരു.

5.1. പാത ക്രിയേഷൻ

നിങ്ങളുടെ പാതയിലേക്ക് വേണ്ടി രൂപരേഖയിൽ വരയ്ക്കുന്നതിലൂടെ ആരംഭിക്കുക; രൂപരേഖയിൽ പിന്നീട് പരിഷ്കരിക്കാൻ കഴിയും (കാണാൻ Paths ഉപകരണം). ആരംഭിക്കുന്നതിന്, ഇനിപ്പറയുന്ന രീതികളിൽ ഒന്ന് ഉപയോഗിച്ച് വഴികളിലേക്ക് ഉപകരണം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ:

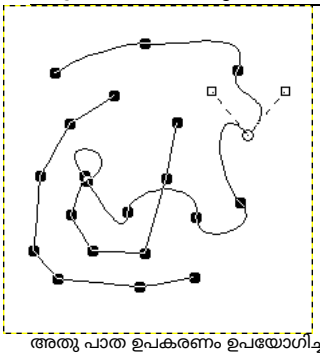
- ചിത്രം മെനുവിൽ നിന്ന് Tools → Path ഉപയോഗിക്കുക.
- പണിസഞ്ചിയിൽ പ്രസക്തമായ ഐക്കൺ ഉപയോഗിക്കുക.
- എഴുപ്പവഴിയിലൂടെ B ഉപയോഗിക്കുക.

വഴികളിലേക്ക് ഉപകരണം തിരഞ്ഞെടുത്തിരിക്കുകയാണെങ്കിലും, മൌസ് കഴ്സർ ഒരു കർവ് ഒരു പോയിന്റർ (അമ്പ്) മാറ്റങ്ങൾ. പാതയിലൂടെ ആദ്യ പോയിന്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നതിനായി സ്വരൂപത്തിൽ ക്ലിക്ക് ഇടത്. ഒരു പുതിയ പോയിന്റ് മൌസ് നീക്കുക മുൻ പോയിന്റിലേക്ക് ലിങ്ക്ഡ് മറ്റൊരു സ്ഥലം സൃഷ്ടിക്കാൻ മൗസ് ക്ലിക്ക് അവശേഷിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ കൊതിക്കുന്ന നിന്നെ പോയിന്റുകളുടെ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും എങ്കിലും, നിങ്ങൾക്ക് പാത മാത്രം കുറിച്ച് അറിയുന്നതിന് രണ്ടു പോയിന്റ് വേണം. പോയന്റ് സമയത്ത്, മൌസ് കഴ്സർ ക്ളിക്ക് ഒരു പുതിയ പോയിന്റ് ചേർക്കും സൂചിപ്പിക്കുന്നു കർവ്, അടുത്ത അല്പം "+" ഉണ്ട്. മൌസ് കഴ്സർ ഒരു ലൈൻ സെഗ്മെന്റ് അടുത്ത് എപ്പോഴാണ്, "+" അമ്പും കുരിശിൽ മാറ്റങ്ങൾ; നീക്കുന്ന ഉപകരണം പോലെ.
ഒരു ലൈൻ സെഗ്മെന്റ്, വരി സെഗ്മെന്റ് വലിച്ച് ക്ലിക്ക് അവശേഷിക്കുന്നു അടുത്ത് മൗസ് കഴ്സർ നീക്കുക. രണ്ട് സംഭവങ്ങൾ നടന്നാൽ.

- ലൈൻ സെഗ്മെന്റ് വളവുകളിൽ കടപ്പുറം അതു കടിച്ചുകീറി പോലെ.
- ഓരോ വരിയും സെഗ്മെന്റ് ആരംഭ പോയിന്റ്, വ്യക്തമായി ലേബൽ എന്ന് അന്തിമ പോയിന്റ് ഉണ്ട്. ഒരു "direction line" ഇപ്പോൾ ഇളകി വരി സെഗ്മെന്റിനായി ഓരോ അന്തിമ പോയിന്റ് നിന്ന് പ്രതീക്ഷിക്കുന്നത്.

വളഞ്ഞ ലൈൻ സെഗ്മെന്റ് "direction line" അവസാന പോയിന്റ് വിടുന്നതോടെ അതേ ദിശയിൽ അന്തിമ പോയിന്റ് വിടുന്നു. "direction line" നീളം മറ്റ് അന്തിമ പോയിന്റ് നേരെ വളഞ്ഞുമാണ് മുമ്പ് "direction line" സഹിതം എത്രമാത്രം ലൈൻ സെഗ്മെന്റ് പദ്ധതികൾ നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഓരോ "direction line" ഒരു അറ്റത്തും ശൂന്യമായ സ്ക്വയർ ബോക്സ് (ഒരു ഹാൻഡിൽ വിളിച്ചു) ഉണ്ട്. ഒരു "direction line" ദിശയിൽ നീളവും മാറ്റുന്നതിന് ഒരു ഹാൻഡിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രാഗ്.

ചിത്രം 7.11. ഒരു പാതയുടെ രൂപഭാവം അതു വ്യാജമായി സമയത്ത്



അതു പാത ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് കൃത്രിമം സമയത്ത് ഒരു പാതയുടെ രൂപഭാവം.

പാത നേരായ വളഞ്ഞ ഇരുവരും മേഖലകളെ രണ്ടു ഘടകങ്ങൾ അടങ്ങിയത്. കറുത്ത സ്ക്വയറുകളുടെ ആങ്കർ പോയിൻറുകൾ, തുറന്ന സർക്കിൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ആങ്കർ സൂചിപ്പിക്കുന്നു, രണ്ട് തുറക്കുക പുറവുമുള്ള തിരഞ്ഞെടുത്ത ആങ്കർ ബന്ധപ്പെട്ട ഹാൻഡിലുകൾ ഉണ്ട്.

5.2. പാത പ്രോപ്പർട്ടീസ്

വഴികൾ, ലെയറുകളും ചാനലുകൾ പോലെ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ട്. ഒരു ഇമേജ് GIMP ന്റെ നേറ്റീവ് എക്സ്.സി.എഫ് ഫയൽ ഫോർമാറ്റിൽ സംരക്ഷിക്കപ്പെടും, അത് ഏതെങ്കിലും പാതകളെ അതുമായി സംരക്ഷിച്ചു. ഒരു ചിത്രം ലെ പാതകൾ പട്ടിക Paths dialog ഉപയോഗിച്ച് കാണുന്ന ഓപ്പറേറ്റുചെയ്യുകയും കഴിയും. നിങ്ങൾ പകർത്തിയെടുക്കുന്ന വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗിൽ പോപ്പ്-അപ്പ് മെനു ഉപയോഗിച്ച് ഒട്ടിക്കുന്നതിലൂടെ തമ്മിൽ ഇമേജിൽ നിന്നും ഒരു പാത്ത് വരുകയോ ഡെസ്റ്റിനേഷൻ ഇമേജ് ജാലകത്തിൽ ഡയലോഗ് വഴികളിലേക്ക് നിന്ന് ഒരു ഐക്കൺ ഇഴച്ച് കഴിയും.
GIMP പാതകൾ "Bezier paths" വിളിച്ചു ഒരു ഗണിത തരം വകയാണ്. എന്താണ് ഈ പ്രായോഗികമായി എന്നാണ് *anchors* ആൻഡ് *handles* നിർവചിച്ചിരിക്കുന്നത് എന്നതാണ്. "Anchors" പോയിന്റ് പാത്ത് പോകുന്നു ആകുന്നു. അതു വരെയോ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ആങ്കർ പോയിന്റ് ഉപേക്ഷിക്കുമ്പോൾ "Handles" ഒരു പാതയുടെ ദിശ നിർവചിക്കുന്നു: ഓരോ നങ്കൂരം പോയിന്റ് അത് അറ്റാച്ച് രണ്ട് ഹാൻഡിലുകൾ ഉണ്ട്.
ഗോപനെ വളരെ സങ്കീർണമായ കഴിയും. നിങ്ങൾ പാത ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് മുഖാന്തരം അവർക്കും സൃഷ്ടിക്കുന്നുവെങ്കിൽ, പതിവാക്കിയിരുന്ന പക്ഷം അവർ ഒരുപക്ഷേ അധികം കുറച്ച് ഡസൻ നങ്കൂരം പോയിന്റുകൾ ഉൾക്കൊള്ളാൻ (പലപ്പോഴും കുറച്ച് പല) ചെയ്യും; പക്ഷെ, ഒരു പാതയിലേക്ക് ഒരു നിര രൂപാന്തരപ്പെടുത്തി, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പാതയിലേക്ക് ടെക്സ്റ്റ് വേഷം അവരെ സൃഷ്ടിക്കാൻ പക്ഷം ഫലം എളുപ്പത്തിൽ നങ്കൂരം പോയിൻറ് അഥവാ പോലും ആയിരക്കണക്കിന് ഉൾപ്പെടുത്താൻ കഴിയും.

പാതയിൽ ഒന്നിലധികം *components* ഉണ്ടായേക്കാം. ഒരു "component" ആരുടെ ആങ്കർ പോയിന്റ് എല്ലാ പാത സെഗ്മെന്റുകൾക്കുള്ളിൽ പരസ്പരം ബന്ധിപ്പിച്ച ഒരു പാതയുടെ ഭാഗമാണ്. പാതകളിൽ ഒന്നിലധികം ഘടകങ്ങൾ കഴിവും വിച്ഛേദിച്ച ഒന്നിലധികം ഭാഗങ്ങൾ ഇല്ലാതെ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ നല്കുന്നു അനുവദിക്കുന്നു. ഒരു പാതയുടെ ഓരോ ഘടകത്തിന്റേയും *open* അല്ലെങ്കിൽ *closed* ആകാം: "closed" കഴിഞ്ഞ ആങ്കർ പോയിന്റ് ആദ്യ ആങ്കർ പോയിന്റ് ഘടിപ്പിച്ച എന്നാണ്. നിങ്ങൾ ഒരു നിര ഒരു പാത രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ എങ്കിൽ ഏതെങ്കിലും തുറന്ന ഘടകങ്ങൾ സ്വയം ഒരു വര ആദ്യ ആങ്കർ പോയിന്റ് അവസാന ആങ്കർ പോയിന്റ് ബന്ധിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് അടച്ച ഘടകങ്ങൾ പരിവർത്തനം ചെയ്യുന്നു.
പാത സെഗ്മെന്റുകൾ നേരായ അല്ലെങ്കിൽ വളഞ്ഞ് ആകാം. പാതയിൽ "polygonal" വിളിക്കുന്നു അതിന്റെ നിയോജകമണ്ഡലങ്ങളിലും എല്ലാ നേരായ എങ്കിൽ. ഒരു പുതിയ പാത സെഗ്മെന്റ് എപ്പോഴും നേരായ സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്; ആങ്കർ പോയിന്റുകൾ കൈപ്പിടികൾ നേരായ-വരകളെ ഉല്പാദിപ്പിക്കുന്നത് പൂജ്യം നീളം, തഴുതുപിടികളിന്മേൽ കായിക്കുന്ന നങ്കൂരം പോയിന്റ് മുകളിൽ നേരിട്ട് ഉണ്ട്. കർവ് ഒരു സെഗ്മെന്റ് സ്ഥാപിപ്പാൻ അകലെ ഒരു ആങ്കർ പോയിന്റ് നിന്നും ഒരു ഹാൻഡിൽ ഹാൻഡിൽ വലിച്ചിടുക.
പാതകൾ ഒരു ആശംസകള് കാര്യം അവർ പ്രത്യേകിച്ച് ചിത്രങ്ങൾ അപേക്ഷിച്ച് വളരെ കുറച്ച് ഉറവിടങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. മെമ്മറി 1K ഒരു സങ്കീർണ്ണമായ പാത ഹോൾഡ് മതി, പക്ഷെ ഒരു ചെറിയ 20x20 പിക്സൽ RGB പാളി ഹോൾഡ് മതിയായ: റാം ഒരു പാത പ്രതിനിധീകരിച്ച് അതിന്റെ അവതാരകർ മാത്രമേ നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ സൂക്ഷിക്കുവാനും കൈകാര്യം ആവശ്യമാണ്. അതുകൊണ്ട്, നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റം ഏതെങ്കിലും കാര്യമായ സ്ട്രെസ് കാരണമാകുന്ന ഇല്ലാതെ ഒരു സ്വരൂപത്തിൽ പാതകൾ നൂറുകണക്കിന് അക്ഷരാർത്ഥത്തിൽ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് സാധ്യമാണ്; നൂറുകണക്കിന് പാതകൾ *you* കാരണമാകും തക്കവണ്ണം വഷളായത് തുക എന്നാൽ, മറ്റൊരു ചോദ്യം. നിയോജകമണ്ഡലങ്ങളിലും ആയിരക്കണക്കിന് ഒരു പാത്ത് പോലും ഒരു സാധാരണ അല്ലെങ്കിൽ പാളി ചാനലിലേക്ക് അപേക്ഷിച്ച് ചുരുങ്ങിയ ഉറവിടങ്ങൾ കഴിക്കും.
ഗോപനെ സൃഷ്ടിക്കുകയും Path tool ഉപയോഗിച്ച് കൃത്രിമം കഴിയും.

5.3. പാത എന്നിവയും തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ

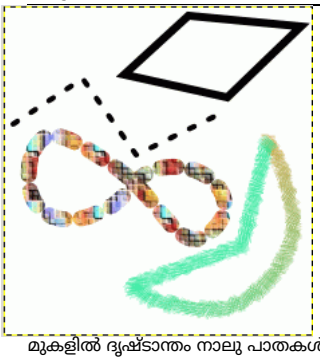
ജിമ്പ് നിങ്ങൾ ഒരു പാതയിലേക്ക് ഒരു ചിത്രത്തിനായി നിരക്കു രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ അനുവദിക്കുന്നു; നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ കടന്നു പാതകളെ രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ അനുവദിക്കുന്നു. നിരക്കു അത് എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു എന്നതിനെക്കുറിച്ച് വിവരങ്ങൾക്ക്, Selection വിഭാഗം കാണുക.
നിങ്ങൾ ഒരു പാതയിലേക്ക് ഒരു നിര രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ ചെയ്യുമ്പോൾ, പാത്ത് അടുത്തുനിന്ന് "marching ants" പിന്തുടരുകയും. ഇപ്പോൾ, നിരക്കു ഒരു ദ്വിമാന എന്റിറ്റി, എന്നാൽ ഒരു പാതയോ ഏകമാന എന്റിറ്റി, അതിനാൽ വിവരങ്ങൾ നഷ്ടപ്പെടാതെ ഒരു പാതയിലേക്ക് നിരക്കു മാറ്റാൻ യാതൊരു വഴിയും ഇല്ല. സത്യത്തിൽ, ഒരു നിരക്കു ഒരു പാതയിലേക്ക് തിരിക്കുമ്പോൾ ഭാഗികമായും തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ (അതായത്, ഭദ്രമാക്കുന്ന) എന്തെങ്കിലും വിവരങ്ങൾ നഷ്ടപ്പെട്ടു. പാത്ത് തിരികെ ഒരു നിര മുസിരിസ് എങ്കിൽ, ഫലം തിരഞ്ഞെടുക്കുക മെനുവിൽ നിന്ന് "മൂര്ച്ചകൂട്ടല്പ്പെടുത്തുക" നടത്തുന്നതിനു ലഭിച്ച എന്തു സമാനമായ എല്ലാ-അല്ലെങ്കിൽ-ഒന്നും നിരക്കു ആണ്.

5.4. രൂപാന്തരപ്പെടുത്തി പാഥുകൾ

Transform ഉപകരണങ്ങൾ (തിരിക്കുക, സ്കെയിൽ, കാഴ്ചപ്പാട്, തുടങ്ങിയവ) ഓരോന്നും ഒരു പാളി, നിരക്കു, അല്ലെങ്കിൽ പാത്ത് പ്രവർത്തിക്കാൻ ക്രമീകരിക്കാൻ കഴിയും. പണിസഞ്ചിയിൽ രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ ഉപകരണം തിരഞ്ഞെടുക്കുക, തുടർന്ന് ഉപകരണം ന്റെ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗിൽ "Transform:" ഓപ്ഷൻ ലെയർ, നിരക്കു, അല്ലെങ്കിൽ പാത്ത് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഈ ചിത്രത്തിൽ മറ്റ് ഘടകങ്ങൾ ബാധിക്കാതെ പാതകൾ രൂപം പന്തിന്റെ രീതികൾ ശക്തമായ സെറ്റ് നൽകുന്നു.
ഡിഫോൾട്ട് ഒരു അതു പാതകൾ ബാധിക്കും സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ, പ്രയോഗം മാറ്റുക വഴി, ഒരേ ഒരു പാഥ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു: വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗ് ഹൈലൈറ്റുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു ഏത് ചിത്രം, വേണ്ടി *active path*. നിങ്ങൾ വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗിൽ "transform lock" ബട്ടണുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു രൂപാന്തരം പോലെ ഒറ്റ പാത കൂടുതൽ ബാധിക്കും, ഒരുപക്ഷേ മറ്റ് കാര്യങ്ങൾ കഴിയും. പാത മാത്രം, മാത്രമല്ല പാളികൾ ചാനലുകളും അല്ല, രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ-ലോക്ക് കഴിയും. നിങ്ങൾ രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ ലോക്ക് ഒരു വസ്തുത രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ എങ്കിൽ, മറ്റുള്ള എല്ലാവർക്കും ഒരേ വിധത്തിൽ രൂപാന്തരം ചെയ്യും. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരേ തുക ഒരു പാളി ഒരു പാത സ്കെയിൽ ചെയ്യണമെങ്കിൽ, രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ-ലോക്ക് ബട്ടണുകൾ "chain" ചിഹ്നങ്ങൾ അടുത്ത ലയർ ഡയലോഗിൽ പാളി, പാഥുകൾ ഡയലോഗിൽ പാതയിലേക്ക് ദൃശ്യമാകുന്ന ക്ളിക്ക്; തുടർന്ന് ഉപയോഗിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ പാളി പാതയോ സ്കെയിൽ പ്രയോഗം, മറ്റ് സ്വയം അനുഗമിക്കും.

5.5. ഒരു പാത അതാണെന്ന്

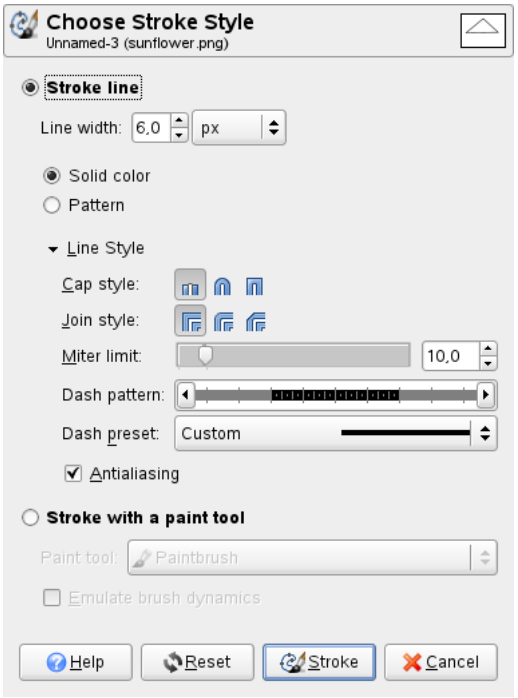
ചിത്രം 7.12. അതാണെന്ന് പാതകൾ



മുകളിൽ ദൃഷ്ടാന്തം നാലു പാതകൾ, ഓരോന്നും പല വിധത്തിൽ എന്തേ.

ഗോപനെ പാത പ്രയോഗം വേണ്ടി ചിത്ര മെനു അല്ലെങ്കിൽ റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് വിഭവസൂചികയ്ക്കുള്ളഡയലോഗ് വഴികൾ, അല്ലെങ്കിൽ ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗിൽ "Stroke Path" ബട്ടണിൽ നിന്ന് Edit → Stroke Path ഉപയോഗിച്ച് അവർ *stroked* പക്ഷം ചിത്രം പിക്സൽ ഡാറ്റ രൂപം ഭേദം ഇല്ല.
ഈ വിധേനയും ഏതെങ്കിലും "Stroke Path" തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് നിങ്ങൾ അതാണെന്ന് നടക്കുന്ന രീതി നിയന്ത്രിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് ചെയ്യുന്നു. വരിയിലെ ശൈലികളുടെ വൈവിധ്യമാർന്ന തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയും, അല്ലെങ്കിൽ മുതലായവ പോലുള്ള ക്ലോൺ പ്രയോഗം അസാധാരണമായ പശുക്കൾ, സ്മഡ്ജ് ടൂൾ, എറേസർ ഉൾപ്പെടെ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും സ്ട്രോക്ക്, ചെയ്യാനാകും

ചിത്രം 7.13. Stroke Path ഡയലോഗ്



നിങ്ങൾ കൂടുതൽ ഒരു പാത്ത് ഒന്നിലധികം തവണ അതാണെന്ന് വഴി അതാണെന്ന് ഇഫക്റ്റുകൾ ശ്രേണി വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ, അല്ലെങ്കിൽ വ്യത്യസ്ത വീതി മാതൃകയിൽ അല്ലെങ്കിൽ നയപ്രഖ്യാപന ഉപയോഗിച്ച് കഴിയും. ഈ വഴിയിൽ രസകരമായ ഇഫക്റ്റുകൾ ലഭിക്കുന്നതിന് സാധ്യതകൾ ഏറെക്കുറെ പരിധിയുമില്ല.

5.6. പാത എന്നിവയും ടെക്സ്റ്റ്

ചിത്രം 7.14. ടെക്സ്റ്റ് പാതയിലേക്ക് പരിവർത്തനം

ടെക്സ്റ്റ് പാതയിലേക്ക് പരിവർത്തനം തുടർന്ന് കാഴ്ചപ്പാട് ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് രൂപാന്തരപ്പെടുന്നു.

മുകളിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന പാത്ത്, ഒരു അസ്പഷ്ടമായ ബ്രഷ് തുടർന്ന് ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പുചെയ്യാത്ത "Yellow Contrast" ഗ്രേഡിയന്റ് കൂടെ ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ് ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിച്ച് എന്തേ.

ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ഇനം ഉപയോഗിച്ച് text tool text tool പശ്ചാത്തലത്തിൽ മെനുവിൽ **Path from Text** കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പാത രൂപാന്തരപ്പെടുന്നു കഴിയും സൃഷ്ടിച്ചു. എന്നിവയുൾപ്പെടെ നിരവധി ആവശ്യങ്ങൾക്കായി ഉപയോഗപ്പെടും:

- ഫാൻസി ടെക്സ്റ്റ് നിരവധി സാധ്യതകൾ തരുന്ന പാത, അതാണെന്ന്.
- പ്രധാനമായും, ടെക്സ്റ്റ് രൂപാന്തരപ്പെടുത്തി. ഒരു പാതയിലേക്ക് ടെക്സ്റ്റ് മാറ്റിയാൽ പിന്നെ പാത രൂപാന്തരപ്പെടുത്തി, ഒടുവിൽ ഒന്നുകിൽ പാത്ത് അതാണെന്ന് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നിര പരിവർത്തനം അതു പൂരിപ്പിച്ച്, പലപ്പോഴും ഒരു പാളി പാഠം തർജ്ജമ ചെയ്ത് പിക്സൽ ഡാറ്റ പരിവർത്തനവും ഉയർന്നതാണ്-ഗുണമേന്മയുള്ള ഫലം ചെയ്യാറുണ്ട്.

5.7. പാത എന്നിവയും SVG ഫയലുകൾ

SVG, "Scalable Vector Graphics" നില്ക്കുക, *vector graphics* വേണ്ടി തോതിൽ പ്രശസ്തമായ ഫയൽ ഫോർമാറ്റ്, ഗ്രാഫിക്കല് ഘടകങ്ങൾ *raster graphics* വ്യത്യസ്തമായി, ഒരു ചിത്രം-സ്വതന്ത്ര ഫോർമാറ്റിൽ പ്രതിനിധാനം ഏത് ഉണ്ടു; ഇതിൽ ഗ്രാഫിക്കല് ഘടകങ്ങൾ പിക്സൽ അറേകളിൽ ആയി പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നത്. ജിമ്പ് പ്രധാനമായും ഓപ്പൺജിഎല്ലിനെക്കുറിച്ചുള്ള പ്രോഗ്രാം ആണ്, പക്ഷേ പാത വെക്റ്റർ സ്ഥാപനങ്ങളുടെയോ ആകുന്നു.
ഭാഗ്യവശാൽ, പാതകൾ അവർ ജിമ്പ് പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നത് ഏതാണ്ട് ഇതേ വിധത്തിൽ SVG ഫയലുകൾ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നത്. (യഥാർത്ഥത്തിൽ ഭാഗ്യം അതു ബന്ധമില്ല ഉണ്ട്: ജിമ്പ് മാർഗത്തിൽ കൈകാര്യം മനസ്സിൽ എസ്.വി.ജി. പാതകൾ കൂടെ ജിമ്പ് 2.0 വേണ്ടി മാറ്റിയെഴുതി ചെയ്തു.) ഈ അനുയോജ്യത ഏതെങ്കിലും വിവരം നഷ്ടപ്പെടാതെ SVG ഫയലുകളായി ജിമ്പ് പാതകളെ സംഭരിക്കാൻ സാധ്യമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗിൽ ഈ ശേഷി ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.
ഇത് ജിമ്പ് പോലുള്ള Inkscape അല്ലെങ്കിൽ Sodipodi രണ്ടു പ്രശസ്തമായ ഓപ്പൺ സോഴ്സ് വെക്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ് അപേക്ഷകൾ പോലുള്ള മറ്റ് പരിപാടികൾ, സംരക്ഷിച്ചിരിക്കുന്ന SVG ഫയലുകളിൽ നിന്നും പാത സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും എന്നാണ്. ആ പ്രോഗ്രാമുകൾ കൂടുതൽ ശക്തമാക്കുന്നു പാത-കൃത്രിമത്വം ഉപകരണങ്ങൾ ജിമ്പ് അപേക്ഷിച്ച് ഉള്ളതിനാൽ ഈ ഹൃദ്യമായ. നിങ്ങൾ വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു SVG ഫയലിൽ നിന്നും ഒരു പാത്ത് ഇമ്പോർട്ടുചെയ്യാനാകും.
SVG ഫോർമാറ്റ് വെറും പാതകളെ അധികം മറ്റു പല ഗ്രാഫിക്കൽ ഘടകങ്ങൾ കൈകാര്യം: മറ്റു കാര്യങ്ങൾ, അതു ജിമ്പ് ഈ സ്ഥാപനങ്ങളുമായി ഒന്നും ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല പോലുള്ള സ്ക്വയറുകൾ, ദീർഘചതുരങ്ങൾക്കോ, സർക്കിളുകൾ, ellipses, ബഹഭജതിനെ മുതലായവ കണക്കുകൾ കൈകാര്യം, എന്നാൽ അതു പാതകൾ അവരെ ലോഡ് ചെയ്യാം.

> **കുറിപ്പ്**
> പാതകളെ ഉണ്ടാക്കുന്നു ജിമ്പ് SVG ഫയലുകൾ ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന കാര്യം മാത്രം അല്ല. ഇത് SVG ഫയലുകൾ സാധാരണപോലെ വഴിയിൽ ജിമ്പ് ചിത്രങ്ങളായി തുറക്കാൻ കഴിയും.

6. നയപ്രഖ്യാപന

ചിത്രം 7.15. ബ്രഷ് ഉദാഹരണം സ്ട്രോക്കുകൾ

വെഫ്റ്റ് ഉദാഹരണങ്ങളിൽ പല GIMP വിതരണം സെറ്റിൽ നിന്ന് വ്യത്യസ്ത നയപ്രഖ്യാപന ഉപയോഗിച്ച് വരച്ചു. എല്ലാ അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് ചായം ചെയ്തു.

ഒരു *brush* പെയിന്റിംഗിന് ഉപയോഗിക്കുന്ന ലെഗാസിപിക്സ്മാപ്പുകള് ഒരു പിക്സ്മാപ്പില്നിന്നുള്ളഇഴയടുപ്പം അല്ലെങ്കിൽ സെറ്റ് ആണ്. GIMP മുതലായവ മഷി പ്രയോഗം ഒഴികെ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ എല്ലാ ഏത് മാത്രമല്ല നിങ്ങൾ സാധാരണയായി ചിത്രകല പോലെ വിചാരിക്കുമെന്ന ആ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നിർവ്വഹിക്കാൻ 10 “paint tools” ഒരുകൂട്ടം മാത്രമല്ല പോലുള്ള മായ്ക്കുന്ന, പകർത്തൽ, smudging, മിന്നൽ അല്ലെങ്കിൽ കറുക്കുന്നു നടത്തിപ്പ്, ഉൾപ്പെടുന്നു നയപ്രഖ്യാപന ഒരേ ഉപയോഗിക്കുക. ബ്രഷ് ലെഗാസിപിക്സ്മാപ്പുകള് ചിത്രം ബ്രഷ് ഒറ്റ “touches” നടത്തിയ എന്ന് മാർക്ക് പ്രതിനിധാനം. ഒരു ബ്രഷ് സ്ട്രോക്ക്, സാധാരണയായി അമർത്തിപ്പിടിച്ചു മൌസ് ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ഉടനീളം പോയിന്റർ ചലിക്കുന്ന ഉണ്ടാക്കിയ, പാതയിലൂടെ അകലത്തിലുള്ള ഉപയോഗിക്കുന്നുണ്ട് ബ്രഷ് പെയിന്റ് പ്രയോഗം പ്രത്യേകതകൾ വ്യക്തമാക്കിയിട്ടുള്ള വിധത്തിൽ മാർക്ക് ഒരു പരമ്പര ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.
നയപ്രഖ്യാപന Brushes dialog ഒരു ഐക്കണിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതാണ്. GIMP ന്റെ *current brush* പണിസഞ്ചി ഓഫ് ബ്രഷ് / പാറ്റേൺ / ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രദേശത്ത് കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. ബ്രഷ് ചിഹ്നം ക്ളിക്കു Brushes ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു ഒന്നാണ് വഴിയും ഇല്ല.
നിങ്ങൾ GIMP ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യുമ്പോൾ, അടിസ്ഥാന നയപ്രഖ്യാപന ഒരു എണ്ണം കൊണ്ട് വരുന്നു, പ്ലസ് പ്രധാനമായും സേവിക്കേണ്ടതിന്നു കുറച്ച് കുടപിടിക്കുന്ന നിങ്ങൾ സാധ്യത എന്താണെന്ന് ദൃഷ്ടാന്തങ്ങൾ നൽകുക (i. ഇ., "പച്ച കുരുമുളക്" ചിത്രീകരണത്തിൽ ബ്രഷ്). പുതിയ നയപ്രഖ്യാപന സൃഷ്ടിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ അവരെ ഡൌൺലോഡ് അങ്ങനെ GIMP മനസ്സിലാകും അവരെ ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യാം.
GIMP ബ്രഷോ വിവിധ തരം ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. അവരിൽ എല്ലാവരും അതേസമയം, വഴിയിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു, നീ അവരോടു പെയിന്റ് മിക്ക ആവശ്യങ്ങൾക്കായി നിങ്ങൾ വ്യത്യാസങ്ങൾ വിഷമിക്കേണ്ടതില്ല ആവശ്യമില്ല. ഇവിടെ നയപ്രഖ്യാപന ലഭ്യമായ തരം:

ഓർഡിനറി നയപ്രഖ്യാപന

GIMP വിതരണം നയപ്രഖ്യാപന മിക്ക ഈ ഗണത്തിൽ പെടുന്ന. അവർ ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ലെഗാസിപിക്സ്മാപ്പുകള് വഴി Brushes ഡയലോഗിൽ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നത്. നിങ്ങൾ അതുപയോഗിക്കാൻ മഷി, നിലവിലെ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം (പണിസഞ്ചി നിറം ഏരിയയിൽ കാണിക്കുന്നു പോലെ) കറുത്ത .സങ്കീർത്തനങ്ങൾ, ഒപ്പം നയപ്രഖ്യാപന ഡയലോഗിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന പിക്സ്മാപ്പില്നിന്നുള്ളഇഴയടുപ്പം ബ്രഷ് ചിത്രത്തിൽ സത്യമെന്ന് അടയാളം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു.
അത്തരം ഒരു ബ്രഷ് സൃഷ്ടിക്കാൻ: സൂം ഉപയോഗിച്ച് ചാര തലങ്ങളിൽ ഒരു ചെറിയ ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കുക. .gbr വിപുലീകരണം അതിനെ സംരക്ഷിക്കുക. അതു GIMP പുനരാരംഭിക്കുന്നതിന് ആവശ്യമായ തന്നെ പ്രിവ്യൂ ലഭ്യമാകുന്നതിന് ബ്രഷ് ഡയലോഗിൽ റിഫ്രഷ് ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

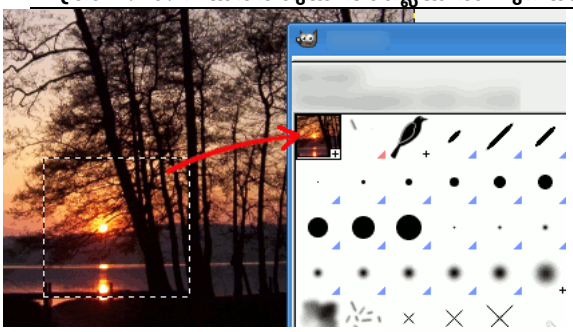
വർണ്ണ നയപ്രഖ്യാപന

ഈ വർഗ്ഗത്തിൽ നയപ്രഖ്യാപന നയപ്രഖ്യാപന ഡയലോഗിൽ നിറമുള്ള ചിത്രങ്ങൾ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. അവർ ചിത്രങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ ടെക്സ്റ്റ് ആകാം. നിങ്ങൾ അവരുമായി പെയിന്റ് ചെയ്യുമ്പോൾ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന പോലെ നിറങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു; നിലവിലെ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം പ്ലേ കടന്നു വരുന്നത്. അല്ലാത്തപക്ഷം അവ സാധാരണ നയപ്രഖ്യാപന അതേ വഴി ജോലി.
അത്തരം ഒരു ബ്രഷ് സൃഷ്ടിക്കാൻ: ഒരു ചെറിയ RGBA ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കുക. ഈ തുറന്ന പുതിയ ചിത്രം, ഇമേജ് തരം, ഫിൽ തരം സുതാര്യമായ തെരഞ്ഞെടുക്കുക ആർജിബി വേണ്ടി. നിങ്ങളുടെ ചിത്രം വരയ്ക്കുക ലും സരളവൃക്ഷവും അതിന്റെ ഉള്ള നിലനിർത്താൻ ഒരു .xcf ഫയൽ സംരക്ഷിക്കുക. അപ്പോൾ *.gbr* ഫോർമാറ്റിൽ സേവ്. അതു GIMP പുനരാരംഭിക്കുന്നതിന് ആവശ്യമായ നൽകാതെ ബ്രഷ് ലഭിക്കാൻ ബ്രഷ് ഡയലോഗിൽ *Refresh* ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക്.

സൂചന

നിങ്ങൾ ഒരു നിര ഒരു പകർപ്പ് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു കട്ട് ചെയ്യുമ്പോൾ നയപ്രഖ്യാപന ഡയലോഗിൽ ആദ്യ സ്ഥാനത്താണ് ക്ലിപ്ബോർഡിലെ ഉള്ളടക്കങ്ങളും കാണുന്നു (ആ നിരക്കു ആണ്). നിങ്ങൾ പെയിന്റിംഗിന് അത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.

ചിത്രം 7.16. പകർത്തുക അല്ലെങ്കിൽ മുറിക്കുക ശേഷം ബ്രഷ് ലേക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കൽ



ചിത്രം ഹോസസുകളും / ഇമേജ് പൈപ്പുകൾ

ഈ വർഗ്ഗത്തിൽ നയപ്രഖ്യാപന ഒരു ഇമേജിൽ മാർക്ക് ഒന്നിൽ കൂടുതൽ തരത്തിലുള്ള കഴിയും. അവർ Brushes ഡയലോഗിൽ ബ്രഷ് ചിഹ്നം താഴത്തെ വലത് കോണിൽ ചെറിയ ചുവന്ന ത്രികോണങ്ങൾ വഴി കാണിക്കേണ്ടതാണ്. നിങ്ങൾ ഒരു brushstroke ഔട്ട് നമു പോലെ മാർക്ക് മാറ്റാൻ കാരണം അവർ ചിലപ്പോൾ "അനിമേറ്റഡ് നയപ്രഖ്യാപന" വിളിക്കുന്നു. താത്വികമായി, ഇമേജ് ഹോസ് നയപ്രഖ്യാപന വളരെ പരിഷ്കൃതമായ സമ്മർദ്ദം ചടങ്ങിൽ നിലയിൽ ആകൃതി മാറ്റുന്നതിൽ, ചെയ്യാം ടാബ്ലെറ്റ് ഉപയോഗിക്കുന്നു പ്രത്യേകിച്ചും ആങ്കിൾ മുതലായവ ഈ സാധ്യതകൾ ശരിക്കും എന്നാൽ, ചൂഷണം ഒരിക്കലും; ഒപ്പം GIMP വിതരണം പശുക്കൾ താരതമ്യേന ലളിതമായ (പക്ഷേ ഇപ്പോഴും വളരെ ഉപയോഗപ്രദമായ) എന്നിവയാണ്.
നിങ്ങൾ Animated brushes ഇത്തരം നയപ്രഖ്യാപന സൃഷ്ടിക്കാൻ എങ്ങനെ ഒരു ഉദാഹരണം കണ്ടെത്തും

Parametric നയപ്രഖ്യാപന

ഈ നിങ്ങൾക്ക് ലളിതമായ ഗ്രാഫിക്കൽ ഇന്റർഫേസ് ഉപയോഗിച്ച് ബ്രഷ് രൂപങ്ങൾ വൈവിധ്യമാർന്ന ഉൽപാദിപ്പിക്കുന്നതിൽ അനുവദിക്കുന്ന Brush Editor ഉപയോഗിച്ച് സൃഷ്ടിച്ച നയപ്രഖ്യാപന, ആകുന്നു. Parametric നയപ്രഖ്യാപന ഒരു നൈസ് സവിശേഷത അവർ *resizable* എന്നതാണ്. അതു സാധ്യമാണ്, അത് ഒരു Parametric ബ്രഷ് എങ്കിൽ കീകളുടെ അല്ലെങ്കിൽ മൗസ് വീൽ പരിക്രമണം, നിലവിലെ ബ്രഷ് ചെറുതോ ആയ ഇടയാക്കിയേക്കാം ഉണ്ടാക്കുവാൻ Preferences ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച് ആണ്.

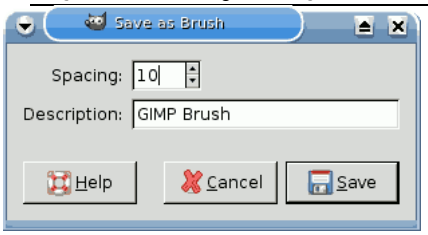
ഇപ്പോൾ എല്ലാ നയപ്രഖ്യാപന ഒരു വേരിയബിൾ വലിപ്പം ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. വാസ്തവത്തിൽ, എല്ലാ പെയിന്റിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ഓപ്ഷൻ ബോക്സിൽ അവിടെ വലുതാക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ കുറയ്ക്കാൻ സജീവ ബ്രഷ് സൈസ് ഒരു സ്ലൈഡർ ആണ്. നിങ്ങൾ ശരിയായി നിങ്ങളുടെ മൗസ് വീൽ വെച്ചിരിക്കുന്നു എങ്കിൽ ചിത്രം വിൻഡോയിൽ നേരിട്ട് ചെയ്യാൻ കഴിയും; Varying brush size കാണുക.
ബ്രഷ് *Spacing*: ബ്രഷ് പിക്സ്മാപ്പില്നിന്നുള്ളഇഴയടുപ്പം പുറമേ, ഓരോ GIMP ബ്രഷ് മറ്റൊരു പ്രധാനപ്പെട്ട പ്രോപ്പർട്ടി ഉണ്ട്. നിരന്തരമായ brushstroke ചായം എല്ലാം ഇത് തുടർച്ചയായി ബ്രഷ്-മാർക്ക് തമ്മിലുള്ള അകലം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. ഓരോ ബ്രഷ് ഏത് Brushes ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച് പരിഷ്കരിക്കാൻ കഴിയും, ഈ ഒരു അസൈൻ സ്ഥിര മൂല്യമുണ്ട്.

7. പുതിയ Brushes ചേർക്കുന്നു

ഒരു പുതിയ ബ്രഷ് ചേർക്കാൻ, സൃഷ്ടിക്കുന്നതിൽ അല്ലെങ്കിൽ ഡൌൺലോഡ് ഒന്നുകിൽ ശേഷം, നിങ്ങൾ ഒരു ഫോർമാറ്റ് ജിമില ഉപയോഗിക്കാം അത് സംരക്ഷിക്കേണ്ടതുണ്ട്. ബ്രഷ് ഫയൽ ജിമ്പ് ന്റെ ബ്രഷ് പാത്ത് മാറ്റിവയ്ക്കാം ജിമ്പ് സൂചിക ശക്തൻ ബ്രഷോ ഡയലോഗ് അത് പ്രദർശിപ്പിക്കുകയും അങ്ങനെ ആവശ്യമാണ്. നിങ്ങൾ ബ്രഷ് ഡയറക്ടറി reindexes ഏത് Refresh ബട്ടൺ, ഹിറ്റ് കഴിയും. ജിമ്പ് നയപ്രഖ്യാപന മൂന്നു ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു:

ദിവസത്തെ
: `.gbr` ("*g* കുട്ടിപ്പിശാച് *br* USH") ഫോർമാറ്റ് സാധാരണ നിറവും ബ്രഷോ ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ജിമ് അവരെ തുറന്ന് ഫയൽ പേരുകൾ `.gbr` അവസാനിക്കുന്ന അവരെ സംരക്ഷിച്ചുകൊണ്ട് ജിമ്പ് നയപ്രഖ്യാപന കടന്നു, മറ്റ് പ്രോഗ്രാമുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന പല നയപ്രഖ്യാപന ഉൾപ്പെടെ ചിത്രങ്ങൾ നിരവധി തരത്തിലുള്ള, പരിവർത്തനം ചെയ്യാനാകും. ഇത് നിങ്ങൾ ബ്രഷ് സ്ഥിര അകലം സജ്ജമാക്കാൻ സാധിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് ബോക്സ് നൽകുന്നു. ദിവസത്തെ ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് പൂര്ണ്ണ വിവരണം ജിമ് സോഴ്സ് വിതരണം `devel-docs` ഡയറക്ടറി ഫയൽ `gbr. txt` കാണാവുന്നതാണ്.

ചിത്രം 7.17. ഒരു `.gbr` ബ്രഷ് സംരക്ഷിക്കുക



GIH
: `.gih` ("*g* കുട്ടിപ്പിശാച് *i* മേഘസന്ദേശവും *h* ose") ഫോർമാറ്റ് അനിമേറ്റഡ് നയപ്രഖ്യാപന ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ നയപ്രഖ്യാപന ഒന്നിലധികം പാളികൾ അടങ്ങിയ ചിത്രങ്ങൾ തയ്യാറാക്കുന്നതിനായി: ഓരോ പാളി ഒന്നിലധികം ബ്രഷ്-രൂപങ്ങൾ, ഒരു ഗ്രിഡ് ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്നത് ഉണ്ടായേക്കാം. നിങ്ങൾ ഒരു `.gih` ഫയലായി ഒരു ചിത്രം സംരക്ഷിക്കുമ്പോൾ, ഒരു ഡയലോഗ് വരുന്നു എന്ന് നിങ്ങൾ ബ്രഷ് വിവരിക്കുന്നു അനുവദിക്കുന്നു അപ്പ്. ഡയലോഗ് കുറിച്ച് കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് The GIH dialog box നോക്കൂ. GIH ഫോർമാറ്റ് പകരം സങ്കീർണ്ണമായ ആണ്: ഒരു പൂർണ്ണമായ വിവരണം ജിമ് സോഴ്സ് വിതരണം `devel-docs` ഡയറക്ടറിയിൽ ഫയൽ `gih.txt` കാണാവുന്നതാണ്.

ആക്റ്റിവ്
: `.vbr` ഫോർമാറ്റ്, Parametric നയപ്രഖ്യാപന ഉപയോഗിക്കുന്ന ഞാൻ ആകുന്നു. ഇ., നയപ്രഖ്യാപന ബ്രഷ് എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് സൃഷ്ടിച്ചത്. ഈ ഫോർമാറ്റിൽ ഫയലുകൾ നേടിയെടുക്കാനുള്ള മറ്റ് അർത്ഥവത്തായ വഴി ശരിക്കും ഉണ്ട്.

ഒരു ബ്രഷ് ലഭ്യമാക്കുന്നതിന്, ജിമ്പ് ന്റെ ബ്രഷ് തിരയൽ പാതയിൽ ഫോൾഡറുകൾ ഒന്നിൽ സ്ഥാപിക്കുക. സ്വതവേ, ബ്രഷ് തിരയൽ പാത്ത് രണ്ട് ഫോൾഡറുകൾ, നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ജിമ്പ് ഡയറക്ടറി അകത്ത് സിസ്റ്റം `brushes` ഫോൾഡർ, നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാത്ത അല്ലെങ്കിൽ മാറ്റം ഏത്, ഒപ്പം `brushes` ഫോൾഡർ ഉൾപ്പെടുന്നു. നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗിന്റെ Brush Folders പേജ് ഉപയോഗിക്കുന്ന ബ്രഷ് പാത്ത് പുതിയ ഫോൾഡറുകൾ ചേർക്കാൻ കഴിയും. ഏതെങ്കിലും ദിവസത്തെ, GIH, അല്ലെങ്കിൽ ആക്റ്റിവ് ഫയൽ ബ്രഷ് തിരയൽ പാതയിൽ ഒരു ഫോൾഡർ ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട് ഉടൻ തന്നെ Brushes ഡയലോഗിൽ Refresh ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ പോലെ ജിമ്പ് തുടങ്ങാം അല്ലെങ്കില് അടുത്ത തവണ ഡയലോഗ് Brushes കാണിക്കുന്നതാണ്.

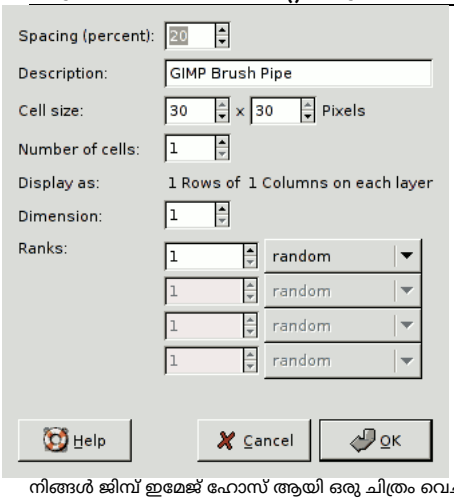
> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങൾ ബ്രഷ് എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പുതിയ Parametric ബ്രഷ് സൃഷ്ടിക്കാൻ, അത് സ്വയം നിങ്ങളുടെ വ്യക്തിപരമായ `brushes` ഫോൾഡറിൽ സംരക്ഷിക്കും.

ജിമ്പ് നയപ്രഖ്യാപന എന്ന ഡൗൺലോഡുചെയ്യാവുന്ന ശേഖരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് വെബ് സൈറ്റുകൾ ഒരു എണ്ണം ഉണ്ട്. പകരം ഉടൻ കാലഹരണപ്പെട്ടത് എന്നു ലിങ്കുകളുടെ പട്ടിക വിതരണം അധികം, മികച്ച ഉപദേശം "GIMP brushes" നിങ്ങളുടെ പ്രിയപ്പെട്ട തിരയൽ എഞ്ചിൻ ഉള്ള തിരയൽ ചെയ്യുക. പെയിന്റിംഗ് പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കും മറ്റു പ്രോഗ്രാമുകളുടെയും നയപ്രഖ്യാപന ധാരാളം ഉണ്ട്. ചില പ്രത്യേക പരിവർത്തന യൂട്ടിലിറ്റികൾ ആവശ്യമായ, ചില ഒട്ടും പരിവർത്തനം ചെയ്യാനാകാത്ത ജിമ്പ് നയപ്രഖ്യാപന എളുപ്പത്തിൽ മാറ്റാം. ഏറ്റവും ഫാൻസി നടപടിക്രമങ്ങൾ ബ്രഷ് തരം അവസാന വിഭാഗം വീഴും. നിങ്ങൾ അറിയും വെബിൽ ചുറ്റും നോക്കി, വല്ലതും എങ്കിൽ വേണമെങ്കിൽ, ചോദിക്കാൻ ഒരു വിദഗ്ധ നോക്കി.

8. GIH ഡയലോഗ് ബോക്സ്

നിങ്ങളുടെ പുതിയ അനിമേറ്റഡ് ബ്രഷ് സൃഷ്ടിച്ചു ചെയ്യുമ്പോൾ, അത് ചിത്രത്തിന്റെ വിൻഡോയിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു നിങ്ങൾ ഒരു gih ഫോർമാറ്റിലേക്ക് സേവ് ആഗ്രഹിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ File → Save as... മെനു തിരഞ്ഞെടുക്കുക പുതിയ വിൻഡോ പ്രസക്തമായ വയലിൽ gih വിപുലീകരണം ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ ജോലി, ഉടൻ സംരക്ഷിക്കുക ബട്ടൺ അമർത്തുമ്പോൾ, താഴെ വിൻഡോ ലഭ്യമാകുന്നു:

ചിത്രം 7.18. അനിമേറ്റഡ് ബ്രഷ് വിവരിക്കാൻ ഡയലോഗ്



നിങ്ങൾ ജിമ്പ് ഇമേജ് ഹോസ് ആയി ഒരു ചിത്രം വെച്ചാൽ ഈ ഡയലോഗ് ബോക്സ്, കാണിക്കുന്നു

ഈ ഡയലോഗ് ബോക്സ് മനസ്സിലാക്കാൻ എളുപ്പമല്ല നിരവധി ഓപ്ഷനുകൾ ഉണ്ട്. അവർ നിങ്ങളുടെ ബ്രഷ് ആനിമേറ്റഡ് ആണ് വഴി നിർണ്ണയിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

അകലം (ശതമാനം)
: നിങ്ങൾ പോയിന്റർ ഒരു brushstroke ഔട്ട് നമു വരുമ്പോൾ "Spacing" തുടർച്ചയായി ബ്രഷ് മാർക്ക് തമ്മിലുള്ള അകലം. നിങ്ങൾ ഭാഷണങ്ങളെയും പോലെ ഒരു ബ്രഷ്, ഏതൊരു ഉപകരണം പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ച് ഡ്രോയിംഗ് കരുതണം. അകലം കുറവാണ് എങ്കിൽ, സ്റ്റാമ്പുകൾ വളരെ അടുത്താണ് തലോടാൻ തുടർച്ചയായ നോക്കും ആയിരിക്കും. സ്പെയ്സിംഗ് ഉയർന്ന എങ്കിൽ, സ്റ്റാമ്പുകൾ വേർതിരിച്ച ചെയ്യും: ആ (ഉദാഹരണത്തിന് "green pepper" പോലുള്ള) ഒരു കളർ ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് രസകരമാണ്. മൂല്യം 1 മുതൽ 200 വരെ വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു ഈ ശതമാനം "diameter" തേയ്ക്കും പരാമർശിക്കുന്നു: 100% ഒറ്റ വ്യാസം.

വിവരണം
: ഇത് ബ്രഷ് തെരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോഴും ബ്രഷ് സംഭാഷണം (ഗ്രിഡ് മോഡ്) മുകളിൽ ദൃശ്യമാകുന്ന ബ്രഷ് പേര്.

സെൽ വലിപ്പം
: അതായത് നിങ്ങൾ പാളികളിൽ അപ്പ് മുറിക്കും സെല്ലുകളുടെ വലുപ്പം തുടർന്ന് ... സ്വതേ പാളി വലിപ്പം ഒന്നെന്ന സെൽ പാളി ആണ് ആണ്. അപ്പോൾ പാളി ഓരോ ഒരേയൊരു ബ്രഷ് വശമുണ്ട്.

മാത്രം വലിയ തലം വരകളുടെയും ബ്രഷ് വിവിധ വശങ്ങളെക്കുറിച്ച് ഉപയോഗിക്കും സെല്ലുകൾ അതിൽ കയറി വെട്ടി കഴിഞ്ഞില്ല.
ഉദാഹരണത്തിന്, 8 വ്യത്യസ്ത വശങ്ങൾ ഒരു 100x100 പിക്സൽ ബ്രഷ് ആഗ്രഹിക്കുന്നു. നാം ഒരു 400x200 പിക്സൽ പാളി നിന്നും അല്ലെങ്കിൽ ഒരു 300x300 പിക്സൽ പാളി നിന്ന് എന്നാൽ ഒരു സെൽ ഉപയോഗിക്കാത്ത കൂടെ ഈ 8 വശങ്ങൾ എടുക്കാം.

സെല്ലുകളുടെ എണ്ണം
: സെല്ലുകൾ (വശം ഒന്നെന്ന സെൽ) എണ്ണം ഓരോ പാളി മുറിക്കും തുടർന്ന്. വീക്ഷണ ഓരോ ഒരേയൊരു പാളി ഇല്ല സ്വതേ പാളികൾ എണ്ണം.

പ്രദർശിപ്പിക്കുക
: ഈ സെല്ലുകൾ പാളികൾ ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്നത് എങ്ങനെ പറയുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങൾ നാലു പാളികൾ ലെയർ രണ്ട് സെല്ലുകളുടെ തോതിൽ ഉയരം കോശങ്ങൾ വയ്ക്കുന്നു ചെയ്താല്, ജിമ്പ് പ്രദര്ശിപ്പിക്കും: `1 rows of 2 columns on each layer`.

മാനം, റാങ്കുകൾ, തിരഞ്ഞെടുക്കൽ
: അവിടെ കാര്യങ്ങൾ സങ്കീർണ്ണമായ ലഭിക്കുന്നത്! വിശദീകരണങ്ങൾ സെൽ ലെയറുകൾക്കുമായുള്ള എങ്ങനെ ഒരുക്കണമെന്നും മനസ്സിലാക്കാൻ ആവശ്യമാണ്. ജിമ്പ് ഓരോ പാളി നിന്ന് കോശങ്ങൾ വീണ്ടെടുക്കുന്നതിൽ ആരംഭിക്കുന്ന fifo തുറക്കാന്കഴിയില്ല സ്റ്റാക്ക് അവരെ സ്റ്റാക്കുകൾ (ആദ്യം പുറത്ത്: ആദ്യമായി സ്റ്റാക്ക് ഏറ്റവും മുകളിലാണ് അങ്ങനെ ആദ്യം ഔട്ട് ആകാം). ഞങ്ങളുടെ ഉദാഹരണത്തിൽ ഓരോ 2 സെല്ലുകളെ 4 പാളികൾ ഞങ്ങൾ മുകളിൽ നിന്നും താഴേക്ക്, ഉണ്ടായിരിക്കുകയുമില്ല: ആദ്യ പാളി ആദ്യ സെൽ, ഒന്നാം പാളി രണ്ടാം സെൽ, രണ്ടാം പാളി ആദ്യ സെൽ, രണ്ടാം പാളി രണ്ടാം സെൽ ... രണ്ടാം സെൽ നാലാം പാളി. പാളി ഒന്നു വീതം സെൽ കൂടി ലെയർ ഓരോ നിരവധി സെല്ലുകളെ ഫലം തുല്യമായിരിക്കണം. നിങ്ങൾ തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന `.gih` ഇമേജ് ഫയലിന്റെ ലെയർ ഡയലോഗ് ഈ സ്റ്റാക്ക് കാണാൻ കഴിയും.
അപ്പോൾ ജിമ്പ് നിങ്ങൾ സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്ന Dimensions ഉപയോഗിച്ച് ഈ സ്റ്റാക്ക് നിന്നും കമ്പ്യൂട്ടർ അറേ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ നാലു തലങ്ങളും ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.
കമ്പ്യൂട്ടർ ശാസ്ത്രത്തിൽ ഒരു അറേ 3 അളവുകൾ അറേ (3D) ഒരു "myarray(x,y,z)" ഫോം ഉണ്ട്. ഇത് ഒരു 2D അറേ സങ്കൽപ്പിക്കാൻ എളുപ്പമാണ്: ഒരു പേപ്പർ അത് വരികളും നിരകളും PLACEHOLDER,-103245 ഒരു അറേ ഞങ്ങൾ വരികളും നിരകളും സംസാരിക്കാൻ എന്നാൽ Dimensions ആൻഡ് Ranks ചെയ്യരുത് ഒരു 3D അതീവ തുടർന്ന്. ആദ്യ മാനം x അക്ഷത്തിൽ, y അക്ഷത്തിൽ രണ്ടാം മാനങ്ങൾ, z ഭ്രമണാക്ഷത്തിന് മൂന്നാം സഹിതം ആണ്. ഓരോ അളവും കോശങ്ങളുടെ റാങ്കുകൾ ഉണ്ട്. PLACEHOLDER,-203248
ഈ അറേ പൂരിപ്പിക്കുന്നു ജിമ്പ് സ്റ്റാക്ക് മുകളിൽ നിന്ന് കോശങ്ങൾ വീണ്ടെടുക്കുന്നതിൽ ആരംഭിക്കുന്നു. ശരിയായ റാങ്കിലുള്ള അക്കങ്ങൾ, ആദ്യം തിരിക്കാൻ അവർ തങ്ങളുടെ പരമാവധി എത്തുമ്പോൾ, ഇടത് റാങ്കോടെ അക്കങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ആരംഭിക്കുക: അതു അറേ നിറയുന്നു മാർഗം ഒരു ഓഡോമീറ്റർ ആ ഓർമിപ്പിക്കുന്നു. അടിസ്ഥാന പ്രോഗ്രാമിങ് ചില ഓർമ്മകൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഒരു അറേ (4,2,2), താഴെ തുടർച്ചയായി ഉണ്ടാകും: (1,1,1), (1,1,2), (1,2,1) (1,2,2), (2,1,1), (2,1,2), (2,2,2), (3,1,1) .... (4,2,2). ഒരു ഉദാഹരണമായി നമുക്ക് ഈ പിന്നീട് കാണും.
നിങ്ങൾ ഓരോ അളവ് നല്കാന് പറ്റുന്ന റാങ്കുള്ള നമ്പർ പുറമെ നിങ്ങൾ അവർക്കും ഒരു Selection മോഡ് നൽകാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ ഡ്രോയിംഗ് സമയത്ത് പ്രയോഗിക്കും നിരവധി മോഡുകളുണ്ട്:

കൂടുതലായുള്ള
: GIMP ഓർഡർ സ്ഥാനം മാനം ഉണ്ടായിരിക്കുന്നത് പ്രകാരം ബന്ധപ്പെട്ട മാനങ്ങൾ നിന്ന് ഒരു റാങ്കോടെ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത്.

വികലമായ
: GIMP ബന്ധപ്പെട്ട മാനം നിന്ന് ക്രമമില്ലാതെ റാങ്കോടെ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത്.

കോണീയ
: GIMP ബ്രഷ് ഇളക്കം കോൺ തക്കവണ്ണം ബന്ധപ്പെട്ട മാനങ്ങൾ ഒരു റാങ്കോടെ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത്.
ഒന്നാം റാങ്ക് മേലോട്ടു, ദിശ 0 ° ആകുന്നു. മറ്റ് റാങ്കുകൾ ആരുടെ മൂല്യം റാങ്കുകൾ 360 / നമ്പർ ആണ് ഒരു കോണിൽ ലേക്ക്, ബാധിക്കുന്നത്, ഘടികാരദിശയിൽ. 180 ° മൂന്നാം റാങ്ക് (താഴേക്ക്) നാലാം റാങ്കിലുള്ള 270 ° (ലേക്ക് രണ്ടാം റാങ്ക് 90 ° ബാധിക്കുമോയെന്നറിയാൻ (വലതുവശത്തേയ്ക്ക്), - അങ്ങനെ, ബന്ധപ്പെട്ട മാനങ്ങൾ ലെ 4 റാങ്കുകൾ കൂടെ കോൺ 90 ° ഘടികാരദിശയിൽ ഓരോ ദിശ മാറ്റം നീക്കും 90 °) (അമ്പടയാളങ്ങ്). PLACEHOLDER,-103256

സ്പീഡ്, മർദ്ദം, എക്സ് ചെരിവ്, ക ടിൽറ്റ്
: ഈ ഉപാധികൾ പരിഷ്കൃതമായ ഡ്രോയിംഗ് ടാബ്ലെറ്റുകൾക്കായുള്ള ആകുന്നു.

ഉദാഹരണങ്ങൾ

ഒരു ഒറ്റ മാനങ്ങൾ ചിത്രം പൈപ്പ്
: നന്നായി! ഇതിനൊക്കെയുള്ള ഉപയോഗപ്രദമായ എന്താണ്? നാം ഉദാഹരണങ്ങൾ കൊണ്ട് ക്രമേണ കാണുമ്പോൾ. നിങ്ങൾ യഥാർത്ഥത്തിൽ നിങ്ങളുടെ ബ്രഷ് ഒരു പ്രത്യേക നടപടി കൊടുക്കുന്ന ഓരോ അളവ് കേസുകളിൽ സ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയും.
ഞങ്ങളെ നിരക്കു മോഡുകൾ നടപടി പഠിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു 1D ബ്രഷ് കൂടെ ആരംഭിക്കുക. ഞങ്ങൾ ഇതുപോലെ ഊഹിക്കാവുന്നതേയുള്ളൂ: PLACEHOLDER,-103257 ഈ ഘട്ടങ്ങൾ പിന്തുടരുക:

1. സുതാര്യ ഫിൽ തരം ഒരു പുതിയ 30x30 പിക്സൽ ചിത്രം, ആർജിബി തുറക്കുക. ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് 4 പാളികൾ "1", "2", "3", "4" സൃഷ്ടിക്കുക. "background" പാളി ഇല്ലാതാക്കുക.
2. പിന്നീട് `.gih` സംരക്ഷിക്കാനായി അതിന്റെ ഉള്ള സൂക്ഷിക്കാൻ `.xcf` വിപുലീകരണം ഉപയോഗിച്ച് ആദ്യം ഈ ചിത്രം സംരക്ഷിക്കുക.
3. സംഭാഷണം ഇതായി സംരക്ഷിക്കുക തുറക്കപ്പെടും: നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് ഒരു ലക്ഷ്യസ്ഥാനം തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ശരി. GIH ഡയലോഗ് തുറക്കപ്പെടും: 100 Spacing തിരഞ്ഞെടുക്കുക വിവരണം ബോക്സിൽ ഒരു പേര്, സെൽ വലിപ്പം 30x30, 1 മാനങ്ങൾ, 4 റാങ്കുകൾ തെരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നതാണ് ബോക്സിൽ "Incremental" തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ശരി.
4. നിങ്ങൾ ജിമ്പ് ബ്രഷ് ഡയറക്ടറിയിൽ നേരിട്ട് സംരക്ഷിക്കാൻ ബുദ്ധിമുട്ടുകൾ ഉണ്ടായിരിക്കാം. ആ സാഹചര്യത്തിൽ, `/usr/share/gimp/gimp/2.0/brushes` ഡയറക്ടറിയിൽ സ്വമേധയാ `.gih` ഫയൽ സംരക്ഷിക്കുക. എന്നിട്ട്, പണിസഞ്ചി കടന്നപ്പോൾ ബ്രഷ് സംഭാഷണം തുറക്കാൻ ബ്രഷ് ഐക്കൺ ക്ലിക്ക് Refresh ഐക്കൺ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. നിങ്ങളുടെ പുതിയ ബ്രഷ് ബ്രഷ് വിൻഡോയിൽ ദൃശ്യമാകുന്നു. അതു തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന് പെൻസിൽ സെലക്റ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഒരു പുതിയ ഇമേജ് അതു പിടിക്കാം: PLACEHOLDER,-103270
5. തിരികെ നിങ്ങളുടെ `.xcf` ഇമേജ് ഫയൽ എടുത്തു `.gih` തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ക്രമീകരിക്കുന്നതിൽ "Random" ലേക്ക് സംരക്ഷിക്കാനായി: PLACEHOLDER,-103274
6. PLACEHOLDER,-103276: ഇപ്പോൾ "Angular" തിരഞ്ഞെടുക്കൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

ഒരു 3 അളവുകൾ ചിത്രം ഹോസ്
: നാം ഇപ്പോൾ ഒരു 3D അനിമേറ്റഡ് ബ്രഷ് സൃഷ്ടിക്കാൻ പോകുന്നു: അതിന്റെ ഓറിയന്റേഷൻ ബ്രഷ് ദിശയിൽ തക്കവണ്ണം പതിവായി ഇടത് / വലത് കൈ ജയാപജയങ്ങൾ അതിന്റെ നിറം കറുപ്പ്, നീല തമ്മിലുള്ള ക്രമമില്ലാതെ മാറും വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കും.
ഞങ്ങൾ ഉത്തരം ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് ആദ്യത്തെ ചോദ്യം ചിത്രങ്ങൾ എണ്ണം അത്യാവശ്യമാണ് ആണ്. നാം ബ്രഷ് ദിശ (4 ദിശകൾ) ആദ്യ മാനങ്ങൾ (X) നിക്ഷിപ്തമാണ്. രണ്ടാം മാനങ്ങൾ (Y) ഇടതു / കളർ വ്യതിയാനങ്ങളുടെ വേണ്ടി അവകാശം മാറിമാറി മൂന്നാം മാനങ്ങൾ (Z) അനുകൂലമായിരിക്കും. അത്തരം ഒരു ബ്രഷ് ഒരു 3D അറേ "myarray(4,2,2)" കാണിക്കുന്നു: PLACEHOLDER,-103278 ആദ്യത്തെ മാനങ്ങൾ ലെ 4 റാങ്കുകൾ മൂന്നാം മാനങ്ങൾ (Z) രണ്ടാമത്തെ മാനങ്ങൾ (Y) 2 റാങ്കുകൾ ആൻഡ് 2 റാങ്കുകൾ (X) ആകുന്നു. നാം 4x2x2 = 16 സെല്ലുകൾ അവിടെ കാണുന്നത്. ഞങ്ങൾ 16 ചിത്രങ്ങൾ ആവശ്യമാണ്.

1. ### (X) മാനങ്ങൾ 1 ചിത്രങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കുന്നു

സുതാര്യ വർണ്ണം ഇനം ഒരു പുതിയ 30x30 പിക്സൽ ചിത്രം, ആർജിബി തുറക്കുക. സൂം ഉപയോഗിക്കുന്നു .ഒമ്പതംഗങ്ങളില് വിരലുകൾ ഇടത് കൈ വരയ്ക്കുക. PLACEHOLDER,-103280 അതു സംരക്ഷിക്കുക `handL0k.xcf` (കൈ ഇടതുപക്ഷം 0 ° ബ്ലാക്ക്) ആയി.
ലെയർ ഡയലോഗ് തുറക്കും. ലെയർ തുറക്കാൻ പാളി ഇരട്ടക്ലിക്ക് ചെയ്യുക ഡയലോഗ് ഗുണ handL0k അതു പുനർനാമകരണം.
പാളി ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ്. ദൃശ്യമാണ് മാത്രം ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ് പാളി അത് തിരഞ്ഞെടുത്ത് 90 ° റൊട്ടേഷൻ (ലെയർ / മാറ്റുക / 90 ° റൊട്ടേഷൻ ഘടികാരദിശയിൽ) ബാധകമാണ്. handL90k അതു പുനർനാമകരണം.
handL180k ആൻഡ് handL-90k (അല്ലെങ്കിൽ handL270k) സൃഷ്ടിക്കാൻ അതേ ഓപ്പറേഷൻസ് ആവർത്തിക്കുക.

2. ### മാനം 2 (y) ചിത്രങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കുന്നു

ഞങ്ങളുടെ ഉദാഹരണത്തിൽ ഈ മാനം രണ്ടു റാങ്കുകൾ വലത്തും വേണ്ടി ഇടങ്കെ ഒന്നു മറ്റ് ഉണ്ട്. ഇടത് കൈ റാങ്കിന്റെ ഇതുവരെ നിലവിലുണ്ട്. നാം തിരശ്ചീനമായി അതു ഒന്നല്ല വഴി വലങ്കെ ചിത്രങ്ങൾ പണിയും.
handL0k പാളി ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ്. അതു മാത്രം കാണാവുന്ന അനുവദിക്കുക അത് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. handR0K അതു പുനർനാമകരണം. / ലെയർ പ്രയോഗിക്കുക Transform / തിരശ്ചീനമായി തെന്നിക്കുക.
അവരുടെ വലങ്കെ തുല്യമായ സൃഷ്ടിക്കാൻ മറ്റ് ഇടത് കൈ പാളികൾ ഒരേ ഓപ്പറേഷൻ ആവർത്തിക്കുക.
handL0k, handR0k, handL90k, handR90k, ..., handR-90k: വീണ്ടും ക്രമീകരിക്കുക പാളികൾ പ്രത്യനുധാര ഇടത് വലത്, മുകളിൽ നിന്നും ഒരു ഘടികാരദിശയിൽ ഭ്രമണം ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.

3. ### മാനം 3 (Z) ചിത്രങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കുന്നു

Creating images of dimension 3 (z): മൂന്നാം മാനങ്ങൾ രണ്ടു റാങ്കും, നീല നിറം കറുപ്പ് നിറം ഒന്നു മറ്റ് ഉണ്ട്. ഒന്നാം റാങ്ക്, കറുപ്പ്, ഇതുവരെ നിലവിലുണ്ട്. നാം നീല, മാനങ്ങൾ 2. ചിത്ര അതുകൊണ്ട് നമ്മുടെ 16 ചിത്രങ്ങൾ ഉണ്ടായിരിക്കും, മാനങ്ങൾ 3 ചിത്രങ്ങൾ പകർത്തും കാണാം. എന്നാൽ 16 പാളികൾ ഒരു വരി നിയന്ത്രിക്കുക എളുപ്പമല്ല; ഞങ്ങൾ രണ്ടു ചിത്രങ്ങളുള്ള പാളികൾ ഉപയോഗിക്കും.
handL0k പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുക അതു മാത്രം ദൃശ്യം ചെയ്യട്ടെ. 60x30 പിക്സലുകൾ image / കാൻവാസ് വലിപ്പം മാറ്റം ക്യാൻവാസ് വലിപ്പം.
hand0k പാളി ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ്. പകർപ്പിൽ, നീല ഉപയോഗിച്ച് ബക്കറ്റ് നിറയാൻ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് കൈ പൂരിപ്പിക്കുക.
ഇപ്പോൾ, നീക്കുക ഉപകരണം തിരഞ്ഞെടുക്കുക. അതിന്റെ ഉള്ള അംഗീകരിച്ചില്ലെങ്കിൽ അത് ഇരട്ട ക്ലിക്കിൽ: Move the Current Layer ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കുക. കൃത്യമായും Zoom സഹായത്തോടെ പാളി വലതു കയറി നീല കൈ നീക്കുക.
മാത്രം handL0k അതിന്റെ നീല പകർപ്പ് കാണാവുന്ന ഉറപ്പാക്കുക. വലത് ലെയർ ഡയലോഗ് ക്ലിക്ക്: ഓപ്ഷൻ Expand as Necessary കൂടെ Merge Visible Layers കമാൻഡ് പ്രയോഗിക്കുക. വലതുവശത്തെ ഇടത് നീല കൈയിൽ കറുത്ത കൈ 60x30 പിക്സലുകൾ പാളി നേടുക. "handsL0" അതു പുനർനാമകരണം. മറ്റ് പാളികൾ ഒരേ ഓപ്പറേഷൻസ് ആവർത്തിക്കുക.

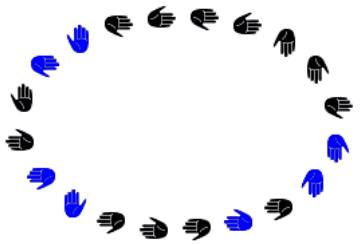
4. **ക്രമത്തിൽ പാളികൾ സജ്ജമാക്കുക**

ജിമ്പ് ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് ചില ഘട്ടത്തിൽ ആവശ്യമായ ചിത്രം കണ്ടെത്താൻ കഴിയും അങ്ങനെ പാളികളുടെ ക്രമത്തിൽ സജ്ജമാക്കണം. നമ്മുടെ പാളികൾ ക്രമത്തിൽ ഇനിയും എങ്കിലും ഞങ്ങൾ order.There അവരെ എങ്ങനെ കൂടുതൽ സാധാരണയായി മനസ്സിലാക്കണം ഈ ക്രമീകരണം സങ്കൽപ്പിക്കാനാവില്ല രണ്ടു വഴികൾ. ആദ്യ രീതി ഗണിതശാസ്ത്ര ആണ്: ജിമ്പ് ആദ്യത്തെ 4 16 പാളികൾ ഭിന്നിപ്പിക്കുന്ന; ഒന്നാമത്തെ പരിമാണങ്ങൾക്കായും 4 പാളികൾ 4 ഗ്രൂപ്പുകൾ നൽകുന്നു. ഓരോ ഗ്രൂപ്പ് ബ്രഷ് ഒരു ഇടയനാടകത്തിന്റെ. എന്നാൽ അത് 2 ഓരോ ഗ്രൂപ്പ് വിഭജിക്കുന്നു; 2 പാളികൾ 8 ഗ്രൂപ്പുകൾ നൽകുന്നു രണ്ടാം പരിമാണങ്ങൾക്കായും: ഓരോ ഗ്രൂപ്പ് ഒരു എൽ / ആർ മാറിമാറി പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. അപ്പോൾ 2 മറ്റൊരു ഡിവിഷൻ കറുപ്പും നീലയും തമ്മിലുള്ള ക്രമമില്ലാതെ വർണ്ണം പ്രതിനിധീകരിക്കാൻ മൂന്നാം പരിമാണങ്ങൾക്കായും.
മറ്റ് രീതി അറേ പ്രാതിനിധ്യം ഉപയോഗിച്ച്, ദൃശ്യവും. രണ്ട് രീതികൾ തമ്മിലുള്ള കോറിലേഷൻ അടുത്ത ചിത്രം കാണിക്കുന്നു: PLACEHOLDER,-103288
How will GIMP read this array?: ജിമ്പ് ഉദാഹരണത്തിന് 90 ° വേണ്ടി, "angular" വേണ്ടി പ്രോഗ്രാം ആദ്യ മാനം ആരംഭിക്കുന്നു. ഈ 90 ° റാങ്കോടെയാണ് മഞ്ഞ രണ്ടാം മാനങ്ങൾ, ഒരു എൽ / ആർ മാറിമാറി, ഒരു "incremental" വഴിയിൽ തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. പിന്നെ, മൂന്നാം മാനങ്ങൾ, ഒരു റാൻഡം വഴിയിൽ, ഒരു നിറം തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. PLACEHOLDER,-103292: അവസാനമായി, ഞങ്ങളുടെ പാളികൾ പറയുന്ന ക്രമത്തിൽ ആയിരിക്കണം

5. വോയ്ല. നിങ്ങളുടെ ബ്രഷ് തയ്യാറാണ്. അതു പിന്നെ താഴെ പരാമീറ്ററുകളുപോഗിച്ച് `.gih` ഒന്നാം `.xcf` സംരക്ഷിക്കുക:
   - അകലം: 100
   - വിവരണം: ഹാൻഡ്സ്
   - സെൽ വലിപ്പം: 30x30
   - സെല്ലുകളുടെ എണ്ണം: 16
   - അളവുകൾ: 3
     - മാനം 1: 4 റാങ്കും തിരഞ്ഞെടുപ്പ്: കോണീയ
     - മാനം 2: 2 റാങ്കും തിരഞ്ഞെടുപ്പ്: കൂടുതലായുള്ള
     - മാനം 3: 2 റാങ്കും തിരഞ്ഞെടുക്കൽ: റാൻഡം

GIMP ബ്രഷ് ഡയറക്ടറി നിങ്ങളുടെ `.gih` ഫയൽ സ്ഥലത്ത ബ്രഷ് ബോക്സ് പുതുക്കുക. നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ നിങ്ങളുടെ ബ്രഷ് ഉപയോഗിക്കാം.

ചിത്രം 7.19. ഇവിടെ ഫലം ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് ദീർഘവൃത്താകൃതിയിലുള്ള നിരക്കു അതാണെന്ന് ആണ്:



റാൻഡം, നിർദേശമനുസരിച്ചാണെന്നു ഈ ബ്രഷ് ബദൽ വലങ്കൈ പതിവായി ഇടങ്കൈ, കറുപ്പ്, നീല നിറം നാലു ബ്രഷ് ദിശകൾ തക്കവണ്ണം.

9. വ്യത്യസ്ത ബ്രഷ് സൈസ്

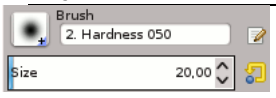
GIMP -2,4 മുതൽ എല്ലാ നയപ്രഖ്യാപന ഒരു വേരിയബിൾ വലിപ്പം ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.

9.1. എങ്ങനെ ഒരു ബ്രഷ് ഉയരം വ്യത്യാസപ്പെടാൻ

നിങ്ങൾ മൂന്നു തരത്തിലാണ് ബ്രഷ് സൈസ് വ്യത്യസ്ത ലഭിക്കും:

1. ബ്രഷ് ഉപയോഗിക്കുന്ന ടൂൾ Scale സ്ലൈഡർ ഉപയോഗിക്കുന്നു. പെൻസിൽ, അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു, എറേസർ, എയർബ്രഷ്, ക്ലോൺ, സൌഖ്യമാക്കേണമേ കാഴ്ചപ്പാട് ക്ലോൺ, ഇഫക്റ്റ് / ഷാർപ്പെൻചെയ്യുക, ഡോഡ്ജ് / ഉപകരണങ്ങൾ ബ്രഷ് സൈസ് വ്യത്യാസപ്പെടാം ഒരു സ്ലൈഡർ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് എരിഞ്ഞു.

ചിത്രം 7.20. സ്കെയിൽ സ്ലൈഡർ



2. മൌസ് ചക്രം പ്രോഗ്രാമിങ്:
   1. ജിമ് പ്രധാന ജാലകത്തിൽ, Edit → Preferences ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
   2. പുതിയ വിൻഡോയുടെ ഇടത് കോളത്തിൽ, Input Devices → Input Controllers തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
   3. Available Controllers ആൻഡ് Active Controllers: നിങ്ങൾക്ക് രണ്ട് നിരകൾ കൂടെ Additional Input Controllers കാണാൻ കഴിയും. കോളം Active Controllers ൽ Main Mouse Wheel ബട്ടൺ ഇരട്ട ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
   4. Configure Input Controller: അപ്പോൾ നിങ്ങൾക്ക് പുതിയ വിൻഡോ കാണാം. ഇടത് കോളത്തിൽ Event ൽ Scroll Up ക്ലിക്ക് ഇത് നേടുക എടുത്തുകാട്ടിയ ലേക്ക്.
   5. Edit ബട്ടൺ (പട്ടികയുടെ താഴെ മധ്യഭാഗത്ത്) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
   6. ജാലക Select Controller Event Action കാണാൻ കഴിയും. ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ Tools ഇനം അതിന്റെ ഇടത്തും ചെറിയ ചതുരത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്തുകൊണ്ട്.
   7. ഇടത് കോളത്തിൽ Action ൽ OK ബട്ടൺ ക്ലിക്ക്, ഹൈലൈറ്റുചെയ്യാൻ അതിൽ Increase Brush Scale ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
   8. ഇപ്പോൾ Scroll Up മുന്നിൽ ഡിസ്പ്ലേ tools-paint-brush-scale-increase ആണ്.
   9. ജനല് അടക്കുക.
   10. അതേ രീതി, Decrease Brush Scale കൂടെ പ്രോഗ്രാം Scroll Down കൂടെ.
   11. Preferences പ്രധാന ജാലകത്തിന്റെ OK ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് മറക്കരുത്.

ഈ അല്പമെങ്കിലും നീണ്ട വിശദീകരണങ്ങൾ ശേഷം, നിങ്ങൾക്ക് വലിപ്പം ബ്രഷ് വ്യത്യാസപ്പെടാം നിങ്ങളുടെ മൗസ് വീൽ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.
ഉദാഹരണത്തിന്, "Circle" ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് പെൻസിൽ ടൂൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. രണ്ടു ഭാഗത്തേക്കും, നിങ്ങൾ "Circle" കുറയുക അല്ലെങ്കിൽ നീട്ടിക്കൊണ്ട് കാണാനാകും, ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ പോയിന്റർ സജ്ജമാക്കുക, മൌസ് ചക്രം ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ.

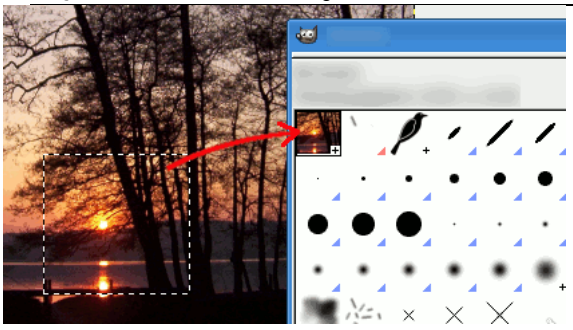
3. നിങ്ങൾ കീബോർഡിന്റെ "Up" ആൻഡ് "Down" ആരോ കീ പ്രോഗ്രാമിംഗ്.
   രീതി മൗസ് ചക്രം സമാനമാണ്. മാത്രം വ്യത്യാസങ്ങൾ ഇവയാണ്:
   - കോളം Active Controllers ൽ ഡബിൾ ക്ലിക്ക് Main Keyboard.
   - കോളം Event ൽ രണ്ടാം കീ ആദ്യ കീ Cursor Up, ഒപ്പം Cursor Down ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
   - പിന്നെ, രണ്ടു കീകൾ ഉപയോഗിക്കുക (മുകളിലേക്കുള്ള അമ്പടയാളം Down ആരോ) നിങ്ങൾ മൌസ് ചക്രം കൊണ്ട് പോലെ ഫലം തുല്യമായിരിക്കണം.

9.2. വേഗത്തിൽ ഒരു ബ്രഷ് തയ്യാറാക്കുന്നു

എളുപ്പത്തിൽ ഒരു പുതിയ ബ്രഷ് സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന് രണ്ട് രീതികൾ:

1. ആദ്യം, "superfast" രീതി. തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം, നിങ്ങൾ പെൻസിൽ, എയർബ്രഷ് പോലുള്ള ഒരു ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കുന്നതിന് അതിൽനിന്ന് ഒരു ബ്രഷ് നടത്തുക ഒരു ഇമേജ് വിസ്തൃതി ... ചതുരാകൃതിയിലുള്ള (അല്ലെങ്കിൽ ദീർഘവൃത്താകൃതിയിലുള്ള) അതു തിരഞ്ഞെടുക്കുക തുടർന്ന് ഈ നിരക്കു ഒരു Copy ചെയ്യാൻ നിങ്ങൾ ഉടനെ കാണാനാകും ബ്രഷ് സംഭാഷണം ഒന്നാം സ്ഥാനവും ഈ പകർപ്പ്, അതിന്റെ പേര് "Clipboard" ആണ്. ഇത് ഉടനെ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയില്ല.

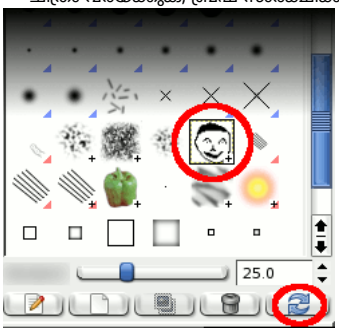
ചിത്രം 7.21. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ പകർത്തിയതിനുശേഷം ഒരു ബ്രഷ് മാറുന്നു



2. രണ്ടാമത്തെ രീതി ഏറെ പ്രധാനപ്പെട്ട ആണ്.
   ഒരു വീതിയും 35 പിക്സൽ വികസിത ഓപ്ഷനുകളിൽ Gray Level ആൻഡ് Fill with: white ഒരു Color Space നീളവും ഉദാഹരണത്തിന് File → New കൂടെ ചെയ്ക. അതു സനർഷിക്കുക ഒരു കറുത്ത പെൻസിൽ അതിനെ വരയ്ക്കാനുള്ള ഈ പുതിയ ചിത്രത്തിന്റെ സൂം.
   Save it with a .gbr extension in the directory /home/name_of_user/.gimp-2.8/brushes/.
   Brushes ഡയലോഗ് വിൻഡോയിൽ, ബട്ടണ് Refresh brushes ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
   നിങ്ങളുടെ അത്ഭുതമായി ബ്രഷ് മറ്റ് നയപ്രഖ്യാപന സ്വർഗം ഇവിടെ ലഭ്യമാകുന്നു. നിങ്ങൾ വീണ്ടും ജിമ്പ് ആരംഭിക്കാതെ ഉടനെ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.

ചിത്രം 7.22. ഒരു ബ്രഷ് സൃഷ്ടിക്കുന്നതിനുള്ള ഘട്ടങ്ങൾ

ചിത്രം വരയ്ക്കുക, ബ്രഷ് സംരക്ഷിക്കുക



നയപ്രഖ്യാപന പുതുക്കുക

ബ്രഷ് ഉപയോഗിക്കുക

10. ഘനമായ

ചിത്രം 7.23. ജിമ്പ് ഘനമായ ചില ഉദാഹരണങ്ങള്.

മുകളിൽ നിന്നും താഴേക്ക് ഘനമായ: ബി.ജി (ആർജിബി) ലേക്ക് FG; പൂർണ്ണ സാച്ചുറേഷൻ സ്പെക്ട്രം; Nauseating തലവേദന; Browns; നാല് ബാറുകൾ

ഒരു *gradient* ഒരു ലീനിയർ ഓർഡർ ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്നത് ഒരു കൂട്ടം വർണങ്ങൾ ആണ്. ഘനമായ ഏറ്റവും അടിസ്ഥാന ഉപയോഗം ചിലപ്പോൾ "gradient tool" അല്ലെങ്കിൽ "gradient fill tool" അറിയപ്പെടുന്ന Blend tool വഴി; അതു ഗ്രേഡിയന്റ് നിന്ന് നിറങ്ങൾ നിരക്കു പൂരിപ്പിച്ച് പ്രവർത്തിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഗ്രേഡിയന്റ് നിറങ്ങൾ സെലക്ഷനിൽ ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്നത് വഴി നിയന്ത്രിയ്ക്കാനുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ നിരവധി ഓപ്ഷനുകൾ ഉണ്ട്. ഉൾപ്പെടെ ഘനമായ ഉപയോഗിക്കുന്നതിനുള്ള മറ്റ്

പ്രധാനപ്പെട്ട വഴികൾ ഉണ്ട്:

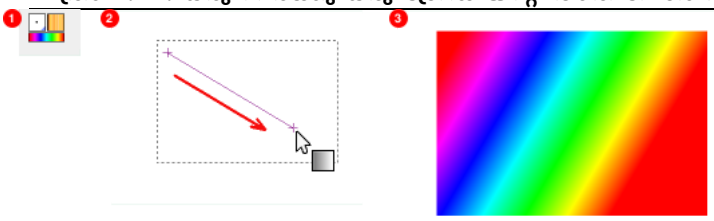
ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് ചിത്രകല
: GIMP ന്റെ അടിസ്ഥാന പെയിന്റിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ഓരോ നിങ്ങൾ ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് നിന്ന് നിറങ്ങൾ ഓപ്ഷൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഇത് നിങ്ങൾ മറ്റേ അറ്റംവരെ നിന്ന് നിറം മാറുന്നതാണ് വെഫ്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ പ്രാപ്തമാക്കുന്നു.

ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ് ഫിൽട്ടർ
: ഈ ഫിൽട്ടർ കളേഴ്സ് മെനുവിൽ ഇപ്പോൾ, ഒരു ഇമേജ് "colorize" അനുവദിക്കുന്നു, സജീവ ഗ്രേഡിയന്റ് (തീവ്രത 0, വളരെ ഇരുണ്ട, ഇതേ നിറം നിറം വഴി പരമാവധി അവശേഷിക്കുന്നു അവസാനം വഴിമാറുന്നു ഓരോ പോയിന്റിലും നിറം തീവ്രത ഉപയോഗിച്ച് ഗ്രേഡിയന്റ്, പടിപടിയായി തീവ്രത വരെ 255, ഗ്രേഡിയന്റ് ഏറ്റവും ശരിയായ നിറം വഴിമാറി, വളരെ നേരിയ ആണ്. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് വിഭാഗം 8.23, "ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ്" കാണുക.

നിങ്ങൾ GIMP ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യുമ്പോൾ, അത് രസകരമായ ഘനമായ ഒരു വലിയ നമ്പറുമായി presupplied വരുന്നു; നിങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാത്ത അല്ലെങ്കിൽ മറ്റ് ഉറവിടങ്ങളിൽ നിന്ന് ഡൗൺലോഡ് ആ പുതിയവ ചേർക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ Gradients dialog, നിങ്ങൾക്ക് ആവശ്യമുള്ളപ്പോൾ നിങ്ങൾക്ക് ഒന്നുകിൽ സജീവമാക്കുന്നതിനായി, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഡോക്കിൽ ഒരു ടാബ് പോലെ ചുറ്റും നിലനിർത്താൻ കഴിയുന്ന ഒരു dockable ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച് ലഭ്യമായ ഘനമായ നിറഞ്ഞ സെറ്റ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും. ഏറ്റവും ഗ്രേഡിയന്റ് ബന്ധപ്പെട്ട ഓപ്പറേഷൻസ് ഉപയോഗിക്കുന്ന "current gradient", പണിസഞ്ചി ഓഫ് ബ്രഷ് / പാറ്റേൺ / ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രദേശത്ത് കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. പണിസഞ്ചിയിൽ ഗ്രേഡിയന്റ് ചിഹ്നത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് ഘനമായ ഡയലോഗിന് കൊണ്ടുവരുന്ന ബദൽ മാർഗ്ഗം.
ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രവർത്തിക്കാനുള്ള പല വേഗത്തിൽ ഉദാഹരണങ്ങൾ (കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ Blend Tool കാണുക):

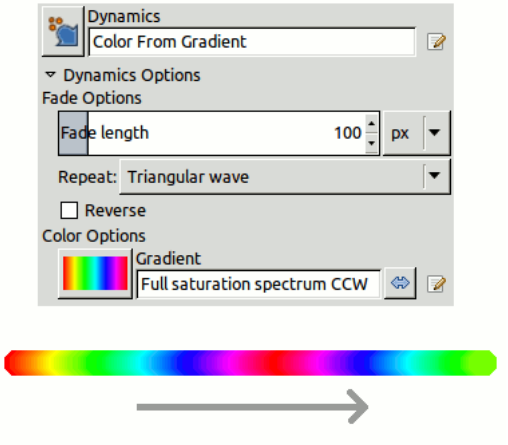
- ഒരു നിരക്കു ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് ഇടുക:
  1. ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
  2. ഒരു നിരക്കു രണ്ടു പോയിന്റ് തമ്മിലുള്ള മൌസ് കഷ്ടപെട്ടാണ് ടൂൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രാഗ് കൂടെ.
  3. കളേഴ്സ് മൗസിന്റെ വലിച്ചു ദിശ ലേക്കുള്ള പ്രവേശിക്കുക cautery വിതരണം നീളം അനുസരിച്ചു.

ചിത്രം 7.24. ഒരു നിരക്കു ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് അതിവേഗം എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കാം



- Painting with a gradient:
  You can also use a gradient with the Pencil, Paintbrush or Airbrush tools if you choose the dynamics Color From Gradient. In the next step choose a suitable gradient from Color options and in the Fade options set the gradients length and the style of the repeating. The chapter विभाग 3.2.6, "Dynamics Options" describes these parameters in more detail. The following example shows the impact on the Pencil tool. You see in the upper side of the figure the necessary settings and the lower side of the figure shows the resulting succession of the gradients colors.

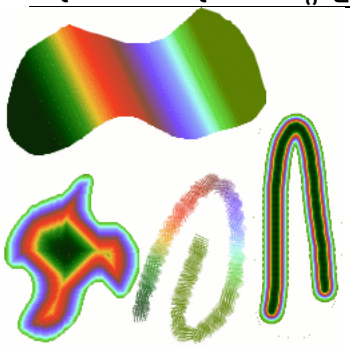
ചിത്രം 7.25. എങ്ങനെ ഒരു ഡ്രോയിംഗ് ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് അതിവേഗം ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് ഉപയോഗിക്കാൻ



To use the Paint tools with the same settings as they were known as option Use color from gradient in GIMP up to version 2.6 open the Tool Presets Dialog. Then choose one of the items Airbrush (Color From Gradient), Paintbrush (Color From Gradient) or Pencil (Color From Gradient) from it.

- അതേ ഗ്രേഡിയന്റ് വിവിധ പ്രൊഡക്ഷൻസ്:

ചിത്രം 7.26. ഗ്രേഡിയന്റ് ഉപയോഗം



ഒരു ലീനിയർ ഗ്രേഡിയന്റ് ഫിൽ, ഒരു ആകൃതിയിലുള്ള ഗ്രേഡിയന്റ് ഫിൽ, ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് നിന്ന് നിറങ്ങൾ ചായം പക്ഷാഘാതം, തുടർന്ന് Gradient Map ഫിൽറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് നിറത്തിലുള്ള ഒരു ഫസി ബ്രഷ് ചായം പക്ഷാഘാതം: ഉഷ്ണമേഖലാ നിറങ്ങൾ ഗ്രേഡിയന്റ് ഉപയോഗിച്ച് നാല് വഴികൾ.

GIMP എന്നയാളുടെ ഘനമായ അറിയാൻ ഏതാനും ഉപയോഗപ്രദമായ കാര്യങ്ങൾ:

- പട്ടികയിലുള്ള ആദ്യത്തെ നാലു ഘനമായ പ്രത്യേക; അവർ നിശ്ചലമായി സ്വപ്നങ്ങള്, പണിസഞ്ചി കളർ ഏരിയ നിന്ന് മുന്നിലും പശ്ചാത്തലത്തിലും നിറങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക. FG to BG (RGB) പണിസഞ്ചിയിൽ കളർ പുരോതലനിറം നിന്ന് ഗ്രേഡിയന്റ് എന്ന ആർജിബി പ്രതിനിധി ആണ്. FG to BG (HSV counter-clockwise) 360 ° തിരഞ്ഞെടുത്ത ചായയാണ് നിന്ന് കളർ Circle ലെ ചെഞ്ചായം തുടർച്ചയായി പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. FG to BG (HSV clockwise 0 ° തിരഞ്ഞെടുത്ത ചായയാണ് നിന്ന് കളർ Circle ലെ ചെഞ്ചായം തുടർച്ചയായി പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. FG to transparent തിരഞ്ഞെടുക്കപ്പെടുന്ന ചെഞ്ചായം കൂടുതൽ കൂടുതൽ സുതാര്യമായ മാറുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് കളർ സെലക്ടർ ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ ഇവ നിറങ്ങൾ പരിഷ്ക്കരിക്കുക കഴിയും. ഇപ്രകാരം, മുന്നിലും പശ്ചാത്തലത്തിലും നിറങ്ങൾ പന്തിന്റെ, ഈ ഘനമായ നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഏത് രണ്ട് നിറങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള സുഗമമായി പരിവർത്തനം കഴിയും.
- ഘനമായ വെറും നിറം ഉൾപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത് കഴിയും, മാത്രമല്ല അതാര്യവസ്ഥയ്ക്ക് മാറുന്നു. ഘനമായ ചില പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമല്ല; മറ്റുള്ളവരെ സുതാര്യമായ അല്ലെങ്കിൽ അർദ്ധസുതാര്യ ഭാഗങ്ങൾ ഉൾപ്പെടുന്നു. നിങ്ങൾ പൂരിപ്പിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നോൺ-അതാര്യവുമായ ഗ്രേഡിയന്റ് കൂടെ പെയിന്റ് ചെയ്യുമ്പോൾ, പാളിയുടെ നിലവിലുള്ള ഉള്ളടക്കം പിന്നിൽ വഴി കാണിക്കും.
- നിങ്ങൾ Gradient Editor ഉപയോഗിച്ച് പുതിയ *custom* ഘനമായ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ GIMP വിതരണം എന്ന് ഘനമായ പരിഷ്ക്കരിക്കാൻ കഴിയില്ല, എന്നാൽ നിങ്ങൾ അവരെ ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ് അല്ലെങ്കിൽ പുതിയതൊന്ന് സൃഷ്ടിക്കുക, തുടർന്ന് ആ എഡിറ്റുചെയ്യുക.

GIMP വിതരണം എന്ന് ഘനമായ ഒരു സിസ്റ്റം `gradients` ഫോൾഡറിൽ സൂക്ഷിക്കുന്നു. സ്വതവേ, നിങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുന്ന ഘനമായ നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ GIMP ഡയറക്ടറിയിൽ `gradients` എന്ന ഒരു ഫോൾഡറിൽ സൂക്ഷിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ GIMP ആരംഭിക്കുമ്പോൾ ഏത് വ്യത്യാസത്തിനു ഫയലുകൾ (വിപുലീകരണം `.ggr` ഉപയോഗിച്ച് സമാപനം) ഈ ഫോൾഡറുകൾ ഒന്നിൽ കണ്ടു സ്വയം ലോഡുചെയ്യും. നിങ്ങൾക്ക് കൂടുതൽ ഡയറക്ടറികൾ ഗ്രേഡിയന്റ് തിരയൽ പാതയിലേക്ക്, നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പക്ഷം മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് Data Folders പേജുകൾ ഘനമായ ടാബിൽ ചേർക്കാൻ കഴിയും.
GIMP 2.2 പുതിയ എസ്.വി.ജി. ഫോർമാറ്റ് പല വെക്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ് പ്രോഗ്രാമുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന ലെ വ്യത്യാസത്തിനു ഫയലുകൾ ലോഡ് കഴിവ്. GIMP എസ്.വി.ജി. വ്യത്യാസത്തിനു ഫയൽ ലോഡ് ചെയ്യാൻ, നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത് നിങ്ങളുടെ ഗ്രേഡിയന്റ് തിരയൽ പാതയിൽ നിങ്ങളുടെ വ്യക്തിഗത GIMP ഡയറക്ടറിയുടെ `gradients` ഫോൾഡർ അല്ലെങ്കിൽ മറ്റേതെങ്കിലും ഫോൾഡറിൽ സ്ഥലം അത്.

> **സൂചന**
> നിങ്ങൾ OpenClipArt ഘനമായ ??? ന് പ്രത്യേകിച്ചും, വെബിൽ താൽപ്പര്യമുള്ള എസ്.വി.ജി. ഘനമായ ഒരു വലിയ സംഖ്യ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും. നിങ്ങളുടെ ബ്രൗസർ എസ്.വി.ജി. പിന്തുണയ്ക്കുന്നു അല്ലാതെ ഈ ഘനമായ പോലെ നോക്കാനായി കഴിയില്ല, പക്ഷേ ആ ഡൗൺലോഡ് നിന്ന് നിങ്ങളെ തടയില്ല.

11. പാറ്റേണുകൾ

ഒരു *pattern* ഒരു ഇമേജ്, സാധാരണയായി ചെറിയ, എന്നുവെച്ചാൽ *tiling* വഴി പ്രദേശങ്ങളും നിറയ്ക്കുന്നത് ഉപയോഗിക്കുന്ന സെറാമിക് ടൈലുകൾ പോലുള്ള അരികെ പാറ്റേൺ സൈഡ് പകർപ്പുകൾ സ്ഥാപിച്ച്. ഒരു പാറ്റേൺ അതു പകർപ്പുകൾ വ്യക്തമായ ഉള്പെടുത്തുക ഉണ്ടാക്കാതെ ഇടത്-എഡ്ജ് കൈവശമോ വലത്-എഡ്ജ് മുകളിൽ-എഡ്ജ്-ചുവടെ-എഡ്ജ് adjoined സാധിക്കുമെങ്കിൽ *tileable* പറയപ്പെടുന്നു. എല്ലാ ഉപയോഗപ്രദമായ പാറ്റേണുകൾ tileable, പക്ഷേ tileable പാറ്റേണുകൾ നിരവധി ആവശ്യങ്ങൾക്കായി ചമ്മല് ഉണ്ട്. (എ *texture*, വഴിയിൽ, ഒരു പാറ്റേൺ അതേ കാര്യം.)

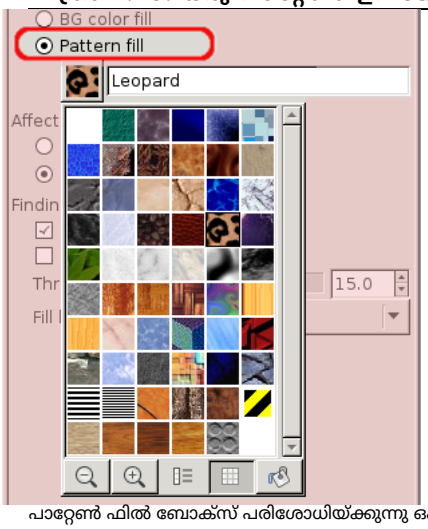
ചിത്രം 7.27. ശ്രേണി ഉപയോഗം

"Leopard" പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് മൂന്നു വഴികൾ: ബക്കറ്റ്-പൂരിപ്പിച്ച് ഒരു നിര, ക്ലോൺ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് പെയിന്റിംഗ്, ഒപ്പം പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് ദീർഘവൃത്താകൃതിയിലുള്ള നിരക്കു അതാണെന്ന്.

ജിമ് പാറ്റേണുകൾ മൂന്നു പ്രധാന ഉപയോഗങ്ങൾ ഉണ്ട്:

- Bucket Fill ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച്, പകരം കടുംനിറത്തിലുള്ള ഒരു പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പ്രദേശം നിറയ്ക്കാൻ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

ചിത്രം 7.28. ഒരു പാറ്റേൺ ഉപയോഗം പരിശോധിക്കുന്ന ബോക്സ്



പാറ്റേൺ ഫിൽ ബോക്സ് പരിശോധിയ്ക്കുന്നു ഒപ്പം പാറ്റേൺ ഒരു ക്ലിക്കിൽ നിങ്ങൾ ഗ്രിഡ് മോഡിൽ എല്ലാ പാറ്റേണുകൾ കാണിക്കുന്നു.

- Clone ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച്, അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു രൂപങ്ങളിൽ വൈവിധ്യമാർന്ന ഒരു പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് വരയ്ക്കുന്ന കഴിയും.
- നിങ്ങൾ ഒരു പാത്ത് അല്ലെങ്കിൽ സെലക്ഷനും *stroke* ചെയ്യുമ്പോൾ, പകരമായി കടുംനിറത്തിലുള്ള ഒരു പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് ചെയ്യാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ സ്ട്രോക്ക് നിരക്കു പെയിന്റിങ് ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് എങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ നിര പോലെ ക്ലോൺ ഉപയോഗിക്കാം.

> **സൂചന**
> കുറിപ്പ്: പാറ്റേണുകൾ സുതാര്യമല്ല ആയിരിക്കും ആവശ്യമില്ല. നിങ്ങൾ പൂരിപ്പിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ അർദ്ധസുതാര്യ അല്ലെങ്കിൽ സുതാര്യമായ മേഖലകൾ ഒരു പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് പെയിന്റ്, പിന്നീട് പ്രദേശത്തെ മുൻ ഉള്ളടക്കങ്ങളിൽ പിന്നിൽ നിന്നും

കാണിക്കും. ഈ ജിമ് "overlays" ചെയ്യുന്നത് പല വഴികൾ.

നിങ്ങൾ ജിമ്പ് ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യുമ്പോൾ, അത് ഏറെക്കുറെ ക്രമരഹിതമായി തിരഞ്ഞെടുത്ത തോന്നുന്നു ഒരു ഡസൻ പാറ്റേണുകൾ, കൂടെ presupplied വരുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് പശുക്കൾ നിങ്ങൾ സ്വയം സൃഷ്ടിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് വിശാലമായ നമ്പർ ഓൺലൈനിൽ ലഭ്യമാണ് നിന്ന് ഡൗൺലോഡ് പശുക്കൾ ഒന്നുകിൽ, പുതിയ പാറ്റേണുകൾ ചേർക്കാൻ കഴിയും.

ഏറ്റവും പാറ്റേൺ ബന്ധപ്പെട്ട ഓപ്പറേഷനുകളിൽ ഉപയോഗിച്ച ന്റെ *current pattern*, പണിസഞ്ചി ഓഫ് ബ്രഷ് / പാറ്റേൺ / ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രദേശത്ത് കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. പാറ്റേൺ ചിഹ്നം ക്ലിക്കുചെയ്താൽ മറ്റൊരു പാറ്റേൺ തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്ന Patterns dialog, ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് മെനുവിൽ വഴി പാറ്റേണുകൾ ഡയലോഗ് ആക്സസ്, അല്ലെങ്കിൽ തുടർച്ചയായി പക്കൽ ഉണ്ടു അങ്ങനെ അത് ഡോക്കുചെയ്യേണ്ടതുണ്ട് കഴിയും.

അതു പാറ്റേണുകൾ ഡയലോഗിൽ കാണിക്കുന്നു അങ്ങനെ, ശേഖരത്തിലേക്ക് ഒരു പുതിയ മാതൃക ചേർക്കുക, നിങ്ങൾ ജിമ്പ് ന്റെ പാറ്റേൺ പാത്ത് ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട് ഒരു ഫോൾഡറിൽ, ഒരു ഫോർമാറ്റ് ജിമ്പ് ഉപയോഗിക്കാം അത് സംരക്ഷിക്കേണ്ടതുണ്ട്. നിരവധി ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ നിങ്ങൾ പാറ്റേണുകൾ ഉപയോഗിക്കാവുന്ന ഉണ്ട്:

ഇവയിലും

`.pat` ഫോർമാറ്റ് ഏത് ജിമ്പ് പ്രത്യേകിച്ച് സൃഷ്ടിച്ച ചെയ്തു പാറ്റേണുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ജിമ് തുറക്കുന്നു തുടർന്ന് ഒരു ഫയൽ പേര് `.pat` അവസാനിക്കുന്ന ഉപയോഗിച്ച് സംരക്ഷിച്ച് ഒരു `.pat` ഫയൽ ഏത് ഇമേജ് പരിവർത്തനം ചെയ്യാനാകും.

> **ശ്രദ്ധിക്കുക**
>
> GIMP മറ്റ് പരിപാടികൾ സൃഷ്ടിച്ച ഫയലുകളുമായി `.pat` ഫയലുകൾ - generated ആശയക്കുഴപ്പത്തിലാക്കുന്ന പോകരുത് (ഉദാ Photoshop) എല്ലാ ശേഷം, `.pat` ഒരു (ഏകപക്ഷീയമായ) വെറും ഒരു ഭാഗമാണ് പേര് ഫയൽ.
> (എന്നാൽ GIMP *does* ഒരു പ്രത്യേക പതിപ്പ് വരെ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല Photoshop `.pat` ഫയലുകൾ.)

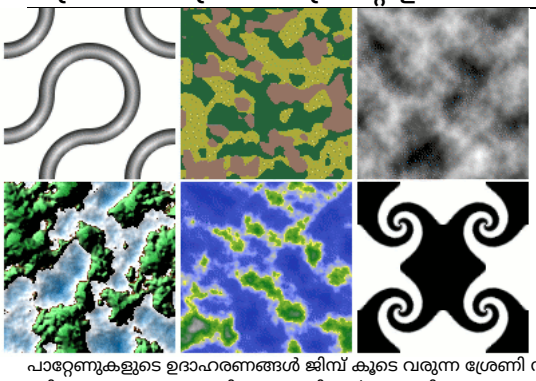
PNG, JPEG, BMP, GIF, ടിഐഎഫ്എഫ്

ജിമ്പ് 2.2 മുതൽ നിങ്ങൾ പാറ്റേണുകൾ പോലെ `.png`, `.jpg`, `.bmp`, `.gif`, അല്ലെങ്കിൽ `.tiff` ഫയലുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.

ഒരു പാറ്റേൺ ലഭ്യമാക്കുന്നതിന്, നിങ്ങൾ ജിമ്പ് ന്റെ പാറ്റേൺ തിരയൽ പാതയിൽ ഫോൾഡറുകൾ ഒന്നിൽ സ്ഥാപിക്കുക. സ്വതവേ, പാറ്റേൺ തിരയൽ പാത്ത് രണ്ട് ഫോൾഡറുകൾ, നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ജിമ്പ് ഡയറക്ടറി അകത്ത് സിസ്റ്റം `patterns` ഫോൾഡർ, നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാത്ത അല്ലെങ്കിൽ മാറ്റം ഏത്, ഒപ്പം `patterns` ഫോൾഡർ ഉൾപ്പെടുന്നു. നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗിന്റെ Pattern Folders പേജ് ഉപയോഗിക്കുന്ന പാറ്റേൺ തിരയൽ പാതയിലേക്ക് പുതിയ ഫോൾഡറുകൾ ചേർക്കാൻ കഴിയും. ഏത് PAT ൽ ഫയൽ (അല്ലെങ്കിൽ ജിമ്പ് 2.2, മറ്റ് സ്വീകാര്യമായ ഏത് ഫോർമാറ്റിലും) ശ്രേണി തിരയൽ പാതയിൽ ഒരു ഫോൾഡർ ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട് നിങ്ങൾ ജിമ്പ് ആരംഭിക്കാൻ അടുത്ത തവണ ഡയലോഗ് പാറ്റേണുകൾ കാണിക്കും.

പ്രത്യേകിച്ച് റെൻഡറിംഗ് ഫിൽട്ടറുകൾ - ലഭ്യമായ ഉപകരണങ്ങളും ഫിൽറ്ററുകൾ വൈവിധ്യമാർന്ന ഉപയോഗിച്ച് ജിമില രസകരമായ പാറ്റേണുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നത് അസംഖ്യം വഴികൾ ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ ജിമ്പ് ഹോം പേജ് [ജിമ്പ്] ഉൾപ്പെടെ പല ലൊക്കേഷനുകൾ, ഈ ട്യൂട്ടോറിയലുകൾ കണ്ടെത്താനാകും. ഫിൽട്ടറുകൾ ചില അവരുടെ ഫലങ്ങൾ tileable നടത്താൻ അനുവദിക്കുന്ന രീതികളുണ്ട്. എതിരെ, വിഭാഗം 2.7, "Tileable ഇഫക്റ്റ്" കാണും, ഈ ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾ അതു കൂടുതൽ സുഗമമായി tileable നടത്തുമ്പോൾ ഒരു ചിത്രം അറ്റങ്ങൾ കുഴയ്ക്കുക അനുവദിക്കുന്നു.

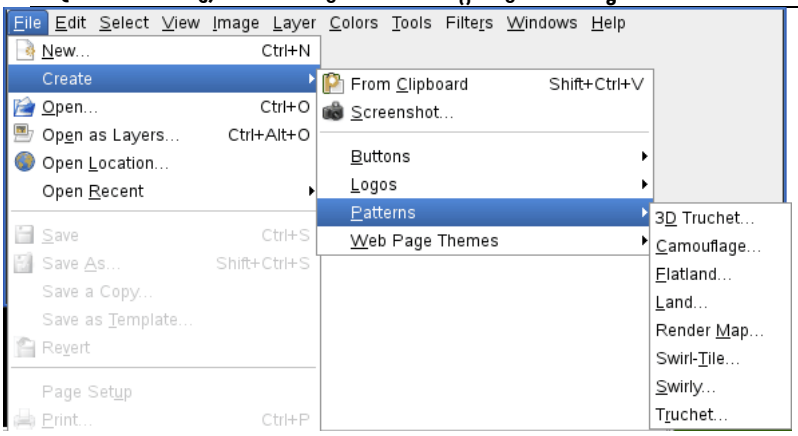
ചിത്രം 7.29. ശ്രേണി സ്ക്രിപ്റ്റ് ഉദാഹരണങ്ങൾ



പാറ്റേണുകളുടെ ഉദാഹരണങ്ങൾ ജിമ്പ് കൂടെ വരുന്ന ശ്രേണി സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു ന്റെ ആറു ഉപയോഗിച്ച് സൃഷ്ടിച്ചത്. സ്ഥിരസ്ഥിതി ക്രമീകരണങ്ങൾ വലുപ്പം ഒഴികെയുള്ള എല്ലാം കൂടി ഉപയോഗിച്ചു. (ഇടതു നിന്നും വലത്തോട്ട്: 3D Truchet; വഞ്ചിക്കുക; Flatland ദേശം; തരണം മാപ്പ്; Swirly)

എതിരെ പലിശ ജിമ്പ് വരും ആ മാതൃകയിൽ നേടിത്തരുന്ന സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഒരു കൂട്ടം: നിങ്ങൾ File → Create → Patterns വഴി, മെനു ബാറിലെ അവരെ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും. സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഓരോ മാതൃകയുടെ ഒരു പ്രത്യേക തരം നിറഞ്ഞു ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു: ഒരു ഡയലോഗ് മാറികിട്ടി നിങ്ങൾ ആകാരത്തിൻറെ വിശദാംശങ്ങൾ നിയന്ത്രിയ്ക്കാനുള്ള പരാമീറ്ററുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന. ഈ പാറ്റേണുകൾ ചില മുകളും ഒട്ടിക്കലും ഏറ്റവും ഉപയോഗപ്രദമായ; മറ്റുള്ളവരെ bumpmaps പോലെ മികച്ച സേവിക്കും.

ചിത്രം 7.30. എങ്ങനെ പുതിയ പാറ്റേണുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ



12. പാലറ്റുകൾ

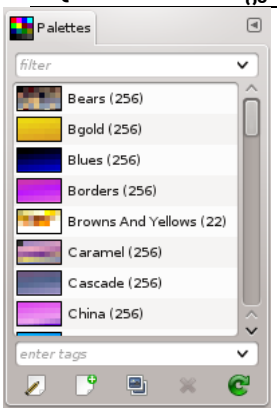
ഒരു *palette* ഒറു ഒരു കൂട്ടം വർണങ്ങൾ ആണ്. GIMP ൽ പാലറ്റുകളോ രണ്ടു ആവശ്യങ്ങൾക്കായി പ്രധാനമായും ഉപയോഗിക്കുന്നു:

- അവർ നിങ്ങളെ ഒരു ഓയിൽ ചിത്രകാരനും കുഴലുകളിൽ പരിമിതമായ എണ്ണം നിന്ന് നിറങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു അതേ വഴിയിൽ, നിറങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത സെറ്റ് വരയ്ക്കാൻ അനുവദിക്കുക.
- അവർ ഇൻഡെക്സ്ഡ് ഇമേജുകളുടെ colormaps രൂപം. ഗണമാണോയെന്നത് ചിത്രം 256 വ്യത്യസ്ത നിറങ്ങൾ പരമാവധി ഉപയോഗിക്കാം, എന്നാൽ ഇവ ഏതെങ്കിലും നിറങ്ങൾ കഴിയും. ഗണമാണോയെന്നത് ചിത്രത്തിന്റെ colormap GIMP ഒരു "ഇൻഡെക്സ്ഡ് പാലറ്റ്" എന്ന് വിളിക്കുന്നു.

യഥാർത്ഥത്തിൽ ഈ നിര്വഹിക്കുന്ന അരുതു GIMP ഉപയോഗം മുഖ്യധാരയിലേക്ക് വളരെ വീഴും; അവ എപ്പോഴും പാലറ്റുകളോ ഇടപെടുന്നതിൽ ഇല്ലാതെ GIMP

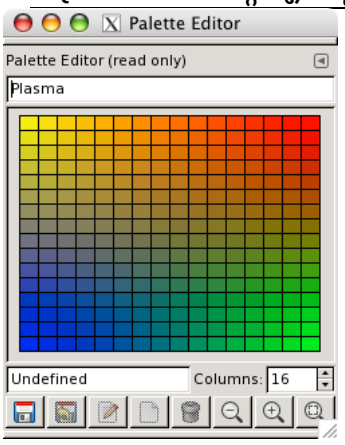
പകരം പരിഷ്കൃതമായ കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യാൻ സാധ്യമാണ്. എങ്കിലും, ഒരു ഉപയോക്താവിന്റെ അധികമായ മനസ്സിലാക്കിയിരിക്കേണ്ട എന്തെങ്കിലും ആകുന്നു, പോലും ഒരു കുറവ് ഉപയോക്താവിന്റെ അധികമായ ജിഫ് ഫയലുകൾ കൂടെ പ്രവർത്തിക്കുമ്പോൾ ഉദാഹരണത്തിന്, ചില സാഹചര്യങ്ങളിൽ അവരെക്കുറിച്ചു ചിന്തിക്കുക വരാം.

ചിത്രം 7.31. പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗ്



നിങ്ങൾ GIMP ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യുമ്പോൾ, അത് ഡസൻ നിർവചിച്ച പാലറ്റുകളോ വിതരണം വരുന്നു; നിങ്ങൾക്ക് പുതിയവ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. മുൻവിശദീകരിച്ച പാലറ്റുകളോ ചില പോലുള്ള "web safe" പരിഗണിക്കും നിറങ്ങൾ അടങ്ങുന്ന "Web" പാലറ്റ്, സാധാരണയായി ഗുണകരമാകുന്നത്; പാലറ്റുകളോ പല കൂടുതലോ കുറവോ whimsically തിരഞ്ഞെടുത്ത തോന്നുന്നു. നിങ്ങൾ Palettes dialog ഉപയോഗിച്ച് ലഭ്യമായ പാലറ്റുകളോ എല്ലാ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ ഒരു പുതിയ പാലറ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുകയും അതും ആരംഭ പോയിന്റാണ്.

ചിത്രം 7.32. പാലറ്റ് എഡിറ്റർ

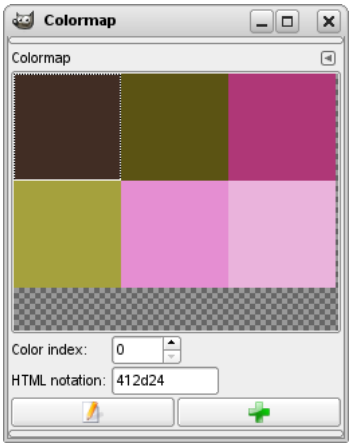


പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ ഒരു പാലറ്റ് ഡബിൾ ക്ലിക്ക് താങ്കള് ക്ലിക്ക് പാലറ്റ് നിന്നും നിറങ്ങൾ കാണിച്ചുകൊണ്ട്, അപ്പ് Palette Editor നൽകുന്നു. പണിസഞ്ചി നിറം ഏരിയയിൽ കാണിക്കുന്നു പോലെ ഒരു നിറം മേലെ ക്ലിക്ക് ആ നിറം ലേക്ക് GIMP ന്റെ മുൻഭാഗത്തെ സജ്ജമാക്കുന്നു: നിങ്ങൾ പാലറ്റ് കൊണ്ട് പെയിന്റ് ഇത് ഉപയോഗിക്കാം. ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ **Ctrl** കീ ഹോൾഡിങ്, മറുവശത്ത്, നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് നിറം ലേക്ക് GIMP ന്റെ പശ്ചാത്തല നിറം സജ്ജീകരിക്കുന്നു.
നിങ്ങൾക്ക്, പേര് പോലെ പാലറ്റ് എഡിറ്റർ ഇത്രകാലം അതു നിങ്ങൾ സ്വയം നിർമ്മിച്ച ഒരു പാലറ്റ് പോലെ ഒരു പാലറ്റ് വർണ്ണങ്ങൾ മാറ്റാൻ ഉപയോഗിക്കാം. നിങ്ങൾ GIMP വിതരണം എന്ന് പാലറ്റുകളോ എഡിറ്റുചെയ്യാനാകില്ല; എങ്കിലും അവരോടു തനിപ്പകർപ്പ് തുടർന്ന് പകർപ്പുകൾ എഡിറ്റുചെയ്യാനാകും.
നിങ്ങൾ പാലറ്റ് എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് പാലറ്റുകളോ സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, അവർ സ്വയം ഉടൻ GIMP പുറത്തുകടക്കാൻ പോലെ നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ GIMP ഡയറക്ടറിയുടെ `palettes` ഫോൾഡറിൽ സംരക്ഷിച്ചു. ഏത് പാലറ്റ് ഫയലുകൾ ഈ ഡയറക്ടറിയിൽ, അല്ലെങ്കിൽ GIMP ഇൻസ്റ്റാൾ ഉണ്ടാക്കിയ സിസ്റ്റം `palettes` ഡയറക്ടറിയിൽ, സ്വയം കയറ്റി പാലറ്റുകൾ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു നിങ്ങൾ GIMP ആരംഭിക്കാൻ അടുത്ത തവണ ഡയലോഗ്. നിങ്ങൾക്ക് മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് Palette Folders പേജ് ഉപയോഗിക്കുന്ന പാലറ്റ് പാത്ത് മറ്റ് ഫോൾഡറുകൾ ചേർക്കാൻ കഴിയും.
GIMP പാലറ്റുകളോ വിപുലീകരണം `.gpl` ഉപയോഗിച്ച് ഫയലുകൾ, ഒരു പ്രത്യേക ഫയൽ ഫോർമാറ്റിലുള്ള സൂക്ഷിച്ചിരിക്കുന്നു. ഇത് വളരെ ലളിതമായ ഫോർമാറ്റ്, അവർ ആസ്കി ഫയലുകൾ, അതിനാൽ മറ്റൊരു സ്രോതസ്സിൽ നിന്ന് പാലറ്റുകളോ നേടേണ്ടതുണ്ട്, ഒപ്പം GIMP അവരെ ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു അത് മിക്കവാറും പരിവർത്തനം പ്രയാസമാണെങ്കിലും ചെയ്യില്ല: വെറും പരിശോധിക്കാം ഏതെങ്കിലും `.gpl` നിങ്ങൾ എന്താണ് ചെയ്യേണ്ടതെന്ന് കാണും.

12.1. Colormap

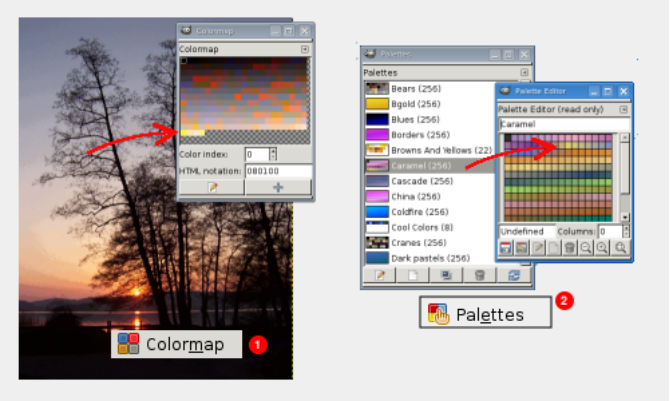
Confusingly, GIMP പാലറ്റുകളോ രണ്ടു തരം ഉപയോഗിക്കുന്നു. മറ്റുള്ളവരുടെ ശ്രദ്ധ പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ടൈപ്പ്: സ്വതന്ത്രമായി ഏതെങ്കിലും ഇമേജ് നിലനിൽക്കുന്ന പാലറ്റുകളും. രണ്ടാം തരം, *indexed palettes*, ഇൻഡെക്സ്ഡ് ഇമേജുകളുടെ colormaps രൂപം. ഓരോ ഇൻഡെക്സ്ഡ് ചിത്രത്തിൽ ലഭ്യമാണ് നിറങ്ങൾ സെറ്റ് നിർവ്വചനത്തിൽ, സ്വന്തം സ്വകാര്യ ഇൻഡെക്സ്ഡ് പാലറ്റ് ഉണ്ട്: ഗണമാണോയെന്നത് പാലറ്റ് അനുവദനീയമായ നിറങ്ങൾ പരമാവധി എണ്ണം 256. ഓരോ നിറം ഒരു ഇന്ഡക്സ് നമ്പർ ബന്ധപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നതിനാൽ ഈ പാലറ്റുകളോ "indexed" വിളിക്കുന്നു. (യഥാർത്ഥത്തിൽ, സാധാരണ പാലറ്റുകളോ നിറങ്ങളെ പോലെ എണ്ണപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു, പക്ഷേ നമ്പറുകൾ യാതൊരു ഫങ്ഷണൽ പ്രാധാന്യമുണ്ട്.)

ചിത്രം 7.33. Colormap ഡയലോഗ്



ഗണമാണോയെന്നത് ചിത്രത്തിന്റെ colormap പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗ് തെറ്റിദ്ധരിക്കരുത് ഏത് Indexed Palette dialog, കാണിച്ചിരിക്കുന്നു. പാലറ്റുകൾ സംഭാഷണം ലഭ്യമായ പാലറ്റുകളോ എല്ലാ ഒരു ലിസ്റ്റ് കാണിക്കുന്നു; Colormap ഡയലോഗ്, നിലവിലെ സജീവ ചിത്രത്തിന്റെ colormap കാണിക്കുന്നു അതു ഗണമാണോയെന്നത് ഇമേജ് ഇല്ലെങ്കിൽ അതു ഒന്നും കാണിക്കുന്നു.
എന്നിരിക്കിലും, ഏതെങ്കിലും സ്വരൂപത്തിൽ നിറങ്ങൾ നിന്ന് ഗണമാണോയെന്നത്-യഥാർത്ഥത്തിൽ സ്വരൂപത്തിൽ നിറങ്ങൾ നിന്ന് ഒരു സാധാരണ പാലറ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് പോപപ്പ് മെനുവിൽ നിന്ന് Import Palette തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ഈ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് പാലറ്റ് ഇംപോർട്ട് ഓപ്ഷൻ ചില ഓപ്ഷനുകൾ, നൽകുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് മാറികിട്ടി. നിങ്ങൾ എല്ലാ വർണ്ണങ്ങളും ഒരേ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഇൻഡെക്സ്ഡ് ഒരു കൂട്ടം ചിത്രങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുകയും (നിങ്ങൾക്ക് ഒരു പാലറ്റ് ആയി GIMP ന്റെ ഘനമായ ഏതെങ്കിലും ഇറക്കുമതി ചെയ്യാൻ കഴിയും.) ഈ സാധ്യത പ്രധാനപ്പെട്ട മാറുന്നു.
നിങ്ങൾ സൂചികപ്പെടുത്തിയിട്ടില്ല മോഡിലേക്ക് ഒരു ഇമേജ് പരിവർത്തനം ചെയ്യുമ്പോൾ, പ്രക്രിയയുടെ പ്രധാന ഭാഗമാണ് ചിത്രത്തിനായി ഗണമാണോയെന്നത് പാലറ്റ് സൃഷ്ടിയും. എങ്ങനെ ഇത് സംഭവിക്കുമ്പോൾ വിഭാഗം 6.6, "Indexed mode" വിശദമായി വിവരിച്ചിട്ടുണ്ട്. ചുരുക്കത്തിൽ, നിങ്ങൾ പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ നിന്ന് ഒരു നിശ്ചിത പാലറ്റ് ഉപയോഗിക്കാൻ അതിൽ ഒന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ പല രീതികൾ, ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.
ഇപ്രകാരം, മേൽപ്പറഞ്ഞ ചുരുക്കത്തിൽ സാധാരണ പാലറ്റുകളോ സൂചികയിലാക്കുകയോ പാലറ്റുകളോ നിങ്ങളെ സൂചികയിലാക്കുകയോ മോഡിലേക്ക് ഒരു ചിത്രം പരിവർത്തനം ചെയ്യുമ്പോൾ തിരിഞ്ഞു കഴിയും; സൂചികപ്പെടുത്തിയിട്ടില്ല പാലറ്റുകളോ പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗ് അവരെ ഇമ്പോർട്ടുചെയ്തോ സാധാരണ പാലറ്റുകളോ മാറി കഴിയും.

ചിത്രം 7.34. Colormap ഡയലോഗ് (1), പാലറ്റ് ഡയലോഗ് (2)



13. പ്രീസെറ്റുകളിൽ

നിങ്ങൾ പലപ്പോഴും പ്രത്യേക ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ, പ്രീസെറ്റുകൾ നിങ്ങൾക്കായുള്ളതാണ്. ഈ ക്രമീകരണങ്ങൾ ലാഭിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന അവരെ തിരികെ ലഭിക്കും.
Paint tools, which are normally in Toolbox, have a preset system that have been much improved with GIMP-2.8. Color tools (except Posterize and Desaturate), which are not normally in Toolbox, have their own preset system.
എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗുകൾ താഴെയുള്ള നാല് ബട്ടണുകൾ, സംരക്ഷിക്കാനായി, ഇല്ലാതാക്കുക പുനഃസ്ഥാപിക്കുക റീസെറ്റ് പ്രീസെറ്റുകൾ അനുവദിക്കുക. PLACEHOLDER,-101607
പെയിന്റ് പ്രീസെറ്റുകൾ വിഭാഗം 5.1, "ടൂൾ പ്രീസെറ്റുകളിൽ സംഭാഷണം" വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.
കളർ ടൂൾ പ്രീസെറ്റുകൾ വിഭാഗം 5.1.1, "Color Tool Presets" വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

14. ലളിത വസ്തുക്കൾ ഡ്രോയിംഗ്

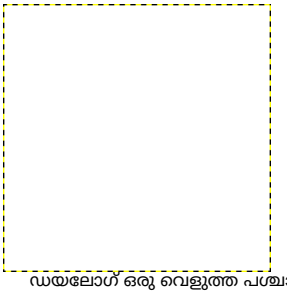
ഈ ഭാഗത്ത് നിങ്ങൾ GIMP ലളിതമായ വസ്തുക്കൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ എങ്ങനെ പഠിക്കും. അതു നിങ്ങൾ അത് എങ്ങനെ അവയെന്തെല്ലാമെന്നു് ഒരിക്കൽ പ്രെറ്റി എളുപ്പമാണ്. GIMP ഏറ്റവും പുതിയ ഉപയോക്താക്കളെ നഷ്ടപ്പെട്ടു ലഭിക്കുന്ന Tools കുറുക്കുവഴികളും ഒരു വലിയ ലഭ്യമാക്കുന്നു.

14.1. നേരായ ലൈൻ ഡ്രോയിംഗ്

ന്റെ ഒരു വര ചിത്രകലയെ വഴി നമുക്ക് തുടങ്ങാം. ഒരു വര സൃഷ്ടിക്കുന്നതിനുള്ള എളുപ്പമാർഗ്ഗം നിങ്ങളുടെ പ്രിയപ്പെട്ട brush tool, മൗസ്, കീബോർഡ് ഉപയോഗിച്ച് ആണ്.

പ്രക്രിയ 7.1. നേരായ ലൈൻ ഡ്രോയിംഗ്

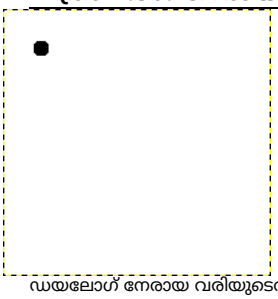
1. **ചിത്രം 7.35. ഒരു പുതിയ ഇമേജ്**



ഡയലോഗ് ഒരു വെളുത്ത പശ്ചാത്തലത്തിൽ നിറഞ്ഞു പുതിയ ചിത്രം, കാണിക്കുന്നു.

ഒരു new image സൃഷ്ടിക്കുക. നിങ്ങളുടെ പ്രിയപ്പെട്ട brush tool തിരഞ്ഞെടുക്കുക അല്ലെങ്കിൽ സംശയമുണ്ടെങ്കിൽ, pencil ഉപയോഗിക്കുക. ഒരു foreground color തിരഞ്ഞെടുക്കുക, പക്ഷേ മുന്നിലും പശ്ചാത്തലത്തിലും നിറങ്ങൾ വ്യത്യസ്തമാണ് ഉറപ്പാക്കുക.

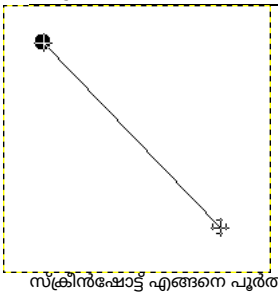
2. **ചിത്രം 7.36. നേരായ വരിയുടെതുടക്കം**



ഡയലോഗ് നേരായ വരിയുടെതുടക്കം സൂചിപ്പിക്കുന്നു ആദ്യ ഡോട്ട് പുതിയ ചിത്രം, കാണിക്കുന്നു. ഡോട്ട് ഒരു കറുത്ത മുൻഭാഗത്തെ ഉണ്ട്.

ഇടത് മൌസ് ബട്ടണ് image display പ്രദേശത്ത് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒരു ആരംഭ പോയിന്റ് സൃഷ്ടിക്കുക. നിങ്ങളുടെ കാൻവാസ് ചിത്രം 7.35, "ഒരു പുതിയ ഇമേജ്" സമാനമായ നോക്കേണ്ടതാണ്.

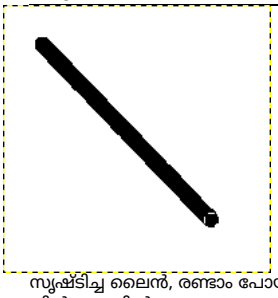
3. **ചിത്രം 7.37. ഹെൽപ്**



സ്ക്രീൻഷോട്ട് എങ്ങനെ പൂർത്തിയായി ലൈൻ നോക്കും സൂചിപ്പിക്കുന്നു ഹെൽപ്, കാണിക്കുന്നു.

ഇപ്പോൾ, നിങ്ങളുടെ കീബോർഡിൽ Shift ബട്ടൺ പിടിക്കുക ആപ്പിയ സൃഷ്ടിച്ച ആരംഭ പോയിന്റിൽ നിന്ന് മൗസ് നീക്കുക. എത്ര ലൈൻ നോക്കും സൂചിപ്പിക്കുന്ന ഒരു നേർത്ത ലൈൻ കാണും.

4. **ചിത്രം 7.38. രണ്ടാമത്തെ ക്ലിക്കിൽ സൂത്രം**



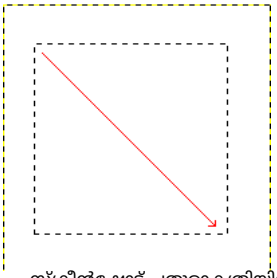
സൃഷ്ടിച്ച ലൈൻ, രണ്ടാം പോയിന്റ് (അല്ലെങ്കിൽ അവസാന പോയിന്റ്) ഡ്രോയിംഗ് Shift കീ ഇപ്പോഴും അമർത്തിക്കൊണ്ടിരിക്കുമ്പോൾ ശേഷം ചിത്രം വിൻഡോയിൽ ദൃശ്യമാകുന്നു.

നിങ്ങൾ ലൈൻ ദിശ നീളവും തൃപ്തികരമാണെങ്കിൽ, ലൈൻ പൂർത്തിയാക്കാൻ വീണ്ടും ഇടത് മൗസ് ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. GIMP ഇപ്പോൾ ഒരു വര പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ലൈൻ ലഭ്യമാകുന്നില്ല എങ്കിൽ, മുന്നിലും പശ്ചാത്തലത്തിലും വർണ്ണങ്ങൾ പരിശോധിച്ച് നിങ്ങൾ പെയിന്റിംഗ് സമയത്ത് അമർത്തുമ്പോൾ Shift കീ കാക്കുന്ന ഉറപ്പാക്കുക. നിങ്ങൾ Shift കീ ഹോൾഡ് തുടർച്ചയായി അധിക അവസാന പോയിന്റുകൾ സൃഷ്ടിച്ചുകൊണ്ട് ലൈനുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നത് തുടരാൻ സാധിക്കും.

14.2. ഒരു അടിസ്ഥാന ആകാരം സൃഷ്ടിക്കുന്നത്

1. GIMP ഡ്രോയിംഗ് ഉപയോഗിക്കാൻ രൂപകൽപ്പന ചെയ്തിട്ടില്ല. PLACEHOLDER,-103163 എന്നിരുന്നാലും, നിങ്ങൾ വിഭാഗം 14.1, "നേരായ ലൈൻ ഡ്രോയിംഗ്" അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് വിവരിച്ച സാങ്കേതികവിദ്യ ഉപയോഗിച്ച് അവരെ മഷി ഒന്നുകിൽ രൂപങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാം. തീർച്ചയായും, ഒരു ആകാരം വരയ്ക്കാൻ വിവിധ മറ്റ് വഴികളുണ്ട്, എന്നാൽ ഞങ്ങൾ ഇവിടെ ഏറ്റവും എളുപ്പമുള്ള പശുക്കൾ പറ്റിയിരിക്കും കാണാം. അതുകൊണ്ട്, ഒരു new image സൃഷ്ടിക്കാനും foreground and background colors വ്യത്യസ്തമാണ് പരിശോധിക്കുക.

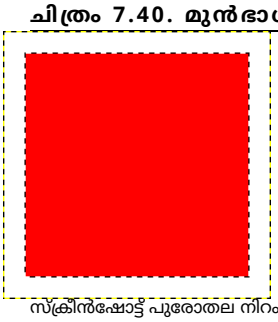
2. **ചിത്രം 7.39. ചതുരാകൃതിയിലുള്ള സെലക്ഷനും സൃഷ്ടിക്കുന്നു**



സ്ക്രീൻഷോട്ട് ചതുരാകൃതിയിലുള്ള സെലക്ഷനും എങ്ങനെ സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു ഇത് തെളിയിക്കുന്നു. അമർത്തി നിങ്ങൾ ചുവന്ന അമ്പു ദിശയിൽ മൌസ് നീങ്ങുമ്പോൾ ഇടത് മൗസ് ബട്ടൺ പിടിക്കുക.

ദീർഘചതുരങ്ങൾക്കോ അല്ലെങ്കിൽ ellipses പോലുള്ള അടിസ്ഥാന രൂപങ്ങൾ, selection tools ഉപയോഗിച്ചും സൃഷ്ടിക്കാം. ഈ ട്യൂട്ടോറിയൽ ഒരു ഉദാഹരണമായി ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിരക്കു ഉപയോഗിക്കുന്നു. അതുകൊണ്ട്, rectangular selection tool തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഒരു പുതിയ നിര സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന്: അമർത്തി നിങ്ങൾ ഇമേജ് (ചിത്രം ??? പ്രതിപാദിക്കുന്നുണ്ട്) മറ്റൊരു സ്ഥാനത്തേക്ക് മൌസ് നീങ്ങുമ്പോൾ ഇടത് മൗസ് ബട്ടൺ പിടിക്കുക. മൌസ് ബട്ടൺ വിടുമ്പോൾ നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്. കീ മോഡിഫയറുകൾക്കുള്ളകീബോർഡ് കുറിച്ചുള്ള കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് selection tools കാണുന്നു.

3. **ചിത്രം 7.40. മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം നിറഞ്ഞു ഞാന് ഒരു**



സ്ക്രീൻഷോട്ട് പുരോതല നിറം നിറഞ്ഞു ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിരക്കു കാണിക്കുന്നു.

നിരക്കു സൃഷ്ടിച്ചതിനുശേഷം, ഒന്നുകിൽ ഒരു പൂരിപ്പിക്കാത്ത താങ്കളുടെ ഇച്ഛാനുസരണം മുൻഭാഗത്തെ നിറം ഒരു ഔട്ട്ലൈൻ ആകാരം സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. ആദ്യ ഓപ്ഷനായി നിങ്ങൾ പോകാം, ഒരു foreground color തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി bucket fill tool ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് പൂരിപ്പിക്കുക. പറഞ്ഞ മാർഗ്ഗമാണ് തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, Edit മെനുവിൽ നിന്നും Stroke selection മെനു ഇനം ഉപയോഗിച്ച് ഒരു രൂപരേഖ സൃഷ്ടിക്കുക. നിങ്ങൾ ഫലം, remove the selection തൃപ്തികരമാണെങ്കിൽ.

പാഠം 8. സംയോജിത ചിത്രങ്ങൾ

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. ലെയറുകൾ ആമുഖം

1.1. ലെയർ പ്രോപ്പർട്ടീസ്

2. ലെയർ മോഡ്യൂകൾ
3. പുതിയ തലങ്ങളെ ഉണ്ടാക്കുന്നു
4. ലെയർ ഗ്രൂപ്പുകൾ

1. ലെയറുകൾ ആമുഖം

ഒരു GIMP ചിത്രം ചിത്രീകരിക്കാൻ ഒരു നല്ല വഴി transparencies ഒരു സ്റ്റാക്ക് ആണ്: GIMP ടെർമിനോളജിയിൽ ഓരോ വ്യക്തിയിലും സുതാര്യത ഒരു *layer* വിളിക്കുന്നു. മെമ്മറി മാത്രമേ തുക ലഭ്യമായ സിസ്റ്റത്തിൽ: യാതൊരു പരിധി താത്വികമായി, പാളികൾ എണ്ണം ചിത്രം ഉണ്ടെങ്കിൽ കഴിയും എന്നതാണ്. നൂതന ഉപയോക്താക്കൾക്ക് പാളികൾ ഡസൻ അടങ്ങിയ ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ അതു അസാധാരണമല്ല.
ഒരു ചിത്രം ലെ പാളികൾ സംഘടനയുടെ മെയിൻ പണിസഞ്ചി ശേഷം ഏത് GIMP ലെ ഡയലോഗ് ജാലകത്തിന്റെ രണ്ടാമത്തെ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട തരം പാളികളുടെ ഡയലോഗ്, ഇല്ലതന്നെ. ലെയറുകൾ ഡയലോഗ് രൂപം .ഹാളിനൊരുവശത്തായി ദൃഷ്ടാന്തം കാണിച്ചിരിക്കുന്നു. ഇത് എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു Layers Dialog വിഭാഗത്തിൽ വിശദമായി പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കുന്നു, എന്നാൽ അവർ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന പാളി ഉള്ള സംബന്ധിച്ചു ഇവിടെ അത് ചില വശങ്ങളെക്കുറിച്ച് ബാധിക്കുന്നതാണ്.
ഓരോ തുറക്കുക ചിത്രം ഏത് സമയത്തും ഒറ്റ *active drawable* നടത്തിയിട്ടുണ്ട്. ഒരു "drawable" പാളികൾ, മാത്രമല്ല പോലുള്ള ചാനലുകൾ, പാളി മാസ്കുകൾ എന്നിവയും മാസ്ക് കാര്യങ്ങളുടെ മറ്റ് നിരവധി തരത്തിലുള്ള ഉൾപ്പെട്ടിട്ടുള്ള ഒരു GIMP ആശയമാണ്. (അടിസ്ഥാനപരമായി, ഒരു "drawable" പെയിന്റിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് പാത്രമായി കഴിയുന്ന ഒന്നും ആണ്). ഒരു പാളി നിലവിൽ സജീവമാണ്, അത് പാളികൾക്ക് ഡയലോഗ് ഹൈലൈറ്റുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു; അതിന്റെ പേർ ഇമേജ് വിൻഡോയുടെ സ്റ്റാറ്റസ് ഏരിയയിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. അല്ല എങ്കിൽ അതു മാകാം അത് സജീവമാക്കുന്നതിന് കഴിയും. പാളികൾ ആരും ഹൈലൈറ്റുചെയ്ത് എങ്കിൽ അത് സജീവ വരയ്ക്കാനാകുന്നത് ഒരു പാളി മറ്റെന്തെങ്കിലും അതിനർത്ഥം.
ഒരു ഇമേജ് വിൻഡോയുടെ മുകളിൽ മെനുബാർ, നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ സജീവ പാളി ബാധിക്കുന്ന കമാൻഡുകൾ കാർഡുള്ള, Layer എന്ന ഒരു മെനു കണ്ടെത്താൻ കഴിയും. ഒരേ മെനു പാളികളുടെ ഡയലോഗിൽ വലത്-ക്ലിക്കുചെയ്ത് ആക്സസ് ചെയ്യാം.

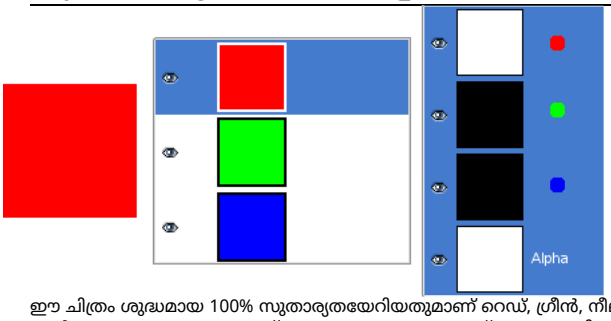
1.1. ലെയർ പ്രോപ്പർട്ടീസ്

ഒരു ചിത്രം ഓരോ പാളി പ്രധാനപ്പെട്ട ഗുണവിശേഷങ്ങൾ നിരവധി:

പേര്
: ഓരോ പാളി നാമം ഉണ്ട്. ഈ പാളി സൃഷ്ടിച്ചു യാന്ത്രികമായി നൽകുന്നത്, പക്ഷേ ഇത് നിങ്ങൾക്ക് മാറ്റാവുന്നതാണ്. നിങ്ങൾ പാളികളുടെ ഡയലോഗിൽ, അല്ലെങ്കിൽ അവിടെ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ദൃശ്യമാകുന്ന, Edit Layer Attributes മെനുവിൽ മികച്ച എൻട്രി തിരഞ്ഞെടുത്ത് അത് ഡബിൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഒരു പാളി ഒന്നുകിൽ പേര് മാറ്റാൻ കഴിയും.

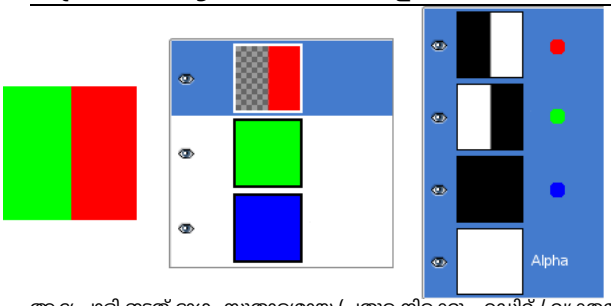
ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്നു അല്ലെങ്കിൽ അഭാവം
: ഒരു ആല്ഫാ ചാനലിന് ഒരു പാളി ഓരോ പിക്സൽ എത്രത്തോളം സുതാര്യമായ കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ encodes. കറുത്ത പൂർണ്ണമായ സുതാര്യതയും ചാര തലങ്ങളിൽ ഭാഗിക transparencies ആണ് വെളുത്ത പൂർണ്ണമായ അതാര്യത ആകുന്നു അതു ചാനൽ സംഭാഷണം ദൃശ്യമാണ്.
പശ്ചാത്തല പാളി പ്രത്യേക ആണ്. നിങ്ങൾ ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൃഷ്ടിച്ചു, അത് ഇപ്പോഴും ഒരു പശ്ചാത്തല പാളി ഒരേയൊരു പാളി ഉണ്ട്. ചിത്രം അസാധ്യമാണ് വർണ്ണം തരം സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടു എങ്കില് ഈ പാളി ആൽഫ ചാനൽ ഉണ്ട്. പുറമെ പശ്ചാത്തല പാളി നിന്നും എല്ലാ പാളികൾ നിയുക്തമാക്കേണ്ട പോലും അസാധ്യമാണ് വർണ്ണം തരം, ആൽഫാ ചാനൽ യാന്ത്രികമായി സൃഷ്ടിക്കുന്നു ഒരു പുതിയ പാളി, ചേർക്കുക എങ്കിൽ. , സുതാര്യതയും ഒരു പശ്ചാത്തല പാളി ലഭിക്കാൻ ഒന്നുകിൽ നിങ്ങൾ ഒരു സുതാര്യമായ വർണ്ണം തരം ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ പുതിയ ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് Add an Alpha Channel ഉപയോഗിക്കുക.
ഒരു ചിത്രം ചുവടെ പാളി പുറമെ ഓരോ പാളി സ്വയം ആൽഫാ ചാനൽ ഉണ്ട്, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ആൽഫ മൂല്യങ്ങളുടെ ഒരു ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി പ്രാതിനിധ്യം കാണാൻ കഴിയില്ല. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് ഗ്ലോസറിയിൽ Alpha കാണുക.
ആൽഫാ ചാനലിനായി ഉദാഹരണം.

ചിത്രം 8.1. ആൽഫാ ചാനൽ ഉദാഹരണം: അടിസ്ഥാന ചിത്രം



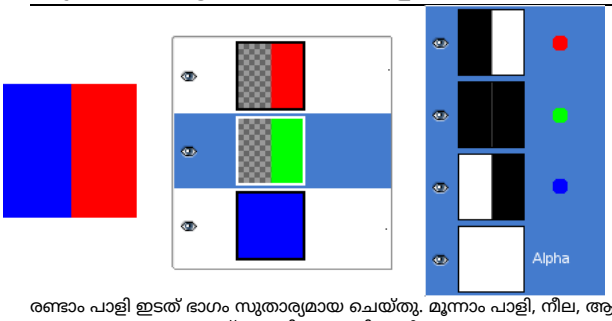
ഈ ചിത്രം ശുദ്ധമായ 100% സുതാര്യതയേറിയതുമാണ് റെഡ്, ഗ്രീൻ, നീല ചായം മൂന്നു സങ്കല്പങ്ങള്. ചാനൽ ഡയലോഗിൽ നിങ്ങൾ ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ചേർത്തു കാണാം. കുറഞ്ഞത് ഒരു 100% അസാധ്യമാണ് ഉണ്ടല്ലോ ചിത്രം സുതാര്യമായ കാരണം അത് വെള്ള. നിലവിലെ പാളി ചുവന്ന ഏറെ: തങ്കം ചുവന്ന ചായം ആയതിനാൽ, പച്ച ആരും നീല ഇല്ല പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചാനലുകൾ കറുത്തും ഇരിക്കുന്നു.

ചിത്രം 8.2. ആൽഫാ ചാനൽ ഉദാഹരണം: വൺ സുതാര്യമായ പാളി



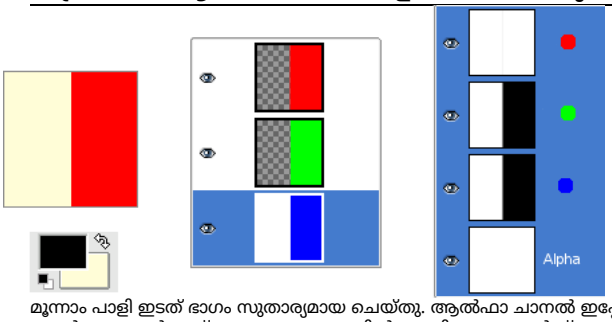
ആദ്യ പാളി ഇടത് ഭാഗം സുതാര്യമായ (ചതുര നിരക്കു, എഡിറ്റ് / വ്യക്തമായ) ചെയ്തു. രണ്ടാം പാളി, പച്ച, ദൃശ്യമാണ്. ആൽഫ ചാനൽ ചിത്രം ഈ ഭാഗത്തെ അസാധ്യമാണ് ഒന്നുമില്ലാത്തതിനാൽ, ഇപ്പോഴും വെളുത്ത.

ചിത്രം 8.3. ആൽഫാ ചാനൽ ഉദാഹരണം: രണ്ട് സുതാര്യമായ പാളികൾ



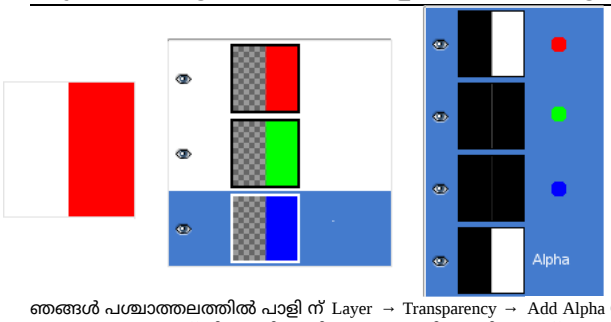
രണ്ടാം പാളി ഇടത് ഭാഗം സുതാര്യമായ ചെയ്തു. മൂന്നാം പാളി, നീല, ആദ്യത്തെയും രണ്ടാമത്തെയും പാളികൾ വഴി ദൃശ്യമാണ്. ആൽഫ ചാനൽ ചിത്രം ഈ ഭാഗത്തെ അസാധ്യമാണ് ഒന്നുമില്ലാത്തതിനാൽ, ഇപ്പോഴും വെളുത്ത.

ചിത്രം 8.4. ആൽഫാ ചാനൽ ഉദാഹരണം: മൂന്ന് സുതാര്യമായ പാളികൾ



മൂന്നാം പാളി ഇടത് ഭാഗം സുതാര്യമായ ചെയ്തു. ആൽഫാ ചാനൽ ഇപ്പോഴും വെളുത്ത, തലം ഇടത് ഭാഗം, വെളുത്ത അതാര്യവുമാണ്! പശ്ചാത്തല പാളി ആൽഫ ചാനൽ ഉണ്ട്. ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, തെളിഞ്ഞ കമാൻഡ് ഇറേസർ പ്രവർത്തിക്കുന്നു പണിസഞ്ചി പശ്ചാത്തലം നിറം ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ചിത്രം 8.5. ആൽഫാ ചാനൽ ഉദാഹരണം: ആൽഫാ ചാനൽ പശ്ചാത്തല ചേർത്തു



ഞങ്ങൾ പശ്ചാത്തലത്തിൽ പാളി ന് Layer → Transparency → Add Alpha Channel കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ചു. ഇപ്പോൾ, ചിത്രത്തിന്റെ ഇടത് ഭാഗം പൂർണമായി സുതാര്യമായ ആണ് ചിത്രത്തിൽ കിടക്കുന്ന പേജിന്റെ നിറം ഉണ്ട്. ആൽഫ channel ലഘുചിത്രം ഇടത് ഭാഗം ചാനൽ സംഭാഷണം കറുത്ത (സുതാര്യമായ) ആണ്.

ലെയർ തരം

ലെയർ തരം ചിത്ര തരം (മുമ്പത്തെ വിഭാഗം കാണുക) ഒരു ആൽഫാ ചാനൽ സാന്നിധ്യം അല്ലെങ്കിൽ അഭാവം നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. ഈ സാധ്യത പാളി തരം:

- ആർജിബി
- RGBA
- ഗ്രേ
- GRA
- ഇൻഡെക്സ്
- IndexedA

ഈ സംവാദത്തിൽ പ്രധാന കാരണം മിക്ക ഫിൽട്ടറുകൾ (Filters മെനുവിൽ) മാത്രം പാളി തരം ഉപസെറ്റ് അംഗീകരിക്കുന്നു, മെനുവിൽ സജീവ പാളി സ്വീകാര്യമായ തരം ഇല്ലെങ്കിലോ ഗ്രേ ഔട്ട് ദൃശ്യമാകുന്ന ആണ്. പലപ്പോഴും നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ മോഡ് മാറ്റുന്നതിലൂടെ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ചേർത്തുകൊണ്ടോ നീക്കംചെയ്ത് ഒന്നുകിൽ ഈ പരിഹരിക്കാൻ കഴിയും.

PLACEHOLDER,-100892 ദൃഷ്ടിഗോചരത

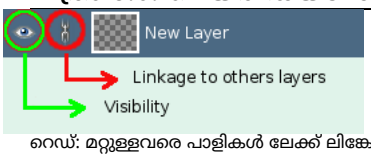
It is possible to remove a layer from an image, without destroying it, by clicking on the symbol in the Layers dialog. This is called "toggling the visibility" of the layer. Most operations on an image treat toggled-off layers as if they did not exist. When you work with images containing many layers, with varying opacity, you often can get a better picture of the contents of the layer you want to work on by hiding some of the other layers.

> **സൂചന**
> നിങ്ങൾ കണ്ണ് ചിഹ്നത്തിൽ -click *Shift*, എല്ലാ പാളികൾ നിങ്ങൾ മറയ്ക്കാൻ ക്ലിക്ക് ഒറ്റ *except* കാരണമാകും.

മറ്റ് പാളികൾ പ്ലേസ്ഹോൾഡർ-100896 ലിങ്കേജ്

നിങ്ങൾ കണ്ണ് ഐക്കൺ, തലം ലഘുചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുക, നിങ്ങൾക്ക് (നീക്കുക ഉപകരണം അല്ലെങ്കിൽ ഒരു രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ഉദാഹരണത്തിന്) ഒന്നിലധികം ലേയറുകളിൽ ഓപ്പറേഷൻസ് ഗ്രൂപ്പ് പാളികൾ നിങ്ങളെ പ്രാപ്തമാക്കുന്നു ഒരു ചെയിൻ ഐക്കൺ, നേടുകയും.

ചിത്രം 8.6. ലെയർ ഡയലോഗ്



റെഡ്: മറ്റുള്ളവരെ പാളികൾ ലേക്ക് ലിങ്കേജ്. പച്ച: ദൃഷ്ടിഗോചരത.

വലിപ്പം, ബൗണ്ടറി

GIMP, ഒരു പാളി അതിരുകൾ അനിവാര്യമായും ഇത് അടങ്ങുന്ന ചിത്രം അതിരുകൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്നില്ല. നിങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, ഉദാഹരണത്തിന്, ഓരോ ടെക്സ്റ്റ് ഇനത്തിൽ അതിന്റേതായ വ്യത്യസ്ത പാളി ചെല്ലുന്നതു; പിന്നെ പാളി കൃത്യമായും ടെക്സ്റ്റ് കൂടുതൽ ഒന്നും അടങ്ങിയിട്ടുണ്ട് വലുപ്പംമാറ്റിയത് ആണ്. ഒപ്പം, കട്ട്-ഒട്ടിക്കുകയോ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പുതിയ ലയർ ഉണ്ടാക്കുക, പുതിയ പാളി ഒട്ടിക്കാൻ ഇനം ഉൾക്കൊള്ളാൻ മാത്രം വെറും വലിയ വലിപ്പമുള്ള ആണ്. ചിത്രം വിൻഡോയിൽ, നിലവിലെ സജീവ പാളി അതിരുകൾ ഒരു ബ്ലാക്ക് ആൻഡ് മഞ്ഞ ഒന്നിടവിട്ട വര കൊണ്ട് ഔട്ട്ലൈൻ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു. എന്തുകൊണ്ട് ഈ സംവാദത്തിൽ പ്രധാന കാരണം നിങ്ങൾ അതിന്റെ അതിരുകൾ പുറത്തുള്ള ഒരു പാളി ലേക്ക് ഒന്നും ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല എന്നതാണ്: നിങ്ങൾ നിലവിലില്ല എന്തു പ്രവർത്തിക്കാൻ കഴിയില്ല. ഇത് നിങ്ങൾ പ്രശ്നങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ Layer മെനു ചുവടെ സമീപം കണ്ടെത്താൻ കഴിയുന്ന നിരവധി കമാൻഡുകൾ ഏതെങ്കിലും ഉപയോഗിച്ച് പാളി തലങ്ങളും മാറ്റാനും കഴിയും.

> **കുറിപ്പ്**
> ഒരു പാളി ഉപഭോഗം മെമ്മറി അളവ് അതിന്റെ അളവുകൾ, അതിന്റെ ഉള്ളടക്കം അല്ല നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. അതിനാൽ, പല പാളികൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്ന വലിയ ചിത്രങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രങ്ങൾ ജോലി വരുത്തിയാൽ അതിനെ മിനിമം സാധ്യത വലുപ്പം പാളികൾ നയപരമായ കൂലി.

അതാര്യത

ഒരു പാളി ഒപാസിറ്റി അതു വഴി കാണിക്കാൻ സ്റ്റാക്കിലുള്ള അതിൻറെ താഴ്ഭാഗത്ത് പാളികളിൽ നിറങ്ങൾ അനുവദിക്കുന്ന എത്രമാത്രം തീരുമാനിക്കുന്നു. അതാര്യത 0 എന്നർത്ഥം പൂർണ്ണമായ സുതാര്യതയും, 100 പൂർണ്ണമായ അതാര്യത എന്നർത്ഥം കൂടെ, 0 മുതൽ 100 വരെയാണ്.

മോഡ്

ഒരു പാളി മോഡ് പാളി നിന്ന് നിറങ്ങൾ ദൃശ്യമായ ഒരു ഫലം ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ ആസ്പദമായ പാളികളിൽ നിറങ്ങൾ സംയോജിപ്പിച്ചു നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. ഈ തുടർന്നുവരുന്ന, അതിന്റേതായ ഒരു വിഭാഗം അർഹിക്കുന്നു ഒരു ന്യൂറൽ സങ്കീർണ്ണമായ, ഒപ്പം ന്യൂറൽ പ്രധാനപ്പെട്ട, ആശയമാണ്. ??? കാണുക.

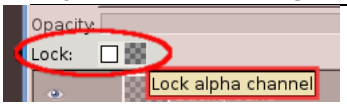
ലെയർ മാസ്ക്

ആൽഫാ ചാനൽ പുറമേ, ഒരു പാളി സുതാര്യത നിയന്ത്രിക്കാൻ മറ്റൊരു വഴിയുണ്ട്: ഏത് പാളി ബന്ധപ്പെട്ട അധിക ഗ്രേസ്കെയിലില് വരയ്ക്കാനാകുന്നത് ഒരു *layer mask* ചേർത്തുകൊണ്ട്. ഒരു പാളി സ്വതവേ ഒരു പാളി മാസ്ക് ചെയ്തിട്ടില്ല: അതു പ്രത്യേകമായി ചേർക്കണം. ലെയർ മാസ്ക്, അവ എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കാൻ, Layer Mask വിഭാഗത്തിൽ അധികം വ്യാപകമായി വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

"Lock alpha channel" ക്രമീകരണം

ലെയറുകൾ ഡയലോഗ് മുകളിലെ ഇടത് കോണിലുള്ള (ചിത്രം കാണുക) പാളി സുതാര്യത വേണ്ടി "Lock" ക്രമീകരണം നിയന്ത്രിക്കുന്ന ഒരു ചെറിയ ചെക്ക്ബോക്സ് ലഭ്യമാകുന്നു. ഒത്തുനോക്കി എങ്കിൽ, ലെയർ ആൽഫാ ചാനൽ ലോക്ക്, ആർക്കും കൃത്രിമത്വം അതിന്മേൽ സ്വാധീനം പ്രകടമാകാൻ. പ്രത്യേകിച്ചും, പാളി സുതാര്യമായ ഭാഗം ലേക്ക് ചെയ്യുന്ന ഒന്നും ബാധിക്കുകയോ ഇല്ല.

ചിത്രം 8.7. ലോക്ക് ആൽഫാ ചാനൽ



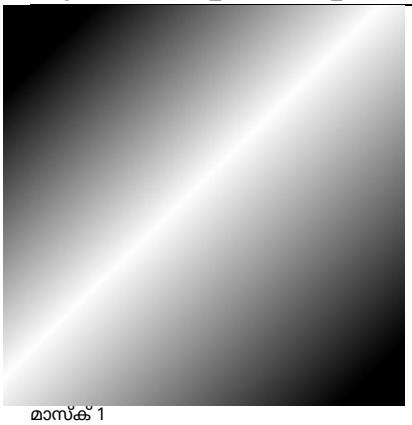
2. ലെയർ മോഡുകൾ

GIMP ഇരുപത്തൊന്നു പാളി മോഡുകൾ ഉണ്ട്. ലെയർ മോഡുകൾ പുറമേ ചിലപ്പോൾ "blending modes" വിളിക്കുന്നു. ഒരു പാളി മോഡ് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് അതിനു ചുവട്ടിൽ പാളി അല്ലെങ്കിൽ പാളികൾ അടിസ്ഥാനമാക്കി പാളി അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രം രൂപം മാറുമ്പോൾ. ഒരേയൊരു പാളി ഉണ്ടെങ്കിൽ, പാളി മോഡ് ഫലപ്രദമാകില്ല. അതുകൊണ്ടു അവിടെ സ്വരൂപത്തിൽ പാളി മോഡുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും രണ്ട് പാളികൾ ആയിരിക്കണം.
നിങ്ങൾ പാളികളുടെ ഡയലോഗിൽ Mode മെനുവിൽ പാളി മോഡ് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. GIMP എങ്ങനെ താഴെയുള്ള പാളി ഇതേ ലൊക്കേഷനിൽ പിക്സൽ ടോപ് പാളി ഓരോ പിക്സൽ സംയോജിപ്പിച്ച് നിർണ്ണയിക്കാൻ പാളി മോഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> പണിസഞ്ചി ഓപ്ഷനുകൾ ബോക്സിൽ ഒരു ലിസ്റ്റ് ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ പാളി രീതികളെ സമാനമായ രീതിയിൽ പെയിന്റിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധിക്കുന്ന മോഡുകൾ അടങ്ങുന്ന ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ പാളികൾ ലഭ്യമായ പെയിന്റിംഗിന് ഒരേ മോഡുകൾ എല്ലാ ഉപയോഗിക്കാം, രണ്ടു അധിക മോഡുകൾ വെറും പെയിന്റിംഗ് ടൂളുകൾ ഉണ്ട്. വിഭാഗം 3.3, "ബ്രഷ് ഉപകരണങ്ങൾ (പെൻസിൽ, അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു, എയർബ്രഷ്)" കാണുക.

ലെയർ മോഡുകൾ ചിത്രം സങ്കീർണ്ണമായ നിറം മാറ്റങ്ങൾ അനുവദിക്കൂ. അവർ പലപ്പോഴും മാസ്ക് ഒരു തരം പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഒരു പുതിയ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് മേൽ ഒരു ഖരരൂപത്തിലുള്ള വൈറ്റ് പാളി ഇട്ടു "Saturation" പുതിയ പാളി പാളി മോഡ് സജ്ജമാക്കാൻ എങ്കിൽ ആസ്പദമായ കാണാവുന്ന പാളികൾ ചാര ഷെയ്ഡുകളിൽ ദൃശ്യമാകും.

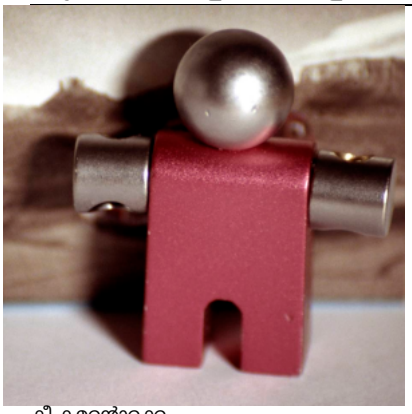
ചിത്രം 8.8. പാളി മോഡ് ഉദാഹരണങ്ങൾ ചിത്രങ്ങൾ (മാസ്കുകൾ)



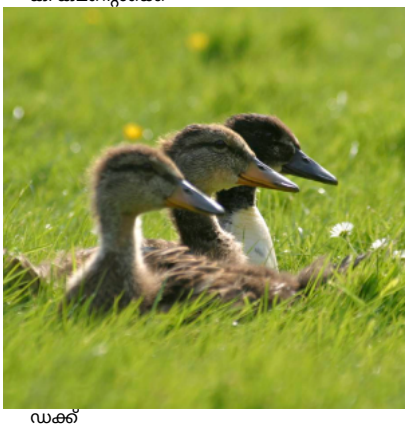
മാസ്ക് 1

മാസ്ക് 2

ചിത്രം 8.9. പാളി മോഡ് ഉദാഹരണങ്ങൾ ചിത്രങ്ങൾ (പശ്ചാത്തലങ്ങൾ)



കീ കമന്റൊക്കെ



ഡക്ക്

താഴെ പാളി മോഡുകൾ വിശദീകരണങ്ങളിലെ, സമവാക്യങ്ങൾ പുറമേ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു. ഈ പാളിയിൽ മോഡുകൾ മാത്തമാറ്റിക്സ് ജിജ്ഞാസ പാലിക്കുന്നവർക്ക് ആണ്. എന്നിരുന്നാലും ഫലപ്രദമായി പാളി മോഡുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിന് സമവാക്യങ്ങളെ മനസ്സിലാക്കാൻ ആവശ്യമില്ല. സമവാക്യങ്ങൾ ചുരുക്കെഴുത്താണ് നൊട്ടേഷനിൽ ഇരിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, സമവാക്യം

സമവാക്യം 8.1. ഉദാഹരണം

മാർഗ്ഗങ്ങളിലൂടെ, " For each pixel in the upper (*M*ask)and lower (*I*mage) layer, add each of the corresponding color components together to form the *E* resulting pixel's color. " പിക്സൽ നിറം ഘടകങ്ങൾ എപ്പോഴും 0 255 നും ഇടയിലായിരിക്കണം.

കുറിപ്പ്

> താഴെ വിവരണം പറയുന്നതുപോലെ എങ്കിൽ, ഒരു നെഗറ്റീവ് നിറം ഘടകം 0 സജ്ജമാക്കുകയും 255 വലുതാണ് ഒരു കളർ ഘടകം 255 സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്നു.

ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണങ്ങൾ മോഡുകൾ ഓരോ ഇഫക്റ്റുകൾ കാണിക്കുക.
ഓരോ മോഡ് ഫലങ്ങൾ ഏറ്റവും ലേയറുകളിൽ നിറങ്ങൾ ആശ്രയിച്ചിരിക്കും വ്യത്യാസപ്പെടുന്നതിനാല്, ഈ ചിത്രങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് മാത്രമേ മോഡുകൾ എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു ഒരു പൊതു ആശയം നൽകാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾക്ക് സ്വയം അവരെ പരീക്ഷിക്കാൻ പ്രേരിപ്പിക്കുന്നുണ്ട്. നിങ്ങൾ (മുതലായവ മങ്ങിക്കുന്നതിനുള്ള നൽകി, നീക്കി, ്ചരികനതിനാണ്, സ്കെയിൽ, നിറം-വിപരീതമാക്കപ്പെടും,) രണ്ടു സമാനമായ പാളികൾ, മറ്റൊരു ഒരു പകർപ്പ് എവിടെ തുടക്കത്തിൽ, എന്നാൽ ചെറുതായി പരിഷ്കരിച്ച പാളി മോഡുകൾക്കുമൊപ്പം എന്താണ് സംഭവിക്കുന്നതെന്ന് കാണുന്നതിനും.

സാധാരണ

ചിത്രം 8.10. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Normal"

രണ്ട് ചിത്രങ്ങൾ ഒരേ തീവ്രതയോടെ പരസ്പരം കടന്നു ശക്തരോ ചെയ്യുന്നു.

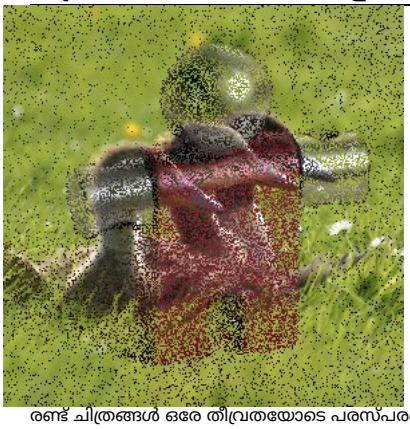
100% അതാര്യതയോടെ മാത്രം മുകളിലെ പാളി "Normal" കൂടെ മസാലകൾ ദൃശ്യമാകുന്ന.

Normal മോഡ് സ്ഥിര പാളി മോഡ്. മുകളിൽ പാളി താഴെയായി പാളികൾ മൂടുന്നു. നിങ്ങൾ ഈ മോഡ് ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ മുകളിലെ പാളി താഴെ ഒന്നും കാണാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, പാളി ചില സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ ഉണ്ടായിരിക്കണം.
സമവാക്യം ഇതാണ്:

സമവാക്യം 8.2. ലയർ മോഡ് സമവാക്യം "Normal"

അലിയിക്കുക

ചിത്രം 8.11. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Dissolve"



രണ്ട് ചിത്രങ്ങൾ ഒരേ തീവ്രതയോടെ പരസ്പരം കടന്നു ശക്തരോ ചെയ്യുന്നു.

100% അതാര്യതയോടെ മാത്രം മുകളിലെ പാളി “dissolve” കൂടെ മസാലകൾ ദൃശ്യമാകുന്ന.

Dissolve മോഡിൽ ഭാഗിക സുതാര്യത പ്രദേശങ്ങൾ പിക്സൽ റാൻഡം പാറ്റേൺ വരയ്ക്കുന്നതിലൂടെ അതിനു ചുവട്ടിൽ പാളി കടന്നു മുകളിലെ പാളി അലിഞ്ഞു. ഒരു പാളി മോഡ് ഉപകാരപ്രദമാണ്, അത് പലപ്പോഴും ഒരു പെയിന്റിങ് മോഡ് ഉപകാരപ്രദമാണ്.
ഒരു ഇമേജ് ഉള്ളിൽ വേണമങ്കിലും സഹിതം പ്രത്യേകിച്ച് ദൃശ്യമാണ്. ഇത് ഒരു റെസിഡന്റ് സ്ക്രീൻഷോട്ട് കാണുന്ന എളുപ്പമാണെങ്കിലും. ഇടതുവശത്ത് ചിത്രം “Normal” പാളി മോഡ് (വികസിക്കും) കീയെക്കാൾ വലതുഭാഗത്തും ഇമേജ് പിക്സലുകൾ പിരിഞ്ഞത് അവ എങ്ങനെ അതു വ്യക്തമായി കാണാൻ കഴിയുന്ന “Dissolve” മോഡ്, ഇതേ രണ്ടു പാളികൾ കാണിക്കുന്നു.

ചിത്രം 8.12. വികസിക്കും സ്ക്രീൻഷോട്ടുകൾ

സാധാരണ മോഡ്.

മോഡ് പിരിച്ചു.

പെരുക്കുക

ചിത്രം 8.13. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് “Multiply”

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Multiply മോഡ് താഴെയുള്ള പാളി കൂട്ടത്തിൽ ഉപരിതല പാളി പിക്സൽ മൂല്യങ്ങൾ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു തുടർന്ന് 255. വഴി ഫലം വിഭജിക്കുന്നു ഫലം സാധാരണയായി ഒരു ഇരുണ്ട ചിത്രം. ഒന്നുകിൽ പാളി വെളുത്തതും, ലഭിക്കുന്ന ചിത്രം മറ്റ് പാളി (1 * ഞാൻ = ഞാൻ) തന്നെ ആണ്. ഒന്നുകിൽ പാളി കറുത്ത, ലഭിക്കുന്ന ചിത്രം പൂർണ്ണമായും കറുത്ത (0 * ഞാൻ = 0) ആണ്.
സമവാക്യം ഇതാണ്:

സമവാക്യം 8.3. ലയർ മോഡ് സമവാക്യം "Multiply"

മോഡ് commutative ആണ്; രണ്ടു പാളികൾ ക്രമം പ്രശ്നമല്ല.

വീതിക്കുക

ചിത്രം 8.14. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Divide"

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Divide മോഡ് 256 കുറഞ്ഞ് പാളി ഓരോ പിക്സൽ മൂല്യം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു തുടർന്ന് ഉപരിതല പാളി പ്ലസ് വൺ ഇതേ പിക്സൽ മൂല്യം ആ വിഭജിക്കുന്നു. (ഡിനോമിനെറ്റര് തമ്മിൽ ചേർക്കുന്നു പൂജ്യത്താൽ പടുത്തുയർത്തിയ ഗുണവുമില്ല.) തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന ചിത്രം പലപ്പോഴും ഭാരം, ചിലപ്പോൾ "burned out" തോന്നുന്നു.
സമവാക്യം ഇതാണ്:

സമവാക്യം 8.4. ലയർ മോഡ് സമവാക്യം "Divide"

സ്ക്രീൻ

ചിത്രം 8.15. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Screen"

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Screen മോഡ് ചിത്രത്തിന്റെ രണ്ടു പാളികളിൽ കാണാവുന്ന പിക്സൽ ഓരോ മൂല്യങ്ങൾ inverts. അപ്പോൾ അതു ഒന്നിച്ചു വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു (അതായത്, ഇത് 255. നിന്ന് അവരിൽ ഓരോ കുറയ്ക്കുന്ന, ആണ്), 255 പ്രകാരം വിഭജിക്കുന്നു വീണ്ടും ഈ മൂല്യം inverts. തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന ചിത്രം സാധാരണയായി തിളക്കവും ആണ്, രൂപം ചിലപ്പോൾ "washed out". ഈ ഒഴിവാക്കലുകൾ മറ്റ് പാളി മാറ്റാൻ ഇല്ലാത്ത കറുത്ത പാളി, ഒരു വെളുത്ത ചിത്രം ഫലം ഒരു വെളുത്ത പാളി, ആകുന്നു. സ്വരൂപത്തിൽ കടുത്ത നിറങ്ങളിൽ കൂടുതൽ സുതാര്യമായ തോന്നുന്നില്ല.
സമവാക്യം ഇതാണ്:

സമവാക്യം 8.5. ലയർ മോഡ് സമവാക്യം "Screen"

മോഡ് commutative ആണ്; രണ്ടു പാളികൾ ക്രമം പ്രശ്നമല്ല.

ഓവർലേ

ചിത്രം 8.16. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Overlay"

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Overlay മോഡ്, താഴത്തെ പാളി പിക്സൽ മൂല്യം inverts ഉപരിതല പാളി രണ്ടു തവണ പിക്സൽ മൂല്യം ഇരട്ടിച്ച്, താഴത്തെ പാളി യഥാർത്ഥ പിക്സൽ മൂല്യമായി, 255 പ്രകാരം വിഭജിക്കുന്നു ചേർക്കുന്നു, തുടർന്ന് യഥാർത്ഥ പിക്സൽ മൂല്യം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു വീണ്ടും 255 കുറഞ്ഞ് പാളി പകുതി ചെയ്യുന്നു. അത് ചിത്രത്തിന്റെ കരുവാളിച്ചതാകുകയും എന്നാൽ "Multiply" മോഡിൽ പോലെ അല്ല.
സമവാക്യം ആണ്: PLACEHOLDER,-100969

സമവാക്യം 8.6. ലയർ മോഡ് സമവാക്യം "Overlay"

ഡോഡ്ജ്

ചിത്രം 8.17. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Dodge"

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Dodge മോഡ്, 256 കുറഞ്ഞ് പാളി പിക്സൽ മൂല്യം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു പിന്നെ മുകളിലെ പാളി പിക്സൽ മൂല്യത്തിന്റെ വിപരീത ആ വിഭജിക്കുന്നു. തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന ചിത്രം സാധാരണയായി ഭാരം, എന്നാൽ ചില നിറങ്ങൾ വിപരീതമാക്കപ്പെടും ചെയ്യാം.
ഫോട്ടോഗ്രാഫിയിൽ, ഉപരി ചിത്രത്തിന്റെ പ്രത്യേക മേഖലകളിൽ എക്സ്പോഷർ കുറയ്ക്കാൻ ഒരു ഡാർക്ക്റൂം ഉപയോഗിക്കുന്ന സാങ്കേതികതയെ ആണ്. ഈ നിഴലുകൾ ലെ വിശദാംശങ്ങൾ നൽകുന്നു. ഈ ആവശ്യത്തിനായി ഉപയോഗിക്കുന്ന ചെയ്യുമ്പോൾ, ഡോഡ്ജ് ഗ്രേസ്കെയിൽ ചിത്രങ്ങളും ഒരു പെയിന്റിംഗ് ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച്, പകരം ഒരു പാളി മോഡ് പോലെ മികച്ച പ്രവർത്തിക്കാം.
സമവാക്യം ഇതാണ്:

സമവാക്യം 8.7. ലയർ മോഡ് സമവാക്യം "Dodge"

കത്തിക്കുക

ചിത്രം 8.18. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Burn"

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Burn മോഡ്, താഴത്തെ പാളി പിക്സൽ മൂല്യം inverts 256 പ്രകാരം ഇരട്ടിച്ച് ഒറ്റ പ്ലസ് മുകളിലെ പാളി പിക്സൽ മൂല്യം, പിന്നെ ഫലം inverts എന്ന് വിഭജിക്കുന്നു. ഇത് "Multiply" മോഡിലേക്ക് ഏതാണ്ട് ഇതേ, ഇമേജ് ഇരുണ്ടതാക്കാൻ കുറവുമാണ്.
ഫോട്ടോഗ്രാഫിയിൽ, കത്തുന്ന ചിത്രത്തിന്റെ പ്രത്യേക മേഖലകളിൽ എക്സ്പോഷർ കൂട്ടാനുള്ള ഡാർക്ക്റൂം ഉപയോഗിക്കുന്ന സാങ്കേതികതയെ ആണ്. ഈ ഹൈലൈറ്റുകളിൽ വിശദാംശങ്ങൾ നൽകുന്നു. ഈ ആവശ്യത്തിനായി ഉപയോഗിക്കുന്ന ചെയ്യുമ്പോൾ, ഗ്രേസ്കെയിലിൽ ചിത്രങ്ങളും ഒരു പെയിന്റിംഗ് ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച്, പകരം ഒരു പാളി മോഡ് മികച്ച ജോലി ചെയ്യാം ചുട്ടുകളയേണം.
സമവാക്യം ഇതാണ്:

സമവാക്യം 8.8. ലയർ മോഡ് സമവാക്യം "Burn"

ഹാർഡ് വെളിച്ചം

ചിത്രം 8.19. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Hard light"

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

സമവാക്യം രണ്ട് ഭാഗങ്ങളായി കടുത്ത നിറങ്ങളിൽ ഒന്നു തിളക്കവും നിറങ്ങൾ ഒന്നു അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു കാരണം Hard light മോഡ് പകരം സങ്കീർണ്ണമായ ആണ്. ഉപരിതല പാളി പിക്സൽ നിറം 128 വലിയവൻ എങ്കിൽ പാളികൾ ചുവടെ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ആദ്യ ഫോര്മുല പ്രകാരം സംയോജിപ്പിച്ചു. അല്ലാത്തപക്ഷം താഴെയും മുകളിലുമുള്ള പാളികൾ ഒരുമിച്ചു പെരുകി രണ്ടു പെരുകിയിരിക്കുന്നു, പിന്നെ നിങ്ങൾ രണ്ട് ചിത്രങ്ങളിൽ സംയോജിപ്പിക്കുക നിറങ്ങളില് മൂർച്ചയും അറ്റങ്ങൾ ലഭ്യമാകാൻ ഈ മോഡ് ഉപയോഗിക്കുന്ന 256. ഹരിച്ച് പിക്സൽ മൂല്യങ്ങൾ.
സമവാക്യം മൂല്യം > 128 അല്ലെങ്കിൽ 128 പ്രകാരം സങ്കീർണ്ണവും വ്യത്യസ്തമാണ്:

സമവാക്യം 8.9. പാളി മോഡ് "Hard light", എം > 128 സമവാക്യം

സമവാക്യം 8.10. പാളി മോഡ് "Hard light", എം 128 സമവാക്യം

മൃദു വെളിച്ചം

ചിത്രം 8.20. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Soft light"

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

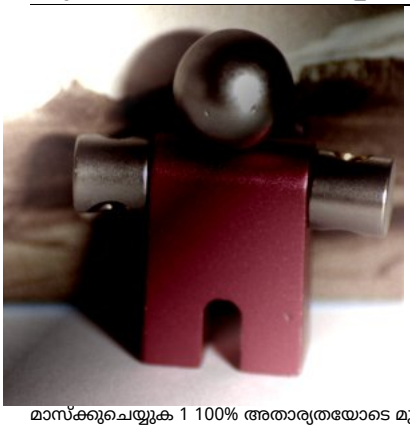
Soft light പേര് വല്ലതും "Hard light" ബന്ധപ്പെട്ട അല്ല, എന്നാൽ അതു വേണമങ്കിലും മൃദുവായ വർണ്ണങ്ങളും പ്രകാശം ആക്കുന്നില്ല പ്രവണത ഇല്ല. ഇത് "Overlay" മോഡ് സമാനമാണ്. GIMP ചില പതിപ്പുകളിൽ, "Overlay" മോഡ്, "Soft light" മോഡ് തനിപ്പകർപ്പാണോയെന്ന്.
സമവാക്യം സങ്കീർണ്ണമായ ആണ്. RS, സ്ക്രീൻ മോഡിൽ ഫലമാണ് ചെയ്യേണ്ടതുണ്ട്:

സമവാക്യം 8.11. ലയർ മോഡ് സമവാക്യം "Screen"

സമവാക്യം 8.12. ലയർ മോഡ് സമവാക്യം "Soft light"

ധാന്യം സത്തിൽ

ചിത്രം 8.21. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Grain extract"



മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

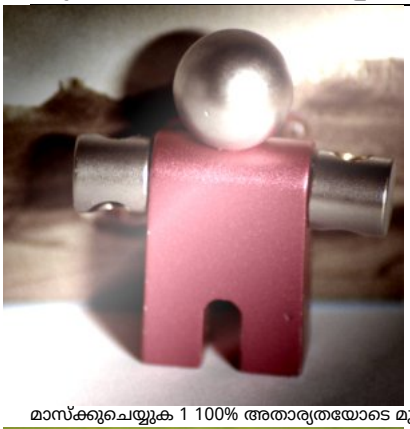
Grain extract മോഡ് ശുദ്ധമായ ധാന്യം ഒരു പുതിയ പാളി നിർമ്മിക്കാനുള്ള ഒരു പാളി നിന്ന് "film grain" പുറത്തെടുക്കുകയും കുറിക്കും, അത് ചിത്രങ്ങൾ ഒരു എംബോസുചെയ്തത് രൂപം ഉപയോഗപ്പെടും. ലോവര് പാളി നിന്നും മുകളിലെ പാളി പിക്സൽ മൂല്യം കുറയ്ക്കുന്ന 128 ചേർക്കുന്നു.
സമവാക്യം ഇതാണ്:

സമവാക്യം 8.13. ലയർ മോഡ് സമവാക്യം "Grain extract"

ധാന്യം ലയനം

രണ്ടിലേറെ പാളി മോഡുകൾ ഉണ്ട്, എന്നാൽ ഈ മാത്രമേ പെയിന്റിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ലഭ്യമാണ്. വിശദമായ വിവരങ്ങൾക്ക് Painting Modes കാണുക.

ചിത്രം 8.22. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Grain merge"



മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

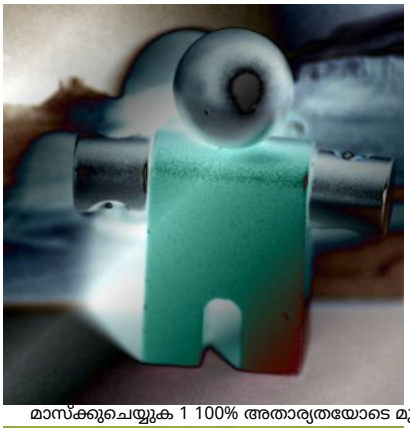
മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Grain merge മോഡ് യഥാർത്ഥ പാളി ഒരു വീണതും പതിപ്പ് വിട്ടുകൊടുത്തത് നിലവിലെ പാളി ഒരു ധാന്യം പാളി ("Grain extract" മോഡ് നിന്നും സൃഷ്ടിച്ച ഒരുപക്ഷേ ഒരു) ലയിപ്പിക്കുന്നു. ഇത് "Grain extract" വെറും വിപരീതമാണ് ചെയ്യുന്നു. ഒരുമിച്ച് താഴെയും മുകളിലുമുള്ള പാളികൾ പിക്സൽ മൂല്യങ്ങൾ ചേർക്കുന്നു 128 കുറയ്ക്കുന്ന.
സമവാക്യം ഇതാണ്:

സമവാക്യം 8.14. ലയർ മോഡ് സമവാക്യം "Grain merge"

വ്യത്യാസം

ചിത്രം 8.23. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Difference"



മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Difference മോഡ് താഴത്തെ പാളി നിന്നും മുകളിലെ പാളി പിക്സൽ മൂല്യം കുറയ്ക്കുന്ന തുടർന്ന് ഫലം സമ്പൂർണ്ണ മൂല്യം എടുക്കുന്നു. സാരമില്ല യഥാർത്ഥ രണ്ടു പാളികൾ ഏതൊക്കെ, ഫലം പകരം ഒറ്റയായി. ഒരു ചിത്രം ഘടകങ്ങൾ വിപരീത അത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.
സമവാക്യം ഇതാണ്:

സമവാക്യം 8.15. ലയർ മോഡ് സമവാക്യം "Difference"

മോഡ് commutative ആണ്; രണ്ടു പാളികൾ ക്രമം പ്രശ്നമല്ല.

ചേർത്ത

ചിത്രം 8.24. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Addition"

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Addition മോഡ് വളരെ ലളിതമാണ്. താഴെയും മുകളിലുമുള്ള പാളികൾ പിക്സൽ മൂല്യങ്ങൾ പരസ്പരം ചേർത്തു. തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന ചിത്രം സാധാരണയായി ഭാരം. സമവാക്യം 255 ശ്രേഷ്ഠ നിറം മൂല്യങ്ങൾക്ക് കാരണമാകുന്നു, അതിനാൽ പ്രകാശം നിറങ്ങൾ ചില 255 പരമാവധി മൂല്യം സജ്ജീകരിച്ചിരി.

സമവാക്യം ഇതാണ്:

സമവാക്യം 8.16. ലയർ മോഡ് സമവാക്യം "Addition"

മോഡ് commutative ആണ്; രണ്ടു പാളികൾ ക്രമം പ്രശ്നമല്ല.

കുറയ്ക്കുക

ചിത്രം 8.25. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Subtract"

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Subtract മോഡ് താഴത്തെ പാളി പിക്സൽ മൂല്യങ്ങൾ നിന്ന് മുകളിലെ പാളി പിക്സൽ മൂല്യങ്ങൾ കുറയ്ക്കുന്ന. തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന ചിത്രം സാധാരണ ഇരുണ്ട ആണ്. നിങ്ങൾ തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന ചിത്രം കറുത്ത സമീപത്തും-കറുത്ത ധാരാളം ലഭിക്കും. സമവാക്യം നെഗറ്റീവ് നിറം മൂല്യങ്ങൾക്ക് കാരണമാകുന്നു, അതിനാൽ ഇരുണ്ട നിറങ്ങൾ ചില 0 കുറഞ്ഞ മൂല്യം സജ്ജീകരിച്ചിരി.
സമവാക്യം ഇതാണ്:

സമവാക്യം 8.17. ലയർ മോഡ് സമവാക്യം "Subtraction"

മാത്രം ഇരുണ്ട്

ചിത്രം 8.26. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Darken only"

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Darken only മോഡ് താഴത്തെ പാളി ഇതേ ഒറ്റ മുകളിലെ പാളി ഓരോ പിക്സൽ ഓരോ ഘടകത്തിന്റേയും താരതമ്യപ്പെടുത്തുന്ന തത്ഫലമായി സ്വരൂപത്തിൽ ചെറിയ മൂല്യം ഉപയോഗിക്കുന്നു. പൂർണ്ണമായും വെള്ള പാളികൾ അന്തിമ ഇമേജ് യാതൊരു വ്യത്യാസവും പൂർണമായി കറുത്ത പാളികൾ ഒരു കറുത്ത ചിത്രം കാരണമാകാം.
സമവാക്യം ഇതാണ്:

സമവാക്യം 8.18. ലയർ മോഡ് സമവാക്യം "Darken only"

മോഡ് commutative ആണ്; രണ്ടു പാളികൾ ക്രമം പ്രശ്നമല്ല.

Lighten only

ചിത്രം 8.27. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Lighten only"

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

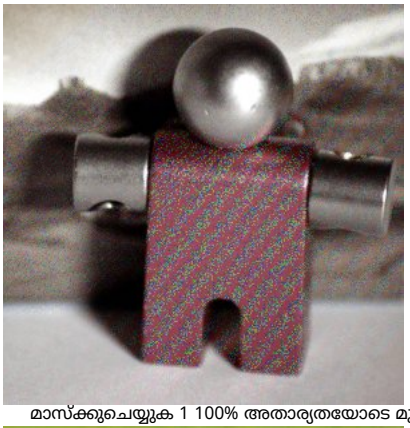
Lighten only മോഡ് താഴത്തെ പാളി ഇതേ ഒറ്റ മുകളിലെ പാളി ഓരോ പിക്സൽ ഓരോ ഘടകത്തിന്റേയും താരതമ്യപ്പെടുത്തുന്ന ലഭിക്കുന്ന ചിത്രം വലിയ മൂല്യം ഉപയോഗിക്കുന്നു. പൂർണ്ണമായും കറുത്ത പാളികൾ അന്തിമ ഇമേജ് യാതൊരു വ്യത്യാസവും പൂർണമായി വെളുത്ത പാളികൾ ഒരു വെളുത്ത ചിത്രം കാരണമാകാം.
സമവാക്യം ഇതാണ്:

സമവാക്യം 8.19. ലയർ മോഡ് സമവാക്യം "Lighten only"

മോഡ് commutative ആണ്; രണ്ടു പാളികൾ ക്രമം പ്രശ്നമല്ല.

ഹ്യൂയേ

ചിത്രം 8.28. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Hue"



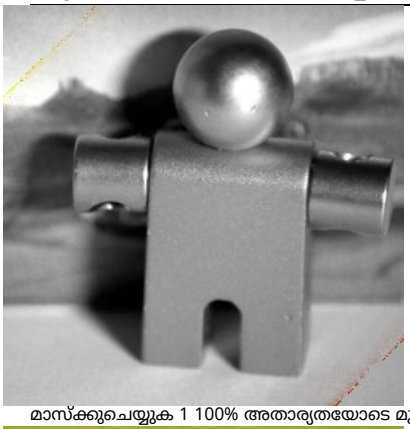
മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Hue മോഡ് മുകളിലെ പാളി വഴിയുണ്ടാകുന്ന ചിത്രം രൂപം താഴത്തെ പാളി സാച്ചുറേഷനും മൂല്യം ചെഞ്ചായം ഉപയോഗിക്കുന്നു. എന്നാൽ, അപ്പർ പാളി സാച്ചുറേഷൻ പൂജ്യം എങ്കിൽ ചെഞ്ചായം താഴത്തെ പാളി നിന്ന്, വളരെ കൈക്കൊള്ളും.

സാച്ചുറേഷൻ

ചിത്രം 8.29. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Saturation"



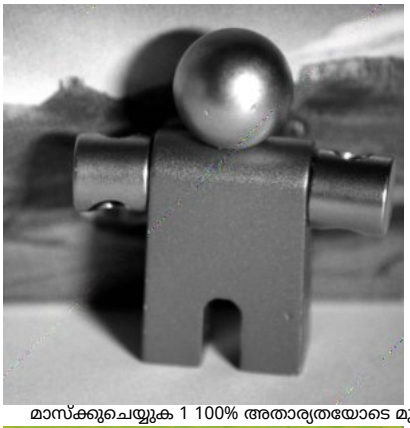
മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Saturation മോഡ് മുകളിലെ പാളി വഴിയുണ്ടാകുന്ന ചിത്രം രൂപം താഴത്തെ പാളി ചെഞ്ചായം മൂല്യവും സാച്ചുറേഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

നിറം

ചിത്രം 8.30. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Color"



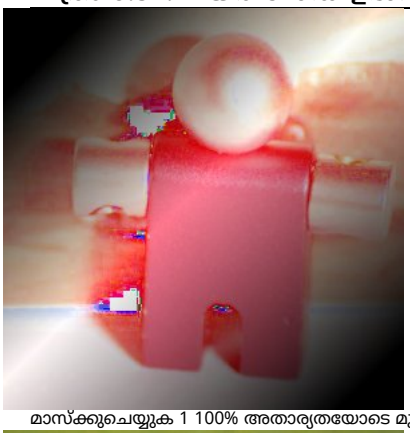
മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Color മോഡ് മുകളിലെ പാളി വഴിയുണ്ടാകുന്ന ചിത്രം രൂപം താഴത്തെ പാളി മൂല്യം ചെഞ്ചായം ആൻഡ് സാച്ചുറേഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

വില

ചിത്രം 8.31. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Value"



മാസ്ക്കുചെയ്യുക 1 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

മാസ്ക്കുചെയ്യുക 2 100% അതാര്യതയോടെ മുകളിലെ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Value മോഡ് മുകളിലെ പാളി വഴിയുണ്ടാകുന്ന ചിത്രം രൂപം താഴത്തെ പാളി സാച്ചുറേഷനും ചായയാണ് മൂല്യം ഉപയോഗിക്കുന്നു. താങ്കൾക്ക് സാച്ചുറേഷൻ മാറ്റുന്നതിൽ ഇല്ലാതെ ഒരു ചിത്രം ഇരുണ്ട നേരിയ മേഖലകളിൽ വിശദാംശങ്ങൾ വെളിപ്പെടുത്താൻ ഈ മോഡ് ഉപയോഗിക്കാം.

ഒരു ചിത്രം ഓരോ പാളി മറ്റൊരു പാളി മോഡ് കഴിയും. (തീർച്ചയായും, ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ താഴെയുള്ള പാളി പാളി മോഡ് ഫലപ്രദമാകില്ല.) ഈ പാളി മോഡുകൾ ഇഫക്റ്റുകൾ സഞ്ചിത ആകുന്നു. താഴെ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ചിത്രം മൂന്നു പാളികൾ ഉണ്ട്. മുകളിലെ പാളി Wilber അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു സുതാര്യത വലയം ചെയ്ത് "Difference" ഒരു പാളി മോഡ് ഉണ്ട്. രണ്ടാം പാളി ഖര ഇളം നീല ആണ് "Addition" ഒരു പാളി മോഡ് ഉണ്ട്. ചുവടെ പാളി "Red Cubes" പാറ്റേൺ നിറഞ്ഞു.

ചിത്രം 8.32. മൾട്ടി ലെയർ ഉദാഹരണം

GIMP പുറമേ പെയിന്റിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു സമാന മോഡുകൾ ഉണ്ട്. ഈ പെയിന്റിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ നിർദിഷ്ട ആയ അധികമായി രണ്ട് മോഡുകൾ പാളി മോഡുകൾ അതേ ഇരുപത്തൊന്നു മോഡുകൾ, പ്ലസ് ആകുന്നു. ടൂൾസ് ഓപ്ഷൻ ഡയലോഗിൽ Mode മെനുവിൽ നിന്നും ഈ മോഡുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. മുകളിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന സമവാക്യങ്ങൾ, നിങ്ങൾ ന് ചിത്രകലയെ ചെയ്യുന്നു പാളി "lower layer" ആണ് ഉപകരണം ചായം പിക്സലുകൾ "upper layer" ആകുന്നു. സ്വാഭാവികമായും, ഒന്നിൽ കൂടുതൽ പാളി ചിത്രം ഈ മോഡുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ മാത്രമാണ് അവർ നിലവിലെ പാളി തിരഞ്ഞെടുത്ത പെയിന്റിംഗ് ഉപകരണം ഓപ്പറേറ്റ് ശേഷം ആവശ്യമില്ല.
രണ്ട് അധിക പെയിന്റിംഗ് മോഡുകൾ ഒരു വിവരണം വേണ്ടി വിഭാഗം 3.1.3, "Paint Mode Examples" കാണുക.

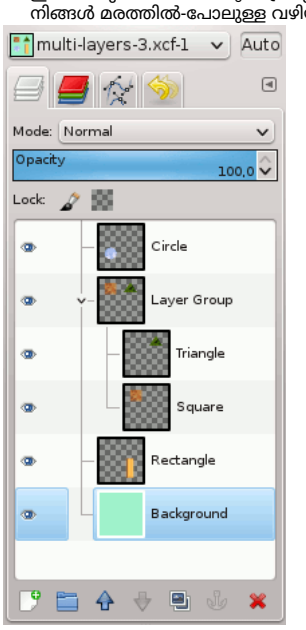
3. പുതിയ തലങ്ങളെ ഉണ്ടാക്കുന്നു

ഒരു ചിത്രം പുതിയ പാളികൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ നിരവധി മാർഗ്ഗങ്ങളുണ്ട്. ഇവിടെ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട അക്കൂട്ടർ:

- ചിത്രം മെനുവിൽ Layer → New Layer തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. ഇത് നിങ്ങൾ പുതിയ പാളി അടിസ്ഥാന സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു; അതു സഹായത്തിന് New Layer dialog വിഭാഗം കാണുക.
- ചിത്രം മെനുവിൽ Layer → Duplicate Layer തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. ഇത് വെറും സജീവ പാളി മുകളിൽ, നിലവിലെ സജീവ പാളി ഒരു തികഞ്ഞ പകർപ്പാണ് ഒരു പുതിയ പാളി, സൃഷ്ടിക്കുന്നു.
- എപ്പോഴാണ് "cut" അല്ലെങ്കിൽ "copy" എന്തെങ്കിലും, തുടർന്ന് Ctrl + V അല്ലെങ്കിൽ Edit → Paste ഉപയോഗിച്ച് പേസ്റ്റ്, കാരണമാകുന്ന താൽക്കാലിക പാളി ഒരു തരത്തിൽ ഒരു "floating selection" ആണ്. നിങ്ങൾക്ക് മറ്റെന്തെങ്കിലും ചെയ്യാൻ കഴിയും മുമ്പ്, ഒന്നുകിൽ ഒരു നിലവിലുള്ള പാളി ഫ്ലോട്ടിങ് നിരക്കു അവതാരക, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു സാധാരണ പാളി അതിനെ പരിവർത്തനം ചെയ്യണം. രണ്ടാമതു പറഞ്ഞ ചെയ്യാൻ, പുതിയ പാളി ഒട്ടിക്കാൻ മെറ്റീരിയൽ ഉൾക്കൊള്ളാൻ മാത്രം വെറും വലിയ വലിപ്പമുള്ള ചെയ്യും.

4. ലെയർ ഗ്രൂപ്പുകൾ

ഈ സാധ്യത GIMP-2.8 കൂടെ പ്രത്യക്ഷനായി.
നിങ്ങൾ മരത്തിൽ-പോലുള്ള വഴിയിൽ സമാനതകൾ ആ ഗ്രൂപ്പ് പാളികൾ ചെയ്യാനാകും. അതുകൊണ്ട്, പാളി ലിസ്റ്റ് നിയന്ത്രിക്കാൻ എളുപ്പം മാറുന്നു.



ഒരു പാളി ഗ്രൂപ്പ് സൃഷ്ടിക്കുക
: നിങ്ങൾ പാളി ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള Create a new layer group ബട്ടൺ ക്ളിക്ക് ഒരു പാളി ഗ്രൂപ്പ് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും, Layer → New Layer Group വഴി അല്ലെങ്കിൽ പാളി ഡയലോഗ് സന്ദർഭ മെനു വഴി.
ഈ ശൂന്യമായ പാളി ഗ്രൂപ്പ് നിലവിലെ പാളി മുകളിൽ ദൃശ്യമാകുന്നു. നിരവധി മഹത്തുക്കൾ സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ അത് ബാല്യത്തിന്റെ പേര് (പേര് ഇരട്ട-ക്ലിക്കുചെയ്യുക അല്ലെങ്കിൽ F2 , അല്ലെങ്കിൽ എഡിറ്റ് ചെയ്യാനുള്ള, നിങ്ങൾ ശരിയായ ലെയർ ഡയലോഗ് തിരയാം നേടുകയും സന്ദർഭ മെനുവിൽ **Edit Layer Attributes** ഉപയോഗിക്കുക) നൽകാൻ പ്രധാനമാണ്, അല്ലാഞ്ഞാൽ ആശയക്കുഴപ്പത്തിലാണ് ലഭിക്കും .
നിങ്ങൾ നിരവധി പാളി ഗ്രൂപ്പുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും നീ അവരെ embbed കഴിയും, മറ്റൊന്ന് ഒരു പാളി ഗ്രൂപ്പ് ഉൾപ്പെടുന്നു എന്ന്.

ഒരു പാളി ഗ്രൂപ്പ് പാളികൾക്ക് ചേർക്കുന്നു
: നിങ്ങൾ click- ഒരു പാളി ഗ്രൂപ്പിലേക്ക് *existing layers* കഴിയുന്നതാണ്-വലിച്ചോ അവരെ. PLACEHOLDER,-101561
നിലവിലെ പാളി ഗ്രൂപ്പിന് ഒരു *new layer* ചേർക്കുന്നതിന്, പാളി ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള Create a new layer ക്ലിക്കുചെയ്യുക അല്ലെങ്കിൽ ഇമേജ് മെനുവിൽ New Layer കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക.
ഒരു പാളി ഗ്രൂപ്പ് ശൂന്യമല്ലെന്ന്, ഒരു ചെറിയ ">" ഐക്കൺ ലഭ്യമാകുന്നു. അതിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലൂടെ, മടക്കിക്കളയുന്നു കഴിയും ലെയർ ലിസ്റ്റിൽ / മടക്കാത്ത. PLACEHOLDER,-101566
നിങ്ങൾ പാളികൾ അവരെ മാറ്റുന്നതിലൂടെ ഒരു പാളി ഗ്രൂപ്പിലേക്ക് ഒരുമിച്ച് ചേർക്കാൻ, അവരെ മാത്രം ഇട്ടു ദൃശ്യമായതും "New From Visible " കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് കഴിയും. എല്ലാ കാണാവുന്ന പാളികൾ പുറത്ത് അകത്തും പാളി ഗ്രൂപ്പുകൾ, സജീവ പാളി ഗ്രൂപ്പ് ചേർക്കും.
ഒരു പാളി ഗ്രൂപ്പ് നിഷിപ്തമായിരിക്കുന്നു ലെയറുകളെയും ചെറുതായി എളുപ്പത്തിൽ അറിയുന്നു പാളികൾ ഗ്രൂപ്പിന്റെ ഭാഗമായ അനുവദിച്ചുകൊണ്ട് വലതുവശത്ത് ഇൻഡന്റ് ചെയ്യുന്നു.

ഉയർത്തി ലോവർ ലെയർ ഗ്രൂപ്പുകൾ
: സാധാരണ പാളികൾ കൊണ്ട് ചെയ്യുന്നതുപോലെ നിങ്ങൾ പാളി ഡയലോഗിൽ പാളി ഗ്രൂപ്പുകൾ ഉളവാക്കുവാൻ താഴ്ന്ന കഴിയും: ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചിടലിനുമായി, അമ്പടയാളം ഉപയോഗിച്ച് താഴേക്കും കീകൾ പാളി ഡയലോഗ് ചുവടെ.

ഒരു പാളി ഗ്രൂപ്പ് ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ്
: നിങ്ങൾ ഒരു പാളി ഗ്രൂപ്പ് ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ് കഴിയും: Create a duplicate of the layer ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുകയോ റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് പോപ് അപ് സന്ദർഭ മെനു **Duplicate Layer** കമാൻഡ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

ലെയർ ഗ്രൂപ്പുകൾ നീക്കുക
: നിങ്ങൾ ക്ലിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചോ **move a layer group to another image** കഴിയും. നിങ്ങൾക്ക് പകർത്തി ഒട്ടിക്കുക Ctrl-C Ctrl-V ഉപയോഗിച്ച് അത് അപ്പോൾ, നിങ്ങൾ (പാളി ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള അവതാരകൻ ബട്ടൺ) ആങ്കർ വേണം ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിര നേടുകയും.
നിങ്ങൾക്ക് **move a layer group to the canvas** കഴിയും: ഈ ഗ്രൂപ്പ് *in* ഗ്രൂപ്പ് തനിപ്പകർപ്പുകളൊന്നുമില്ല. ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ് പാളി ഗ്രൂപ്പിൽ ചെയിൻ എല്ലാ പാളികൾ ആക്റ്റിവേറ്റ് നീക്കുക ഉപകരണം, പിന്നെ, ചിത്രം, പാളി നീക്കുക. ഒരു ചിത്രം മൾട്ടി ലെയർ വസ്തുക്കൾ വർദ്ധിപ്പിക്കും ഒരു മാർഗ്ഗം കൂടിയാണ്.

ഒരു പാളി ഗ്രൂപ്പ് ഇല്ലാതാക്കുക
: ഒരു പാളി ഗ്രൂപ്പ് ഇല്ലാതാക്കാൻ, പാളി ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള റെഡ്ക്രോസ് ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുകയോ റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് **Delete layer** തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

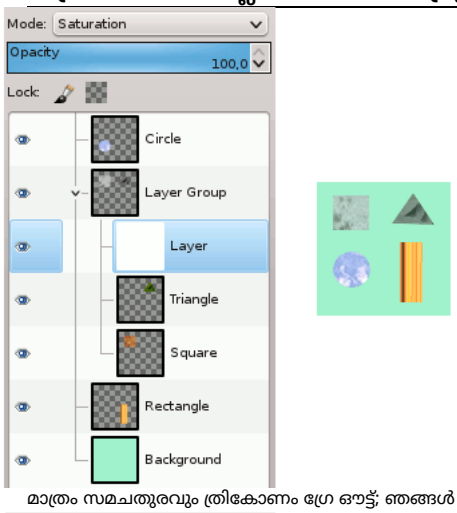
ഉൾച്ചേർക്കുക ലെയർ ഗ്രൂപ്പുകൾ
: ഒരു പാളി ഗ്രൂപ്പ് സജീവമാകുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ "Add New Layer Group" കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് അതിനുള്ളിൽ മറ്റൊരു ഗ്രൂപ്പ് ചേർക്കാൻ കഴിയും. പരിധിയും കാണുന്നു, എംബഡഡ് പാളി ഗ്രൂപ്പുകൾ എണ്ണം കാരണം, മെമ്മറി ഒഴിവാക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു.

ലെയർ മോഡുകൾ ഗ്രൂപ്പുകള്

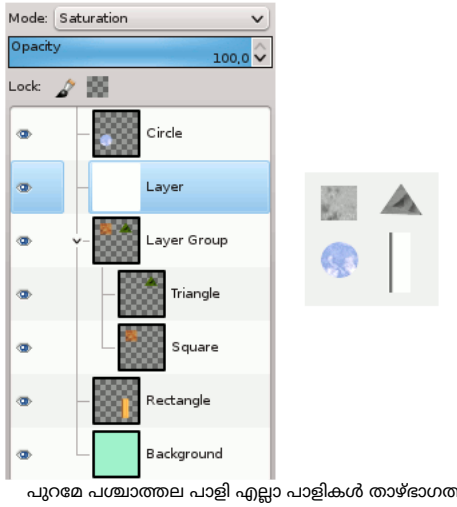
ഒരു പാളി ഗ്രൂപ്പ് പ്രയോഗിച്ചു ഒരു പാളി മോഡ് മാത്രം ഈ ഗ്രൂപ്പിൽ ലെയറുകളും പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഒരു പാളി ഗ്രൂപ്പ് മുകളിൽ ഒരു പാളി മോഡ് പുറത്ത്, തലം ഗ്രൂപ്പുകൾ അകത്ത് കീഴില് എല്ലാ പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

ചിത്രം 8.33. അല്ലെങ്കിൽ ലെയർ ഗ്രൂപ്പ് ഔട്ട് ലെയർ മോഡ്



മാത്രം സമചതുരവും ത്രികോണം ഗ്രേ ഔട്ട്; ഞങ്ങൾ *in* സാച്ചുറേഷൻ മോഡിൽ പാളി ഗ്രൂപ്പ് ഒരു വെളുത്ത പാളി ചേർത്തു.



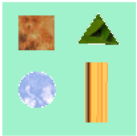
പുറമേ പശ്ചാത്തല പാളി എല്ലാ പാളികൾ താഴ്ഭാഗത്ത് ഗ്രേ ഔട്ട് ചെയ്യുന്നു, നാം സാച്ചുറേഷൻ മോഡിൽ പാളി ഗ്രൂപ്പിന്റെ ഒരു വെളുത്ത പാളി *out* ചേർത്തു.

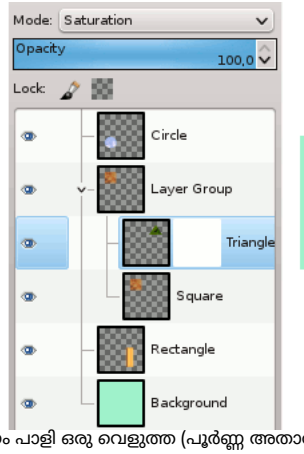
അതാര്യത

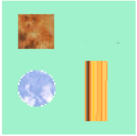
ഒരു പാളി ഗ്രൂപ്പ് സജീവമാകുമ്പോൾ, അതാര്യത മാറ്റങ്ങൾ ഗ്രൂപ്പിലെ എല്ലാ പാളികൾ പ്രയോഗിച്ചു.

ലെയർ മാസ്ക്

You cannot add a layer mask to a layer group (the corresponding option is grayed out). But, as with normal layers, you can add a layer mask to a layer in the group to mask a part of the layer.







നാം ത്രികോണം പാളി ഒരു വെളുത്ത (പൂർണ്ണ അതാര്യത) ലെയർ മാസ്ക് ചേർത്തു.

പാഠം 9. ടെക്സ്റ്റ് മാനേജ്മെന്റ്

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. ടെക്സ്റ്റ് മാനേജ്മെന്റ്
2. ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ ബോക്സ്

2.1. ഉള്ളടക്കം ടൂൾ ബോക്സ് സന്ദർഭ മെനു

3. ടെക്സ്റ്റ്

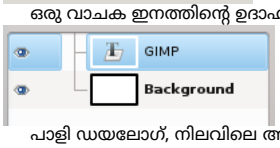
3.1. Embellishing ടെക്സ്റ്റ്
3.2. ഫോണ്ടുകൾ ചേർക്കുന്നത്
3.3. ഫോണ്ട് പ്രശ്നങ്ങൾ

1. ടെക്സ്റ്റ് മാനേജ്മെന്റ്

ടെക്സ്റ്റ് ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നിയന്ത്രിക്കുന്നത്. പാഠ പെട്ടി വലിപ്പം കൊണ്ട് പാളി ഡയലോഗിൽ നിലവിലെ പാളി മുകളിൽ ഈ ഉപകരണം ടെക്സ്റ്റ് അടങ്ങുന്ന ഒരു പുതിയ പാളി, സൃഷ്ടിക്കുന്നു. പേര് വാചകം ആരംഭമാണ്.

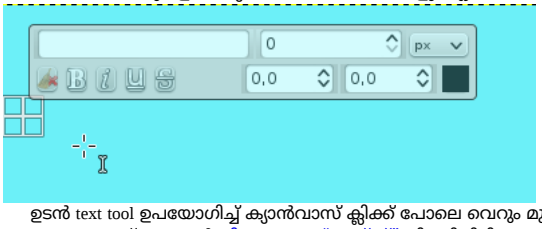
ചിത്രം 9.1. ഒരു വാചക ഇനത്തിന്റെ ഉദാഹരണം

ഒരു വാചക ഇനത്തിന്റെ ഉദാഹരണം, ടെക്സ്റ്റ് പാളിയുടെ അതിർത്തി കാണിക്കുന്നു. (ഫോണ്ട്: ആദർശപൂർണ്ണമായ ബോൾഡ്)



പാളി ഡയലോഗ്, നിലവിലെ ആയിരുന്നു പാളി മുകളിലുള്ള പാഠ പാളി.

Text tool ക്രമേണ മെച്ചപ്പെട്ടു ആണ്. GIMP -2,8 ഉപയോഗിച്ച്, ഇപ്പോൾ ടെക്സ്റ്റ് നേരിട്ട് കാൻവാസിൽ എഡിറ്റുചെയ്യാം. ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ ബോക്സ് ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ മുകളിൽ ക്യാൻവാസ് ഓവർലേകളും ഏത് ചേർത്തു.



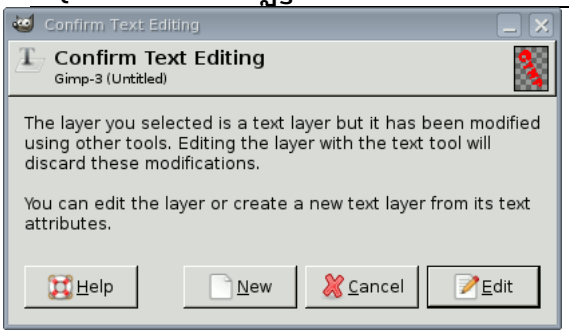
ഉടൻ text tool ഉപയോഗിച്ച് ക്യാൻവാസ് ക്ലിക്ക് പോലെ വെറും മുകളിൽ ഒരു അടച്ച ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ് ഒരു സെമി സുതാര്യമായ പ്രയോഗം ബോക്സ് നേടുകയും.
Text tool ഓപ്ഷനുകൾ വിഭാഗം 6.6, "ടെക്സ്റ്റ്" വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.
സ്ഥിര ബോക്സ് മോഡ് "Dynamic", നിങ്ങൾ ഒരേസമയം ടെക്സ്റ്റ് ടൈപ്പുചെയ്തു തുടങ്ങാം. ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ് ക്രമേണ വിശാലമാക്കും. ഒരു പുതിയ ലൈൻ ചേർക്കാൻ **Enter** അമർത്തുക.
നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളിൽ ചെയ്യുന്നതുപോലെ, ക്ലിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചോ **enlarge the text box** കഴിയും. ആ ബോക്സ് മോഡ് മാറുകയാണെങ്കിൽ "നിശ്ചിത" എന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. അത് ഒരു പുതിയ ലൈൻ ചേർക്കാൻ **Enter** അമർത്തുക.
edit text, നിങ്ങൾ ആദ്യം നിങ്ങൾ ക്ലിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിക്കുകയോ **Shift** + **arrow key** വഴി എഡിറ്റ് തുടർന്ന് വിഭാഗം 2, "ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ ബോക്സ്" എന്ന ഓപ്ഷനുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഭാഗം തിരഞ്ഞെടുക്കണം.
Instead of using the on-canvas text editing, you can use the text editor dialog described in വിഭാഗം 6.6.4, "ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റർ".
നിങ്ങൾ നീക്കാൻ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രത്തിൽ **move the text** കഴിയും: നിങ്ങൾ ഒരു പ്രതീക, അല്ലാതെ പശ്ചാത്തലത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യണം.
പ്ലസ് **Ctrl** + **Shift** + **U** കൂടെ **Unicode characters** ആവശ്യമുള്ള ചാർ എന്ന ഹെക്സാഡെസിമൽ യൂണിക്കോഡ് കോഡ് ലഭിക്കും. ദയവായി വിഭാഗം 6.6.4, "ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റർ" കാണുക.
, Layer dialog വാചകം പാളി സജീവമാക്കുന്നത് തിരഞ്ഞെടുക്കുക text tool ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ ടെക്സ്റ്റ് ക്ലിക്ക്: ടെക്സ്റ്റ് പാളി ഇപ്പോഴും നിലവിലുണ്ട്; മറ്റൊരു ഉപകരണം (ചുവടെ കാണുക) പുതുക്കപ്പെട്ടത് ചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ **edit the text later** കഴിയും.

ടെക്സ്റ്റ് ലെയർ കൈകാര്യം

നിങ്ങൾ മറ്റേതെങ്കിലും പാളി അതേ വഴികളിൽ ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ലയറിൽ ഓപ്പറേറ്റ് കഴിയും, അങ്ങനെ ചെയ്യുന്നത് പലപ്പോഴും നിങ്ങളുടെ സൃഷ്ടിയുടെ ഫലങ്ങൾ നഷ്ടപ്പെടാതെ ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റ് കഴിവ് ഉപേക്ഷിക്കാതെ എന്നാണ്.
അത് ഒരു text- എഡിറ്റർ ഫോർമാറ്റിൽ വാചകം ഒരു അടങ്ങുന്നു: ടെക്സ്റ്റ് കൈകാര്യം idiosyncrasies ചില മനസ്സിലാക്കാൻ ഒരു ടെക്സ്റ്റ് പാളി നിങ്ങൾ കാണുന്ന പിക്സൽ ഡാറ്റ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ അതിലുണ്ട് എന്ന് തിരിച്ച സഹായിച്ചേക്കാം. നിങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് പോൾ മാറികിട്ടി ടെക്സ്റ്റ്-എഡിറ്റർ വിൻഡോയിൽ ഈ കാണാനാകും. നിങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് മാറ്റംവരുത്തിയോ ഓരോ പ്രാവശ്യവും, ഇമേജ് പാളി നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾ പ്രതിഫലിപ്പിക്കാൻ ബാഹ്യ ആണ്. ഉദാഹരണത്തിന്, തിരിക്കുന്നതിന്: ഇപ്പോൾ ഒരു ടെക്സ്റ്റ് പാളി, അതിന് ശേഷം ടെക്സ്റ്റ് പ്രയോഗം ഉള്പ്പെടുന്നില്ല ചില വിധത്തിൽ അത് ഓപ്പറേറ്റ് കരുതുക. പിന്നെ നിങ്ങൾ വന്ന് ഉള്ളടക്കം ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് അത് എഡിറ്റ് ശ്രമിക്കുക കരുതുക. ഉടൻ പാഠം എഡിറ്റ് പോലെ text tool അതേസമയം നിർവഹിച്ച പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഫലം തുടച്ച്, പാളി .Sunday, ചെയ്യും.
ഈ അപകടം വ്യക്തമായ അല്ലാത്തതിനാൽ, ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ നിന്ന് നിങ്ങളെ പരിരക്ഷിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റ് ശ്രമിക്കുക ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ലയറിൽ പിന്നീട് ഓപ്പറേറ്റ് ചെയ്തു ഒരു സന്ദേശം നിങ്ങളുടെ അയല്ക്കാര് പഴയപടിയാക്കാൻ എന്നു മുന്നറിയിപ്പ് മാറികിട്ടി, നിങ്ങൾക്ക് മൂന്ന് ഓപ്ഷനുകൾ നൽകുന്നു:

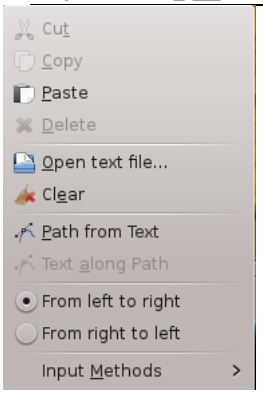
- ഏതുവിധേനയും പാഠം എഡിറ്റ്;
- റദ്ദാക്കുന്നതിന്;
- നിലവിലുള്ള പാളി മാറ്റമില്ലാതെ, നിലവിലുള്ള പാളി അതേ വാചകം ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പുതിയ ടെക്സ്റ്റ് ലയർ ഉണ്ടാക്കുക.

ചിത്രം 9.2. നഷ്ടപ്പെട്ട് പരിഷ്ക്കരണങ്ങൾ മുന്നറിയിപ്പ്



ഉള്ളടക്കം എഡിറ്റിംഗ് സന്ദർഭ മെനു

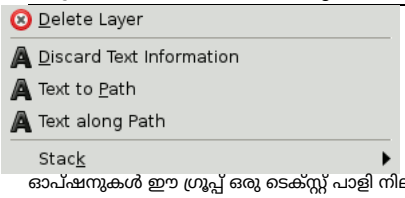
ചിത്രം 9.3. ഉള്ളടക്കം എഡിറ്റിംഗ് സന്ദർഭ മെനു



ടെക്സ്റ്റ് റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് മെനു നേടുക. ഇത് ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റർ ഡയലോഗ് ആ നിന്നും കുറച്ച് വ്യത്യസ്തമാണ്.

- Cut, Copy, Paste, Delete: ഈ ഉപാധികൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെക്സ്റ്റ് കാര്യത്തിൽ. അവർ നീണ്ട വാചകങ്ങൾ ഒന്നും തിരഞ്ഞെടുത്തിട്ടില്ല പോലെ ഗ്രേ ഔട്ട് നിലനിൽക്കും. ക്ലിപ്ബോർഡ് വാചകം നിറഞ്ഞിരിക്കുന്നു എങ്കിൽ "Paste" സജീവമാകുന്നു.
- Open text file: ഈ കമാൻഡ് പിടികൂടാനുള്ള ടെക്സ്റ്റ് ഫയൽ കണ്ടെത്താൻ കഴിയുന്ന ഒരു ഫയൽ ബ്രൌസർ തുറക്കുന്നു.
- Clear: ഈ കമാൻഡ് ടെക്സ്റ്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത അല്ലെങ്കിൽ ഇല്ലാതാക്കുന്നു.
- Path from text: ഈ കമാൻഡ് നിലവിലെ വാചകത്തിന്റെ രൂപരേഖകൾ നിന്ന് ഒരു പാത സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ഫലം പ്രകടമാണ് അല്ല. നിങ്ങൾ പാത ഡയലോഗ് തുറന്ന് പാത ദൃശ്യമാക്കാൻ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. അപ്പോൾ പാത സെലക്റ്റ് ടെക്സ്റ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഓരോ കത്ത് ഇപ്പോൾ ഒരു പാത ഘടകം ഉപയോഗിച്ച് ചുറ്റും. അങ്ങനെ നിങ്ങൾ പാത്ത് നിയന്ത്രണ പോയിന്റുകൾ നീക്കി കത്തുകൾ ആകൃതി പരിഷ്കരിക്കാനും കഴിയും.
  ഈ കമാൻഡ് Layer → Text to Path സമാനമാണ്.
- Text along path:
  ഈ ഓപ്ഷൻ ഒരു path നിലവിലുണ്ട് മാത്രമേ പ്രാപ്തമാക്കി. നിങ്ങളുടെ വാചക സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, തുടർന്ന് സൃഷ്ടിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ ഇറക്കുമതി ഒരു പാത അതു സജീവവും. നിങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് മുമ്പ് നിങ്ങളുടെ പാത ഉണ്ടാക്കി, പാത അദൃശ്യനായ മാറുന്നു നിങ്ങൾ മാർഗത്തിൽ ഡയലോഗിൽ ദൃശ്യമാക്കാൻ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.
  ഈ കമാൻഡ് "Layer" മെനുവിൽ നിന്ന് ലഭ്യമാണ്:

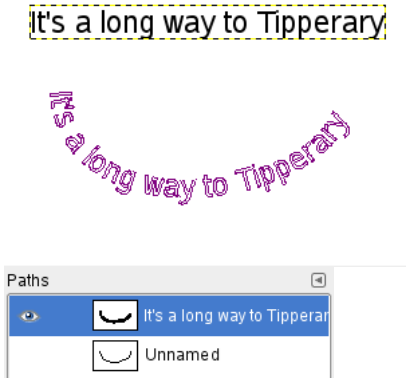
ചിത്രം 9.4. ലെയർ മെനുവിൽ ടെക്സ്റ്റ് കമാൻഡുകൾ ഇടയിൽ പാത കമാൻഡ് സഹിതം ടെക്സ്റ്റ്



ഓപ്ഷനുകൾ ഈ ഗ്രൂപ്പ് ഒരു ടെക്സ്റ്റ് പാളി നിലവിലുണ്ട് മാത്രമേ തോന്നുന്നു.

Text along Path ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക്. ടെക്സ്റ്റ് പാതയിലൂടെ ഉരുകിയിരിക്കുന്നു. അക്ഷരങ്ങൾ അവരുടെ രൂപരേഖയിൽ കൊണ്ട് പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നത്. അവരിൽ ഓരോ Path dialog പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്ന പുതിയ പാത ഒരു ഘടകമാണ്. എല്ലാ പാത്ത് ഓപ്ഷനുകൾ ഈ പുതിയ പാതയിലേക്ക് അപേക്ഷിക്കണം.

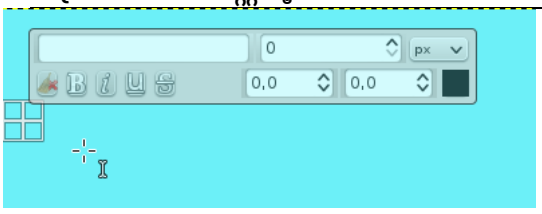
ചിത്രം 9.5. "Text along Path" ഉദാഹരണം



- From Left to Right / From Right to Left: നിങ്ങളുടെ ഭാഷ എഴുതേണ്ട ദിശ പരിഹരിക്കാൻ.
- Input Methods: രീതികൾ ചില ഭാഷകളിൽ ലഭ്യമാണ്. ഉദാഹരണത്തിന്, "Inuktitut" തിരഞ്ഞെടുത്ത്, നിങ്ങളുടെ കീബോർഡ് ഒരു ഇനുക്റ്റിടട്ട് കീബോർഡ് കയറി, താൽക്കാലികമായി അവസ്ഥയാണ്.

2. ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ ബോക്സ്

ചിത്രം 9.6. ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ ബോക്സ്



ഉടൻ തന്നെ ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് ക്യാൻവാസ് ക്ലിക്ക് പോലെ ക്യാൻവാസ് ഓവർലേകളും ഈ ബോക്സ്, നേടുകയും. അതു നിങ്ങൾ കാൻവാസിൽ നേരിട്ട് ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു.
ഞങ്ങളുടെ ഫോണ്ട് കുടുംബം, ശൈലിയിലും, വലിപ്പം സെലക്ടർമാർ പോലുള്ള പതിവുപോലെ ടെക്സ്റ്റ് സവിശേഷതകൾ ഗ്രീനിച്ച് നിരക്കു വാചകത്തിനുള്ള നിറം മാറ്റുക കഴിവ് രേഖയെ മേൽ അക്കങ്ങള് നിയന്ത്രണം kerning, അതുപോലെ നേടുകയും നിന്ന്.
പോപ്പ്-അപ്പുകൾ സ്വയം വിശദീകരിക്കുന്ന സഹായിക്കൂ.

നിങ്ങൾക്ക് രേഖയെ ഓഫ്സെറ്റ് ഒപ്പം kerning മാറ്റാൻ Alt + Arrow keys ഉപയോഗിക്കാം.

പ്രധാനം

ഈ സവിശേഷതകൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെക്സ്റ്റ് പ്രവർത്തിക്കാം. ഉള്ളടക്കം ഒന്നുമില്ല തിരഞ്ഞെടുത്തിട്ടില്ലെങ്കിലോ നിങ്ങൾക്ക് വിചിത്രമായിരിക്കുന്നു ഇഫക്റ്റുകൾ നേടുക.

2.1. ഉള്ളടക്കം ടൂൾ ബോക്സ് സന്ദർഭ മെനു

എല്ലാ

3. ടെക്സ്റ്റ്

3.1. Embellishing ടെക്സ്റ്റ്

ചിത്രം 9.7. ഫാൻസി ടെക്സ്റ്റ്

ലോഗോ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഉപയോഗിച്ച് സൃഷ്ടിച്ച നാല് ഫാൻസി ടെക്സ്റ്റ് ഇനങ്ങൾ: “alien neon”, “bovination”, “frosty”, ഒപ്പം “chalk”. സ്ഥിരസ്ഥിതി ക്രമീകരണങ്ങൾ ഫോണ്ട് വലുപ്പം ഒഴികെയുള്ള എല്ലാം കൂടി ഉപയോഗിച്ചു.

വെറും വ്യത്യസ്ത ഫോണ്ടുകൾ അല്ലെങ്കിൽ വ്യത്യസ്ത നിറങ്ങൾ അതു തർജ്ജമ അപ്പുറം ടെക്സ്റ്റ് രൂപം വ്യത്യാസപ്പെടാം ചെയ്യാൻ കഴിയും പലതും ഉണ്ട്. ഒരു നിരക്കു അല്ലെങ്കിൽ പാതയിലേക്ക് ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ഇനം പരിവർത്തനം നിങ്ങൾ രൂപരേഖകൾ, പൂരിപ്പിക്കാൻ കഴിയും സ്ട്രോക്ക്, അതിനെ മാറ്റുകയും, അല്ലെങ്കിൽ പൊതുവായി രസകരമായ ഇഫക്റ്റുകൾ ലഭിക്കുന്നതിന് ജിമ്പ് ഉപകരണങ്ങൾ മുഴുവൻ സർവ്വായുധവർഗ്ഗം ബാധകമാണ്. സാധ്യതകൾ ചില ഒരു പ്രകടനം നിലയിൽ File → Create → Logos ചെയ്തത് "ലോഗോ" സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ പരീക്ഷിക്കുക. ഈ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഓരോ നിങ്ങൾ ചില ടെക്സ്റ്റ് നൽകാൻ അനുവദിക്കുന്നു, തുടർന്ന് ആ പാഠം നിന്നു പണികഴിപ്പിച്ചത് ഒരു ലോഗോ കാണിക്കുന്ന ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഈ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഒന്ന് പരിഷ്ക്കരിക്കാൻ ഇഷ്ടമായി, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ സ്വന്തം ഒരു ലോഗോ സ്ക്രിപ്റ്റ് നിർമ്മിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നതെങ്കിൽ, Using Script-Fu ആൻഡ് Script-Fu Tutorial വിഭാഗങ്ങൾ ആരംഭിക്കാൻ നിങ്ങളെ സഹായിക്കും. തീർച്ചയായും, സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു ഇഫക്റ്റുകൾ ഈ എല്ലാത്തരം സൃഷ്ടിക്കാൻ അവരെ ഓട്ടോമേറ്റ് മാത്രം ആവശ്യമില്ല.

3.2. ഫോണ്ടുകൾ ചേർക്കുന്നത്

ജിമ്പ് ഫോണ്ടുകൾ ന് ഏറ്റവും ആധികാരികമായ മുകളിലുള്ളത്-റ്റു-ഡേറ്റ് വിവരങ്ങൾക്ക്, ജിമ്പ് വെബ് സൈറ്റിൽ “Fonts in GIMP 2.0” പേജ് [ജിമ്പ്-ഫോണ്ടുകൾ] കൂടിയാലോചിക്കുകയും. ഈ ഭാഗം നിങ്ങൾക്ക് ഒരു സഹായകരമായ കിട്ടുന്നതിനായി ശ്രമിക്കുന്നു.
ജിമ്പ് ഫോണ്ടുകൾ റെൻഡർ ചെയ്യാൻ FreeType 2 ഫോണ്ട് എഞ്ചിൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു അവയെ നിയന്ത്രിക്കാനുള്ള fontconfig എന്ന ഒരു സിസ്റ്റത്തിലേക്ക്. ജിമ്പ് നിങ്ങൾ fontconfig ഫോണ്ട് പാതയിൽ ഏതെങ്കിലും ഫോണ്ട് ഉപയോഗിക്കാം ചെയ്യും; അത് നിങ്ങൾ അത് ഏത് മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് Font Folders പേജിൽ സജ്ജീകരിച്ച ജിമ്പ് ഫോണ്ട് പാത്ത്, കണ്ടെത്തുന്ന ഏതെങ്കിലും ഫോണ്ട് ഉപയോഗിക്കാം ചെയ്യും. സ്വതവേ, ഫോണ്ട് പാത്ത് ഒരു സിസ്റ്റം ജിമ്പ്-ഫോണ്ടുകൾ ഫോൾഡർ (അത് യഥാർത്ഥത്തിൽ ശൂന്യമാണ് പോലും മാറ്റംവരുത്തിയോ ചെയ്യരുതെന്നു) നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ജിമ്പ് ഡയറക്ടറി ഉള്ളിൽ ഒരു `fonts` ഫോൾഡർ ഉൾപ്പെടുന്നു. അത് നിങ്ങൾക്ക് ബോധ്യപ്പെടുത്തുകയും എങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഫോണ്ട് പാത്ത് പുതിയ ഫോൾഡറുകൾ ചേർക്കാൻ കഴിയും.
FreeType 2 വളരെ ശക്തവും ഇഷ്ടാനുസരണം സമ്പ്രദായമാണ്. സ്വതവേ, താഴെ ഫോണ്ട് ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു:

- TrueType ഫോണ്ടുകൾ (ശേഖരങ്ങളും)
- 1 ഫോണ്ടുകൾ ടൈപ്പ്
- സി.ഐ.ഡി-.പിയിലേക്ക് ഇനം 1 ഫോണ്ടുകൾ
- CFF ഫോണ്ടുകൾ
- ഓപ്പണൈപ്പ് ഫോണ്ടുകൾ (TrueType ആൻഡ് CFF രണ്ടും വേരിയന്റുകളിൽ)
- SFNT അധിഷ്ഠിത ബിറ്റ്മാപ്പ് ഫോണ്ടുകൾ
- എക്സ് 11 PCF ഫോണ്ടുകൾ
- വിൻഡോസ് FNT ഫോണ്ടുകൾ
- BDF ഫോണ്ടുകൾ (-അപരത്വമാണ് വിരുദ്ധ പശുക്കൾ ഉൾപ്പെടെ)
- PFR ഫോണ്ടുകൾ
- Type42 ഫോണ്ടുകൾ (പരിമിതമായ പിന്തുണ)

നിങ്ങൾക്ക് ഫോണ്ട് മറ്റു തരത്തിലുള്ള ഫയലുകൾ പിന്തുണയ്ക്കാൻ മൊഡ്യൂളുകൾ ചേർക്കാൻ കഴിയും. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് FREETYPE 2 [FREETYPE] കാണുക.
ലിനക്സ്. ലിനക്സ് സിസ്റ്റത്തിൽ, ആണ് fontconfig യൂട്ടിലിറ്റി പതിവുപോലെ നിർത്തിയ, നിങ്ങൾക്ക് ഒരു പുതിയ ഫോണ്ട് ചേർക്കാൻ ചെയ്യേണ്ടത് എല്ലാ ഡയറക്ടറി `~/.fonts` ഫയൽ സ്ഥാപിക്കുക എന്നതാണ്. ഇത് ഫോണ്ട് ലഭ്യമല്ല മാത്രമല്ല ജിമ്പ്, എന്നാൽ fontconfig ഉപയോഗിക്കുന്ന മറ്റേതെങ്കിലും പ്രോഗ്രാം ചെയ്യും. നിങ്ങൾ ഫോണ്ട് ജിമ്പ് മാത്രം ലഭ്യമാകും ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചില കാരണങ്ങളാൽ, നിങ്ങൾക്ക് നിങ്ങളുടെ വ്യക്തിഗത ജിമ്പ് ഡയറക്ടറിയുടെ `fonts` സബ് ഡയറക്ടറി, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ ഫോണ്ട് തിരയൽ പാതയിൽ മറ്റ് ചില സ്ഥലത്ത് സ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയും. ഒന്നുകിൽ ചെയ്യുന്നത് ഫോണ്ട് നിങ്ങൾ ജിമ്പ് ആരംഭിക്കാൻ അടുത്ത തവണ കാണിക്കും ഇടയാക്കും. നിങ്ങൾ ഒരു ഇതിനകം പ്രവർത്തിക്കുന്ന ജിമില അത് ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു എങ്കിൽ, Fonts dialog ലെ *Refresh* ബട്ടൺ അമർത്തുക.
വിൻഡോസ്. ഒരു ഫോണ്ട് ഇൻസ്റ്റാൾ എളുപ്പത്തിലുള്ള വഴി ഫോണ്ടുകൾ ഡയറക്ടറി ഫയൽ ഡ്രാഗ് ഷെൽ അതിന്റെ മാജിക്ക് ചെയ്യട്ടെ എന്നതാണ്. നിങ്ങൾ ക്രിയേറ്റീവ് എന്തെങ്കിലും ചെയ്തപോലെ അല്ലാതെ ഇത് `C: \windows\fonts` അല്ലെങ്കിൽ `C:\winnt\fonts` അതിന്റെ സ്ഥിര ലൊക്കേഷനിൽ ഒരുപക്ഷേ തുടർന്ന്. ചിലപ്പോൾ ഒരു ഫോണ്ട് ഡബിൾ ക്ലിക്ക് ഇന്സ്റ്റാള് അതു പോലെ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ; ചിലപ്പോൾ അത് മാത്രമായി പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഈ രീതി GIMP ലേക്ക്, മറ്റു വിൻഡോസ് പ്രയോഗങ്ങൾ മാത്രമല്ല ഫോണ്ട് ലഭ്യമാക്കും.
മാക് ഒഎസ് എക്സ്. നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റത്തിൽ ഫോണ്ടുകൾ ഇൻസ്റ്റാൾ നിരവധി വഴികളുണ്ട്. ഡ്രാഗ്-പരേതരായ കഴിയും നിങ്ങളുടെ “Home Folder” എന്ന “Libraries” ഫോൾഡറിൽ “Fonts” ഫോൾഡർ അവരെ ഡ്രോപ്പ്. അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് Font Book, ഫൈൻഡറിൽ ഫോണ്ട് ഫയൽ ഐക്കൺ ഇരട്ട-ക്ലിക്കുചെയ്ത് അഭ്യർത്ഥിച്ചു ഉപയോഗിക്കാം. നിങ്ങൾ ഫോണ്ട് പോലെ കാണപ്പെടുന്നു കാണുകയും അങ്ങനെ അവരുടെ ഫയലുകൾ സിസ്റ്റത്തിൽ ഇൻസ്റ്റോൾ ചെയ്യേണ്ട നിങ്ങളുടെ പ്രിയപ്പെട്ട ഫോണ്ടുകൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം. ഈ രീതികൾ എല്ലാ പ്രയോഗങ്ങൾ വേണ്ടി ഫോണ്ടുകൾ ലഭ്യമാക്കും, GIMP മാത്രമല്ല. നിങ്ങൾ എല്ലാ ഉപയോക്താക്കൾക്കും ഫോണ്ടുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, “Fonts” ഫോൾഡറിലേക്ക് Mac OS X ഡിസ്കിന്റെ “Libraries” ഫോൾഡറിൽ, അല്ലെങ്കിൽ Font Book ഓഫ് Collection കോളത്തിൽ “Computer” ഫോൾഡറിൽ വലിച്ച് ഡ്രോപ്പ് ഫോണ്ടുകൾ.
ഒരു ടൈപ്പ് 1 ഫയൽ ഇൻസ്റ്റോൾ ചെയ്യുന്നതിനായി, `.pfb` ആൻഡ് `.pfm` ഫയലുകളും ആവശ്യമാണ്. ഫോണ്ടുകൾ ഫോൾഡറിൽ ഒരു ഐക്കൺ ലഭിക്കുന്നു ഒരെണ്ണം വലിച്ചിടുക. മറ്റ് ഒരു കർശനമായി അത് അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ അത് കണ്ടെത്താൻ തിരയൽ അൽഗോരിതം ചില ഉപയോഗിക്കുന്നതിനാൽ, ഫയൽ ഡ്രാഗ് ഒരേ ഡയറക്ടറിയിൽ ആവശ്യം ഇല്ല, ഏതായാലും അതേ ഡയറക്ടറിയിൽ ഇടുന്നതിനു നയിക്കും.
തത്ത്വത്തിൽ ജിമ്പ് FreeType കൈകാര്യം ചെയ്യാൻ വിൻഡോസിൽ ഫോണ്ട് ഏതെങ്കിലും തരത്തിലുള്ള ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും; എന്നാൽ, വിൻഡോസ് ജനവിഭാഗം കൈകാര്യം ചെയ്യാൻ കഴിയാത്ത ഫോണ്ടുകൾ വേണ്ടി നിങ്ങൾ അവരെ നിങ്ങളുടെ ഫോണ്ട് തിരയൽ പാതയിൽ നിങ്ങളുടെ വ്യക്തിഗത ജിമ്പ് ഡയറക്ടറിയുടെ `fonts` ഫോൾഡർ അല്ലെങ്കിൽ മറ്റേതെങ്കിലും ലൊക്കേഷനിൽ ഫോണ്ട് ഫയലുകൾ സ്ഥാപിച്ച് ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യണം. വിൻഡോസ് ഉണ്ട് പിന്തുണ പതിപ്പ് നിയമമണ്ഡലങ്ങൾക്കും. ജിമ്പ് പിന്തുണ കുറഞ്ഞത് TrueType, വിൻഡോസ് fon, Windows FNT പ്രവർത്തിക്കുന്ന എല്ലാ. വിന്ഡോസ് 2000 പിന്നീട് പിന്തുണ ഇനം 1,

ഓപ്പണ്ടൈപ്പ്. വിൻഡോസ് എം.ഇ ഓപ്പണ്ടൈപ്പ് പിന്തുണയ്ക്കുന്നു സാധ്യതയുണ്ട് 1 തരം (പക്ഷേ ഏറ്റവും കൂടുതൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന വിൻഡോസ് ജിമ് ഇൻസ്റ്റോളർ ഔദ്യോഗികമായി അത് എന്തായാലും പ്രവർത്തിക്കും കൂടിയും, വിൻഡോസ് എം.ഇ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല).

> **കുറിപ്പ്**
> ജിമ്പ് ലിനക്സ് വിൻഡോസിൽ ഫോണ്ടുകൾ അതുപോലെ നിയന്ത്രിക്കാൻ fontconfig ഉപയോഗിക്കുന്നു. സ്ഥിരമായി fontconfig കാരണം പ്രവൃത്തി മുകളിൽ നിർദ്ദേശങ്ങൾ വിൻഡോസ് ഫോണ്ടുകൾ ഡയറക്ടറി ഞാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. വിൻഡോസ് സ്വയം ഉപയോഗിക്കുന്ന ഇ., ഒരേ ഫോണ്ടുകൾ. ഏതെങ്കിലും സാഹചര്യത്തിൽ, നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ജിമ്പ് ഡയറക്ടറിയുടെ `fonts` ഫോൾഡർ പ്രവർത്തിച്ചാണ്: ചില കാരണങ്ങളാൽ നിങ്ങളുടെ fontconfig ആണ് വ്യത്യസ്തമായി നിർത്തിയ, നിങ്ങൾക്ക് ജിമ്പ് അവരെ കണ്ടെത്താനാകും എവിടെ ഫോണ്ടുകൾ കൊല്ലുവാൻ അവയെന്തെല്ലാമെന്ന് ഉണ്ടായിരിക്കും.

3.3. ഫോണ്ട് പ്രശ്നങ്ങൾ

ഫോണ്ടുകൾ പ്രശ്നങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ അവർ 2.0 പരമ്പരയിൽ ഏറ്റവും പുതിയ പതിപ്പുകളിൽ വളരെ കുറച്ച് തീർന്നിരിക്കുന്നു ആണെങ്കിലും, മറ്റ് ഏതെങ്കിലും മാർഗത്തിൽ അധികം ജിമ്പ് 2 ബഗ് റിപ്പോർട്ടുകൾ ഉത്തരവാദി ചെയ്തിരിക്കുന്നു. മിക്കപ്പോഴും അവർ fontconfig ഇടർച്ച നൽകുന്ന കേടായ ഫോണ്ട് ഫയലുകൾ മൂലമാണ് ചെയ്തു. ജിമ്പ് നിങ്ങളുടെ ഫോണ്ട് ഡയറക്ടറികൾ സ്കാൻ ചെയ്യുമ്പോൾ നിങ്ങൾ തുടക്കത്തിൽ ക്രാഷുകൾ നേരിടുകയാണെങ്കിൽ, മികച്ച പരിഹാരം 2.2.0 ചെയ്ത fontconfig ഒരു പതിപ്പിലേക്ക് അപ്ഗ്രേഡ് എന്നതാണ്. പെട്ടെന്നുള്ള ഷഷിയോട് നിലയ്ക്ക് `--no-fonts` കമാൻഡ്-ലൈൻ ഓപ്ഷനുള്ള ജിമ്പ് ആരംഭിക്കാൻ കഴിയും, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയില്ല.
മറ്റൊരു അറിയപ്പെടുന്ന പ്രശ്നം Pango 1.2 ഒരു യൂണിക്കോഡ് കഥാപാത്രം മാപ്പിംഗ് നൽകാൻ ചെയ്യാത്ത ഫോണ്ടുകൾ ലോഡ് പാടില്ല എന്നതാണ്. (Pango ജിമ് ഉപയോഗിക്കുന്ന ടെക്സ്റ്റ് ലേഔട്ട് ലൈബ്രറി.) ചിഹ്നം ഫോണ്ടുകൾ ഒരുപാട് ഈ ഗണത്തിൽ പെടുന്ന. ചില സിസ്റ്റങ്ങളിൽ, അത്തരം ഒരു ഫോണ്ട് ഉപയോഗിച്ച് ജിമില തുടരേ ഇടയാക്കും. Pango 1.4 പരിഷ്കരിക്കുന്നു ഈ പ്രശ്നം പരിഹരിച്ച് ജിമില ചിഹ്നം ഫോണ്ടുകൾ ലഭ്യമാക്കുന്നു ചെയ്യും.
ആശയക്കുഴപ്പം ഒരു ഇടക്കിടെയുള്ള ഉറവിടം, വിൻഡോസ് സിസ്റ്റങ്ങളിൽ സംഭവിക്കുന്നത് ജിമ്പ് ഒരു വികലമായ ഫോണ്ട് ഫയൽ പോവുന്നുണ്ട് ഒരു പിശക് സന്ദേശം ഉൽപാദിപ്പിക്കുന്ന നിങ്ങൾ ഈ അതിനാൽ നിങ്ങൾക്ക് സന്ദേശം കാണാൻ കഴിയും പോപ്പ് അപ്പ് ചെയ്യാൻ ഒരു കൺസോള് വിൻഡോ കാരണമാകുന്നു. *Do not close that console window. It is harmless, and closing it will shut down GIMP*. ഇത് സംഭവിക്കുമ്പോൾ, അത് പലപ്പോഴും ജിമ്പ് തകർന്നു ഉപയോക്താക്കളിൽ തോന്നുന്നു.
അങ്ങനെയല്ല: കൺസോൾ വിൻഡോ അടയ്ക്കുന്നത് ജിമ്പ് ഷട്ട് വിൻഡോസ് കാരണമാകുന്നു. അതു ജിമ്പ് ഉള്ളിൽ ശരിയാക്കാൻ കഴിയില്ല: നിർഭാഗ്യവശാൽ, ഈ കുത്തുവാക്കുകൾ സാഹചര്യം ജിമ് ലേക്ക് കണ്ണികൾ വിൻഡോസ്, ലൈബ്രറികൾ തമ്മിലുള്ള പ്രതിപ്രവർത്തനം മൂലമാണ്. നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത് എല്ലാ എങ്കിലും, അങ്ങനെ സംഭവിച്ചാൽ കൺസോൾ വിൻഡോ ചെറുതാക്കാൻ അതു അവഗണിക്കുക ആണ്.

പാഠം 10. മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നു ഫോട്ടോഗ്രാഫുകൾ

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറ ഫോട്ടോകൾ ഉപയോഗിച്ച് പ്രവർത്തനം

1.1. അവതാരിക
1.2. രചന വർധിപ്പിക്കുക
1.3. നിറങ്ങൾ വർധിപ്പിക്കുക
1.4. ഷാർപ്നെസ് ക്രമീകരിക്കൽ
1.5. ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് അനാവശ്യമായി വസ്തുക്കളുടെ നീക്കംചെയ്യുന്നു
1.6. നിങ്ങളുടെ ഫലങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുന്നു

1. ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറ ഫോട്ടോകൾ ഉപയോഗിച്ച് പ്രവർത്തനം

1.1. അവതാരിക

ജിമ് ഏറ്റവും സാധാരണമായ ഉപയോഗങ്ങൾ ചില കാരണങ്ങളാൽ തികഞ്ഞ താഴെയാണ് ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറ ചിത്രങ്ങൾ പരിഹരിക്കാൻ ആണ്. ഒരുപക്ഷേ ചിത്രം വെളിച്ചക്കൂടുതലുള്ളത് അല്ലെങ്കിൽ വെളിച്ചക്കുറവുള്ളത് ആണ്; ഒരുപക്ഷെ ഒരു ബിറ്റ് ഘടികാരദിശയിലേക്ക്; ഒരുപക്ഷേ ഫോക്കസ് നിന്നു: ഈ ഏത് ജിമ്പ് നല്ല ടൂളുകൾ എല്ലാ പൊതു പ്രശ്നങ്ങൾ. ഈ അധ്യായത്തിൻറെ ഉദ്ദേശ്യം ആ ഉപകരണങ്ങൾ ഒരു അവലോകനം അന്ന് അവർ ഉപയോഗപ്രദമാണ് സാഹചര്യങ്ങൾ നൽകുക എന്നതാണ്. നിങ്ങൾക്ക് ഇവിടെ വിശദമായ ട്യൂട്ടോറിയലുകൾ കണ്ടെത്തുകയില്ല: മിക്കപ്പോഴും അവരെ കുറിച്ച് വായിച്ചുകൊണ്ട് അധികം പരീക്ഷണം വഴി ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ മനസിലാക്കാൻ എളുപ്പം. (എതിരെ, ഓരോ ടൂൾ പറ്റിച്ചേർന്നു സഹായം വിഭാഗത്തിൽ കൂടുതൽ നന്നായി വിവരിക്കുന്നത്.) നിങ്ങൾ ജിമ്പ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ഇമേജ് ബാധകമാണ് കഴിയുന്ന "പ്രത്യേക ഇഫക്റ്റുകൾ" പെരുപ്പം കുറിച്ച് ഈ അധ്യായത്തിൽ ഒന്നും കണ്ടെത്താൻ ചെയ്യും. നിങ്ങൾ ഈ അധ്യായത്തിൽ വായിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് അടിസ്ഥാന ജിമ്പ് സങ്കല്പങ്ങൾ പരിചയമുണ്ട്, പക്ഷേ നിങ്ങൾ എങ്കിൽ വിദഗ്ധ-തീർച്ചയായും നിങ്ങൾ ഒരു ആയിരിക്കും ആവശ്യമില്ല, നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ ഏതായാലും ഈ അധികപേരും അറിയുന്നില്ല. പിന്നെ പരീക്ഷണങ്ങൾ മടിക്കേണ്ട: ജിമ്പ് ശക്തമായ "പഴയപടിയാക്കാനുള്ള" സിസ്റ്റം ലളിതമായൊരു **Ctrl**+**Z** ഉപയോഗിച്ച് ഏത് തെറ്റ് നിന്ന് വീണ്ടെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.
ഏറ്റവും സാധാരണയായി നിങ്ങൾ ഒരു അപൂർണ ഫോട്ടോ വൃത്തിയാക്കാൻ ചെയ്യാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന കാര്യങ്ങൾ നാല് തരം ഉണ്ട്: രചനയാണ് മെച്ചപ്പെടുത്താനും; നിറങ്ങൾ മെച്ചപ്പെടുന്നു; മൂര്ച്ച മെച്ചപ്പെടുന്നു; ഒപ്പം അവശിഷ്ടങ്ങളും അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രത്തിന്റെ മറ്റ് അഭികാമ്യമല്ലെന്ന് ഘടകങ്ങൾ നീക്കംചെയ്യുന്നതിൽ.

1.2. രചന വർധിപ്പിക്കുക

1.2.1. ഒരു ഇമേജ് തിരിക്കുന്നു

എളുപ്പമാക്കി കാര്യങ്ങൾ ഒരു കോണിൽ കോണളവിലാണ് എവിടെ ഒരു ചിത്രം കാരണമാകുന്നു തികച്ചും തികച്ചും ലംബമായ ക്യാമറ പിടിക്കുക, ഒരു ചിത്രം

എടുക്കുമ്പോൾ ആണ്. ജിമ് ഇത് പരിഹരിക്കാൻ വഴി Rotate ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. പണിസഞ്ചി അതിന്റെ ഐക്കണ് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഈ സജീവമാക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രം അകത്ത് സമയത്ത് **Shift**+**R** അമർത്തി. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ കാണാൻ സാധിക്കുന്നത് മുകളിൽ, ഇടതു ബട്ടൺ ("Transform Layer") തിരഞ്ഞെടുത്തു എന്ന് "Transform:" വേണ്ടി ഉറപ്പുവരുത്തുക ഉറപ്പാക്കുക. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ ചിത്രം അകത്ത് മൌസ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രാഗ്, നിങ്ങൾ ഒരു ഗ്രിഡ് ഡ്രാഗ് പോലെ ഭ്രമണം ദൃശ്യമാകും കാണും. ഗ്രിഡ് ശരിയായ തോന്നുന്നു ചെയ്യുമ്പോൾ, Rotate അല്ലെങ്കിൽ അമർത്തുക **Enter** ക്ലിക്കുചെയ്യുക, ചിത്രം ഘടികാര ചെയ്യും.
ഇപ്പോൾ ഒരു കാര്യം പോലെ അത് ശരിയായ ഈ രീതി കാര്യങ്ങൾ നേടുകയും വളരെ എളുപ്പമാണ്: നിങ്ങൾ പലപ്പോഴും നന്നായി എന്നാൽ വളരെ തികഞ്ഞ അല്ല മനസ്സിലാക്കുന്നു. പരിഹാരമാണ് കുറച്ചുകൂടി തിരിക്കുന്നതിന്, എന്നാൽ സമീപനം ഒരു നിരാശരാക്കി ഉണ്ടു. നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്രം തിരിക്കുന്നതിന് ഓരോ തവണ തിരിച്ച പിക്സലുകൾ കൃത്യമായി യഥാർത്ഥ പിക്സലുകൾ ഉള്ള ച്ചുകൊണ്ട് കാരണം, ചിത്രം അനിവാര്യമായും ഒരു അല്പം മങ്ങിക്കുന്നതിനുള്ള നേരിടുമ്പോഴാണ്. ഒരൊറ്റ ഭ്രമണം വേണ്ടി, ബ്ലറിംഗ് അളവ് വളരെ ചെറുതാണ്, എന്നാൽ രണ്ട് പരിക്രമണങ്ങൾ ഇരട്ടിയായി ഒന്നായി മങ്ങിക്കലിനോ; നിങ്ങൾ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് കൂടുതൽ കാര്യങ്ങൾ മങ്ങിക്കാൻ കാരണമൊന്നുമില്ല. ഒരു മികച്ച ബദൽ, ഭ്രമണം റദ്ദാക്കാനും മറ്റൊരു ചെയ്യാൻ കോണ് ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട് എന്നതാണ്.
, .സക്ഷന് ഓപ്ഷനുകൾ നിങ്ങളെ "പിന്നോക്ക (പരിഹാര)" തിരഞ്ഞെടുക്കാം മാറ്റുക സംവിധായകനുള്ള: ഭാഗ്യവശാൽ, ജിമ്പ് ഉപയോഗിക്കാൻ ഗണ്യമായി എളുപ്പം അത് ചെയ്യുന്നതിൽ മറ്റൊരു മാർഗമാണ്. ഇത് ചെയ്യുമ്പോൾ, പകരം പിശക് നഷ്ടപരിഹാരം ഗ്രിഡ് ഭ്രമണം, നിങ്ങൾക്ക് അതു പിശക് *line up* തിരിക്കുക കഴിയും. ഇത് ആശയക്കുഴപ്പത്തിലാക്കുന്നു തോന്നുന്നു, അത് ശ്രമിക്കുക നിങ്ങൾ അതു തികച്ചും നേരേചൊവ്വേ ആണെന്ന് കാണും.

> **കുറിപ്പ്**
> ജിമ്പ് 2.2 മുതൽ, പകരം വെറും ഒരു ഗ്രിഡ് കാണുമെന്ന, രൂപാന്തരണങ്ങളും ഫലങ്ങൾ പ്രിവ്യൂ ഒരു തീരുമാനം. ഈ ലളിതമാക്കി കാര്യങ്ങൾ ആദ്യ ശ്രമത്തിൽ ശരിയായ നേടുകയും ചെയ്യുന്നു.

നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്രം ഘടികാര ശേഷം, കോണിലും അസുഖകരമായ ത്രിരാഷ്ട്ര "കുഴികളും" ഉണ്ടാകും. അവരെ പരിഹരിക്കാൻ ഒരു വഴി ചില ചലനാത്മകമായ അല്ലെങ്കിൽ ന്യൂട്രൽ നിറം ദ്വാരങ്ങൾ നിറയുന്നു, എന്നാൽ സാധാരണയായി ഒരു മെച്ചപ്പെട്ട പരിഹാരം ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം ഒരു പശ്ചാത്തലം സൃഷ്ടിക്കുക എന്നതാണ്. വലിയവൻ ഭ്രമണം, കൂടുതൽ പലവിധത്തിലുള്ള ആവശ്യമാണ്, അതിനാൽ നിങ്ങൾ ആദ്യം ചിത്രം എടുക്കുമ്പോൾ അതു മികച്ച ക്യാമറ

വിന്യസിച്ചിരിക്കുന്ന നേടാനുള്ള അതുപോലെ സാധ്യമാണ്.

1.2.2. ക്രോപ്പ്ചെയ്യൽ

ഫലം ട്രിം പ്രയോജനം കഴിഞ്ഞില്ല ചിത്രങ്ങൾ; നിങ്ങൾ ഒരു ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്രമെടുക്കുക ചെയ്യുമ്പോൾ, പലപ്പോഴും പോലെ നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന വളരെ സ്വരൂപത്തിൽ എന്നാൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട് ഏതൊക്കെ ചില നിയന്ത്രണമുണ്ട്. അതിലപ്പുറം, അതു അങ്ങനെ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട ഘടകങ്ങൾ കീ പോയിന്റുകൾ സ്ഥാപിച്ചിരിക്കുന്നത് അത് ട്രിം വഴി ഒരു ഇമേജ് ആഘാതം വർധിപ്പിക്കാനായി സാധിച്ചേക്കും. ഏതളവുവരെ ഒരു ഭരണം, എപ്പോഴും മനസിൽ സൂക്ഷിക്കാൻ പാലിക്കേണ്ട എന്നാൽ നന്നല്ല, പരമാവധി ആഘാതം ഇരുവരും widthwise ആൻഡ് heightwise, ചിത്രം ഉടനീളം വഴി പലിശ മൂന്നിലൊന്ന് കേന്ദ്രം സ്ഥാപിച്ച് ലഭിച്ച പറഞ്ഞിരിക്കുന്നു "rule of thirds" ആണ്.
ഒരു ചിത്രം മുറിക്കുന്നതിന്, ഇമേജ് അകത്ത് സമയത്ത് Crop ഉപകരണം സജീവമാക്കുന്നതിന് പണിസഞ്ചി, അല്ലെങ്കിൽ "C" കീ അമർത്തിയാൽ (വലിയ). സജീവ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച്, ക്ലിക്കുചെയ്ത് ചിത്രം ഇഴച്ചെടുത്ത് നിന്നു ഒരു ക്രോപ്പ് കോരിക്കളകയും ചെയ്യും. ഇത് അവർ ശരിയാകണമെന്നില്ല എങ്കിൽ നിങ്ങൾ വിള മേഖലയിലെ തലങ്ങളും ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് പോപ്പ് അപ്പ് ചെയ്യും. എല്ലാം തികഞ്ഞ എപ്പോഴാണ്, ഡയലോഗിൽ Crop ബട്ടൺ അമർത്തുക.

1.3. നിറങ്ങൾ വർധിപ്പിക്കുക

1.3.1. യാന്ത്രികമാക്കിയ ഉപകരണങ്ങൾ

പരിഷ്കൃതമായ എക്സ്പോഷർ-കണ്ട്രോൾ സിസ്റ്റംസ് വകവയ്ക്കാതെ ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ വഴി എടുത്ത ചിത്രങ്ങൾ പലപ്പോഴും over- അല്ലെങ്കിൽ അണ്ടർ ആക്ഷേപം പുറത്തുവരാനോ നിറം മൂലം വിളക്കുകൾ അപൂർണതകൾ ലേക്ക് താഴ്ത്തുന്നു. ജിമ്പ് ലളിതമായ ബട്ടൺ-ക്ലിക്ക് നിയന്ത്രണം പല പരാമീറ്ററുകൾ തരും അത്യധികം ഡ്രീംലൈനറിന്റെ ഉപകരണങ്ങൾ ലേക്ക് മുഖേന നടത്തുന്ന ഓട്ടോമേറ്റഡ് ഉപകരണങ്ങൾ വരെയുള്ള ഒരു ഇമേജ് വർണ്ണങ്ങൾ തിരുത്താൻ നിങ്ങൾ നിരവധി ഉപകരണങ്ങൾ നൽകുന്നു. നാം ലളിതമായ ആദ്യം ആരംഭിക്കും.
ജിമ്പ് നിരവധി ഓട്ടോമേറ്റഡ് നിറം തിരുത്തൽ ഉപകരണങ്ങൾ നൽകുന്നു. നിർഭാഗ്യവശാൽ അവർ സാധാരണയായി നിങ്ങൾ തിരയുന്ന തികച്ചും ഫലങ്ങൾ തരും അല്ല, അവർ മാത്രമേ പരീക്ഷിക്കാൻ ഒരു നിമിഷം എടുത്തു അവർ പലപ്പോഴും ഇമേജിൽ അന്തർലീനമായ സാധ്യതകൾ ചില ആശയം തരും മറ്റൊന്നുമല്ലെങ്കിൽ. "യാന്ത്രിക ലെവലുകൾ 'ഒഴികെ, നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ മെനു പാത്ത് Colors → Auto പാലിച്ച് ഈ ഉപകരണങ്ങൾ കണ്ടെത്താം.
ഇവിടെ അവർ പരസ്പരം കുറിച്ച് കുറച്ച് വാക്കുകൾ കൂടെ ഇവയാണ്:

സാധാരണവത്കരിക്കാനും
: ഈ ഉപകരണം (അതു ശരിക്കും ഒരു പ്ലഗ്-ഇൻ ആണ്) വെളിച്ചക്കുറവുള്ളത് ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു: തിളക്കമുള്ള സാച്ചുറേഷൻ പരിധിയിലാണ് ശരിയായ ആണ്, ഇരുട്ടിലും പോയിന്റ് കറുത്ത പൂർത്തിയാകുന്നതുവരെ അത് ഏകതാനമായി മുഴുവൻ ചിത്രം മറക്കുക. അഭാവമാണ് വെളിച്ചം തുക സ്വരൂപത്തിൽ ഭാരം ഒപ്പം ഇരുട്ടിലും പോയന്റ് പൂർണ്ണമായും നിർണ്ണയിച്ചിരിക്കുന്നു എന്നു അതിനാൽ പോലും ഒരൊറ്റ വെളുത്ത പിക്സൽ / അല്ലെങ്കിൽ ഒരൊറ്റ കറുത്ത പിക്സൽ normalization നിഷ്ഫലമായ ആക്കും ആണ്.

തുല്യമായരീതിയിൽ
: ഈ ഇരുമുന്നണികൾക്കും സാധ്യത തീവ്രത പരിധി ഉടനീളം ചിത്രം വർണ്ണങ്ങൾ പ്രചരിപ്പിക്കാനും ശ്രമിക്കുന്ന ഒരു ശക്തമായ അഡ്ജസ്റ്റ്മെന്റ് ആണ്. ചില സാഹചര്യങ്ങളിൽ പ്രാബല്യത്തിൽ മറ്റേതെങ്കിലും വിധത്തിൽ നേടുകയും വളരെ പ്രയാസമുള്ള ദൃശ്യതീവ്രത പുറത്തു കൊണ്ടുവന്നു വിസ്മയാവഹമാണ്; എന്നാൽ കൂടുതൽ സാധാരണയായി, അത് ചിത്രം നേടിപ്പോയാല് ചെയ്യുന്നു. ഓ, അതു മാത്രം ശ്രമിക്കുന്നതിന് ഒരു നിമിഷം.

കളർ മെച്ചപ്പെടുത്തുക
: ഈ കമാൻഡ് തെളിച്ചം അല്ലെങ്കിൽ ചെഞ്ചായം പന്തിന്റെ ഇല്ലാതെ, പാളിയായി നിറങ്ങൾ സാച്ചുറേഷൻ പരിധി വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. അങ്ങനെ ഈ കമാൻഡ് ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ചിത്രങ്ങളും പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല.

സ്ട്രെച്ച് കോൺട്രാസ്റ്റ്
: ഈ അതു സ്വതന്ത്രമായി, ചുവന്ന പച്ച, നീല ചാനലുകൾ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഒഴികെ "Normalize" പോലെയാണ്. പലപ്പോഴും നിറം കാസ്റ്റുകൾ കുറയ്ക്കുക എന്ന ഉപയോഗപ്രദമായ ചെലുത്തുന്നുണ്ട്.

HSV നീട്ടുക
: Does സ്ട്രെച്ച് തീവ്രത അതേ മറിച്ച് ആർജിബി നിറങ്ങളുടെ സ്ഥലം, HSV കളർ സ്പേസ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഇത് ഹ്യൂയേ പരിപാലിക്കുന്നു.

വൈറ്റ് ബാലൻസ്
: ഈ ചെറിയ ഉപയോഗിച്ച നിറങ്ങൾ നീക്കം ചെയ്ത് പാവപ്പെട്ട വെളുത്ത അല്ലെങ്കിൽ കറുത്ത ചിത്രങ്ങൾ വീതമായി പോലെ വളരെ കഴിയുന്നത്ര ബാക്കി റേഞ്ച് നീട്ടും ചെയ്യാം.

ഓട്ടോ ലെവലുകൾ
: ഈ ലെവലുകൾ ഉപകരണം (ചിത്രം മെനുവിൽ Tools → Color Tools → Levels അല്ലെങ്കിൽ Colors → Levels) ആക്റ്റിവേറ്റ്, തുടർന്ന് ഡയലോഗ് കേന്ദ്രത്തിൽ സമീപം Auto ബട്ടൺ അമർത്തി നടക്കുന്ന. നിങ്ങൾ ഫലത്തിന്റെ ഒരു പ്രിവ്യൂ കാണും; അതു പ്രാബല്യത്തിൽ നിങ്ങൾ Okay അമർത്തുക വേണം. പകരം Cancel അമർത്തുന്നത് നിങ്ങളുടെ ചിത്രം അതിന്റെ മുമ്പത്തെ അവസ്ഥയിലേക്ക് മടങ്ങും ഇടയാക്കും.
നിങ്ങൾ വെള്ള തികഞ്ഞ കറുത്ത തികഞ്ഞ അരുതാത്തതു, പിന്നെ നിങ്ങൾ പലപ്പോഴും ഒത്തുകളി ഒരു നല്ല ജോലി ചെയ്യും ഒരു സെമി ഓട്ടോമാറ്റിക് അഡ്ജസ്റ്റ് ചെയ്യാൻ തോത് ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു രണ്ടാം പോയിന്റ് വേണം സ്വരൂപത്തിൽ ഒരു പോയിന്റ് കണ്ടെത്താൻ കഴിയും എങ്കിൽ ചിത്രം മുഴുവൻ തെളിച്ചം വർണ്ണങ്ങളും ഇരുവരും. ആദ്യം, മുമ്പ് വിവരിച്ച പോലെ അപ്പ് തോത് പ്രയോഗം വരുത്തും. ഇപ്പോൾ, അവർക്ക് ചിഹ്നങ്ങൾ eye- droppers (കുറഞ്ഞത് ആ വരണമെന്നും അവ .അലഞ്ഞുതിരിഞ്ഞ് എന്താണ്) തോന്നാം മൂന്ന് ബട്ടണുകൾ ഡയലോഗ് പാളികൾ ചുവടെ സമീപം നോക്കുന്നു.
ഇടതുവശത്ത് ഒരുത്തൻ അതു മേൽ മൌസ് എങ്കിൽ "Pick Black Point" അതിന്റെ ഫംഗ്ഷൻ കാണിക്കുന്നു. ഈ ക്ലിക്കുചെയ്യുക തുടർന്ന് കറുത്ത-ശരിക്കും തീർച്ചയായും തികച്ചും കറുത്ത, വെറും അടുക്കുക ഇരുണ്ട-ഇമേജ് മാറ്റം കാണുന്നതിന് ആയിരിക്കേണ്ടുന്ന ചിത്രം ഒരു പോയിന്റിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുക.
അടുത്തതായി, മൂന്ന് ബട്ടണുകൾ ("Pick White Point") എന്ന വലത്തേയറ്റത്തെ ക്ലിക്ക്, തുടർന്ന് ആ വെളുത്ത, ഒരിക്കൽ കൂടി ഇമേജ് മാറ്റം കാണുന്നതിന് അരുതാത്തതു ചിത്രം ഒരു പോയിന്റ് ചെയ്യുക. നിങ്ങൾ ഫലം തൃപ്തികരമാണെങ്കിൽ, Okay ബട്ടൺ മലമ്പുഴ Cancel ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

അവരാണ് ഓട്ടോമേറ്റഡ് നിറം ക്രമീകരണങ്ങൾ: അവരിൽ ആരും തികച്ചും നിങ്ങൾക്ക് ജോലി ചെയ്യുന്ന കണ്ടെത്തിയാൽ, അത് ഇന്ററാക്ടീവ് നിറം ഉപകരണങ്ങൾ ഒന്ന് പരീക്ഷിക്കുക സമയം. ഇവയെല്ലാം ഒന്നു അല്ലാതെ ഇമേജ് മെനുവിൽ Tools- > കളർ ഉപകരണങ്ങൾ വഴി ആക്സസ് ചെയ്യാം. നിങ്ങൾക്ക് ഒരു കളർ ഉപകരണം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ശേഷം, അത് സജീവമാക്കുന്നതിന് അതിന്റെ ഡയലോഗ് കൊണ്ടുവരുവാൻ ചിത്രം (എവിടെയും) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

1.3.2. എക്സ്പോഷർ പ്രശ്നങ്ങൾ

ഉപയോഗിക്കാൻ ലളിതമായ ഉപകരണം Brightness/Contrast ഉപകരണമാണ്. അത് കുറഞ്ഞത് ശക്തമാണ്, എന്നാൽ പല കേസുകളിലും അത് നിങ്ങൾക്ക് ആവശ്യമുള്ളതെല്ലാം ചെയ്യുന്നു. ഈ ഉപകരണം പലപ്പോഴും വെളിച്ചക്കൂടുതലുള്ളത് അല്ലെങ്കിൽ വെളിച്ചക്കുറവുള്ളത് ചിത്രങ്ങളാണ് ഉപയോഗപ്പെടുന്നു; അതു നിറം വൈനിനു തെറ്റുതിരുത്താനും ഉപകാരപ്രദമായ അല്ല. പ്രയോഗം "Brightness" ആൻഡ് "Contrast" വേണ്ടി, ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് നിങ്ങൾ രണ്ടു സ്ലൈഡറുകൾ നൽകുന്നു. നിങ്ങൾ "Preview" പരിശോധിച്ചു (ഏതാണ്ട് തീർച്ചയായും നിങ്ങൾ വേണം) ഓപ്ഷൻ ഉണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ പ്രതിഫലിച്ച വരുത്തുന്ന ഏത് പൊരുത്തപ്പെടുത്തലുകൾ കാണും. നിങ്ങൾ ഫലങ്ങളിൽ സന്തുഷ്ടനാകുമ്പോൾ അമർത്തുക Okay അവർ പ്രാബല്യത്തിൽ വരും. നിങ്ങൾ തൃപ്തികരമാണെങ്കിൽ ഫലങ്ങൾ നേടുകയും കഴിയുന്നില്ലെങ്കിൽ, അമർത്തുക Cancel, ഇമേജ് മുമ്പത്തെ അവസ്ഥയിലേക്ക് മാറ്റും.
ഒരു വഴക്കങ്ങൾ മാത്രം അല്പം കൂടുതൽ ബുദ്ധിമുട്ടാണ്, എക്സ്പോഷർ പ്രശ്നങ്ങൾ തെറ്റുതിരുത്താനും വഴി ഉപയോഗിക്കാൻ തോത് ഉപകരണമാണ്. ഈ ഉപകരണം ഡയലോഗ് വളരെ സങ്കീർണമായ തോന്നുന്നു, എന്നാൽ നാം ഇവിടെ മനസ്സിലുണ്ടായിരുന്നത് അടിസ്ഥാന ഉപയോഗം വേണ്ടി നിന്നോടു ദോഷം വേണമെങ്കിൽ ഭാഗം മാത്രമേ "Input Levels" പ്രദേശമാണ്, ഹിസ്റ്റോഗ്രാം താഴെ ദൃശ്യമാകുന്ന പ്രത്യേകമായി മൂന്നു ത്രികോണ സ്ലൈഡറുകൾ. നാം നിർദ്ദേശങ്ങൾക്കായി Levels Tool Help നിങ്ങളെ റഫർ; എന്നാൽ യഥാർത്ഥത്തിൽ അത് എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കണമെന്ന് പഠിക്കാൻ എളുപ്പമാർഗ്ഗം ചുറ്റും മൂന്നു സ്ലൈഡറുകൾ ചലിക്കുന്ന, ചിത്രം ബാധിച്ചു എങ്ങനെ കാണുന്നതിലൂടെ പരീക്ഷണങ്ങൾ ആണ്. ("Preview" ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള പരിശോധിച്ചിട്ടുണ്ടെന്ന് ഉറപ്പു വരുത്തുക.)
എക്സ്പോഷർ പ്രശ്നങ്ങൾ തെറ്റുതിരുത്താനും ഒരു ശക്തമായ വഴി *Curves* ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. ഈ ഉപകരണം നിങ്ങൾക്ക് ഔട്ട്പുട്ട് തെളിച്ചം അളവ് ഒരു ഫംഗ്ഷൻ മാപ്പിങ് ഇൻപുട്ട് തെളിച്ചം അളവ് സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന്, ഒരു കർവ് ന് കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ ക്ലിക്കുചെയ്ത് വലിച്ചിടുക അനുവദിക്കുന്നു. അതു അവ രണ്ടിനെക്കാളും ശക്തമാണ് അങ്ങനെ കർവ്സ് ഉപകരണമായ, തീവ്രത / അല്ലെങ്കിൽ തോത് ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നേടാൻ കഴിയും സ്വാധീനം നേർപകർപ്പാണ്. ഒരിക്കൽ കൂടി, വിശദമായ നിർദ്ദേശങ്ങൾ വേണ്ടി Curves Tool Help നിങ്ങളെ റഫർ, എന്നാൽ അത് എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കണമെന്ന് പഠിക്കാൻ എളുപ്പത്തിലുള്ള വഴി പരീക്ഷണം എന്നതാണ്.
ഒരു ചിത്രം ഉടനീളം മിഴിവും കോൺട്രാസ്റ്റ് ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട് ഏറ്റവും ശക്തമായ സമീപനം, കൂടുതൽ വിദഗ്ധ ജിമ്പ് ഉപയോക്താക്കൾക്ക് നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് ഒറ്റ മുകളിൽ ഒരു പുതിയ ലയർ ഉണ്ടാക്കുക എന്നതാണ്, തുടർന്ന് പാളികളിൽ ഡയലോഗ് "Multiply" ലേക്ക് ഉപരിതല പാളി വേണ്ടി സെറ്റ് ചെയ്യുക. പുതിയ ലെയർ വൈറ്റ് വഴക്കവും പരമാവധി നേട്ടവും പൂജ്യം ലാഭത്തിലായി കായിക്കുന്ന ബ്ലാക്ക്, താഴെയുള്ള പാളി ഒരു "gain control" പാളി ആയി. ഇപ്രകാരം, പുതിയ പാളി ന് ചിത്രകാരന്റെ വഴി നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പ്രദേശത്ത് പില്, നിങ്ങൾ നല്ല നിയന്ത്രണം നൽകുന്നു ക്രമീകരിക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ ഗെയ്ൻ പെട്ടെന്ന് മാറ്റങ്ങൾ ഫലത്തിൽ ചലനമാണ് അരികുകളിൽ വർധന തരും കാരണം, മിനുസമാർന്ന ഘനമായ ഉപയോഗിച്ച് മാത്രം വരയ്ക്കാൻ ശ്രമിക്കണം. നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ കളർ ഷിഫ്റ്റുകൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കാതെ മാത്രം, ചാര, അല്ല നിറങ്ങൾ ഷേഡുകൾ ഉപയോഗിച്ച്

പെയിന്റ്.
യഥാർത്ഥത്തിൽ, "Multiply" അല്ല ഗെയിൻ കൺട്രോൾ ഉപകാരപ്രദമായ മാത്രമാണ് മോഡ്. വാസ്തവത്തിൽ, "Multiply" മോഡ് മാത്രം ഒരു രൂപത്തിന്റെ ഭാഗങ്ങൾ ഇരുണ്ട് അവരെ ലഘൂകരിച്ചു ഒരിക്കലും അങ്ങനെ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ചില ഭാഗങ്ങൾ വെളിച്ചക്കൂടുതലുള്ളത് എവിടെ അതു മാത്രമേ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു കഴിയും. "Divide" മോഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നു സമ്മുഖ പ്രഭാവം ഉണ്ട്: അതു ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ പ്രദേശങ്ങൾ പ്രസന്നതയോടെ കഴിയും പക്ഷെ അവരിൽ ഇരുണ്ട് അല്ല. ഇവിടെ പലപ്പോഴും ഒരു ചിത്രം എല്ലാ മേഖലകളിലും വിശദമായി പരമാവധി തുക പുറത്തു കൊണ്ടുവന്നു ഉപയോഗപ്പെടുന്നു ഒരു ഗൂഢതന്ത്രം തന്നെയാണിത്

1. പാളി (അതു മുകളില് പുതിയ പാളി ഉത്പാദക) ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ്.
2. പുതിയ ലെയർ Desaturate.
3. ഒരു വലിയ പരിധി (100 അല്ലെങ്കിൽ കൂടുതൽ) കൂടെ ഫലം ഒരു ഗോഷ്യൻ മങ്ങൽ പ്രയോഗിക്കുക.
4. രണ്ടായി ഡയലോഗ് പാളികളിൽ മോഡ് സജ്ജമാക്കുക.
5. പാളികളുടെ ഡയലോഗിൽ, അല്ലെങ്കിൽ പുതിയ ലെയറിലെ തീവ്രത /, ലെവലുകൾ അല്ലെങ്കിൽ കർവ്സ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് അതാര്യത ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട് തിരുത്തൽ അളവിനെ നിയന്ത്രിക്കാൻ.
6. നിങ്ങൾ ഫലം സന്തുഷ്ടനാകുമ്പോൾ, ഒരൊറ്റ പാളി കണ്ട്രോൾ പാളി യഥാർത്ഥ പാളി സംയോജിപ്പിച്ച് Merge Down ഉപയോഗിക്കാം.

"Multiply" ആൻഡ് "Divide" പുറമേ, ഓരോ പലപ്പോഴും ഇത്തരം "Dodge", "Burn", അല്ലെങ്കിൽ "Soft Light" പോലെയുള്ള മറ്റ് പാളി കോമ്പിനേഷൻ മോഡുകൾ, ഇതു് ഇഫക്റ്റുകൾ ലഭിക്കും. ഇതെല്ലാം വളരെ എളുപ്പമാണ് എന്നാൽ, നീ ഇതു കളിക്കുന്നത് ആരംഭിച്ചാൽ, വെറും പരാമീറ്ററുകൾ twiddling ഒരു മണിക്കൂർ ചെലവഴിച്ച് കാണാം ഒരു നിമിഷം കമ്പ്യൂട്ടറിൽ നിന്നും നോക്കി പെട്ടെന്നു എന്നതാണ്. മുന്നറിയിപ്പു: അത്ര തന്നെ തീരുമാനമെടുക്കാൻ നിങ്ങൾ കൂടുതൽ ഓപ്ഷനുകൾ.

1.3.3. ഹ്യൂയേ ആൻഡ് സാച്ചുറേഷൻ ക്രമീകരിക്കൽ

ഞങ്ങളുടെ അനുഭവം, നിങ്ങളുടെ ചിത്രം ഒരു കളർ കാസ്റ്റ് വളരെ, വളരെ വളരെ നീല, വളരെ ചുവന്ന തുടങ്ങിയവ ഉണ്ട് എങ്കിൽ --- --- അത് ശരിയാക്കാൻ എളുപ്പമാർഗ്ഗം, ചുവന്ന പച്ച, നീല വ്യക്തഗതമായി അളവ് ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട്, ലെവലുകൾ ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ് ചാനലുകൾ. ഈ നിങ്ങൾക്ക് പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ, അതു കളർ ബാലൻസ് ഉപകരണം അല്ലെങ്കിൽ കർവ്സ് ഉപകരണം പരീക്ഷിക്കാൻ നിങ്ങളുടെ സമയത്ത് രൂപയുടെ ആകേണ്ടതിന്നു, എന്നാൽ ഈ ഫലപ്രദമായി ഉപയോഗിക്കാൻ അധികം പ്രയാസമാണ്. (അവർ ആയാലും, പ്രത്യേക ഇഫക്റ്റുകൾ ചില തരത്തിലുള്ള സൃഷ്ടിക്കുന്നത് വളരെ നല്ലതാണ്.)
ചിലപ്പോൾ അത് നിങ്ങൾ വേണ്ടത്ര നിറങ്ങൾ ക്രമീകരിച്ചു എന്ന് പറയാൻ ബുദ്ധിമുട്ടാണ്. ഒരു നല്ല, വസ്തുനിഷ്ഠമായ തന്ത്രത്തെ നിങ്ങൾ അറിയുന്ന വെള്ള അല്ലെങ്കിൽ ചാര ഒരു തണലും ആയിരിക്കണം ചിത്രം ഒരു പോയിന്റ് കണ്ടുപിടിക്കുക എന്നതാണ്. Color Picker ഉപകരണം (പണിസഞ്ചിയിൽ ഡിഫൈൻ ചിഹ്നം) സജീവമാക്കുക, ഒപ്പം മേൽപറഞ്ഞ പോയിന്റിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുക: ഈ കളർ പിക്കർ ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു. നിറങ്ങൾ ശരിയായി ക്രമീകരിച്ചു എങ്കിൽ, റിപ്പോർട്ട് നിറം, ചുവന്ന പച്ച, നീല ഘടകങ്ങളും എല്ലാ തുല്യമായ ആയിരിക്കണം; ഇല്ലെങ്കിൽ, പിന്നെ നിങ്ങൾ നടത്തേണ്ടതുണ്ടോ അഡ്ജസ്റ്റ്മെന്റ് എന്താണ് കാണും. ഈ രീതി നന്നായി ഉപയോഗിച്ചപ്പോൾ, നിറം-ശരിയായ ഒരു ഇമേജ് പോലും നിറം-കുരുടന്മാരുടെ അനുവദിക്കുന്നു.
നിങ്ങൾ ശോഭയുള്ള വെളിച്ചത്തിൽ ചിത്രങ്ങൾ എടുക്കുമ്പോൾ നിങ്ങളുടെ ചിത്രം പുറത്തു കഴുകി എങ്കിൽ --- ഏത് എളുപ്പം സംഭവിക്കാം --- ശ്രമിക്കുക ഹ്യൂയേ, ചാപല്യം, ഒപ്പം സാന്ദ്രീകരണം വേണ്ടി നിങ്ങൾ കൃത്രിമം മൂന്ന് സ്ലൈഡറുകൾ തരുന്ന Hue/ Saturation ഉപകരണം. സാച്ചുറേഷൻ വർദ്ധിപ്പിക്കല് ഒരുപക്ഷേ ചിത്രം മികച്ചതാക്കുന്നു. അതേ കേസുകളിലും ഒരേ സമയം ചാപല്യം ക്രമീകരിക്കാനും സഹായിക്കുന്നു. (ഇവിടെ "Lightness" "Brightness" സമാനമായ അവർ ചുവന്ന പച്ച, നീല ചാനലുകളുടെ വിവിധ കോമ്പിനേഷനുകളും രൂപപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നത് അല്ലാതെ തീവ്രത / ഉപകരണം ആണ്.) ഹ്യൂയേ / സാന്ദ്രീകരണം ഉപകരണം (ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ നിറങ്ങൾ നിയന്ത്രിച്ചിരിക്കുന്നു subranges ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട് ഉപാധി ഡയലോഗ് മുകളിൽ ബട്ടണുകൾ), എന്നാൽ നിങ്ങൾ പ്രകൃതി-തിരയുന്ന നിറങ്ങൾ നേടുകയും ചെയ്യണമെങ്കിൽ, മിക്ക കേസുകളിലും ഇതു ചെയ്യുന്നതു ഒഴിവാക്കണം.

> **സൂചന**
> ഒരു ഇമേജ് മഴമൂലം, പലപ്പോഴും നിങ്ങൾ ഒരു ബിറ്റ് സാച്ചുറേഷൻ വിലയുയരുന്നത് അതിന്റെ ആഘാതം വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ കഴിയും തോന്നി ഇല്ല പോലും. സിനിമ കാലഘട്ടത്തിലെ വെറ്ററൻസ് ചിലപ്പോൾ വളരെ പൂരിത പ്രിന്റുകളാണ് ഉത്പാദക കുപ്രസിദ്ധിയാർജിച്ച ആണ് Fujichrome ചിത്രമായ ശേഷം ഈ ട്രിക്ക് "Fujifying" വിളിക്കും.

വളരെയധികം സാച്ചുറേഷൻ: നിങ്ങൾക്ക് താഴ്ന്ന വെളിച്ചം സാഹചര്യങ്ങളിൽ ചിത്രങ്ങൾ എടുക്കുമ്പോൾ, ചില കേസുകളിൽ നിങ്ങൾക്കു എതിരെയുള്ള പ്രശ്നം. ഈ സാഹചര്യത്തിൽ വളരെ ഹ്യൂയേ / സാന്ദ്രീകരണം ഉപകരണം അത് വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന പകരം സാച്ചുറേഷൻ കുറയ്ക്കുകയും, ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു നല്ല ആണ്.

1.4. ഷാർപ്നെസ് ക്രമീകരിക്കൽ

1.4.1. Unblurring

ക്യാമറ ഫോക്കസ് തികച്ചും സജ്ജമാക്കിയാൽ, അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രം ക്യാമറ നിർബന്ധിക്കുന്നു, ഫലം ഒരു മങ്ങിയ ചിത്രം. ബ്ലറിംഗ് ധാരാളം ഉണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ ഏതെങ്കിലും ടെക്നിക്കുകളും കൊണ്ട് അത് വളരെ ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല, എന്നാൽ മാത്രമേ മിതമായ ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഇമേജ് മെച്ചപ്പെടുത്താൻ കഴിയും. ഒരു ഫസി ചിത്രം മൂർച്ച ഏറ്റവും സാധാരണയായി ഉപയോഗപ്രദമായ സാങ്കേതികതയെ Unsharp Mask വിളിക്കുന്നു. ഫിലിം ഡെവലപ്പർമാർ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു ടെക്നിക്കുകളും നിലയിൽ ഉറവിടം നിന്ന് ലഭിച്ചത് ഏത് പകരം ഏറ്റെടുത്തു, വകവയ്ക്കാതെ അതിന്റെ ഫലമായി ചിത്രം, മൂർച്ച അല്ല "unsharp" വരുത്തുക എന്നതാണ്. ഒരു പ്ലഗ്-ഇൻ, നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ Filters- > Enhance- > അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക് അത് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും. രണ്ട് മാനദണ്ഡങ്ങൾ, "Radius" ആൻഡ് "Amount" ഉണ്ട്. സ്ഥിര മൂല്യങ്ങൾ പലപ്പോഴും പ്രെറ്റി നന്നായി പ്രവർത്തിക്കാൻ, അതിനാൽ നിങ്ങൾ ആദ്യം അവരെ ശ്രമിക്കണം. ആരം അല്ലെങ്കിൽ തുക ഒന്നുകിൽ ഉയരുന്ന പ്രാബല്യത്തിൽ ബലം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. എങ്കിലും അപഹരിച്ചു ചെയ്യരുത് നേടുക: അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക് വളരെ ശക്തിയോടെ എങ്കിൽ അതു സ്വരൂപത്തിൽ മുഴക്കം അതിനാല് പുറമേ മൂർച്ചയുള്ള അരികുകളും ഉണ്ട് കാണാവുന്ന അവശിഷ്ടങ്ങളും ജന്മം തരും.

> **സൂചന**
> ചിലപ്പോൾ അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്രം ശക്തമായ ദൃശ്യതീവ്രത ഉണ്ട് നിറം മേല് കാരണമാകും. ഇത് സംഭവിക്കുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ പലപ്പോഴും, പ്രത്യേക ഹ്യൂയേ-സാന്ദ്രീകരണം-മൂല്യം (HSV) പാളികൾ ചിത്രം decomposing, ഒപ്പം മൂല്യം പാളി മാത്രം അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക് പ്രവർത്തിക്കുന്ന തുടർന്ന് recomposing മികച്ച ഫലങ്ങൾ ലഭിക്കും. ആകൃതിയിൽ നിറം അപേക്ഷിച്ച് നിലാവെട്ടം വളരെ സൂക്ഷ്മ റെസലൂഷൻ കാരണം ഈ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Decompose ആൻഡ് Compose വിഭാഗങ്ങളിലും കാണുക.

അടുത്ത അരിപ്പകൾ മെനുവിലെ "അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക്" സമാനമായ കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യുന്ന Sharpen മറ്റൊരു ഫിൽട്ടർ ആണ്. അത് ഉപയോഗിക്കാൻ അല്പം എളുപ്പം പക്ഷേ ഏതാണ്ട് പോലെ ഫലപ്രദമല്ല: ഞങ്ങളുടെ ശുപാർശ നിങ്ങൾ അത് അവഗണിച്ച് അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക് നേരിട്ട് പോകുന്നതിന് എന്നതാണ്.
ചില സാഹചര്യങ്ങളിൽ, തിരഞ്ഞെടുത്ത്, പണിസഞ്ചി നിന്ന് Blur or Sharpen ടൂൾ "മൂര്ച്ചകൂട്ടല്പ്പഭാവംടോഗിള്ചെയ്യുക" മോഡിൽ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഭാഗങ്ങൾക്ക് മൂർച്ച വഴി ഉപയോഗപ്രദമായ ഫലങ്ങൾ നേടുകയും സാധിച്ചേക്കാം. ഏതെങ്കിലും അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു അവരെ മേൽ ചിത്രകാരന്റെ വഴി പ്രദേശങ്ങളിൽ മൂര്ച്ച വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നതിന് ഇത് അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഇതിനു കുറിച്ച് തടുത്തു വേണം, അല്ലെങ്കിൽ നല്ല ഫലം പ്രകൃതി തോന്നുന്നില്ലെന്ന് ചെയ്യും: ഷാർപ്പെനിംഗോ സ്വരൂപത്തിൽ വേണമെങ്കിലും ഉദ്ദശിച്ചിട്ടു മൂര്ച്ച വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു മാത്രമല്ല ഘോഷം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു ഇത്.

1.4.2. Graininess കുറയ്ക്കാൻ

നിങ്ങൾക്ക് താഴ്ന്ന-നേരിയ സാഹചര്യങ്ങളിൽ അല്ലെങ്കിൽ വളരെ തുറന്നിരിക്കപ്പെട്ട സമയം കൊണ്ട് ചിത്രങ്ങൾ എടുക്കുമ്പോൾ, ക്യാമറ ഓരോ പിക്സൽ ദര്ശനം നിറം നല്ല എസ്റ്റിമേറ്റുകൾ വേണ്ടത്ര ഡാറ്റ നേടുകയും ഇല്ല, അതിനാൽ ഫലമായുണ്ടാവുന്ന ചിത്രം അവ്യക്തമായി കാണുന്നെങ്കിൽ. നിങ്ങൾ ചിത്രം ബ്ലറിംഗ് വഴി graininess "smooth out" കഴിയും, എന്നാൽ നിങ്ങളും മൂര്ച്ച നഷ്ടപ്പെടും. മികച്ച ഫലങ്ങൾ വേണ്ടിയാണോ സമീപനങ്ങളുടെ ദമ്പതികൾ ഉണ്ട്. ഒരുപക്ഷേ മികച്ച, graininess വളരെ മോശം അല്ല എങ്കിൽ 1 അല്ലെങ്കിൽ 2 പിക്സൽ മങ്ങിക്കൽ ആരം ക്രമീകരണം Selective Blur വിളിച്ചു ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. മറ്റ് സമീപനം Despeckle ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. ഇത് ഒരു നല്ല പ്രിവ്യൂ ഉണ്ട്, അതിനാൽ നിങ്ങൾ ക്രമീകരണങ്ങൾ കളിക്കുന്നതിനുള്ള നല്ല ഫലങ്ങൾ തരുന്ന ചില കണ്ടെത്താൻ ശ്രമിക്കാം. graininess വളരെ മോശമായ എപ്പോഴാണ് എന്നാൽ അത് പലപ്പോഴും വളരെ പ്രയാസമാണ് ധീരോദാത്തമായ നടപടികൾ (അതായത്, പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് മിനുക്കുപണികൾ) അല്ലാതെ വഴി പരിഹരിക്കാൻ ആണ്.

1.4.3. ഇടിവും

ഓരോ അങ്ങനെ പലപ്പോഴും നിങ്ങൾക്കു എതിരെയുള്ള പ്രശ്നം: ഒരു ചിത്രം *too*, ചടുലം ആണ്. പരിഹാരം ഒരു ബിറ്റ് മായാൻ ആണ്: ഭാഗ്യത്തിന് ഒരു ഇമേജ് ബ്ലറിംഗ്

അതു മൂർച്ച അപേക്ഷിച്ച് വളരെ എളുപ്പം. ഒരുപക്ഷേ വളരെ വളരെ ബ്ലർ ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ല മുതൽ, ലളിതമായ രീതി "Blur" പ്ലഗ്-ഇൻ, ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നും Filters- > Blur- > ഇഫക്റ്റ് വഴി ആക്സസ് ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. ഈ ചിത്രം ഒരു അല്പം ശ്രദ്ധ വിനീതമാവുകയും ചെയ്യും. നിങ്ങൾ കൂടുതൽ ഇടിവും ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, വെറും നിങ്ങൾ കൊതിക്കുന്ന ഫലം നേടുകയും വരെ ആവർത്തിക്കുക.

1.5. ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് അനാവശ്യമായി വസ്തുക്കളുടെ നീക്കംചെയ്യുന്നു

നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് നീക്കം ചെയ്യണമെന്ന് തക്കവണ്ണം വസ്തുക്കൾ രണ്ട് തരം ഉണ്ട്: ആദ്യം പോലുള്ള ലെൻസ് പൊടി അല്ലെങ്കിൽ മുടി ആർട്ടിഫാക്റ്റുകൾ ജങ്ക് പരത്തിയ; രണ്ടാമൻ, ശരിക്കും പങ്കെടുത്തു എന്നാൽ ചിത്രത്തിന്റെ നിലവാരം ഹനിച്ചേക്കാം കാര്യങ്ങൾ പോലുള്ള മനോഹരമായ പർവ്വതം പ്രകൃതി എഡ്ജ് കുറുകെ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഒരു ടെലിഫോൺ വയർ.

1.5.1. Despeckling

ലെൻസ് ഗ്രഞ്ച് പൊടിയും മറ്റു തരത്തിലുള്ള നീക്കംചെയ്യുന്നതിന് ഒരു നല്ല പ്രയോഗം ചിത്രം മെനുവിൽ നിന്ന് Filters- > Enhance- > Despeckle ആയി ആക്സസ്, Despeckle അരിപ്പയാണ്. വളരെ പ്രധാനപ്പെട്ട: ഫലപ്രദമായി ഈ ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിക്കാൻ, ചെപ്പേടു ചുറ്റും ഒരു ചെറിയ പ്രദേശത്തെ അടങ്ങിയ ചെറിയ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ നടത്തുന്നതിലൂടെ ആരംഭിക്കണം. ചെപ്പേടു പിക്സൽ നിരക്കു അകത്ത് മറ്റ് പിക്സലുകൾ മുതൽ സ്ഥിതിവിവരക്കണക്കനുസരിച്ചുള്ള വ്യക്തമാകുകയും അങ്ങനെ നിരക്കു മതി ചെറിയ ആയിരിക്കണം. നിങ്ങൾ മുഴുവൻ ചിത്രത്തിൽ despeckle പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ശ്രമിക്കുക, നിങ്ങൾ വിരളമായേ ഉപയോഗപ്രദമായ എന്തെങ്കിലും ലഭിക്കും. ഒരിക്കൽ നിങ്ങൾ ന്യായമായ സെലക്ഷനും സൃഷ്ടിച്ചു, Despeckle സജീവമാക്കാൻ, നിങ്ങൾ പരാമീറ്ററുകൾ ക്രമീകരിക്കാൻ നിലയിൽ പ്രിവ്യൂ കാണാൻ. നീ ഭാഗ്യവാനാണ് എങ്കിൽ, നിങ്ങൾ അവശ്യമുണ്ട് ചുറ്റും പ്രദേശം ബാധിക്കുന്ന സമയത്ത് ജങ്ക് നീക്കം ഒരു ക്രമീകരണം കണ്ടെത്താൻ കഴിയും. കൂടുതൽ ജങ്ക്, ചുറ്റും പ്രദേശത്ത് നിന്ന് വേർതിരിഞ്ഞ് മെച്ചപ്പെട്ട നിങ്ങളുടെ ഫലങ്ങൾ സാദ്ധ്യത. അത് നിങ്ങൾക്ക് പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ, അതു, അരിപ്പ റദ്ദാക്കാൻ മാണ്ഡ്യ ആയിരിക്കും മറ്റൊരു നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കുക, തുടർന്ന് വീണ്ടും പരീക്ഷിക്കാം.
നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ ഒന്നിലധികം ചെപ്പേടു ഉണ്ടെങ്കിൽ, അത് ഓരോ വ്യക്തിഗതമായി ന് Despeckle ഉപയോഗിക്കാൻ അത്യാവശ്യമാണ്.

1.5.2. മാലിന്യം നീക്കംചെയ്യൽ

ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് അനാവശ്യമായ "clutter" നീക്കം ഏറ്റവും ഉപയോഗപ്രദമായ രീതി മറ്റൊരു ഭാഗം (അല്ലെങ്കിൽ മറ്റൊരു ചിത്രം നിന്ന്) നിന്നും എടുത്ത പിക്സൽ ഡാറ്റ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്രം ഒന്നു മേൽ പെയിന്റ് അനുവദിക്കുന്ന Clone ഉപകരണം ആണ്. ഫലപ്രദമായി ക്ലോൺ ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് ഹാട്രിക് ആവശ്യമില്ലാത്ത ഭാഗം "copy over" ഉപയോഗിക്കുന്ന കഴിയില്ല എന്നാണ് ചിത്രത്തിന്റെ മറ്റൊരു ഭാഗം കണ്ടെത്താൻ കഴിയും എന്നതാണ്: അനാവശ്യ ഒബ്ജക്റ്റ് ചുറ്റുമുള്ള പ്രദേശം ചിത്രത്തിന്റെ ശേഷിക്കുന്ന നിന്ന് വളരെ വ്യത്യസ്തമാണ് എങ്കിൽ നിങ്ങൾ വിജയിച്ചു ' ടി വളരെ ഭാഗ്യം. ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങൾ ഒരു മനോഹരവും ബീച്ച് രംഗം ഉണ്ടെങ്കിൽ, ബീച്ച് കുറുകെ ഡോണും മനുഷ്യ നടത്തം നിങ്ങൾ പിന്തിരിഞ്ഞ് ടെലിപ്പോർട്ടുചെയ്യുക ആഗ്രഹിക്കുന്നു കൂടെ, നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ അവൻ ഉടനീളം നടക്കുന്നു ഭാഗം സമാനമായ തോന്നുന്നു ബീച്ചിന്റെ ശൂന്യമായ ഭാഗം കണ്ടെത്താൻ കഴിയും വന്നു അവന്റെ മേൽ ക്ലോൺ ഇത് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇത് ഈ രീതി നന്നായി പ്രവർത്തിക്കുമ്പോൾ ഫലങ്ങൾ നോക്കൂ എങ്ങനെ സ്വാഭാവിക തികച്ചും നിയമസഹായവും.
കൂടുതൽ വിശദമായ നിർദ്ദേശങ്ങൾ വേണ്ടി Clone Tool Help കാണുക. ക്ളോണിങ് വളരെ സയന്സിന്റെ ഒരു കലയാണ്, കൂടുതൽ നിങ്ങൾ അതിൽ ആവക മെച്ചപ്പെട്ട ലഭിക്കും. ആദ്യം വൃത്തികെട്ട blotches അല്ലാതെ ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ അസാധ്യമാണ് തോന്നിയേക്കാം, എന്നാൽ നിര്ബന്ധം വീട്ടാനും.
, ക്ലോൺ ഉപകരണമായി വളരെ എന്നാൽ സമർത്ഥമായ നോക്കി മറ്റൊരു പ്രയോഗം, ക്ലോണിങ് സമയത്ത് കണക്കിലെടുത്താൽ ലക്ഷ്യസ്ഥാനം ചുറ്റും എടുക്കും healing tool ആണ്. ഒരു സാധാരണ ഉപയോഗം ചുളിവുകൾ ഇമേജുകളും മറ്റ് പ്രായപൂർത്തിയാകാത്ത പിശകുകൾ പറയുന്നത്.
ചില കേസുകളിൽ നിങ്ങൾ കേവലം ശൂന്യതയിൽ പൂരിപ്പിക്കുന്നതിന് പ്ലഗ്-ഇൻ "Resynthesizer" വിളിച്ചു ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് പുറത്ത് കുറ്റകരമായ ഒബ്ജക്റ്റ് വെട്ടി അപ്പോഴേക്കും നല്ല ഫലങ്ങൾ നേടുകയും സാധിച്ചേക്കാം. ഈ പ്ലഗ്-ഇൻ പ്രധാന ജിമ്പ് ഡിസ്ട്രിബ്യൂഷനുമായി ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടില്ല, എന്നാൽ അതു സ്രഷ്ടാവിന്റെ വെബ് സൈറ്റ് [പ്ലഗിൻ-RESYNTH] നിന്ന് ലഭിക്കും. പലതും എന്നപോലെ തന്നെ നിങ്ങളുടെ മൈലേജ് വ്യത്യാസപ്പെടാം.

1.5.3. ചുവന്ന-കണ്ണ് നീക്കംചെയ്യുന്നത്

നിങ്ങൾ ക്യാമറ നേരെ നേരിട്ട് നോക്കുന്നത് ആളാണ് എന്ന ഫ്ലാഷ് ചിത്രം എടുക്കുമ്പോൾ, കണ്ണിന്റെ ഐറിസ് കണ്ണ് ചുവന്ന ശോഭയുള്ള കാണിക്കുന്നതിന് പോലുള്ള വിധത്തിൽ ക്യാമറ നേരെ തിരികെ ഫ്ലാഷ് വെളിച്ചം എതിർദിശയിൽ കഴിയും: ഈ പ്രഭാവം "red eye" വിളിക്കുന്നു വളരെ വിചിത്രവുമായ തോന്നുന്നു. അനേകം ആധുനിക ക്യാമറകൾ ചുവന്ന-കണ്ണ് നിസ്സാരീകരിക്കുകയോ പ്രത്യേക ഫ്ലാഷ് മോഡുകൾ, പക്ഷേ നിങ്ങൾ അവരെ ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ മാത്രമാണ് അവർ പ്രവർത്തിക്കും അതിനു അവർ എപ്പോഴും തികച്ചും പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല. അതേസമയം, ഇതേ മൃഗങ്ങളെ സംഭവിക്കുന്നത്, പക്ഷേ കണ്ണു പോലുള്ള പച്ച മറ്റ് നിറങ്ങൾ, കാണിക്കും ചെയ്യാം.
പതിപ്പ് 2.4 മുതൽ ജിമ്പ് പ്രത്യേക remove red eye ഫിൽട്ടർ ഉൾപ്പെടുത്തി. തുടർന്ന് കണ്ണ് ചുവപ്പിനപ്പുറമുള്ള നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ഒന്നായ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നടത്തുക "Remove Red Eye" ഫിൽറ്റർ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഒരുപക്ഷേ നിങ്ങൾ ശരിയായ നിറം ലഭിക്കാൻ ദൂരമാണു സ്ലൈഡർ ഒരു ഞാനവിടെ ഫിഡില് ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.

1.6. നിങ്ങളുടെ ഫലങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുന്നു

1.6.1. ഫയലുകൾ

നിങ്ങളുടെ കലാസൃഷ്ടിയുടെ ഫലങ്ങള്സൂക്ഷിക്കുവാന്സാധ്യമായില്ല എന്തു ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് ഉപയോഗിക്കണം, നിങ്ങൾ അതു വലുപ്പം എന്തുകൊണ്ട്? ഉത്തരങ്ങൾ നിങ്ങൾക്കായി ചിത്രം ഉപയോഗിക്കാൻ ഉദ്ദേശിച്ചത് എന്താണ് ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു.

- നിങ്ങൾ കൂടുതൽ പണിക്ക് വീണ്ടും ജിമില ചിത്രം തുറക്കാന് പദ്ധതിയുണ്ട്, നിങ്ങൾക്ക് ഇത് ജിമ്പ് സ്വദേശികളായ എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റിൽ ഈ ചിത്രത്തിൽ വിവരങ്ങളൊന്നും എന്ന് ഉറപ്പാക്കുന്ന മാത്രമാണ് ഫോർമാറ്റ് കാരണം സംരക്ഷിക്കുകയോ ചെയ്യണം (അതായത്, something.xcf പേര്) നഷ്ടപ്പെട്ടു.
- If you intend to print the image on paper, you should avoid shrinking the image, except by cropping it. The reason is that printers are capable of achieving much higher resolutions than video monitors 600 to 1400 dpi ("dots per inch", the physical density) for typical printers, as compared to 72 to 100 pixels per inch for monitors. A 3000x5000-pixel image looks huge on a monitor, but it only comes to about 5 inches by 8 inches on paper at 600 ppi. There is usually no good reason to *expand* the image either: you can't increase the true resolution that way, and it can always be scaled up at the time it is printed. As for the file format, it will usually be fine to use JPEG at a quality level of 75 to 85. In rare cases, where there are large swaths of nearly uniform color, you may need to set the quality level even higher or use a lossless format such as TIFF instead.
- നിങ്ങൾ മനസ്സിൽ കരടി സ്ക്രീനിൽ ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു വീഡിയോ പ്രൊജക്ടർ അതു പ്രോജക്റ്റ് ഉദ്ദേശിക്കുന്ന പക്ഷം ഏറ്റവും സാധാരണയായി ലഭ്യമായ സിസ്റ്റങ്ങൾ ഉയർന്ന സ്ക്രീൻ റെസലൂഷൻ 1600 x 1200 മാത്രമാണെന്നും അതുകൊണ്ടുതന്നെ ആ വലുതാണ് ചിത്രം സൂക്ഷിക്കുന്നതിനുമുള്ള വഴി ലാഭം ഒന്നും ഇല്ല. ഈ ആവശ്യത്തിനായി JPEG ഫോർമാറ്റിൽ ഏതാണ്ട് എല്ലായ്പ്പോഴും ഒരു നല്ല കാര്യം ആണ്.
- നിങ്ങൾ ഒരു വെബ് പേജിൽ ഇമേജ് വെച്ചു അല്ലെങ്കിൽ ഇമെയിൽ വഴി അത് അയയ്ക്കാൻ ചെയ്യണമെങ്കിൽ, ഇത് കഴിയുന്നത്ര ചെറിയ ഫയൽ വലുപ്പം നിലനിർത്താൻ എല്ലാ നടപടികളും എടുക്കണം നല്ല ആശയമാണ്. ആദ്യം, പ്രസക്തമായ വിശദാംശങ്ങൾ (മറ്റ് ആളുകൾ വിവിധ വലിപ്പത്തിലുള്ള മോണിറ്ററുകൾ / അല്ലെങ്കിൽ വ്യത്യസ്ത മോണിറ്റർ റെസലൂഷൻ ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതായി മനസ്സിൻറെ) കാണാൻ സാധ്യമാക്കുന്നു ചെറിയ വലിപ്പം ഇറങ്ങി ചിത്രം സ്കെയിൽ. രണ്ടാമത്തേത്, ഒരു JPEG ഫയൽ ചിത്രത്തിന്റെപേര്മാറ്റിസൂക്ഷിക്കുക. ജെപ്പെഗ് ൽ ഡയലോഗ് രക്ഷിക്കാൻ "Preview in image window" ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കുക, തുടർന്ന് സ്വീകാര്യമായ ചിത്രത്തിന്റെ നിലവാരം നൽകുന്ന താഴ്ന്ന തലത്തിലേക്ക് ക്വാളിറ്റി സ്ലൈഡർ. (ഓരോ മാറ്റത്തിന്റെ ഇഫക്റ്റുകൾ ചിത്രം കാണും.) ചിത്രം 1 സൂം എന്ന് ഉറപ്പു വരുത്തുക: അതിനാൽ നിങ്ങൾ കുറയാനോ ഇഫക്റ്റുകൾ വഴിതെറ്റിക്കപ്പെടാതിരിക്കാന് അല്ല, ഈ ബാക്കിയുള്ളവർ 1.

കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് File Formats വിഭാഗം കാണുക.

1.6.2. നിങ്ങളുടെ ഫോട്ടോകൾ പ്രിന്റിംഗ്

മിക്ക സോഫ്റ്റ്വെയറുകൾ എന്നപോലെ ജിമില, അച്ചടി പ്രധാന മെനു File → Print പോകാൻ ആവശ്യമാണ്. എന്നിരുന്നാലും അത് ഫലമായി നോക്കുന്ന സമയത്ത് ചില അസുഖകരമായ സഫലമായതിന്റെ തടയാൻ ചില പ്രാഥമിക സങ്കൽപ്പങ്ങൾ മനസ്സിൽ സൂക്ഷിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ സംഭവിച്ചതെങ്കിൽ അവരെ ചികിത്സിക്കാൻ വളരെ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് എല്ലായ്പ്പോഴും ഓർക്കണം:

- ആ ചിത്രം ആർജിബി മോഡ് പ്രിന്റിങ് ആണ് CMYK മോഡിലാകും സ്ക്രീനിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന; നിങ്ങൾ അച്ചടിച്ച ഷീറ്റിലെ ലഭിക്കും വരെയുണ്ടായിരുന്ന നിറം സവിശേഷത നിന്നെ കാത്തിരിക്കുകയായിരുന്നു കൃത്യമായി കഴിയില്ല. ഉപയോഗിച്ചിരുന്നു പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചാർട്ട് ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. കൗതുകകരമായ കുട്ടികൾക്കായി ചില ചേർത്ത് വിശദീകരണങ്ങൾ ഈ ഉപയോഗപ്രദമായ വിക്കിപീഡിയ ലിങ്കുകളിൽ ഒരു ക്ലിക്കിൽ വഴി ലഭിച്ചത് കഴിയും:
  - ഐസിസി-പ്രൊഫൈൽ [WKPD-ഐസിസി]

  - CMYK [WKPD-CMYK]
  - GAMUT [WKPD-GAMUT]
- ഒരു സ്ക്രീൻ 100 dpi വരെ കയറി 75 മുതൽ ഒരു ശ്രേണിയിലുള്ള ഏതാണ്ട് എന്ന്; ഒരു പ്രിന്റർ റെസലൂഷൻ ഒരു സ്ക്രീൻ ഒറ്റ അപേക്ഷിച്ച് 10x കൂടുതൽ (അല്ലെങ്കിൽ കൂടുതൽ) ആണ്; അച്ചടിച്ച ഇമേജ് വലുപ്പം ലഭ്യമായ പിക്സലുകൾക്ക് ചിത്രം ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു; അപ്പോൾ യഥാർത്ഥ അച്ചടിച്ച വലിപ്പം സ്ക്രീൻ വേണ്ടാ ലഭ്യമായ ഷീറ്റ് വലിപ്പം പ്രദർശിപ്പിക്കണം കാര്യങ്ങൾ അനിവാര്യമായും യോജിക്കുന്നില്ല.

Image → Print size ആൻഡ് ഒന്നുകിൽ വലുപ്പങ്ങളോ ചിത്രം ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട് "print size" ബോക്സിൽ ഇവിടെ നിങ്ങളുടെ സുഖ ഔട്ട്പുട്ട് വലുപ്പം തിരഞ്ഞെടുക്കുക: അനന്തരഫലമായി ആരും അതിനെ അച്ചടിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് പോകാൻ പ്രസക്തമായ. PLACEHOLDER,-103107 ചിഹ്നം The മൂല്യങ്ങൾ ലിങ്കുചെയ്തിട്ടുള്ള കാണിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ആ ചിഹ്നം ക്ലിക്കുചെയ്ത് x, y റെസലൂഷൻ പിൻമാറാനുള്ള, പക്ഷേ അത് ആപത്ക്കരമാണെന്ന്! കാരണം പ്രിന്ററുകൾ വിവിധ X വേഴ്സസ് Y റെസലൂഷൻ നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത് ഒരുപക്ഷെ ഈ സാധ്യത തുറന്നിരിക്കുന്നു. എങ്കിലും അവരെ അൺലിങ്കുചെയ്തില്ല പക്ഷം നിങ്ങൾ വളരെ അത്ഭുതപ്പെട്ടു കഴിയും! നിങ്ങൾ പ്രത്യേക ഇഫക്റ്റുകൾ ഈ ശ്രമിക്കാവുന്നതാണ്.
അവസാനം ശുപാർശ: നിങ്ങളുടെ മാര്ജിന് പരിശോധിക്കുമ്പോൾ അതുപോലെ മദ്ധ്യഭാഗത്തായി ചിന്തിക്കുന്നത്. ഇത് ഒരു പ്രത്യേക ഫോട്ടോ പേപ്പർ ഉപയോഗിക്കാൻ പ്രത്യേകിച്ച് നിങ്ങളുടെ പ്രവൃത്തി അനുചിതമായ മദ്ധ്യഭാഗത്തായി നാശനഷ്ടങ്ങൾക്ക് നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൻറെ അല്ലെങ്കിൽ ചില ഭാഗം ഒരു വളരെയധികം വലിയ മാർജിൻ മുറിവുകൾ എങ്കിൽ സുന്ദരേശന് പറഞ്ഞു.

1.6.3. EXIF ഡാറ്റ

ആധുനിക ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ, നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്രം എടുക്കുമ്പോൾ താഴ്ഭാഗത്ത് ചിത്രം പിടിക്കപ്പെട്ടു ക്യാമറ ക്രമീകരണം സാഹചര്യങ്ങളും കുറിച്ചുള്ള ഡാറ്റ ഫയൽ വിവരങ്ങൾ ചേർക്കുക. ഈ ഡാറ്റ ഡിജിറ്റൽ എന്ന ഒരു ഘടനാപരമായ ഫോർമാറ്റിൽ JPEG അല്ലെങ്കിൽ TIFF ഫയലുകൾ ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്. അതു എല്ലാ സിസ്റ്റത്തിലും ലഭ്യമായിരിക്കില്ല ഏത് "libexif" വിളിച്ചു ഒരു ലൈബ്രറി, ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു: JPEG ഫയൽ വേണ്ടി ജിമ്പ് അതു ഉചിതമായി പണിതു എങ്കിൽ എക്സിഫ് നിലനിർത്തുന്നതിൽ ശേഷിയുണ്ട്. ജിമ്പ് പ്രാപ്തമാക്കിയ ഡിജിറ്റൽ പിന്തുണ പണിതു എങ്കിൽ, എക്സിഫ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു JPEG ഫയൽ ലോഡ് ചെയ്ത് JPEG ഫോർമാറ്റിൽ കാരണമാകുന്നു ചിത്രം resaving, എക്സിഫ് മാറ്റമില്ലാതെ സൂക്ഷിക്കപ്പെടും ഇടയാക്കും. ഇത് കർശനമായി ജിമ് മുൻപതിപ്പുകൾ ചെയ്തതു ആണ് സംസാരിക്കുന്ന, എക്സിഫ് കൈകാര്യം ചെയ്യുന്നതിന് ഒരു ഇമേജ് എഡിറ്റർ വേണ്ടി ശരിയായ വിധത്തിൽ, എന്നാൽ അത് കേവലം അത് നീക്കംചെയ്ത് നല്ലതു, അല്ല.
നിങ്ങൾ എക്സിഫ് ഉള്ളടക്കങ്ങളെ കാണാൻ ആഗ്രഹമുണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് ഒരു എക്സിഫ് ബ്രൗസർ പ്ലഗ്-ഇൻ ??? രജിസ്ട്രിയിൽ നിന്ന് ഡൗൺലോഡ് ചെയ്യാം. നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റത്തിൽ അത് പണിയും ചെയ്ത് ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യാൻ കഴിഞ്ഞാൽ, ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നും Filters- > Generic- > എക്സിഫ് ബ്രൌസർ അത് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും. (സഹായത്തിനായി Installing New Plug-ins കാണുക.)

പാഠം 11. ജിമ്പ് നിറം മാനേജ്മെന്റ്

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. ജിമ് കളർ മാനേജ്മെന്റ്

1.1. നിയന്ത്രിത വർക്ക്ഫ്ലോ നോൺ കളർ പ്രശ്നങ്ങൾ
1.2. നിയന്ത്രിത വർക്ക്ഫ്ലോ ഒരു കളര് ആമുഖം

1. ജിമ് കളർ മാനേജ്മെന്റ്

ഡിജിറ്റല് ഫോട്ടോ ക്യാമറകൾ, സ്കാനറുകൾ പ്രദർശനങ്ങളും പ്രിന്ററുകൾ തുടങ്ങിയ നിങ്ങളുടെ ഡിസൈൻ അല്ലെങ്കിൽ ഫോട്ടോഗ്രാഫി ന്യൂനതകളുണ്ടായിരുന്നു ലെ ഉപയോഗം നിരവധി ഉപകരണങ്ങൾ, സ്വന്തം വർണ്ണ പുനർനിർമാണം വിശേഷലക്ഷണങ്ങളുണ്ട്. ആ ഓപ്പണിംഗ്, എഡിറ്റിംഗ്, സംരക്ഷിക്കുന്നത് സമയത്ത് അക്കൗണ്ടിലേക്ക് കൈക്കൊണ്ടില്ലെങ്കിൽ, ദോഷകരമായ പൊരുത്തപ്പെടുത്തലുകൾ ചിത്രങ്ങൾ ഭവിക്കട്ടെ കഴിയും. GIMP ഉപയോഗിച്ച് വെബ് അച്ചടിക്കുകയും ഇരുവരും വേണ്ടി വിശ്വസനീയമായ ഔട്ട്പുട്ട് ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് കഴിയും.

ചിത്രം 11.1. ചിത്ര പ്രക്രിയ വർക്ക്ഫ്ലോ

കളർ മാനേജുമെന്റ് ഇല്ലാതെ വർക്ക്ഫ്ലോ

കളർ മാനേജ്മെന്റ് പ്രോസസ്സ്

1.1. നിയന്ത്രിത വർക്ക്ഫ്ലോ നോൺ കളർ പ്രശ്നങ്ങൾ

നിറം മാനേജ്മെന്റ് ഇല്ലാതെ ചിത്രം കൃത്രിമത്വം അടിസ്ഥാന പ്രശ്നം നിങ്ങൾ ലളിതമായി നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നതിനെ കാണുന്നില്ല എന്നതാണ്. ഈ രണ്ടു വ്യത്യസ്ത പ്രദേശങ്ങൾ ബാധിക്കുന്നു:

1. ക്യാമറകൾ, സ്കാനറുകൾ, പ്രദർശിപ്പിക്കുകയോ അല്ലെങ്കിൽ പ്രിന്ററുകൾ വിവിധ ഉപകരണങ്ങളുടെ വ്യത്യസ്ത നിറം സ്വഭാവസവിശേഷതകൾ മൂലമാണ് നിറങ്ങളിലും വ്യത്യാസങ്ങൾ ഉണ്ട്
2. colorspace പരിമിതികൾ മൂലമാണ് നിറങ്ങളിലും വ്യത്യാസങ്ങൾ ഉണ്ട് ഒരു പ്രത്യേക ഉപകരണം കൈകാര്യം ശക്തൻ

നിറം മാനേജ്മെന്റ് പ്രധാന ഉദ്ദേശ്യം ഇത്തരം പ്രശ്നങ്ങൾ ഒഴിവാക്കുക എന്നതാണ്. അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ എടുത്ത സമീപനം ഒരു ചിത്രം അല്ലെങ്കിൽ ഉപകരണങ്ങളിലേക്ക് സ്വഭാവം നിറം ഒരു വിവരണത്തിന്റെ പുറമേ കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നു.
ഈ വിവരണങ്ങൾ *color profile* വിളിക്കുന്നു. തൊഴിലാളി-സ്പേസ് അങ്ങനെ വിളിച്ചു - ഒരു നിറം പ്രൊഫൈൽ അടിസ്ഥാനപരമായി ഒരു ഉപകരണം-സ്വതന്ത്ര കളർ സ്പേസ് ഒരു ഉപകരണത്തിന്റെ നിർദ്ദിഷ്ട വർണ്ണ സ്വഭാവം വിവർത്തനം ചെയ്യാൻ ലുക്ക് അപ്പ് മേശ. എല്ലാ ഇമേജ് കൃത്രിമത്വം പ്രവർത്തിക്കുന്നുണ്ടെന്ന്-ബഹിരാകാശത്ത് ചിത്രങ്ങൾ ചെയ്തു. ഇതോടൊപ്പം ഒരു ഉപകരണം നിറം പ്രൊഫൈൽ നിറങ്ങൾ ആ ഉപകരണത്തിൽ നോക്കും എങ്ങനെ ഒക്കെ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.
നിറം പ്രൊഫൈലുകൾ സൃഷ്ടിക്ക് ഏറ്റവും പലപ്പോഴും ഉപകരണങ്ങൾ തങ്ങളെ നിർമാതാവ് നടക്കുന്ന. പ്ലാറ്റ്ഫോം ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റത്തിന്റെ ഈ പ്രൊഫൈലുകൾ ജാലകസംവിധാനങ്ങൾ സ്വതന്ത്ര വരുത്തുന്നതിനായി, ഐസിസി (ഇന്റർനാഷണൽ കളർ കൺസോർഷ്യം) നിറം പ്രൊഫൈലുകൾ ഫയലുകൾ ശേഖരിച്ചിരിക്കുന്ന ചിത്രങ്ങളും എംബഡ് അവ എങ്ങനെ വിവരിക്കുന്ന ഐസിസി-പ്രൊഫൈൽ എന്ന ഒരു സാധാരണ സൃഷ്ടിച്ചു.

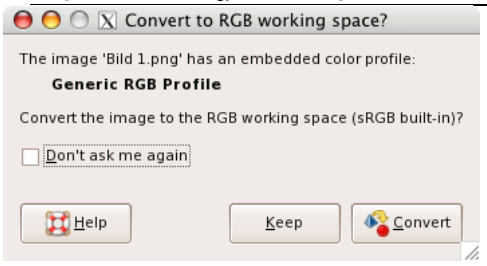
1.2. നിയന്ത്രിത വർക്ക്ഫ്ലോ ഒരു കളര് ആമുഖം

സൂചന
ഇവിടെ വിവരിച്ച പാരാമീറ്ററുകൾ പ്രൊഫൈലുകളും മിക്ക GIMP മുൻഗണനകൾ സെറ്റ് ചെയ്യാം. വിശദാംശങ്ങൾക്കായി ദയവായി ??? കാണും.

1.2.1. ഇൻപുട്ട്

ഏറ്റവും ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ ഉപയോക്തൃ ഇടപെടൽ ഇല്ലാതെ വ്യക്തിഗത ഫോട്ടോ ഫയലുകളിൽ ഒരു കളർ പ്രൊഫൈൽ ഉൾക്കൊള്ളിക്കുക. ഡിജിറ്റൽ സ്കാനറുകൾ സാധാരണയായി അവർ സ്കാൻ ചിത്രങ്ങൾ ഘടിപ്പിയ്ക്കുന്നവ ഒരു കളർ പ്രൊഫൈൽ, വരും.

ചിത്രം 11.2. ഐസിസി-പ്രൊഫൈൽ ബാധകമാക്കുന്നത്



ഒരു എംബഡഡ് നിറം പ്രൊഫൈൽ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്രം തുറക്കുമ്പോൾ, GIMP ആർജിബി അധ്വാനിക്കുന്ന കളർ സ്പേസ് ഫയൽ പരിവർത്തനം പ്രദാനം ചെയ്യുന്നു. ഈ സ്വതവേ രീതി അത് എല്ലാ വേലയും കളർ സ്പേസ് നടക്കുന്ന ഉചിതം. എന്നിരുന്നാലും എംബഡഡ് നിറം സൂക്ഷിക്കാൻ തീരുമാനിക്കുകയാണെങ്കില് ഇമേജ് എന്നിരുന്നാലും ഇപ്പോഴും ശരിയായി ദൃശ്യമാകും.
ചില കാരണങ്ങളാൽ കേസിൽ ഒരു നിറം പ്രൊഫൈൽ ചിത്രം ഉൾച്ചേത്തിരിക്കുന്നതിന് അല്ല നിങ്ങൾ അറിയുന്നു (അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നല്ല ഊഹം ഉണ്ട്) അത് ആയിരിക്കണം ഒന്നു, നിങ്ങൾ സ്വയം ആ ചിത്രം അത് നിർണയിക്കാൻ കഴിയും.

1.2.2. പ്രദർശിപ്പിക്കുക

മികച്ച ഫലങ്ങൾക്ക്, നിങ്ങളുടെ മോണിറ്റർ വർണ പ്രൊഫൈൽ ആവശ്യമാണ്. ഒരു മോണിറ്ററിന്റെ പ്രൊഫൈൽ, കോൺഫിഗർ സിസ്റ്റം-അല്ലെങ്കിൽ GIMP മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് നിറം മാനേജ്മെന്റ് വിഭാഗത്തിൽ, ഇമേജ് നിറങ്ങൾ ഏറ്റവും കൃത്യമായി ദൃശ്യമാകും.
ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട GIMP ഒരുത്തൻ കളർ മാനേജ്മെന്റ് പ്രവർത്തിക്കുന്നതിനുള്ള ആജ്ഞകൾ ??? വിശദീകരിച്ചിട്ടുണ്ട്.
നിങ്ങളുടെ മോണിറ്റർ വർണ പ്രൊഫൈൽ ഇല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഹാർഡ്വെയർ കാലിബ്രേഷൻ, അളക്കാനുള്ള ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഉണ്ടാക്കുന്നു. ന് യുണിക്സ് സംവിധാനങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് നിറം പ്രൊഫൈലുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ Argyll Color Management System [ARGYLLCMS] / അല്ലെങ്കിൽ LProf [LPROF] ആവശ്യമാണ്.

1.2.2.1. പ്രദർശിപ്പിക്കുക കാലിബ്രേഷൻ ആൻഡ് പ്രോഫില്ലിംഗ്

ഡിസ്പ്ലേകളിലും ഉൾപ്പെട്ട രണ്ടു ഘട്ടങ്ങൾ ഇവയാണ്. വൺ കാലിബ്രേഷൻ വിളിക്കുന്നു മറ്റ് പ്രൊഫൈലിംഗ് വിളിക്കുന്നു. എതിരെ, കാലിബ്രേഷൻ സാധാരണയായി രണ്ടു ഘട്ടങ്ങൾ ഉൾപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു. ആദ്യ പോലുള്ള തീവ്രത, തെളിച്ചം, കളർ താപനില തുടങ്ങിയവ ബാഹ്യ മോണിറ്റർ നിയന്ത്രണങ്ങൾ ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട് കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നു, ഒപ്പം നിർദ്ദിഷ്ട മോണിറ്ററിൽ അനുസരിച്ചിരിക്കും ആണ്. കൂടാതെ കഴിയുന്നത്ര ഒരു സാധാരണ നിലയിലേക്ക് അടുത്തുവരെ മോണിറ്റർ കൊണ്ടുവരാൻ വീഡിയോ കാർഡ് മെമ്മറി ലോഡ് എന്ന് കൂടുതൽ അഡ്ജസ്റ്റ്മെന്റ് ഉണ്ട്. ഈ വിവരം vgct ടാഗ് വിളിച്ചു so- നിരീക്ഷിക്കുന്നതിനായി പ്രൊഫൈൽ ശേഖരിക്കും. ഒരുപക്ഷെ വിൻഡോസ് XP അല്ലെങ്കിൽ മാക് ഒഎസ്, ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റം കീഴിൽ ഈ വിവരങ്ങൾ (ലൂത്ത്) നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ തുടങ്ങുന്ന പ്രക്രിയയിൽ വീഡിയോ കാർഡ്. ലിനക്സ് കീഴിൽ ഇപ്പോൾ പോലുള്ള xcalib അല്ലെങ്കിൽ dispwin ഒരു ബാഹ്യ പ്രോഗ്രാം ഉപയോഗിക്കേണ്ടതുണ്ട്. (ഒറ്റ അത്തരം നോർമൻ Koren പോലെ ഒരു വെബ് സൈറ്റ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ലളിതമായ വിഷ്വൽ കാലിബ്രേഷൻ ചെയ്താൽ മാത്രമേ xgamma ഗാമാ മൂല്യം ലോഡുചെയ്യാൻ ഉപയോഗിച്ചേക്കാം.)
രണ്ടാമത്തെ ഘട്ടം പ്രൊഫൈലിങ്നുള്ള, GIMP സ്ക്രീനിൽ ഉചിതമായ നിറങ്ങൾ ചിത്രം ഫയലിൽ ആർജിബി മൂല്യങ്ങൾ വിവർത്തനം അനുവദിക്കുന്നു ഒരു കൂട്ടം നിയമങ്ങളാണ് ലഭിച്ചത്. ഇതും മോണിറ്റർ പ്രൊഫൈൽ ശേഖരിക്കും. ഇത് ഇമേജിൽ ആർജിബി മൂല്യങ്ങൾ മാറില്ല, എന്നാൽ അത് മൂല്യങ്ങൾ വീഡിയോ കാർഡ് (ഇതിനകം vgct ലൂത്വിൻറെ അടങ്ങുന്ന) അയച്ചിരിക്കുന്ന മാറ്റാൻ ചെയ്യുന്നു.

1.2.3. പ്രിന്റ് സിമുലേഷൻ

GIMP ഉപയോഗിക്കുന്നു, എളുപ്പത്തിൽ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് പേപ്പറിൽ പോലെയുള്ള കാര്യങ്ങളുടെ ഒരു പ്രിവ്യൂ ലഭിക്കും. നിങ്ങളുടെ പ്രിന്റർ വർണ പ്രൊഫൈൽ കിട്ടിയ ഡിസ്പ്ലേ സോഫ്റ്റ് പ്രൂഫ് മോഡിലേക്ക് കഴിയും. അത്തരം ഒരു കൃത്രിമ പ്രിന്റ്ഔട്ടിൽ ൽ പുനർനിർമ്മിക്കാവുന്നതാണ് കഴിയാത്ത നിറങ്ങൾ ഓപ്ഷണലായി നിഷ്പക്ഷ ചാര നിറവും, നിങ്ങൾ പ്രിന്ററിന്റെ നിങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ അയയ്ക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ഇത്തരം തെറ്റുകൾ തിരുത്താൻ അനുവദിച്ചുകൊണ്ട് അടയാളപ്പെടുത്തും.

പാഠം 12. Enrich my GIMP

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. Preferences Dialog

1.1. അവതാരിക
1.2. പരിസ്ഥിതി
1.3. ഇന്റർഫേസ്
1.4. തീം
1.5. സഹായം സിസ്റ്റം
1.6. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ
1.7. പണിസഞ്ചി
1.8. Default Image Preferences
1.9. സ്ഥിരസ്ഥിതി ഇമേജ് ഗ്രിഡ്
1.10. വിൻഡോസ് ചിത്രം
1.11. ചിത്രം വിൻഡോ കാഴ്ച
1.12. Image Window Title and Statusbar
1.13. പ്രദർശിപ്പിക്കുക
1.14. വർണ്ണ മാനേജ്മെന്റ്
1.15. ഇൻപുട്ട് ഡിവൈസുകൾ
1.16. ഇൻപുട്ട് കണ്ട്രോളറുകള്ക്കുള്ള
1.17. വിൻഡോ മാനേജ്മെന്റ്
1.18. ഫോൾഡറുകൾ
1.19. Data Folders

2. ഗ്രിഡുകളുടെ ഗൈഡുകൾ

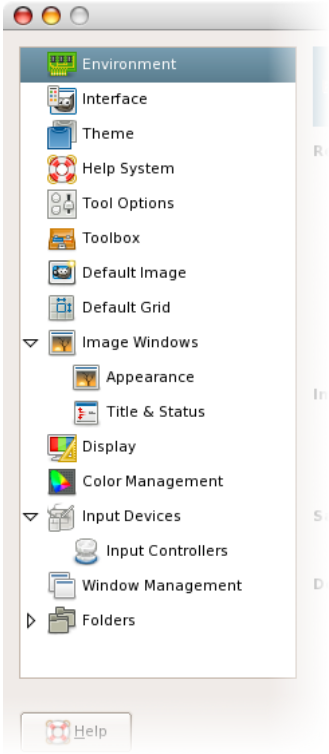
2.1. ചിത്രം ഗ്രിഡ്
2.2. വഴികാട്ടി

3. ഒരു ഗ്രിഡ് റെൻഡർ
4. എങ്ങനെ നിങ്ങളുടെ ടൈൽ കാഷെ സജ്ജമാക്കുക
5. മെനു പ്രവർത്തനങ്ങൾ കുറുക്കുവഴികൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു
6. ഓളമുണ്ടാക്കുന്നു- സ്ക്രീൻ ഇഷ്ടാനുസൃതമാക്കുക

1. Preferences Dialog

1.1. അവതാരിക

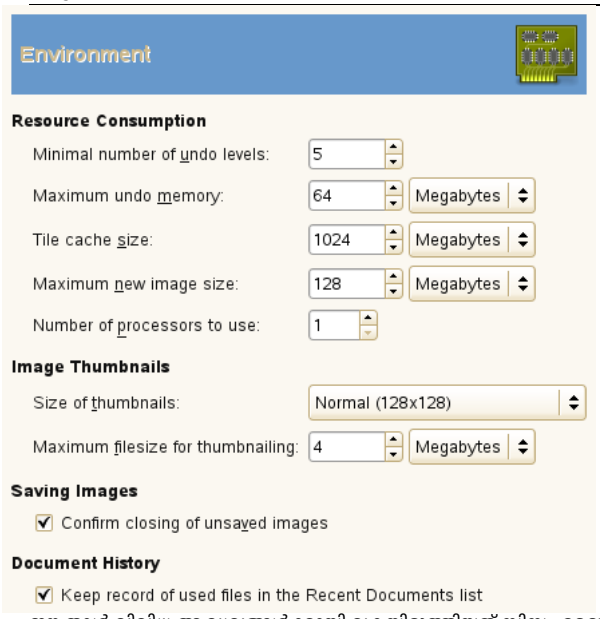
ചിത്രം 12.1. List of preference pages



മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് Edit → Preferences വഴി, ഇമേജ് മെനു-ബാറിൽ നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാം. അതു നിങ്ങൾ വഴി ജിമ്പ് രചനകളിൽ പലതും വശങ്ങൾ ഇച്ഛാനുസൃതമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. തുടർന്നുവരുന്ന വിഭാഗങ്ങളിൽ വിശദമായി നിങ്ങൾ ഇഷ്ടാനുസൃതമാക്കുവാന് സാധിക്കുന്നു ക്രമീകരണങ്ങൾ, അവർ ബാധിക്കും.
മുൻഗണനകൾ വിവരങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ വ്യക്തിപരമായ ജിമ്പ് ഡയറക്ടറിയിൽ `gimprc` എന്ന ഒരു ഫയലിൽ സംഭരിച്ചിരിക്കുന്ന, അതിനാൽ പകരം ഗ്രാഫിക്കൽ ഇന്റർഫെയിസ് അധികം ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റര് പ്രവർത്തിക്കാൻ ഭാവിക്കുന്ന ഒരു "power user" എങ്കിൽ, ആ തിരുത്തി മുൻഗണനകൾ മാറ്റാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത്, നിങ്ങൾ ഒരു ലിനക്സ് സിസ്റ്റത്തിൽ ഇല്ലെങ്കിൽ, **man gimprc** നിങ്ങൾ ഫയലിന്റെ ഉള്ളടക്കം, അവർ ഉപയോഗിക്കുന്നു കുറിച്ച് സാങ്കേതിക വിവരങ്ങൾ ഒരു തരും.

1.2. പരിസ്ഥിതി

ചിത്രം 12.2. Environment Preferences



ഈ താൾ വിവിധ ആവശ്യങ്ങൾക്കായി വകയിരുത്തിയത് സിസ്റ്റം മെമ്മറി അളവ് ഇച്ഛാനുസൃതമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഇത് നിങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാത്ത ചിത്രങ്ങൾ അടയ്ക്കുമ്പോൾ പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്ന സ്ഥിരീകരണ ഡയലോഗുകൾ അപ്രാപ്തമാക്കുന്നതിനുള്ള ഒപ്പം ജിമ്പ് ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് ലഘുചിത്രം ഫയലുകളുടെ വലിപ്പം സജ്ജീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

1.2.1. ഓപ്ഷനുകൾ

വിഭവ ഉപഭോഗം

Minimal number of undo levels

ജിമ്പ് ഏത് മെമ്മറി ഒരു പ്രത്യേക തുക അനുവദിക്കുന്നത് ഓരോ ചിത്രവും, ഒരു "Undo History" കൈകാര്യം ഏറ്റവും പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഇല്ലാതാക്കാന് അനുവദിക്കുന്നു. പരിഗണിക്കാതെ മെമ്മറി ഉപയോഗം എന്നാൽ, ജിമ്പ് എപ്പോഴും തിരുത്താൻസാധിക്കില്ല ഏറ്റവും പുതിയ പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചില ചുരുങ്ങിയ എണ്ണം അനുവാദമുണ്ട്: ഈ ഇവിടെ നിർദ്ദിഷ്ട എണ്ണം. ജിമ്പ് ന്റെ പഴയപടിയാക്കൽ മെക്കാനിസം കുറിച്ച് കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് വിഭാഗം 3. "പഴയപടിയാക്കുന്നു" കാണുക.

Maximum undo memory

ഇത് ഓരോ ചിത്രവും നീക്കിവച്ചിരുന്നു പഴയപടിയാക്കാനുള്ള മെമ്മറി തുക. പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്രം വലുപ്പം ഇതിലധികമായ എങ്കിൽ ഈ കുറച്ച് പോയിന്റ് മുകളിൽ വ്യക്തമാക്കിയ മിനിമൽ എണ്ണത്തേക്കാൾ സന്നിഹിതരായിക്കൊണ്ട് കാരണമാകുന്നു അല്ലാതെ, ചെന്ന പോയിന്റ് ഇല്ലാതാക്കും.

Tile cache size

ഈ ജിമ്പ് ഇമേജ് ഡാറ്റ വകയിരുത്തിയത് സിസ്റ്റം റാം തുക. ജിമ്പ് ഇതിനേക്കാൾ കൂടുതൽ മെമ്മറി ആവശ്യമാണ്, അത് ചില സാഹചര്യങ്ങളിൽ മെയ് നാടകീയമായ മാന്ദ്യം കാരണങ്ങളെ, ഡിസ്കിലേക്ക് സ്വാപ്പ് തുടങ്ങുന്നു. നിങ്ങൾ ജിമ്പ് ഇൻസ്റ്റോൾ ഈ നമ്പർ സജ്ജമാക്കാൻ അവസരം, എന്നാൽ അത് ഇവിടെ മാറ്റാനും കഴിയും. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് How to Set Your Tile Cache കാണുക.

Maximum new image size

ഇതൊരു പ്രയാസകരമായ നിയന്ത്രണ അല്ല: നിങ്ങൾ സൂചിപ്പിച്ച വലിപ്പം വലുതാണ് ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കാൻ ശ്രമിച്ചാൽ, നിങ്ങൾ ശരിക്കും അതു ചെയ്യാൻ സ്ഥിരീകരിക്കുന്നതിനുള്ള ആവശ്യപ്പെട്ടു. ഇത് അബദ്ധത്തിൽ ഇമേജുകൾ ഉദ്ദേശിക്കുന്നില്ല വളരെയധികം വലിപ്പം സൃഷ്ടിക്കുന്നതിൽ നിന്ന് നിങ്ങളെ തടയാൻ ഏത് ജിമ്പ് തുടരേ അല്ലെങ്കിൽ അത് slowwwwwwwwly verrrrrrrry പ്രതികരിക്കാൻ കാരണമാകും ഒന്നുകിൽ ആണ്.

Number of processors to use

സ്വതേ ഒന്നാണ്. നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടർ ഒന്നിൽ കൂടുതൽ പ്രോസസർ ഉണ്ടായിരിക്കാം.

ചിത്രം ലഘുചിത്രങ്ങൾ

Size of thumbnails

ഈ ഓപ്ഷനുകൾ ഫയൽ തുറക്കുന്നതിന് ഡയലോഗ് (ഒപ്പം മറ്റ് പരിപാടികൾ സാധ്യമായ ഉപയോഗത്തിനായി സംരക്ഷിച്ചു) കാണിച്ചിരിക്കുന്നു ലഘുചിത്രങ്ങൾ വലിപ്പം സജ്ജീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഓപ്ഷനുകൾ "None", "Normal (128x128)", ഒപ്പം "Large (256x256)" ആകുന്നു.

Maximum filesize for thumbnailing

ഒരു ഇമേജ് ഫയൽ വ്യക്തമാക്കിയ പരമാവധി വലിപ്പം വലുതാണ് എങ്കിൽ ജിമ്പ് അതു ഒരു ലഘുചിത്രം സൃഷ്ടിക്കാൻ ചെയ്യും. ഈ ഓപ്ഷനുകൾ നിങ്ങൾക്ക് .സ്പൈഡർ ജിമ്പ് മന്ദഗതിയിലാക്കുന്നു നിന്ന് വളരെ വലിയ ഇമേജ് ഫയലുകളുടെ thumbnailing തടയാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

സംരക്ഷിക്കുന്നു ചിത്രങ്ങൾ

Confirm closing of unsaved images

ഒരു ചിത്രം അടയ്ക്കുന്നു സ്ഥിര ജിമ് നിങ്ങളെ ശരിക്കും സംരക്ഷിക്കാത്ത മാറ്റങ്ങൾ നഷ്ടപ്പെട്ടതിനാൽ നയിക്കും എപ്പോഴൊക്കെ, അതു ചെയ്യാൻ അത് സ്ഥിരീകരിക്കാൻ ആവശ്യപ്പെട്ടാൽ അതിനാൽ പഴയപടിയാക്കാനാവില്ല ആണ്. നിങ്ങൾ അത് അലഞ്ഞ് നിങ്ങൾ കണ്ടെത്തിയാൽ ഇത് അപ്രാപ്തമാക്കാനാകും; എന്നാൽ പിന്നീട് കോഴ്സ് നിങ്ങള്ക്ക് സംരക്ഷിച്ച ചെയ്തിട്ടില്ലാത്ത കാര്യത്തിൻറെ ഓർമ്മിപ്പിക്കൽ ഉത്തരവാദിത്തമാണ്.

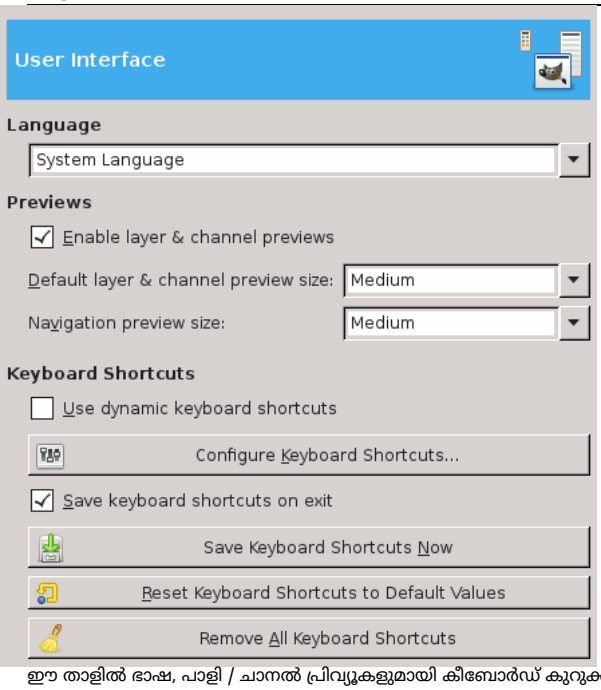
Document history

സമീപകാല പ്രമാണങ്ങൾ പട്ടികയിൽ ഉപയോഗിച്ച ഫയലുകളുടെ റെക്കോർഡ് സൂക്ഷിക്കുക

ചെക്കിൻ ചെയ്തപ്പോൾ, നിങ്ങൾ തുറന്ന ഫയലുകൾ പ്രമാണ ചരിത്രം സംരക്ഷിക്കപ്പെടും. File → Open Recent → Document History: നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനു-ബാറിൽ നിന്നും Document history dialog ഫയലുകൾ പട്ടിക ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

1.3. ഇന്റർഫേസ്

ചിത്രം 12.3. Assorted Interface Preferences



ഈ താളിൽ ഭാഷ, പാളി / ചാനൽ പ്രിവ്യൂകളുമായി കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ ഇച്ഛാനുസൃതമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ഓപ്ഷനുകൾ

ഭാഷ

ജിമ്പ് സ്ഥിര നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റത്തിന്റെ എന്നതാണ്. ഡ്രോപ്-ഡൗൺ ലിസ്റ്റിൽ മറ്റൊരു ഭാഷ തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഈ മാറ്റം ഫലപ്രദമാകാൻ വീണ്ടും ജിമ്പ് തുടങ്ങേണ്ടതാണ്. ??? റഫർ ചെയ്യുക.

പ്രിവ്യൂകൾ

സ്വതവേ, ജിമ്പ് പാളികൾക്ക് ഡയലോഗ് ഉൾപ്പെടെ പലയിടത്തും ലെയറുകളും ചാനലുകളുടെ ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ മിനിയേച്ചർ പ്രിവ്യൂകളുടേയും കാണിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഈ അപ്രാപ്തമാക്കുകയാണെങ്കിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ ചില കാരണങ്ങളാൽ, നിങ്ങൾക്ക് Enable layer and channel previews അൺചെക്കുചെയ്ത് ചെയ്യാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ തിരനോട്ടങ്ങൾ കാണിക്കില്ല ആഗ്രഹിക്കുന്നത്, നിങ്ങൾക്ക് Default layer and channel preview size ആൻഡ് Navigation preview size വേണ്ടി മെനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് അവയുടെ വ്യാപ്തി ഇഷ്ടാനുസൃതമാക്കാം.

കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ

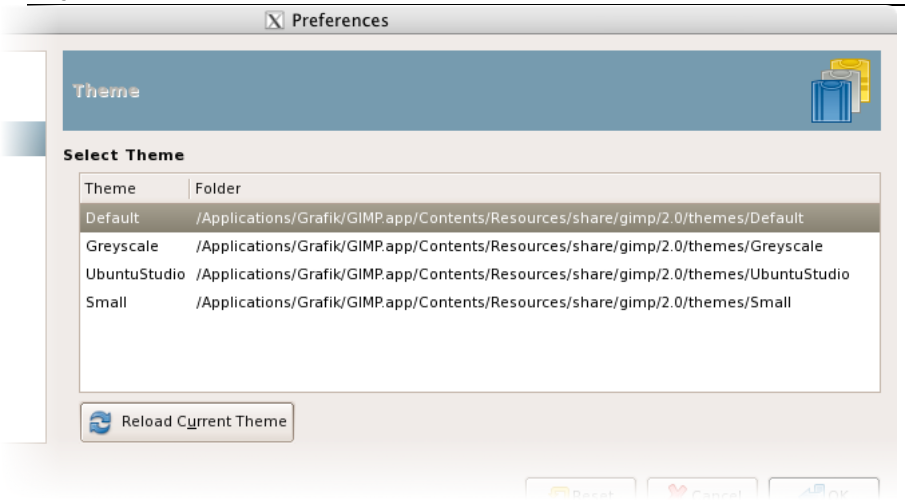
ഏത് മെനു ഇനം Alt താഴേയ്ക്കാക്കുമ്പോൾ കീകൾ ഒരു കൂട്ടം അമർത്തി സജീവമാക്കാം. സാധാരണ, ഓരോ മെനു എൻട്രി ബന്ധപ്പെട്ട കീ വാചകത്തിൽ ഒരു അടിവരയിട്ട അക്ഷരം, *accelerator* വിളിച്ചു കാണിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ അടിവരയിടുന്നു (അവർ വൃത്തികെട്ട മുൻപരിചയം നിങ്ങൾ അവയെ ഏതുവിധേനയും ഉപയോഗിക്കാത്ത കരുതുന്നു ഒരുപക്ഷേ കാരണം) പോകുവാൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ ചില കാരണങ്ങളാൽ, പിന്നെ നിങ്ങൾ ഈ Show menu mnemonics അൺചെക്കുചെയ്ത് സംഭവിക്കുന്നതിന്.

ജിമ്പ് നിങ്ങൾ പോയിന്റർ ആവശ്യമുള്ള മെനു എൻട്രി മുകളിലൂടെ സഞ്ചരിക്കുമ്പോൾ സമയത്ത് കീകൾ അമർത്തിയാൽ നാമെന്തു കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ (മെനുവിലെ സജീവമാക്കുന്നതിന് ആ കീ) സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിവ് നൽകാൻ കഴിയും. എന്നാൽ ഈ ശേഷി അത് ആകസ്മികമായി അടിസ്ഥാന കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ മാറ്റണമോ ആണാണോ ഉപയോക്താക്കളെ നയിച്ചേക്കാവുന്ന കാരണം, സ്വതവേ അപ്രാപ്തമാക്കി. അത് തയ്യാറാക്കാൻ ആഗ്രഹമുണ്ടെങ്കിൽ ഇതാ Use dynamics keyboard shortcuts പരിശോധിക്കുക.

Configure Keyboard Shortcuts ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ നിങ്ങൾ മെനു ഇനങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് അവർക്ക് കുറുക്കുവഴികൾ നൽകാതിരിക്കാൻ ഗ്രാഫിക്കൽ ഇന്റർഫെയിസ് തരുന്ന കുറുക്കുവഴി എഡിറ്റർ, ചെയ്യുന്നു.
നിങ്ങൾ കുറുക്കുവഴികൾ മാറ്റിയാൽ, ഒരുപക്ഷേ നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾ ഭാവിയിൽ ജിമ്പ് സെഷനുകളിലായി അപേക്ഷിക്കാൻ തുടരാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നത്. ഇല്ലെങ്കിൽ, Save keyboard shortcuts on exit അൺചെക്ക്. എന്നാൽ, ഈ ചെയ്തതു, അല്ലെങ്കിൽ പിന്നീട് തോൽപിക്കാനാവില്ല ചെയ്തിരിക്കാം ഓർക്കുക. നിങ്ങൾ എക്സിറ്റ് കുറുക്കുവഴികൾ ഓരോ സെഷൻ സംരക്ഷിക്കാൻ താൽപ്പര്യമില്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് Save Keyboard Shortcuts Now ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് എപ്പോൾ വേണമെങ്കിലും നിലവിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും, ഭാവിയിൽ സെഷനുകൾ പ്രയോഗിക്കും. നിങ്ങൾ കുറുക്കുവഴികൾ സംബന്ധിച്ചുള്ള ചില മോശം തീരുമാനങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കി തീരുമാനിച്ചാൽ, Reset Saved Keyboard Shortcuts to Default Values അമർത്തി അവരുടെ യഥാർത്ഥ നിലയിലേക്ക് പുനഃസജ്ജീകരിക്കാനാകും.

1.4. തീം

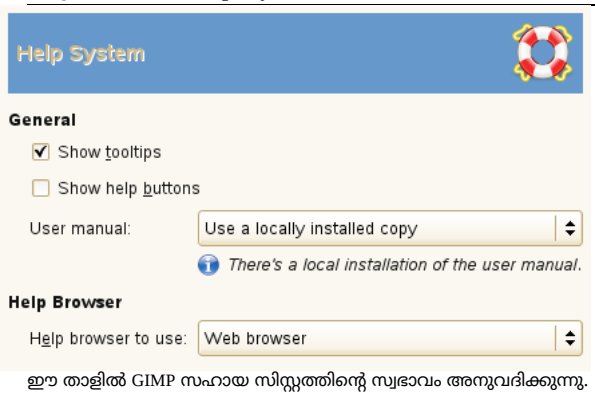
ചിത്രം 12.4. Theme Preference



ഏത്, Default: ഈ പേജ് നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഐക്കണുകൾ ഗണം, അവയുടെ വ്യാപ്തി, ഫോണ്ടുകൾ, ഡയലോഗുകൾ അനുവദനീയമായ സ്പെയ്സിംഗ് ഉൾപ്പെടെ ജിമ്പ് വിക്കി കാണുന്ന പല വശങ്ങൾ നിശ്ചയിക്കുന്നത് ഒരു തീം, തിരഞ്ഞെടുക്കുക മുതലായവ രണ്ട് തീമുകൾ ജിമ്പ് വിതരണം റ്റൊയോറ്റ ഒരുപക്ഷേ ചെറിയ അല്ലെങ്കിൽ കുറഞ്ഞ റെസല്യൂഷൻ മോണിറ്ററുകൾ കൂടെയുള്ളവർക്കുള്ള നല്ലത് ഇടയുള്ള, ജനങ്ങളെ മികച്ചതാണ്, Small. ലിസ്റ്റിലെ ഒരു തീം ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് അത് ഉടനെ തന്നെ കാരണമാകുന്ന, അതിനാൽ നിങ്ങൾ അത് ഇഷ്ടമല്ല എങ്കിൽ അതു ഫലം കാണാൻ നിങ്ങളുടെ മനസ്സ് മാറ്റാൻ എളുപ്പമാണ്. നിങ്ങൾക്ക് ഒന്നുകിൽ വല നിന്ന് ഡൗൺലോഡ് അല്ലെങ്കിൽ വിതരണം പ്രമേയമാണ് പകർത്തുമ്പോൾ അതു തിരുത്തുന്ന, തീമുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. ഇഷ്ട തീമുകൾ നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ജിമ്പ് ഡയറക്ടറിയുടെ themes സബ് സ്ഥലങ്ങൾ ആയിരിക്കണം: അവർ പേരുണ്ടെങ്കിൽ അവർ ഇവിടെ പട്ടികയിൽ ദൃശ്യമാകും. ഓരോ തീം യഥാർത്ഥത്തിൽ നിങ്ങൾക്ക് എഡിറ്റുചെയ്യാനാകുന്ന ആസ്കി ഫയലുകൾ അടങ്ങുന്ന ഡയറക്ടറി. അവർ പ്രെറ്റി സങ്കീർണ്ണമായ ആകുന്നു, ഉള്ളടക്കം അർഥം ഈ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ പരിമിതപ്പെടുത്തുന്ന അപ്പുറം പോകുന്ന, എന്നാൽ നിങ്ങൾ പരീക്ഷണങ്ങൾ മടിക്കരുത്: ഏറ്റവും മോശം സാഹചര്യത്തിൽ, സമ്പൂർണ്ണമായി മെസ് കാര്യങ്ങൾ എങ്കിൽ അപ്പ്, നിങ്ങൾക്ക് തിരികെ വിതരണം പ്രമേയമാണ് തിരികെപ്പോകാനാകും .
നിങ്ങൾ സപ്ലൈ തീമുകൾ എഡിറ്റ് കഴിയില്ല അഡ്മിനിസ്ട്രേറ്റർ അനുമതികൾ ഇല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ പോലും, പാടില്ല: നിങ്ങൾ ഒരു തീം ഇഷ്ടാനുസൃതമാക്കുക നിങ്ങളുടെ വ്യക്തിപരമായ ഡയറക്ടറിയിൽ ഒരു പകർപ്പ് ഉണ്ടാക്കി ജോലിക്ക് ചെയ്യണമെങ്കിൽ. നിങ്ങൾ ഒരു മാറ്റം വരുത്തിയും ഫലം "on the fly" കാണാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു എങ്കിൽ, എഡിറ്റുചെയ്യാനാകുന്ന തീം ഫയൽ സംരക്ഷിക്കുന്നതിൽ തുടർന്ന് Reload Current Theme അമർത്തി അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ കഴിയും.

1.5. സഹായം സിസ്റ്റം

ചിത്രം 12.5. Help System Preferences



ഈ താളിൽ GIMP സഹായ സിസ്റ്റത്തിന്റെ സ്വഭാവം അനുവദിക്കുന്നു.

1.5.1. ഓപ്ഷനുകൾ

പൊതുവായ

Show tool tips

ടൂൾ നുറുങ്ങുകൾ ചെറിയ സഹായം പോയിന്റർ വിനിമയതലത്തിന്റെ ഏതെങ്കിലും ഗ്രൂപ്പിലെ മേൽ ഒരു നിമിഷം സഞ്ചരിക്കുമ്പോൾ പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്ന ഒരു ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ ഐക്കൺ പോലുള്ള പോപ്പ്-അപ്പുകൾ ആകുന്നു. ചിലപ്പോൾ അവർ മൂലകത്തിന്റെ ചെയ്യുന്നതു എന്തു വിശദീകരിക്കുക ചിലപ്പോൾ അവർ നിങ്ങൾ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ നോൺ-വ്യക്തമായ വഴികളെ സൂചനകൾ. നിങ്ങൾ അവരെ വളരെ തെറ്റിദ്ധരിപ്പിക്കുന്നതും കണ്ടെത്തുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്ഷൻ അൺചെക്കുചെയ്ത് അവയെ ഇവിടെ പ്രവർത്തനരഹിതമാക്കാനാകും. ഞങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് വളരെ വിപുലമായ ഉപയോക്താവ് പക്ഷം പ്രാപ്തമാക്കി അവരെ വിട്ടേക്കുക ശുപാർശ.

Show help buttons

ഈ ഓപ്ഷൻ സഹായം ബട്ടണുകൾ സഹായം സിസ്റ്റം പ്രാർത്ഥിക്കുവാനായി പകരമായി ഉപയോഗിച്ചേക്കാം ഏതു പ്രയോഗം ഡയലോഗ്, കാണിച്ചിരിക്കുന്ന എന്നത് നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

User manual

ഈ ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റ് Use a locally installed copy ആൻഡ് Use the online version തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു. വിഭാഗം 12.2, "സഹായിക്കൂ" കാണുക.

സഹായം ബ്രൌസർ

Help browser to use

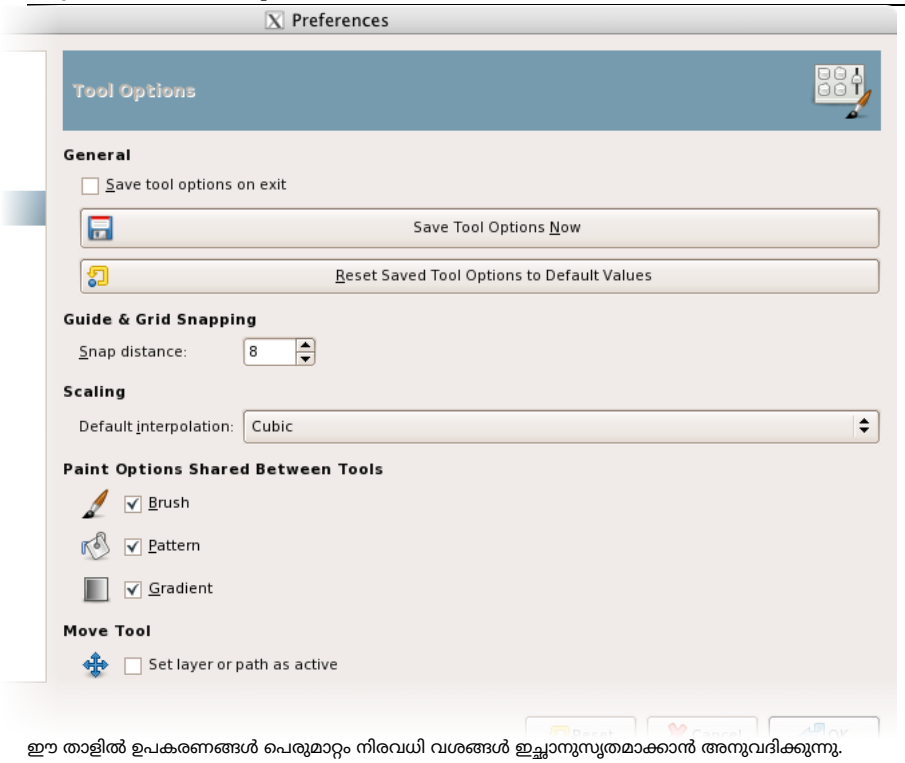
ജിമ്പ് സഹായം, HTML ഫയലുകൾ രൂപത്തിൽ വിതരണം ഞാൻ ആകുന്നു. ഇ., വെബ് പേജുകൾ. നിങ്ങൾക്ക് ഒന്നുകിൽ ഒരു പ്രത്യേക സഹായം ജിമ് വരുന്നു എന്ന് നിങ്ങളുടെ ചോയ്സ് ഒരു വെബ് ബ്രൗസർ ബ്രൗസർ, അല്ലെങ്കിൽ ഉപയോഗിച്ച് അവ കാണാനാകും. ഇവിടെ നിങ്ങൾ ഏത് ഉപയോഗിക്കാൻ ഓപ്ഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. സഹായം പേജുകൾ ശ്രദ്ധാപൂർവം അവ ജിമ്പ് ബ്രൗസറിൽ നന്നായി പ്രവർത്തിക്കാൻ ഉണ്ടാക്കുവാൻ പരിശോധിയ്ക്കുന്നു ചെയ്തിട്ടുള്ളതിനാൽ, മറ്റ് വെബ് ബ്രൗസറുകൾ സവിശേഷതകൾ അവരുടെ പിന്തുണ ൽ ഏതാണ്ട് ഭ്രംശമാണ് അതേസമയം സുരക്ഷിതമായ ഓപ്ഷൻ ആന്തരിക ബ്രൗസർ ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്; എന്നാൽ ശരിക്കും ഏത് ആധുനിക വെബ് ബ്രൗസർ ഓക്കെ വേണം.

കുറിപ്പ്

Note that the GIMP help browser is not available on all platforms. If it is missing, this option is hidden and the standard web browser will be used to read the help pages.

1.6. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 12.6. Tool Options Preferences



ഈ താളിൽ ഉപകരണങ്ങൾ പെരുമാറ്റം നിരവധി വശങ്ങൾ ഇച്ഛാനുസൃതമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

1.6.1. ഓപ്ഷനുകൾ

പൊതുവായ

Save Tool Options On Exit
: Self explanatory

Save Tool Options Now
: Self explanatory

Reset Saved Tool Options To Default Values
: Self explanatory

ഗൈഡ്, ഗ്രിഡ് എടുത്തുകൊണ്ടിരിക്കുക

Snap distance

ഗൈഡുകളിലേക്കുള്ള, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഇമേജ് ഗ്രിഡിലേക്ക് "Snapping", ഒരു ഉപകരണം ഇമേജ് ഡിസ്പ്ലേയിൽ എവിടെയോ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ബാധകമാക്കുമ്പോൾ, ക്ലിക്കുചെയ്താൽ പോയിന്റ് ഒരു ഗൈഡ് അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രിഡ് മതി അടുത്തിരിക്കുന്നു എങ്കിൽ അത് കൃത്യമായി ഗൈഡ് അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രിഡ് വരിഅങ്ങോട്ടു എന്നാണ്. ഗൈഡുകളിലേക്കുള്ള എടുത്തുകൊണ്ടിരിക്കുക ചിത്രം മെനുവിൽ View → Snap to Guides ഉപയോഗിച്ച് ചെയ്യുമ്പോൾ കഴിയും; എങ്കിൽ ഗ്രിഡ് View → Snap to Grid ഉപയോഗിച്ച് ചെയ്യുമ്പോൾ കഴിയും അതിലേക്കു എടുത്തുകൊണ്ടിരിക്കുക, ഓൺ ആണ്. ഈ മുൻഗണന ഓപ്ഷൻ ഒരു ചേയത് പോയിന്റ്, അതിലേക്കു അറിയിക്കുകയുമുണ്ടായി പിക്സലിൽ ലഭിക്കുന്നതിനായി ഒരു ഗൈഡ് അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രിഡിലേക്ക് എത്ര അടയ്ക്കൂ നിർണ്ണയിക്കുന്നു.

സ്വൂത്ത്സ്കേല്ങ്

Default interpolation

നിങ്ങൾ എന്തെങ്കിലും സ്കെയിൽ ചെയ്യുമ്പോൾ, ഫലം ഓരോ പിക്സൽ ഉറവിടത്തിൽ interpolating നിരവധി പിക്സൽ കണക്കാക്കുന്നത്. ഈ ഉപാധി സ്ഥിര interpolation രീതി നിർണ്ണയിക്കുന്നു: എപ്പോഴും ടൂൾ ഉപാധികൾ ഡയലോഗിൽ എങ്കിലും മാറ്റാൻ സാധിക്കും.
നാലു തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ഉണ്ട്:

ഒന്നുമില്ല
: ഈ വേഗമേറിയ രീതി ആണ്, പക്ഷേ അതു തികച്ചും ക്രൂഡ് തുടർന്ന്: നിങ്ങളുടെ മെഷീൻ വളരെ ഗൗരവത്തോടെ സ്പീഡ് കാഴ്ചാവൈകല്യമുള്ളവരുമായ എങ്കിൽ മാത്രമേ അത് പരിഗണിക്കേണ്ടതാണ്.

ലീനിയർ
: ഈ സ്ഥിര ഉപയോഗിക്കുന്ന മിക്ക ആവശ്യങ്ങൾക്ക് മതി നല്ലതു.

ക്യൂബിക്
: ഈ മികച്ച ചോയ്സ് (അത് യഥാർത്ഥത്തിൽ ചില ചിത്രങ്ങൾ തരം ലീനിയർ വല്ലാതെ നോക്കും വരാമെങ്കിലും), മാത്രമല്ല പലിശവർധനയും ആണ്. GIMP 2.6 മുതൽ, ഈ രീതി സ്ഥിരസ്ഥിതി.

Sinc (Lanczos3)
ഈ രീതി ഒരു ഉയർന്ന നിലവാരമുള്ള interpolation നടത്തുന്നു.

പെയിന്റ് ഓപ്ഷനുകൾ ഉപകരണങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള പങ്കിട്ടു

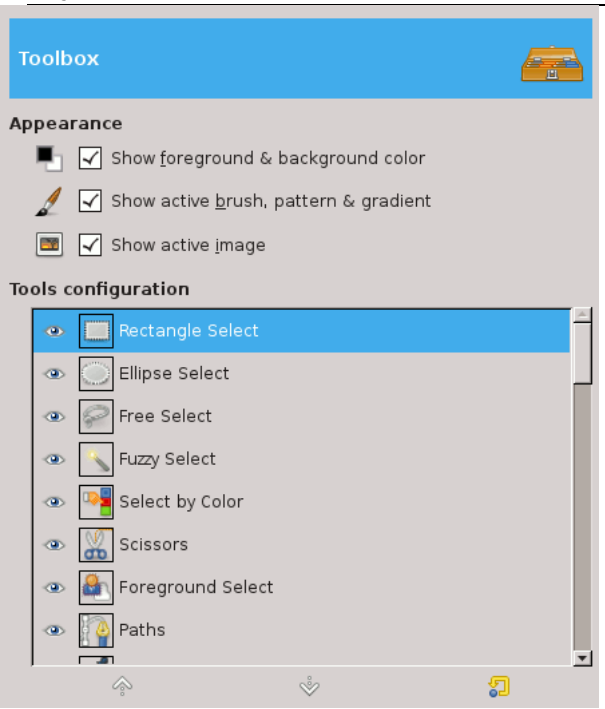
Brush, Pattern, Gradient
നിങ്ങൾ ഒരു ഉപകരണം വേണ്ടി ബ്രഷ് തുടങ്ങിയ മാറ്റുന്നതിൽ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന പുതിയ ഇനം കാരണമാകും അല്ലെങ്കിൽ ഓരോ വ്യക്തിഗത ഉപകരണം (പെൻസിൽ, അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു, എയർബ്രഷ്, തുടങ്ങിയവ) പ്രത്യേകമായി അതു അവസാന ഉപയോഗിച്ച ഇനം ഓർക്കുക വേണ്ടയോ വേണ്ടയോ ഇവിടെ തീരുമാനിക്കാം.

Move tool

സജീവമെന്ന് പാളി അല്ലെങ്കിൽ പാത്ത് സജ്ജമാക്കുക
നീക്കുന്ന ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് നിലവിലെ പാളി അല്ലെങ്കിൽ വഴി മാറ്റുന്നതിൽ വേണ്ടയോ ഏതെങ്കിലും കീ അമർത്തിയാൽ ഇല്ലാതെ ഇവിടെ തീരുമാനിക്കാം.

1.7. പണിസഞ്ചി

ചിത്രം 12.7. Toolbox Preferences



1.7.1. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 12.8. Default Toolbox appearance

ഈ താളിൽ മൂന്നു "context information" പ്രദേശങ്ങൾ ചുവടെ കാണിക്കണോ വേണ്ടയോ തീരുമാനിക്കുന്നതിൽ വഴി, പണിസഞ്ചി രൂപഭാവം ഇഷ്ടാനുസൃതമാക്കുക അനുവദിക്കുന്നു.

കാഴ്ച

Show foreground and background color
ഇടതുവശത്ത് കളർ ഏരിയ എന്നത് നിയന്ത്രിക്കുന്നു (2) പണിസഞ്ചി ലഭ്യമാകുന്നു.

Show active brush, pattern, and gradient
Controls whether the area in the center (3), with the brush, pattern, and gradient icons, appears in the Toolbox.

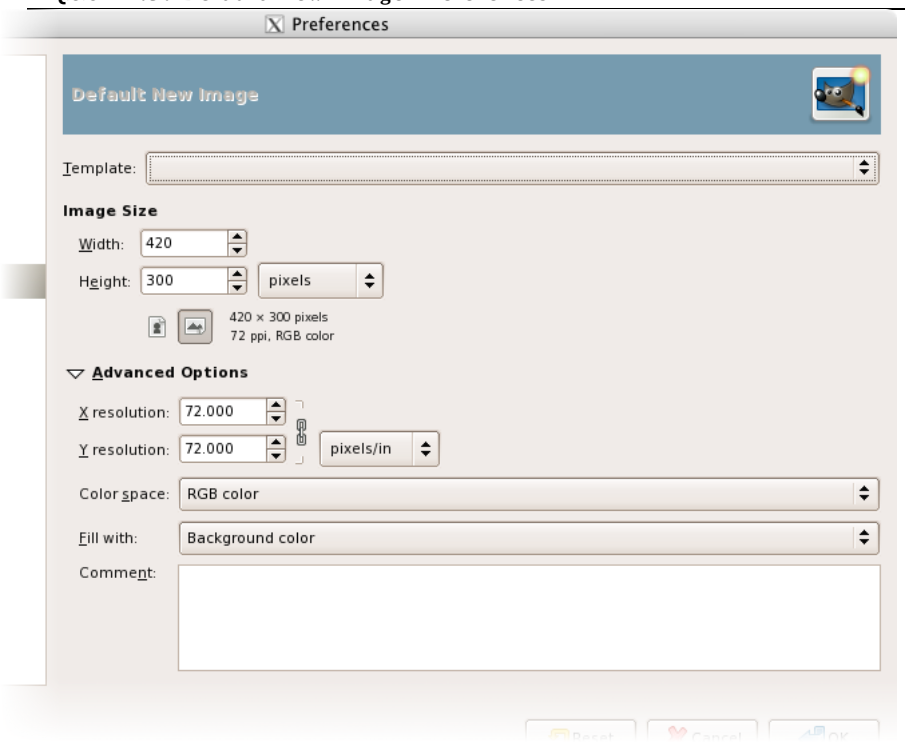
Show active image
നിലവിൽ സജീവമായ ചിത്രം ഒരു തിരനോട്ടം അവകാശം (4) ദൃശ്യമാകുന്നത് എന്നത് നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

ഉപകരണങ്ങൾ കോൺഫിഗറേഷൻ

ഈ ലിസ്റ്റിൽ, കണ്ണിന് കൂടെ ഉപകരണങ്ങൾ പണിസഞ്ചിയിൽ കൂടിയിരിക്കുന്ന. സ്വതവേ, നിറം ടൂളുകൾ കണ്ണ്; നീ ഇതേ ചെക്ക്ബോക്സ് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് അവരെ ചേർക്കാൻ കഴിയും.
നിങ്ങൾക്ക് അമ്പ് ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള ബട്ടണുകൾ ഇറക്കി ഉപയോഗിച്ച് മുൻഗണനാക്രമത്തിൽ ഉപകരണങ്ങൾ അടുക്കുന്നതിന് കഴിയും.
This option replaces the Tools Dialog of former GIMP versions.

1.8. Default Image Preferences

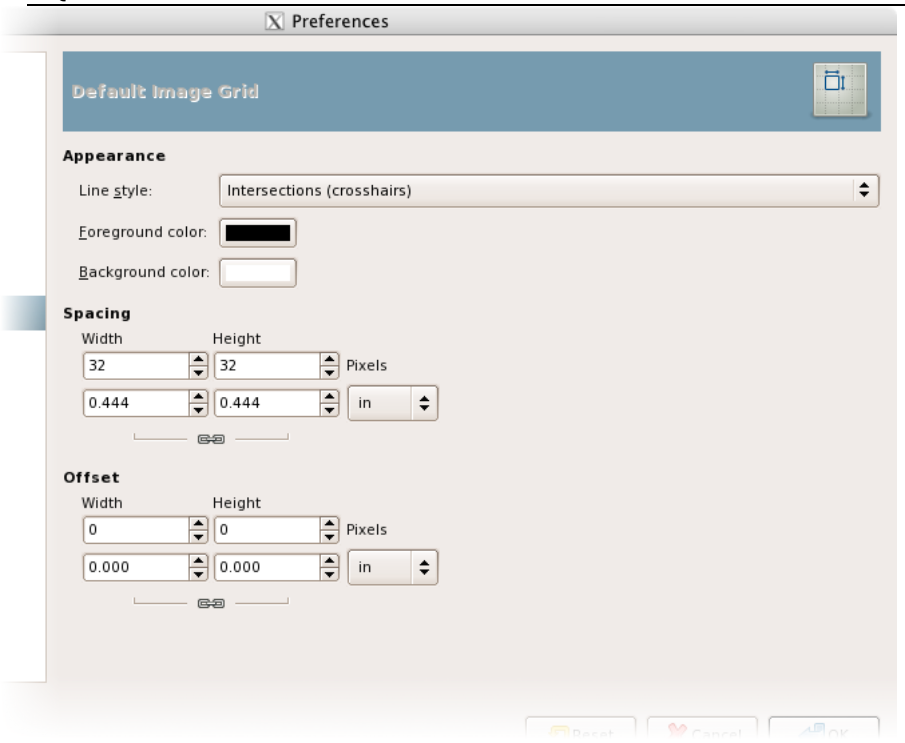
ചിത്രം 12.9. Default New Image Preferences



ഈ ടാബ് നിങ്ങൾക്ക് പുതിയ ഇമേജ് ഡയലോഗ് സ്ഥിര ക്രമീകരണങ്ങൾ ഇച്ഛാനുസൃതമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. മൂല്യങ്ങൾ ഓരോ അർഥം എന്താണെന്ന് വിശദീകരണത്തിന് New Image Dialog വിഭാഗം കാണുക.

1.9. സ്ഥിരസ്ഥിതി ഇമേജ് ഗ്രിഡ്

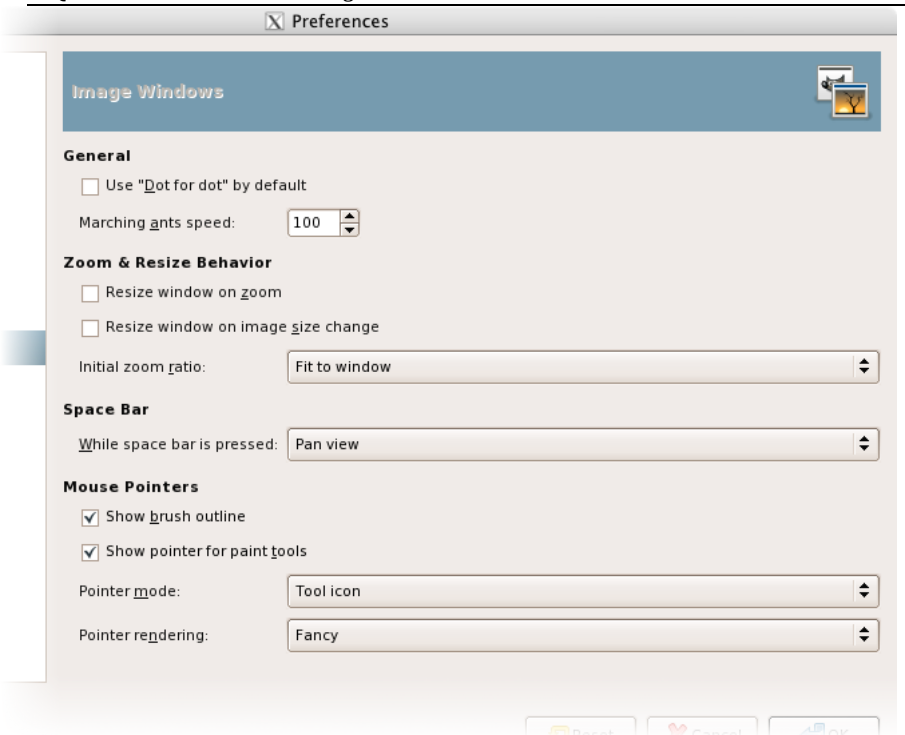
ചിത്രം 12.10. Default Grid Preferences



ഈ താൾ നിങ്ങൾക്ക് അല്ലെങ്കിൽ ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന് View → Show Grid ഉപയോഗിച്ച് ഓഫ് ചെയ്യുമ്പോൾ കഴിയുന്ന ജിമ്പ് ന്റെ ഗ്രിഡിന്റെ സ്ഥിര ഉള്ള, ഇച്ഛാനുസൃതമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഇവിടെ ക്രമീകരണങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന് Image → Configure Grid തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട്, നിലവിലുള്ള ഒരു ചിത്രത്തിനായി ഗ്രിഡ് ഇവയെ ഉപയോഗിക്കാം ക്രമീകരിയ്ക്കുക ചിത്രം ഗ്രിഡ് ഡയലോഗ്, ആ പൊരുത്തപ്പെടുന്നില്ല. ക്രമീകരണങ്ങൾ ഓരോ അർഥം വിവരങ്ങൾക്ക് Configure Grid dialog വിഭാഗം കാണുക.

1.10. വിൻഡോസ് ചിത്രം

ചിത്രം 12.11. General Image Window Preference



ഈ താളിൽ ചിത്രം വിൻഡോകൾ ബിഹേവിയർ നിരവധി വശങ്ങൾ ഇച്ഛാനുസൃതമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

1.10.1. ഓപ്ഷനുകൾ

പൊതുവായ

Use "Dot for dot" by default

1 സൂം, ഓരോ പിക്സൽ ഇമേജ് ഡിസ്പ്ലേയിൽ ഒരു പിക്സൽ സ്കെയിൽ ആണ്: "Dot for dot" ഉപയോഗിച്ച് 1 എന്നാണ്. എങ്കിൽ "Dot for dot" ഉപയോഗിക്കാറില്ല, പിന്നെ പ്രദർശിപ്പിച്ച ചിത്രം വലുപ്പ ചിത്രത്തിന്റെ X, Y ചിത്രം നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Scale Image വിഭാഗം കാണുക.

Marching ants speed

നിങ്ങൾ ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, അതു വായ്ത്തലയാൽ അതിർത്തി പതുക്കെ നടകൊള്ളുന്നോരിവൻ നീക്കാൻ ദൃശ്യമാകുന്ന ഡാഷുകളോ ഒരു ഒന്നിടവിട്ട വര കാണിക്കുന്നു അവർ കുണ്ണക്കു "marching ants" വിളിക്കുന്നു. ചെറിയ മൂല്യം, ഇവിടെ വേഗത്തിൽ ഉറുമ്പുകൾ March (ഇവയില്ലായിരുന്നുവെങ്കിൽ കൂടുതൽ തെറ്റിദ്ധരിപ്പിക്കുന്നതും അവർ!).

Zoom and Resize Behavior

Resize window on zoom

ഈ ഐച്ഛികം എങ്കിൽ, ഇമേജ് സൂം ഓരോ തവണ, ഇമേജ് വിൻഡോ സ്വയം അത് പിന്തുടരുക വലുപ്പം ചെയ്യും. അല്ലാത്തപക്ഷം, ഇമേജ് സൂം ചെയ്യുമ്പോൾ ഇമേജ് വിൻഡോ ഒരേ വലിപ്പം തെളിയിക്കും.

Resize window on image size change

ഈ ഐച്ഛികം, തുടർന്ന് ഓരോ തവണയും ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം മാറ്റുക, അതു കത്രിക്കൽ അല്ലെങ്കിൽ വലിപ്പംമാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക വഴി, ഇമേജ് വിൻഡോ സ്വയം പിന്തുടരാൻ വലുപ്പം ചെയ്യും. അല്ലാത്തപക്ഷം, ഇമേജ് വിൻഡോ ഒരേ വലിപ്പം തെളിയിക്കും.

Initial zoom ratio

ഒന്നുകിൽ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ചിത്രങ്ങൾ, അവർ ആദ്യം തുറന്നു വരുമ്പോൾ മുഴുവനും ചിത്രം സ്ക്രീനിൽ ഹൃദ്യമായി അനുയോജ്യമാകും അങ്ങനെ സ്കെയിൽ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്, അല്ലെങ്കിൽ മറ്റാരെങ്കിലും 1 കാണിച്ചിരിക്കുന്ന കഴിയും: 1 സൂം. രണ്ടാമത്തെ ഓപ്ഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുക, ചിത്രം, സ്ക്രീനിൽ ഉള്ളുവെങ്കിലും വളരെ വലുതാണ് ആണെങ്കിൽ, ചിത്രം ജാലകം അത് ഒരു ഭാഗം മാത്രമേ കാണിക്കും (പക്ഷെ മറ്റ് ഭാഗങ്ങളിൽ സ്ക്രോൾ കഴിയും).

Space bar

While space bar is pressed

- Pan view (default) or
- Toogle to Move Tool
- No action

Mouse Cursors

Show brush outline

ഈ ഐച്ഛികം എങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒരു പെയിന്റ് ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ, ബ്രഷ് രൂപരേഖ ചിത്രത്തിൽ നിങ്ങൾക്ക് ചുറ്റുമുള്ള പോയിന്റർ നീക്കാൻ പോലെ കാണിക്കും. സ്ലോ സിസ്റ്റങ്ങളിൽ, ബ്രഷ് വളരെ വലിയ എങ്കിൽ ഈ പലപ്പോഴും നിങ്ങളുടെ പ്രസ്ഥാനങ്ങൾ പിന്തുടരാൻ ജിമ്പ് കഴിവ് ചില ലാഗ് കാരണമായേക്കും: അങ്ങനെയെങ്കിൽ, ഈ സ്വിച്ച് ഓഫ് സഹായിക്കുന്നു. അല്ലാത്തപക്ഷം, അത് നിങ്ങൾക്ക് തികച്ചും ഉപയോഗപ്രദമായ കണ്ടെത്തും.

Show paint tool cursor

ഒത്തുനോക്കി, ഒരു കഴ്സർ കാണിക്കും. ബ്രഷ് ഔട്ട്ലൈൻ കാണിച്ചിരിക്കുമ്പോൾ അതാണ് ബ്രഷ് ഔട്ട്ലൈൻ പുറമേ ആണ്. കഴ്സർ തരം അടുത്ത ഓപ്ഷൻ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്.

Cursor mode

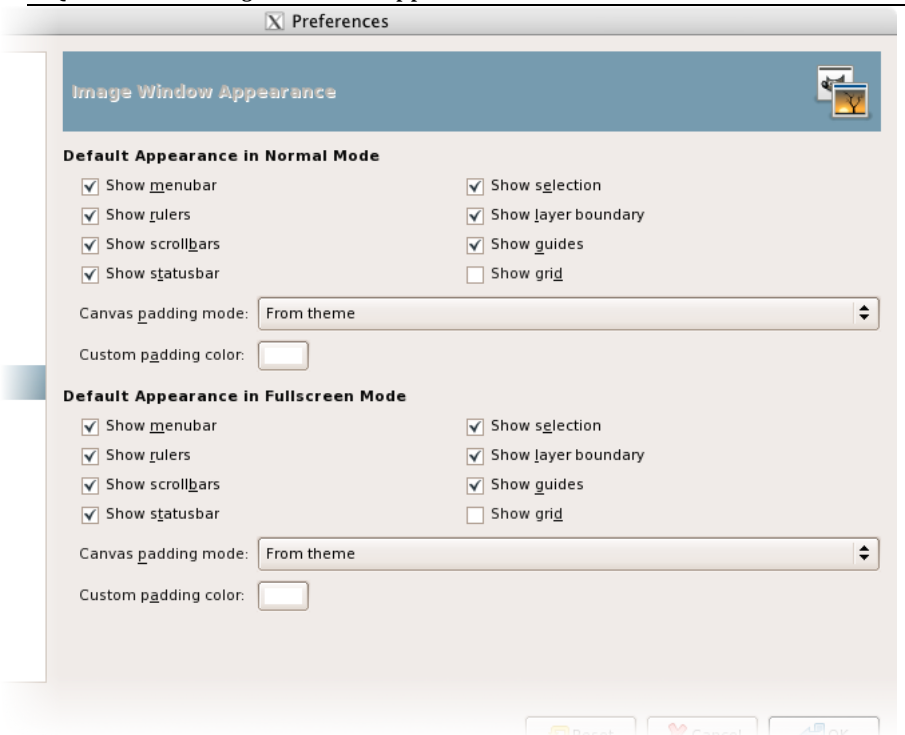
ഈ ഓപ്ഷൻ Show paint tool cursor ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും ചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ ഫലപ്രദമാകില്ല. അങ്ങനെ എങ്കിൽ നിങ്ങൾ മൂന്ന് മാറ്റ്ഗ്ഗങ്ങളുണ്ട്: Tool icon, കഴ്സർ പുറമെ കാണിക്കുന്നതിനുള്ള നിലവിലെ സജീവ ഉപകരണം ഒരു ചെറിയ വിശ്വപ്രസിദ്ധമായ പ്രാതിനിധ്യം കാരണമാകുന്നു; ഐക്കൺ അതുപോലെ കർസർ കേന്ദ്രത്തിൽ സൂചിപ്പിക്കുന്ന അടയാളസൂചി കാണിക്കുന്ന Tool icon with crosshair; അല്ലെങ്കിൽ Crosshair only.

Cursor rendering

നിങ്ങൾ ഇവിടെ “Fancy” തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, കഴ്സർ ഗ്രേസ്കെയിലിൽ വരച്ചതാണ്. നിങ്ങൾ “Black and White” തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, അതിന് നിങ്ങൾ സ്പീഡ് പ്രശ്നങ്ങൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ അല്പം അപ്പ് കാര്യങ്ങൾ വേഗത്തിലാക്കാൻ വേണ്ടി ലളിതവും വഴിയിൽ വരച്ചതാണ്.

1.11. ചിത്രം വിൻഡോ കാഴ്ച

ചിത്രം 12.12. Image Window Appearance Defaults

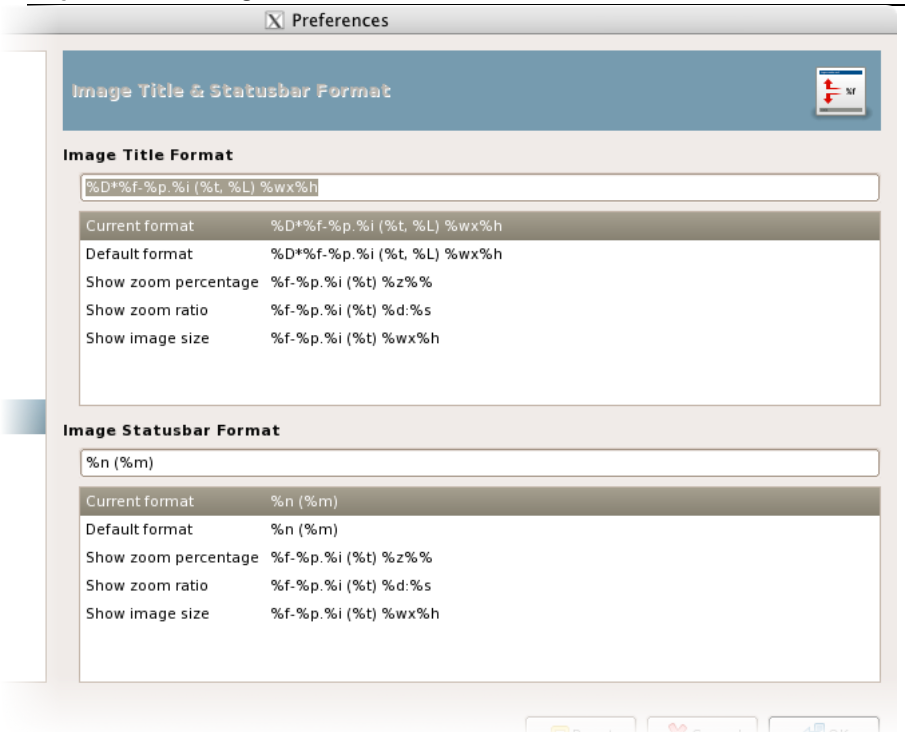


ഈ താളിൽ സാധാരണ മോഡിൽ വേണ്ടിയും പൂർണ്ണസ്ക്രീൻ മോഡ് ഇമേജ് വിൻഡോകൾ സ്ഥിര ഭാവം, ഇച്ഛാനുസൃതമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഇവിടെ ക്രമീകരണങ്ങളും കാണുക മെനു എൻട്രികൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ഇമേജ്-നിർദ്ദിഷ്ട അടിസ്ഥാനത്തിൽ അടിമരാജ്യങ്ങളിൽ കഴിയും. എൻട്രികൾ അർഥം വിവരങ്ങൾക്ക് Image Window വിഭാഗം കാണുക.

കൂടുതൽ വിശദീകരണങ്ങൾക്ക് വന്നേക്കാം മാത്രമേ ഭാഗങ്ങൾ പാഡിംഗോട് ബന്ധപ്പെട്ട പ്രാപിച്ചവർ. അതു ഡിസ്പ്ലേ പ്രദേശം (ഇവിടെ എല്ലാ കണക്കുകളും വെളിച്ചം ചാര കാണിച്ചിരിക്കുന്നത്) എല്ലാ അളന്ന് ഇല്ല എങ്കിൽ “Padding”, ചിത്രം അറ്റങ്ങൾ ചുറ്റും കാണിച്ചിരിക്കുന്ന നിറം. നിങ്ങൾ പാഡിംഗോട് നിറം നാലു നിറങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയും: നിലവിലെ തീം വ്യക്തമാക്കിയിട്ടുള്ള നിറം ഉപയോഗിക്കാൻ; വെളിച്ചം അല്ലെങ്കിൽ പോലുള്ള ചിത്രത്തിന്റെ സുതാര്യമായ ഭാഗങ്ങൾ പ്രതിനിധാനം പരിശോധനകൾ വ്യക്തമാക്കിയ ഇരുണ്ട നിറങ്ങൾ, ഉപയോഗിക്കാൻ; അല്ലെങ്കിൽ “Custom padding color” നിറം ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയുന്ന ഇഷ്ടമുള്ള നിറം, ഉപയോഗിക്കാൻ.

1.12. Image Window Title and Statusbar

ചിത്രം 12.13. Image Window Title and Statusbar formats



ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ടൈറ്റിൽ ബാർ, നില ബാർ: ഈ പേജ് നിങ്ങൾക്ക് രണ്ടു സ്ഥലങ്ങളിൽ ദൃശ്യമാകുന്ന പാഠം ഇച്ഛാനുസൃതമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ശീർഷക ബാർ ചിത്രം മുകളിൽ ദൃശ്യമാകണം; എന്നാൽ ഈ വിൻഡോ മാനേജർ നിന്ന് സഹകരണം ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു, അതിനാൽ എല്ലാ കേസുകളും പ്രവർത്തിക്കാൻ ഉറപ്പൊന്നുമില്ല. സ്ഥിതിത്തട്ട്, വലത് ഭാഗത്ത് ചിത്രം താഴെയുണ്ടായിരുന്ന ലഭ്യമാകുന്നു. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Image Window വിഭാഗം കാണുക.

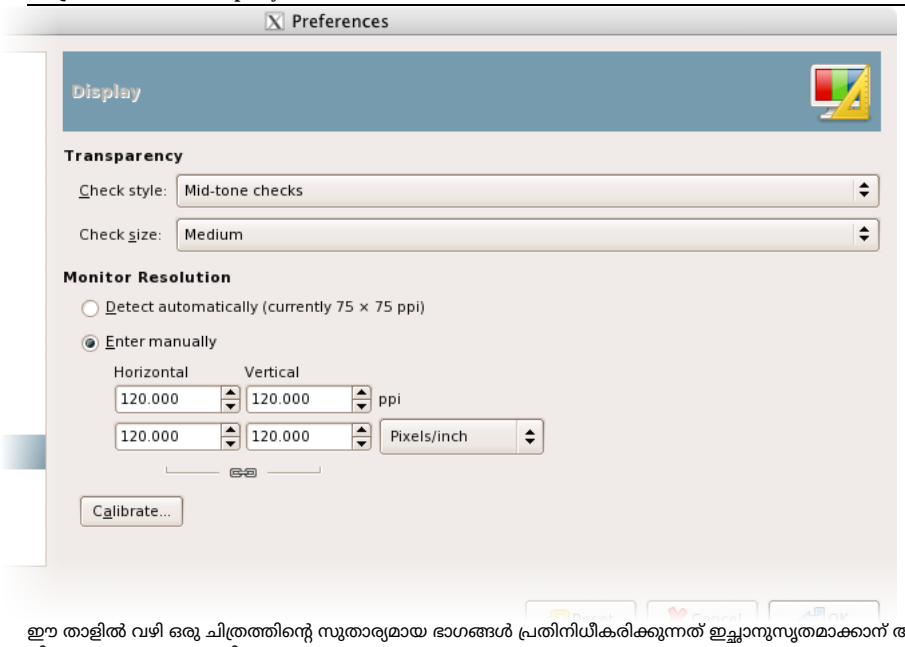
1.12.1. Choosing a Format

നിങ്ങൾ നിരവധി predesigned ഫോർമാറ്റുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയും, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ എൻട്രി പ്രദേശത്തെ ഒരു *format string* എഴുതിക്കൊണ്ട്, നിങ്ങളുടെ സ്വന്തമായ ഒന്ന് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. ഇവിടെ ഒരു ഫോർമാറ്റ് സ്ട്രിംഗ് മനസ്സിലാക്കാൻ ഇങ്ങനെ: നിങ്ങൾ ടൈപ്പുചെയ്യുന്നവയെല്ലാം ആരുടെ പേരുകൾ എല്ലാ "%" ആരംഭിക്കണം *variables*, ഒഴികെയുള്ള ടൈപ്പ് കൃത്യമായി കാണിക്കുന്നു. ഇവിടെ നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും വേരിയബിളുകളുടെ പട്ടികയിലുണ്ട്:

Variable	Meaning
% F	ചിത്രത്തിന്റെ ബാരെ ഫയൽനാമം അല്ലെങ്കിൽ "Untitled"
% എഫ്	ചിത്രം പൂർണ്ണ പാത്ത്, അല്ലെങ്കിൽ "Untitled"
% പി	ഇമേജ് ഐഡി നമ്പർ (ഈ അതുല്യമായ ആണ്)
% ഞാൻ	കാണുക നമ്പർ, ഒരു ഇമേജ് ഒന്നിലധികം ഡിസ്പ്ലേ ഉണ്ട് എങ്കിൽ
% ടി	ഇമേജ് തരം (ആർജിബി ഗ്രേസ്കെയിൽ, സൂചികയിലാക്കിയിരിക്കുന്നു)
% of	ശതമാനത്തിൽ സൂം ഘടകം
%s	ഉറവിട സ്കെയിൽ ഘടകം (സൂം നില =% d /% ങ്ങള്)
% d	ലക്ഷ്യ സ്കെയിൽ ഘടകം (സൂം നില =% d /% ങ്ങള്)
% Dx	ചിത്രം വൃത്തിയില്ല, അല്ലെങ്കിൽ ഒന്നും X ലേക്ക് വിപുലീകരിക്കുന്നു
% CX	ചിത്രം നിർമ്മല ആകുന്നു എങ്കിൽ, അല്ലാത്തപക്ഷം ഒന്നും X ലേക്ക് വിപുലീകരിക്കുന്നു
L%	The number of layers
എൽ%	Number of layers (long form)
% മീറ്റർ	ചിത്രം ഉപയോഗിച്ച മെമ്മറി
% n	Name of the active layer/channel
% പി	id of the active layer/channel
% ലെ	Image width in pixels
%W	യഥാർത്ഥ യൂണിറ്റുകളിൽ ചിത്രത്തിന്റെ വീതി
% H	Image height in pixels
%H	യഥാർത്ഥ യൂണിറ്റുകളിൽ ചിത്രത്തിന്റെ ഉയരം
% ലെ	യൂണിറ്റ് ചിഹ്നം (ഉദാ. പിക്സലിനായുള്ള px)
% യു	Unit abbreviation
%%	അക്ഷരാർഥത്തിൽ "%" ചിഹ്നം

1.13. പ്രദർശിപ്പിക്കുക

ചിത്രം 12.14. Display Preferences



ഈ താളിൽ വഴി ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ സുതാര്യമായ ഭാഗങ്ങൾ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നത് ഇച്ഛാനുസൃതമാക്കാന് അനുവദിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ മോണിറ്ററിന്റെ ചിത്രം recalibrate അനുവദിക്കുന്നു.

1.13.1. ഓപ്ഷനുകൾ

സുതാര്യത

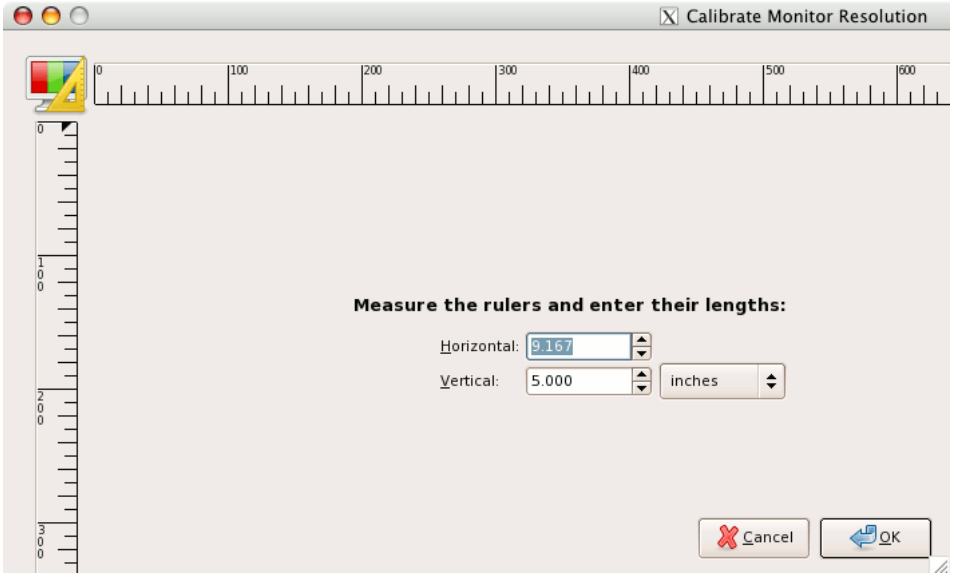
Transparency type

സ്വതവേ, ജിമ്പ് മിഡ്-ടോൺ പരിശോധനകൾ ഒരു ചെക്കർബോർഡ് പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് സുതാര്യത സൂചിപ്പിക്കുന്നു, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഒന്നുകിൽ ചെക്കർബോർഡ് ഒരു വ്യത്യസ്ത തരത്തിലുള്ള, അല്ലെങ്കിൽ, ഖര കറുപ്പും വെളുപ്പും അല്ലെങ്കിൽ ചാര ലേക്ക് നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുമ്പോൾ മാറ്റാനാകും.

Check size

Here you can alter the size of the squares in the checkerboard pattern used to indicate transparency.

ചിത്രം 12.15. The Calibration dialog



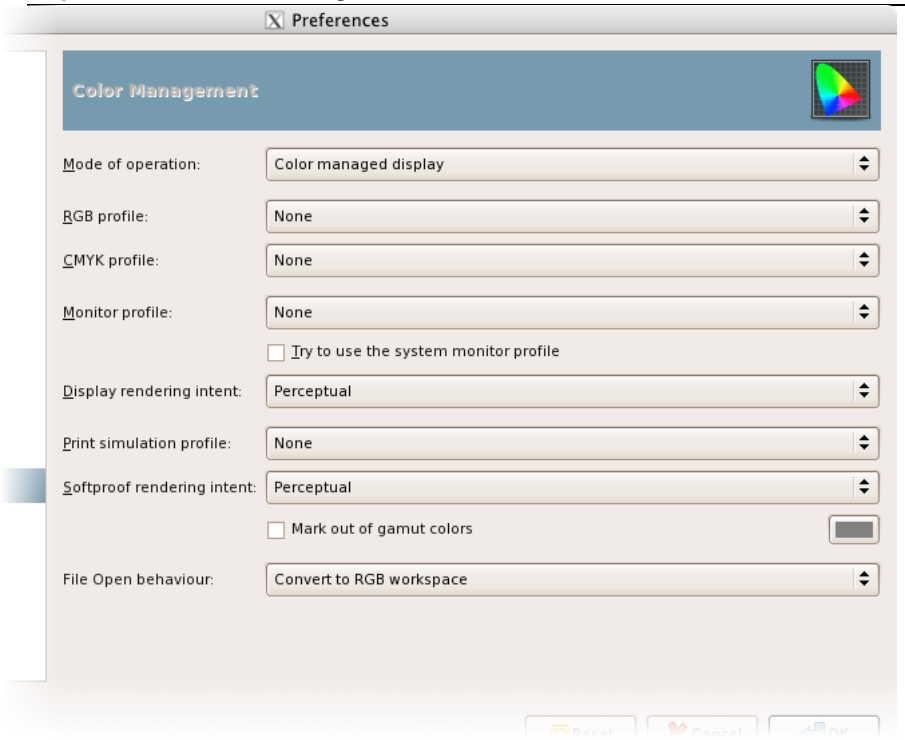
മോണിറ്റർ മിഴിവ്
: മോണിറ്റർ മിഴിവ് പിക്സൽ അനുപാതം, ഇഞ്ച്, തിരശ്ചീനമായും ലംബമായും ആണ്. നിങ്ങൾക്ക് ഇവിടെ തുടരാൻ മൂന്നു മാർഗങ്ങളുണ്ട്:

- ജാലക വ്യവസ്ഥ നിന്ന് പ്രമേയം നേടുക. (എളുപ്പമാർഗ്ഗം, ഒരുപക്ഷേ കൃത്യമല്ലാത്ത).
- Set Manually
- കാലിബ്രേറ്റ് ബട്ടൺ അമർത്തുക.

കാലിബ്രേറ്റ് സംഭാഷണം
: ഞാൻ കാലിബ്രേറ്റ് സംഭാഷണം ശ്രമിച്ചപ്പോൾ എന്റെ മോണിറ്റർ impressively ഓഫ് ആയിരുന്നു. "Calibrate Game" കളിക്കാൻ നേരമ്പോക്കാണ്. ഒരു നേർത്ത ഭരണാധികാരി ആവശ്യമാണ്.

1.14. വർണ്ണ മാനേജ്മെന്റ്

ചിത്രം 12.16. Color Management Preferences



1.14.1. ഓപ്ഷനുകൾ

ഈ താളിൽ ജിമ്പ് കളർ മാനേജ്മെന്റ് ഇച്ഛാനുസൃതമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.
ഓപ്ഷനുകൾ ചില നിങ്ങൾ ഒരു മെനുവിൽ നിന്ന് ഒരു കളർ പ്രൊഫൈൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഉദ്ദേശിച്ച പ്രൊഫൈൽ മെനു ഇതുവരെ ഇല്ല, നിങ്ങൾ Select color profile from disk... ഇനം ക്ലിക്കുചെയ്ത് ചേർക്കാവുന്നതാണ്.

> **സൂചന**
> നിറം പ്രൊഫൈലുകൾ അടങ്ങിയ ഫയലുകൾ തങ്ങളുടെ `. icc` സഫിക്സ് എളുപ്പത്തിൽ തിരിച്ചറിയുന്ന. ഇതോടൊപ്പം അവർ സാധാരണയായി ഏതാനും സ്ഥലങ്ങളിൽ ഒന്നിച്ച് സൂക്ഷിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ Mac OS X ലുള്ള ജിമ്പ് പ്രവർത്തിക്കുന്ന എങ്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് `/Library/ColorSync/Profiles/` ആൻഡ് `Library/Printers/[manufacturer]/Profiles` ശ്രമിക്കണം.

Mode of operation

ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് ജിമ്പ് നിറം മാനേജ്മെന്റ് പ്രവർത്തന തീരുമാനിക്കാം. താങ്കൾക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നവ മൂന്നു രൂപങ്ങൾ ഉണ്ട്:

- No color management: ഈ നിരക്കു ശേഷമേ പൂർണ്ണമായും ജിമിമ്പ ഇറങ്ങി നിറം മാനേജ്മെന്റ് വായ്പൊത്തുന്നു.
- Color managed display: ഈ നിരക്കു നിങ്ങളെ ഡിസ്പ്ലേ കൊടുത്താൽ നിറം പ്രൊഫൈൽ തക്കവണ്ണം ചിത്രങ്ങൾ പൂർണ്ണമായി തിരുത്തിക്കൊണ്ട് ഡിസ്പ്ലേ നൽകാൻ ജിമ്പ് നിറം മാനേജ്മെന്റ് പ്രാപ്തമാക്കാൻ കഴിയും.
- Print simulation: ഈ നിരക്കു ശേഷമേ, നിങ്ങൾ മാത്രമല്ല ഡിസ്പ്ലേ പ്രൊഫൈൽ, മാത്രമല്ല തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രിന്റർ അനുകരണ പ്രൊഫൈൽ അപേക്ഷിക്കാൻ ജിമ്പ് നിറം മാനേജ്മെന്റ് പ്രാപ്തമാക്കാൻ. അങ്ങനെ ചെയ്യുന്നത്, ആ പ്രിന്റർ ഒരു പ്രിന്റ് നിറം ഫലങ്ങളിൽ തിരനോട്ടം നടത്താം.

> **കുറിപ്പ്**
> ജിമ്പ് നിറം മാനേജ്മെന്റ് ഇമേജുകളുടെ പ്രദർശനം, ചിത്ര ഫയലുകളിൽ മാത്രം പ്രൊഫൈലുകൾ ഉൾച്ചേർക്കൽ വർധിപ്പിക്കാനായി ഉപയോഗിക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. പ്രത്യേകിച്ചും ജിമ്പ് ഉള്ളിൽ നിന്ന് അച്ചടിക്കുന്നതിനുള്ള ഉപയോഗിക്കുന്നു വഴി ഒന്നും ഈ ഡയലോഗ് നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഓപ്ഷനുകൾ ഉണ്ട്. പ്രിന്റിംഗ് ജിമ് ഭാഗമല്ല ഒരു കൂടുതൽ സ്പെഷ്യലൈസ് പ്രിന്റിംഗ് എഞ്ചിൻ നടക്കുന്ന പ്രത്യേക ദൗത്യ എന്നതാണ്.

RGB profile
: Select the default color profile for working with RGB images.

CMYK profile
: Select the default color profile for conversion between RGB for the screen work and CMYK for printing.

Monitor profile
: ഈ ഐച്ഛികം ഇടപെടലിനായി രണ്ടു ഘടകങ്ങൾ നൽകുന്നു:

- ഈ ഓപ്ഷൻ ഒരു ഡിസ്പ്ലേ പ്രൊഫൈൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാവൂ. തിരഞ്ഞെടുത്ത വർണ്ണം പ്രൊഫൈൽ സ്ക്രീനിൽ ജിമ്പ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കുന്ന.
- നിങ്ങൾ Try to use the system monitor profile ഓപ്ഷൻ സജീവമാക്കാൻ എങ്കിൽ ജിമ്പ് ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റങ്ങൾ നിറം മാനേജ്മെന്റ് സിസ്റ്റം ഡിസ്പ്ലേകളിലും നൽകിയ നിറം പ്രൊഫൈൽ ഉപയോഗിക്കും.

Display rendering intent
: നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ക്രമീകരിക്കാം പോലെയല്ല ഉദ്ദേശ്യങ്ങളും തർജ്ജമ ഔട്ട്-ഫിലിമിലെ സ്രോതസ്സ് ബഹിരാകാശത്ത് ഇപ്പോഴത്തെ ഡെസ്റ്റിനേഷൻ സ്പേസ് ഉത്പാദക കഴിവ് ആ പൂർണ്ണവ്യാപ്തി നിറങ്ങൾ ആകുന്നു നിറങ്ങൾ ഇടപെടുമ്പോൾ വഴികളും. തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ നാലു രീതി തർജ്ജമ ഇൻഡന്റുകൾ ഉണ്ട്:

- Perceptual
- Relative colorimetric
- സാച്ചുറേഷൻ
- Absolute colorimetric

വ്യക്തിഗത രീതികൾ ഒരു വിവരണം ഇൻഡന്റ് റെൻഡർ എന്നതിൽ കണ്ടെത്താനാകും.

Print simulation mode
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഒരു പ്രിന്റർ പ്രൊഫൈൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാവൂ. തിരഞ്ഞെടുത്ത വർണ്ണം പ്രൊഫൈൽ പ്രിന്റ് അനുകരണ മോഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Softproof rendering intent
: ഈ ഓപ്ഷൻ വീണ്ടും ഇടപെടലിനായി രണ്ട് വ്യത്യസ്ത ഘടകങ്ങൾ ലഭ്യമാക്കുന്നു:

- നിങ്ങൾക്ക് മൃദുവായ തെളിവ് വേണ്ടി റെൻഡറിംഗ് ഉദ്ദേശത്തോടെ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് മെനു ഉപയോഗിക്കാം. അവർ ഇതിനകം ഇന്റന്റ് തർജ്ജമ ഡിസ്പ്ലേ പറഞ്ഞിരിക്കുന്ന അതേ ആകുന്നു.
- നിങ്ങൾ Mark out of gamut colors ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കുകയാണെങ്കിൽ, അച്ചടിക്കാൻ എന്ന് ഒരു നിറം ഒക്കെയും പിക്സൽ പ്രത്യേക നിറം അടയാളപ്പെടുത്തിയ. നിറം ഈ ഉപയോഗിക്കുന്നു നിങ്ങളോടും തെരഞ്ഞെടുത്തത് കഴിയും. നിങ്ങൾക്ക് ഈ ചെക്ക്ബോക്സ് പുറമെ വലതുഭാഗത്ത് നിറം ഐക്കണിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

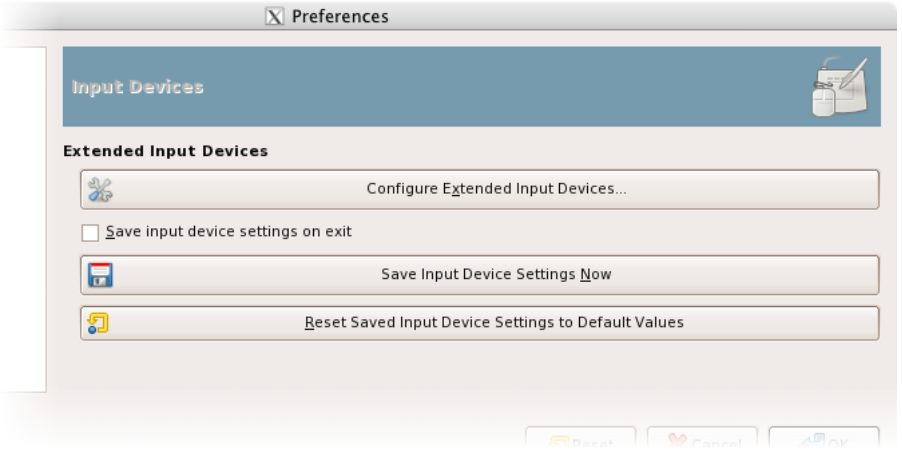
File Open behaviour
: നിങ്ങൾ വർക്ക്സ്പെയ്സ് രീതി പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ഒരു എംബഡഡ് നിറം പ്രൊഫൈൽ അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന ഒരു ഫയൽ തുറക്കുമ്പോൾ ജിമ്പ് എങ്ങനെ നിർണ്ണയിക്കാൻ ഈ മെനു ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇനിപ്പറയുന്ന എൻട്രികൾ നിന്നും തെരഞ്ഞെടുക്കാം:

- Ask what to do: തിരഞ്ഞെടുത്ത എങ്കിൽ, ജിമ്പ് എന്തു ചെയ്യാൻ ഓരോ തവണ ചോദിക്കും.
- Keep embedded profile: നിങ്ങൾ ഈ തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, ജിമ്പ് ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള പ്രൊഫൈൽ പ്രമാണിച്ചു അല്ല വർക്ക്സ്പെയ്സിലേക്ക് ചിത്രം പരിവർത്തനം ചെയ്യും. ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള പ്രൊഫൈൽ ഡിസ്പ്ലേ വേണ്ടി പ്രയോഗിക്കും കാരണം ചിത്രം ശരിയായി ഏതുവിധേനയും പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.
- Convert to RGB workspace: ഈ എൻട്രി തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട് ജിമ്പ് സ്വയം വർക്ക്സ്പെയ്സിലേക്ക് ചിത്രം പരിവർത്തനം ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള നിറം പ്രൊഫൈൽ ഉപയോഗിക്കും.

> **കുറിപ്പ്**
> കൂടുതൽ വിശദീകരണങ്ങൾ വേണ്ടി:
>
> - ICC Profiles are explained in Wikipedia [WKPD-ഐസിസി].
> - OpenICC പദ്ധതി ([OPENICC]) ജിമ്പ് മറ്റുള്ളവരും വലിയ സ്വതന്ത്ര infography പേരുകൾ സഹകരിക്കാനാകും എവിടെയാണെന്ന് കാണുക.
>
> വെബിൽ നിന്ന് ലോഡ് ചെയ്യാൻ നിരവധി പ്രൊഫൈലുകൾ:
>
> - ഐസിസി ഒഴിവാക്കൽ പ്രവര്ത്തനസ്ഥല: ICCsRGB [ICCsRGB]
> - മൈക്രോസോഫ്റ്റ് ഒഴിവാക്കൽ പ്രവര്ത്തനസ്ഥല: MsRGB [MsRGB]
> - അഡോബി RGB98 പ്രവര്ത്തനസ്ഥല: Adobe RGB (1998) [AdobeRGB]
> - ECI (യൂറോപ്യൻ കളർ ഇനിഷ്യേറ്റീവ്) പ്രൊഫൈലുകൾ: ECI [ECI]

1.15. ഇൻപുട്ട് ഡിവൈസുകൾ

ചിത്രം 12.17. Input devices preferences

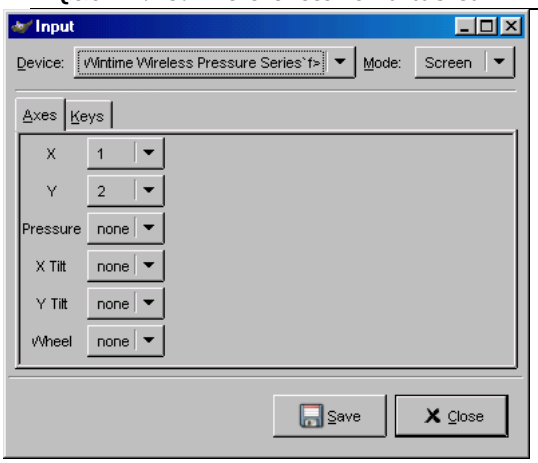


വിപുലീകരിച്ച ഇൻപുട്ട് ഡിവൈസുകൾ

Configure Extended Input Devices

ഈ വലിയ ബട്ടൺ നിങ്ങൾ കമ്പ്യൂട്ടർ ബന്ധപ്പെട്ട ഉപകരണങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു: ടാബ്ലെറ്റ്, മിഡി കീബോർഡ് ... നിങ്ങൾ ഒരു ടാബ്ലറ്റ് ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഇതുപോലെ ഒരു ഡയലോഗ് കാണും:

ചിത്രം 12.18. Preferences for a tablet



Save input device settings on exit

ഈ ബോക്സ് പരിശോധിക്കുക ചെയ്യുമ്പോൾ, ജിമ്പ് നിങ്ങൾ കഴിഞ്ഞ പ്രാവശ്യം quitted ഉപയോഗിക്കുന്ന ഉപകരണം, നിറം, മാതൃക ബ്രഷ് ഓർക്കുന്നു.

Save Input Device Settings Now

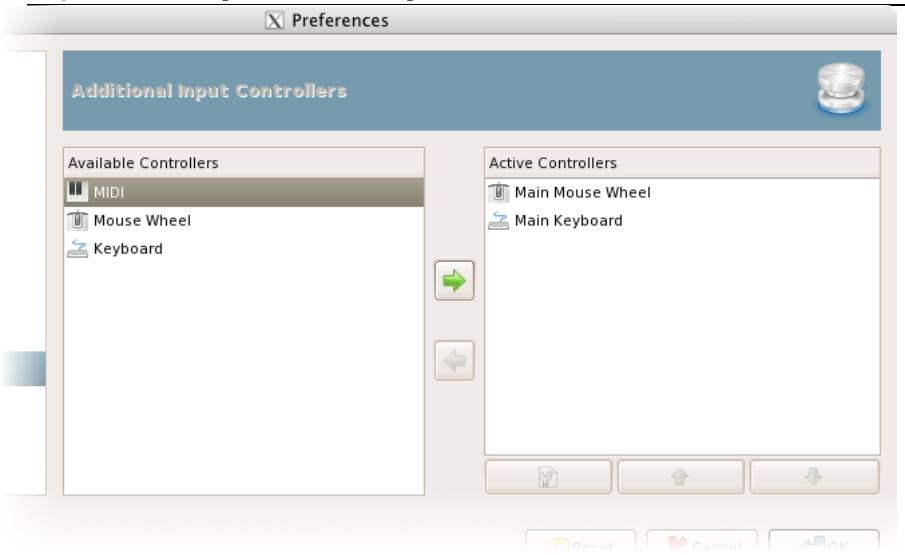
Self explanatory.

Reset Saved Input Device Settings to Default Values

Delete your settings and restore default settings.

1.16. ഇൻപുട്ട് കണ്ട്രോളറുകള്ക്കുള്ള

ചിത്രം 12.19. Input controllers preferences



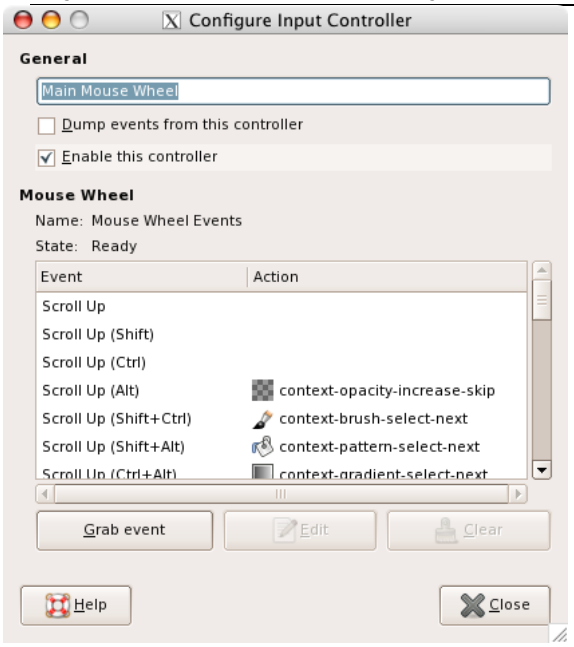
This dialog has two lists of additional input controllers: Available Controllers on the left, Active Controllers on the right.

ഒരു ഇനത്തിന്റെ ഒരു ക്ലിക്കിൽ ഹൈലൈറ്റുചെയ്യാൻ ഒപ്പം നിങ്ങള് ബന്ധപ്പെട്ട ആരോ കീ ക്ലിക്കുചെയ്ത് മറ്റേ ലിസ്റ്റിൽ നിന്നും കൺട്രോളർ നീക്കാൻ കഴിയൂ. ലഭ്യമായ കണ്ട്രോളുകളിലേക്കും ലേക്ക് സജീവ കണ്ട്രോളറുകൾക്കുള്ള ലിസ്റ്റിൽ നിന്ന് ഒരു കൺട്രോളർ നീക്കാൻ ശ്രമിക്കുക, ഒരു ഡയലോഗ് അപ്പ് ചെയുകയും

നിങ്ങൾ കൺട്രോളർ നീക്കം വെറും പ്രവർത്തനം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയും.
നിങ്ങൾ ഒരു (സാധാരണ സജീവം) കൺട്രോളർ അല്ലെങ്കിൽ പകരമായി ഡബിൾ ക്ലിക ്കിൽ ലിസ്റ്റിന്റെ ചുവടെയുള്ള എഡിറ്റ് ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഒരു ഡയലോഗ് വിൻഡോയിൽ ഈ കൺട്രോളർ ക്രമീകരിക്കാം:

മെയിൻ മൌസ് ചക്രം

ചിത്രം 12.20. മെയിൻ മൌസ് ചക്രം



പൊതുവായ

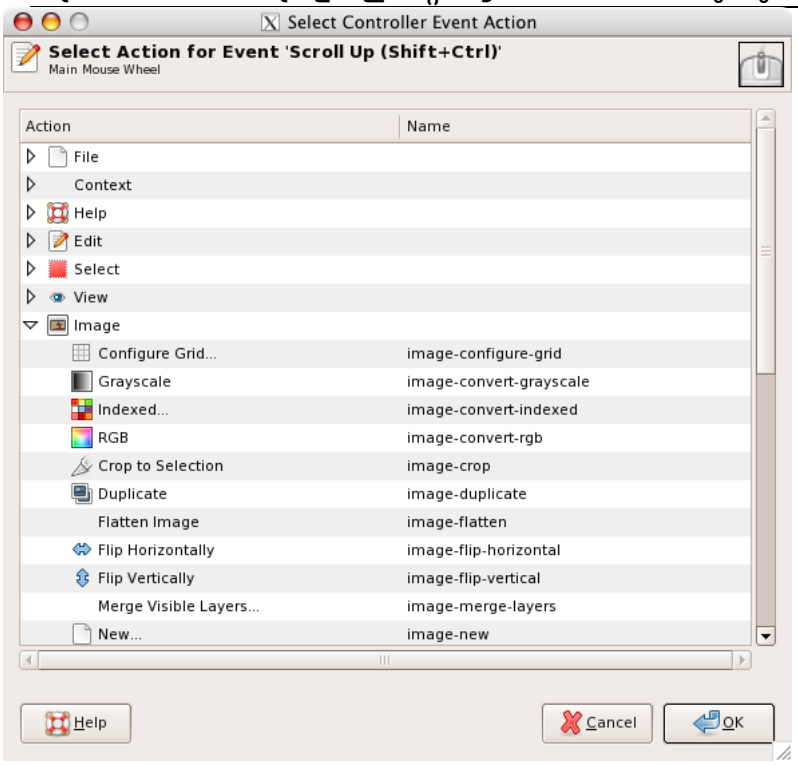
Dump events from this controller
: നിങ്ങൾക്ക് പ്രാപ്തമായ കണ്ട്രോളുകളിലേക്കും സൃഷ്ടിച്ച ഇവന്റ് എന്ന stdout ലെ ഒരു പ്രിന്റ് വേണമെങ്കിൽ ഈ ഐച്ഛികം ചെക്ക് ചെയ്തിരിക്കണം. നിങ്ങൾ ആ ഇവന്റ് കാണാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഒരു ടെർമിനലിൽ നിന്നും GIMP ആരംഭിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ അത് ഷെൽ റീഡയറക്ഷൻ വഴി ഫയൽ ചെയ്യുന്നതിന് stdout അച്ചടിക്കാൻ making വേണം. ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രധാന ഉപയോഗം ഡീബഗ് മാത്രമുള്ളതാണ്.

Enable this controller
: മൌസ് ചക്രം ഒരു പുതിയ പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചേർക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നെങ്കിൽ ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്തിരിക്കണം.

മൌസ് വീൽ പരിപാടികൾ
: സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഈ വിൻഡോ നിങ്ങൾ ഉണ്ട്: ഇടതുവശത്ത്, മൌസ് വീൽ സംബന്ധിച്ചു സാധ്യത ഇവന്റുകൾ, കൂടുതലോ കുറവോ കണ്ട്രോൾ കീകൾ ബന്ധപ്പെട്ട; വലതുഭാഗത്ത്, പ്രവർത്തനം അതിനെ സംഭവിക്കാൻ ഇവന്റ് ഏൽപ്പിച്ചു. രണ്ട് ബട്ടണുകൾ, തിരഞ്ഞെടുത്ത ഇവന്റിന്റെ നടപടി Cancel മറ്റ്, തിരഞ്ഞെടുത്ത ഇവന്റ് Edit ലേക്ക് ഒന്നു.
ചില പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഇതുവരെ ഇവന്റുകൾ നിയമിക്കുന്നു. അവർ ഫങ്ഷണൽ അല്ല അവർ ഉദാഹരണങ്ങൾ തോന്നുന്നില്ല.

ഇവന്റ് നീക്കിവച്ചിരിക്കുന്ന പ്രവർത്തനം തിരഞ്ഞെടുക്കുക
: ഒരു ഇവന്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത് ശേഷം, നിങ്ങൾ Edit ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, ഇനിപ്പറയുന്ന ഡയലോഗ് തുറക്കും:

ചിത്രം 12.21. കൺട്രോളർ ഇവന്റ് ആക്ഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

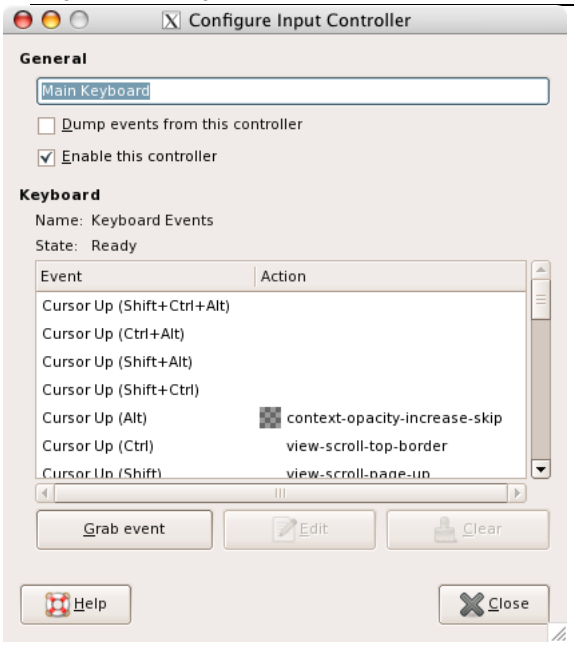


ഒരു പ്രവർത്തനം ഈ ഇവന്റ് ഇതുവരെ നിലവിലുണ്ട്, ജാലകം ഈ പ്രവർത്തനം ന് തുറക്കും. അല്ലെങ്കിലോ, വിൻഡോ പ്രവർത്തനങ്ങൾ കൽപിക്കുന്നത് വിഭാഗങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കും. അത് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് ഒരു പ്രവർത്തനം ക്ലിക്കുചെയ്യുക.

പ്രധാന കീബോർഡിലെ

മൌസ് ചക്രം അതേ വിധത്തിൽ ഈ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. ഇവന്റുകൾ, കീബോർഡിന്റെ ആരോ കീകൾ ബന്ധപ്പെട്ട കണ്ട്രോൾ കീകൾ കൂടിച്ചേർന്ന് അല്ലെങ്കിൽ.

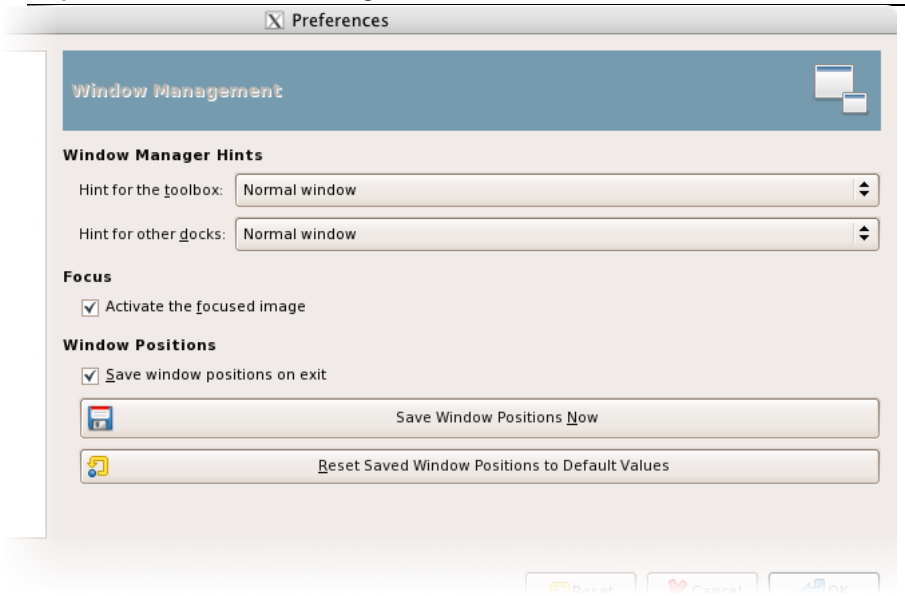
ചിത്രം 12.22. പ്രധാന കീബോർഡിലെ



> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങൾ Creating a variable size brush ഈ സങ്കൽപങ്ങളിൽ ഒരു ഉദാഹരണം കണ്ടെത്തും.

1.17. വിൻഡോ മാനേജ്മെന്റ്

ചിത്രം 12.23. Window Management Preferences



ഈ താളിൽ ജാലകങ്ങൾ ജിമില കൈകാര്യം ഇച്ഛാനുസൃതമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. (.. നിങ്ങൾ ലിനക്സ് ഒരു സാധാരണ ഗ്നോം സെറ്റപ്പ് ഓടുന്നുണ്ട് എങ്കിൽ മെറ്റാസിറ്റിയുടെ ലേക്ക്; തുടങ്ങിയവ ഞാൻ വിൻഡോസ് നിങ്ങളെ വിൻഡോസ് പ്രവർത്തിക്കുകയാണെങ്കിൽ ഇ,) നിങ്ങൾ ജിമ്പ് നേരിട്ട് വിൻഡോസ് കൗശലപൂർവം അല്ലെന്നു പകരം അഭ്യർത്ഥനകൾ വിൻഡോ മാനേജർ അയയ്ക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതാണ്. പല വിൻഡോ മാനേജർമാർ ഉണ്ട്, അവയെല്ലാം നന്നായി പെരുമാറി എന്നതിനാൽ അത് ഇവിടെ വിവരിച്ച ഫംഗ്ഷനുകളും യഥാർത്ഥത്തിൽ വിവരിച്ച പോലെ പ്രവർത്തിക്കും ഉറപ്പുനൽകാനാവില്ലെന്ന്. എന്നിരുന്നാലും, നിങ്ങൾ ഒരു ആധുനിക, standards- കംപ്ലൈന്റ് വിൻഡോ മാനേജർ ഉപയോഗിച്ച് ഇവർ മുറപ്രകാരം.

1.17.1. ഓപ്ഷനുകൾ

വിൻഡോ മാനേജർ സൂചനകൾ

ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് വേണ്ടി ജാലകത്തിന്റെ തരം ആസ്വദിക്കുമെന്ന് തുറയിൽ

നിങ്ങളുടെ ഇവിടത്തെ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ പണിസഞ്ചി, ഡയലോഗുകൾ കൈക്കൊള്ളുന്നവർ തുറയിൽ, ചികിത്സ എങ്ങനെ നിർണ്ണയിക്കാൻ. നീ അവരെ മൂന്നു സാധ്യതകളാണ് ഉണ്ട്:

- നിങ്ങൾ Normal Window തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, മറ്റേതെങ്കിലും ജാലകങ്ങൾ പോലെ പരിഗണിക്കും.
- നിങ്ങൾ Utility Window തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, ടൈറ്റിൽ ബാറിൽ കുറയ്ക്കാൻ ബട്ടൺ അസാന്നിദ്ധ്യം ആണ് തുറയിൽ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ശാശ്വതമായി നിലനിൽക്കും.

ചിത്രം 12.24. Utility window title bar

Normal title bar

ഒരു യൂട്ടിലിറ്റി വിൻഡോയിൽ ടൈറ്റിൽ ബാർ

- നിങ്ങൾ Keep above തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, അവർ എല്ലാസമയത്തും മറ്റെല്ലാ ജാലകം മുന്നിൽ സൂക്ഷിക്കും.

നിങ്ങളുടെ ഇവിടത്തെ മാറ്റുന്ന കുറിപ്പ് നിങ്ങൾ GIMP ആരംഭിക്കാൻ അടുത്ത തവണ പ്രാബല്യത്തിൽ വരില്ല.

ഫോക്കസ്

Activate the focused image

സാധാരണ, ഒരു ഇമേജ് വിൻഡോ (ഫ്രെയിം നിറം ഒരു മാറ്റം മൂലം സാധാരണയായി സൂചിപ്പിച്ചു) ഫോക്കസ്, അത് ജിമ്പ് വേണ്ടി "active image", നിങ്ങൾ അവതരിപ്പിക്കാനും ഏതെങ്കിലും ചിത്ര അനുബന്ധ പ്രവർത്തനങ്ങൾ അതിനാൽ ടാർഗറ്റ് മാറുന്നു. ചിലർ എങ്കിലും, മിനാരങ്ങൾ നൽകിയ ഏതെങ്കിലും ജാലകം സ്വയം ഫോക്കസുചെയ്യും അത്തരം അവരുടെ വിൻഡോ മാനേജർമാരെ സജ്ജമാക്കാൻ ഇഷ്ടപ്പെടുന്നത്. നിങ്ങൾ ഈ ചെയ്യുകയാണെങ്കിൽ, കേന്ദ്രീകൃതമായ ചിത്രങ്ങൾ യാന്ത്രികമായി സജീവമെന്ന് ആവാൻ, നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്ഷൻ അൺചെക്കുചെയ്യുകയാണെങ്കിൽ അംഗീകരിക്കാൻ തക്കവണ്ണം അൻസാരിയുടെ ആണ് കണ്ടെത്തിയേക്കാം.

വിൻഡോ നിലപാടുകൾ

Save window positions on exit

ഈ ഐച്ഛികം, നിങ്ങൾക്ക് ജിമ്പ് ആരംഭിക്കാൻ അടുത്തതവണ, ഡയലോഗ് വിൻഡോകൾ ഒരേ, ഒരേ സ്ഥാനങ്ങൾ നിങ്ങൾ അവസാനം പുറത്തുകടന്നു വരുമ്പോൾ അവർ അധിനിവേശം കാണും.

Save Window Positions Now

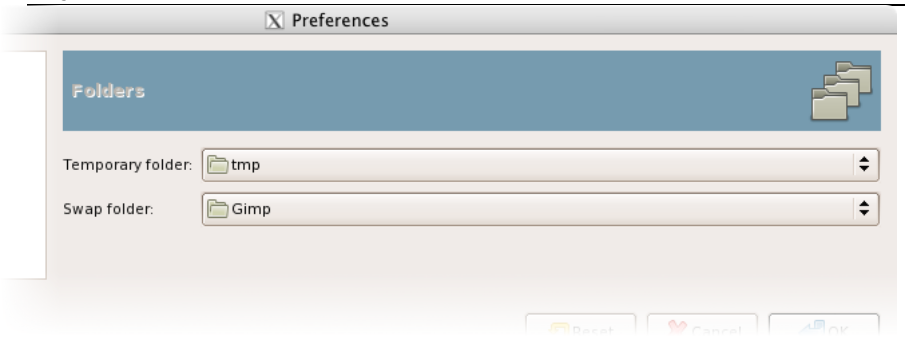
എങ്കിൽ "പുറത്തുകടക്കുമ്പോൾ വിൻഡോ സ്ഥാനങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുക" പരിശോധിക്കാതെ ആണ് മാത്രമേ ഈ ബട്ടൺ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു. അതു നിങ്ങൾ അവർ വഴിയിൽ നിങ്ങൾ ഇഷ്ടപ്പെടുന്ന നിങ്ങളുടെ Windows സജ്ജമാക്കാൻ അപ്പ് ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുക, തുടർന്ന് അവരെ നിങ്ങൾ ജിമ്പ് ആരംഭിക്കാൻ ഓരോ തവണയും ആ ക്രമീകരണമായ എത്തിയിരിക്കുന്നു അനുവദിക്കുന്നു.

Reset Saved Window Positions to Default Values

നിങ്ങൾ സംരക്ഷിച്ച ജാലകങ്ങൾ വയ്ക്കുന്ന കൂടെ തൃപ്തിയില്ലെങ്കിൽ എന്നു തീരുമാനിക്കുക, പകരം അവരെ ചുറ്റും ചലിക്കുന്ന ചെലവഴിക്കാൻ സമയം സ്ഥിര ഇടപാടുകളിലൂടെ അടുക്കൽ ഒന്നു, ഈ ബട്ടൺ അമർത്തി അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ കഴിയും.

1.18. ഫോൾഡറുകൾ

ചിത്രം 12.25. Basic Folder Preferences



ഈ താളിൽ താത്കാലിക ഫയലുകൾ വേണ്ടി ജിമ്പ് ഉപയോഗിക്കുന്ന രണ്ട് പ്രധാന ഫോൾഡറുകൾ ലൊക്കേഷനുകൾ സജ്ജീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. താഴെയുള്ള പേജുകൾ പോലുള്ള നയപ്രഖ്യാപന തുടങ്ങിയവ വിഭവങ്ങൾ തിരഞ്ഞു ലൊക്കേഷനുകൾ യഥേഷ്ടം അനുവദിക്കുക .; അവരെ ബാധകമായ ഒരു വിവരണം വേണ്ടി Data Folders കാണും. നിങ്ങൾ എൻട്രികൾ വഴി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ജാലകം കൊണ്ടുവരുവാൻ വലതുഭാഗത്ത് ബട്ടണുകൾ അമർത്തി ഇവിടെ ഫോൾഡറുകൾ മാറ്റാവുന്നതാണ്.

ഫോൾഡറുകൾ

Temp folder

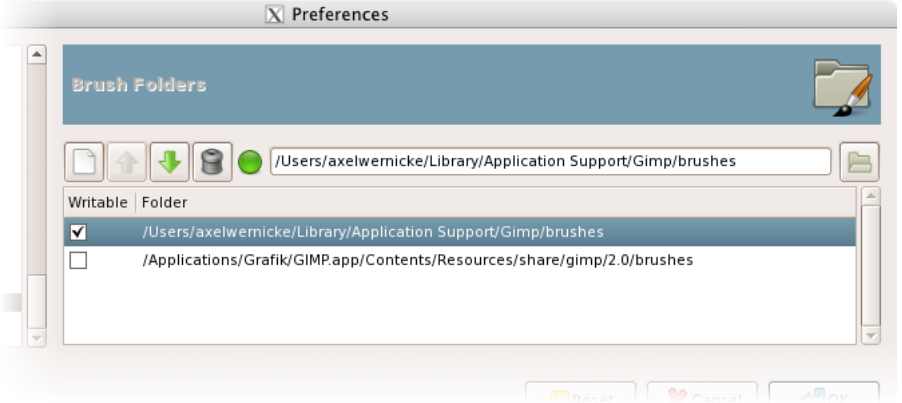
വർക്കിംഗ് ഡാറ്റ താൽക്കാലിക സംഭരണത്തിനായി സൃഷ്ടിച്ച ഫയലുകൾ, തുടർന്ന് ഇതേ ജിമ്പ് സെഷനിൽ ഇല്ലാതാക്കി: ഈ ഫോൾഡറിൽ താത്കാലിക ഫയലുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇത് സ്പെയ്സ് അല്ലെങ്കിൽ ഉയർന്ന പ്രകടനം ധാരാളം ആവശ്യമില്ല. സ്ഥിരമായി, നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ജിമ്പ് ഡയറക്ടറിയിൽ `tmp` വിളിച്ചു ഉപഡയറക്ടറിയിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു, എന്നാൽ ഡിസ്ക് സ്പേസ് വളരെ ഇടുങ്ങിയ, അല്ലെങ്കിൽ ഗുരുതരമായ പ്രകടനം പ്രശ്നങ്ങൾ ഉണ്ട് എങ്കിൽ, ഏതെങ്കിലും ഡയറക്ടറി അത് മാറ്റാൻ കഴിയും. ഡയറക്ടറി നിങ്ങൾ നിലവിലില്ല വേണം എഴുതുവാൻ, അല്ലെങ്കിൽ മോശം കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യും.

Swap folder

ഈ ജിമ് ഇമേജുകളും ഡാറ്റയും തുറന്ന മൊത്തം വ്യാപ്തി ലഭ്യമായ റാം കവിയുമ്പോൾ ഒരു "memory bank" ഉപയോഗിക്കുന്നു ഫോൾഡറാണ്. നിങ്ങൾ വളരെ വലിയ ഇമേജുകൾ, അല്ലെങ്കിൽ പല പാളികൾ ചിത്രങ്ങളുള്ള പ്രവർത്തിക്കുന്നതിനോ നിരവധി ചിത്രങ്ങൾ ഒരേസമയം തുറന്ന് അനുസരിച്ചാണ് ജിമ്പ് സാധ്യതയുള്ള സ്വാപ്പ് സ്ഥലം മെഗാബൈറ്റ് നൂറുകണക്കിന്, അങ്ങനെ ലഭ്യമായ ഡിസ്ക് സ്ഥലവും പ്രകടനം ആവശ്യമായ കഴിയുമെങ്കിൽ തീർച്ചയായും ഈ ഫോൾഡറിനായി ചിന്തിക്കാൻ കാര്യങ്ങൾ. സ്വതവേ, നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ജിമ്പ് ഡയറക്ടറി സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ, പക്ഷേ കൂടുതൽ സ്വതന്ത്ര സ്ഥലമോ അല്ലെങ്കില് ഗണ്യമായി മികച്ച പ്രകടനം മറ്റൊരു ഡിസ്ക് ഉണ്ടെങ്കിൽ, അവിടെ നിങ്ങളുടെ സ്വാപ്പ് ഫോൾഡർ നീക്കുന്നത് നിന്നും കാര്യമായ ആനുകൂല്യം കണ്ടേക്കാം. ഡയറക്ടറി നിലവിലില്ല നിങ്ങൾ എഴുതുവാൻ ഉണ്ടായിരിക്കണം.

1.19. Data Folders

ചിത്രം 12.26. Preferences: Brush Folders



പോലുള്ള നയപ്രഖ്യാപന, പാറ്റേണുകൾ, ഘനമായ മുതലായവ - - ജിമ്പ് പല വിഭവങ്ങളുടെ തരം ഉപയോഗങ്ങൾ ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്ത ഒരു അടിസ്ഥാന സെറ്റ് ജിമ്പ് വിതരണം, മറ്റുള്ളവരെ ഉപയോക്താവ് സൃഷ്ടിച്ച അല്ലെങ്കിൽ ഡൗൺലോഡ് ചെയ്യാം. ജിമ്പ് ആരംഭിക്കുമ്പോൾ ഏത് നിന്നുള്ള സംശയാസ്പദമായ തരം ഇനങ്ങൾ സ്വയം ലഭ്യമാകുന്നില്ല ഡയറക്ടറികൾ ഗണം: ഓരോ അത്തരം റിസോഴ്സ് തരം, നിങ്ങൾ *search path* വ്യക്തമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു മുൻഗണന പേജ് ഇല്ല. ഈ താളുകൾ എല്ലാ വളരെ വളരെ ഒരേ നോക്കുന്നു: നയപ്രഖ്യാപന പേജ് ഒരു ഉദാഹരണമായി വലതുവശത്ത് കൊടുത്തിരിക്കുന്നു.
സ്വതവേ, തിരയൽ പാത്ത് രണ്ട് ഫോൾഡറുകൾ ഉൾപ്പെടുന്നു: എവിടെ ജിമ്പ് സഹിതം ഇൻസ്റ്റോൾ ഇനങ്ങൾ വയ്ക്കുന്നു ഒരു *personal* ഫോൾഡർ, നിങ്ങൾ ചേർത്തത് ഇനങ്ങൾ കാണിയ്ക്കണമോ എവിടെ നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ജിമ്പ് ഡയറക്ടറി, അകത്ത് ഒരു *system* ഫോൾഡർ. സിസ്റ്റം ഫോൾഡർ അടയാളപ്പെടുത്തി പാടില്ല പോലെ റൈറ്റബിൾ, അതിന്റെ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ തുനിയുന്ന ശ്രമിക്കരുത്. സ്വകാര്യ ഫോൾഡർ അടയാളപ്പെടുത്തിയിരിക്കണം പോലെ റൈറ്റബിൾ അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ അവിടെ വെച്ചു ഒഴികെ അതിനുള്ളിൽ ഒന്നും ഇല്ല അതു കൂറ്റനാട്.
ഡയലോഗ് മുകളിലുള്ള ബട്ടണുകൾ ഉപയോഗിച്ച് പാത്ത് ഇഷ്ടാനുസൃതമാക്കാം.

ഓപ്ഷനുകൾ

Select a Folder
: പട്ടികയിൽ ഫോൾഡറുകളിലൊന്നിൽ ക്ലിക്ക്, അത് ഏതൊരു നടപടി അടുത്ത വരുന്നു തിരഞ്ഞെടുത്തിരിക്കുന്നു.

Add/Replace Folder
: നിങ്ങൾ എൻട്രി ബഹിരാകാശത്ത് ഒരു ഫോൾഡർ പേര് ടൈപ്പ് ചെയ്താൽ, അല്ലെങ്കിൽ വലതുഭാഗത്ത് ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് ഇത് നാവിഗേറ്റ്, തുടർന്ന് ഇടത് ബട്ടൺ അമർത്തി ഈ നിങ്ങൾ വ്യക്തമാക്കിയ ഒറ്റ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫോൾഡറിൽ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കും. പട്ടികയിൽ ഒന്നും തിരഞ്ഞെടുത്താൽ, നിങ്ങൾ വ്യക്തമാക്കുന്ന ഫോൾഡർ ലിസ്റ്റ് ചേർക്കും. ടെക്സ്റ്റ് എൻട്രി പ്രദേശം ഇടതു വെളിച്ചം-ചിഹ്നം ചുവപ്പ് പകരം പച്ച ആണെങ്കിൽ, അത് നിങ്ങൾ വ്യക്തമാക്കിയ ഫോൾഡർ നിലവിലില്ല എന്നാണ്. ജിമ്പ് അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഉടനടി തന്നെ ഈ ചെയ്യണം, നിങ്ങൾക്കു അതു സൃഷ്ടിക്കാൻ ചെയ്യും.

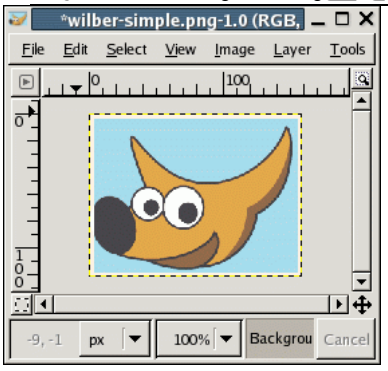
Move Up/Down
: നിങ്ങൾ മുകളിലേക്കുള്ള അമ്പടയാളം താഴേക്കോ-ആരോ ബട്ടണുകൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫോൾഡറിൽ ലിസ്റ്റിൽ താഴെ അല്ലെങ്കിൽ മുൻ ഒറ്റ മാറ്റും. ഫോൾഡറുകൾ ക്രമത്തിൽ വായിച്ചു, ആ ബട്ടണുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ആ ഫോൾഡറുകളിൽ ഇനങ്ങൾ ലോഡ് മുൻഗണന മാറ്റുക.

Delete Folder
: നിങ്ങൾ ട്രാഷ്-ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫോൾഡറിൽ പട്ടികയിൽ നിന്നും ഇല്ലാതാക്കും. (ഫോൾഡർ സ്വയം ബാധിക്കില്ല. വെറുതെ പാത്ത് നിന്നും നീക്കി) സിസ്റ്റം ഫോൾഡർ ഇല്ലാതാക്കുന്നു ഒരുപക്ഷേ ഒരു മോശം ശീലമാണ് ഒന്നും അതു ചെയ്യുന്നത് നിന്നും നിങ്ങളെ തടയുന്നു.

2. ഗ്രിഡുകളുടെ ഗൈഡുകൾ

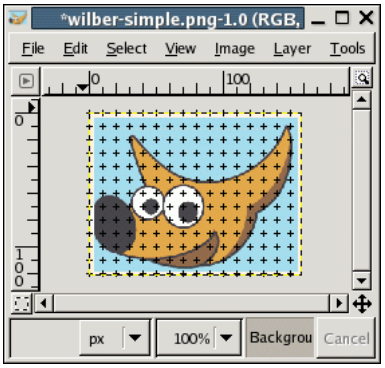
ചിലപ്പോൾ നിങ്ങൾക്ക് നീ വളരെ കൃത്യമായി ഒരു ഇമേജ് എന്തെങ്കിലും സ്ഥാപിക്കുക ചെയ്യേണ്ട പല തവണ സംഭവിക്കും, അത് ഒരു മൗസ് ഉപയോഗിച്ച് എളുപ്പമല്ല അല്ലെന്ന് കണ്ടെത്തി ഉണ്ടായിരിക്കും. പലപ്പോഴും കീബോർഡ് ആരോ കീകൾ ഉപയോഗിച്ച് (നിങ്ങൾ Shift കീ ഹോൾഡ് എങ്കിൽ ഒരു സമയത്ത് ബാധിത വസ്തുവുമായി പിക്സൽ, അല്ലെങ്കിൽ 25 പിക്സൽ നീക്കാൻ ഏത്) മികച്ച ഫലങ്ങൾ ലഭിക്കും കഴിയും, പക്ഷേ GIMP പുറമേ സ്ഥാനനിർണ്ണയം മറ്റ് രണ്ടു എയ്ഡ്സ് നൽകുന്നു എളുപ്പം: ഗ്രിഡുകൾ ഗൈഡുകൾ.

ചിത്രം 12.27. ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന ചിത്രം



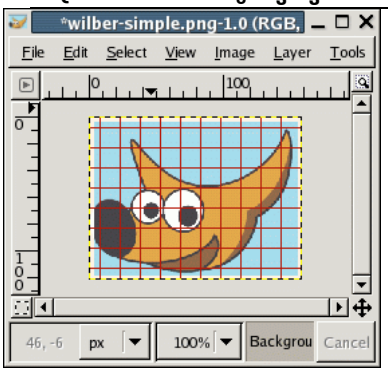
2.1. ചിത്രം ഗ്രിഡ്

ചിത്രം 12.28. സ്ഥിര ഗ്രിഡ് ചിത്രം



ഓരോ ചിത്രം ഒരു ഗ്രിഡ് ഉണ്ട്. ഇത് എപ്പോഴും, പക്ഷേ സഹജമായി അതു നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ View → Show Grid ഓണാക്കാനും വഴി അത് സജീവമാക്കുന്നതിന് വരെ അല്ല ദൃശ്യമാണ്. നിങ്ങൾ ഗ്രിഡുകൾ പലപ്പോഴും സാന്നിധ്യം ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, പ്രിഫറന്സ് ഡയലോഗ് Image Window Appearance പേജിലെ "ഗ്രിഡ് കാണിക്കുക" പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് സ്ഥിര പെരുമാറ്റം മാറ്റാനാകും. (സാധാരണ മോഡ്, ഫുൾസ്ക്രീൻ മോഡ് പ്രത്യേക ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉണ്ട് ശ്രദ്ധിക്കുക.)
സ്ഥിര ഗ്രിഡ് ഭാവം, നിങ്ങൾ GIMP ഇൻസ്റ്റോൾ സജ്ജമാക്കാൻ, പ്ലസ് ആകൃതിയിലുള്ള കറുത്ത crosshairs ഗ്രിഡ് ലൈനുകൾ ഇരുവരും ലംബമായി ഒപ്പം തിരശ്ചീനമായി ഓരോ 10 പിക്സൽ അകലത്തിലുള്ള കൂടെ ഗ്രിഡ് ലൈൻ മുൻഗണ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു. നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗിന്റെ Default Image Grid പേജ് ഉപയോഗിക്കുന്ന സ്ഥിര ഗ്രിഡ് ഇഷ്ടാനുസൃതമാക്കാം. നിങ്ങൾ മാത്രം നിലവിലെ ചിത്രം ഗ്രിഡ് ഭാവം മാറ്റണമെങ്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നും Image → Configure Grid തിരഞ്ഞെടുത്താൻ അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ കഴിയും: ഈ Configure Grid ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു.

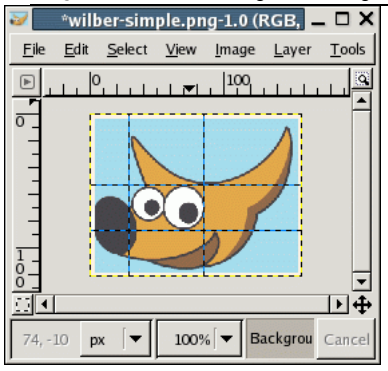
ചിത്രം 12.29. ഒരു വ്യത്യസ്ത ഗ്രിഡ് രീതിയിൽ



മാത്രമല്ല ഒരു ഗ്രിഡ് ദൂരവും സ്പേഷ്യൽ ബന്ധങ്ങൾ വിധിക്കുന്നു സഹായകരമാണ്, അത് കൃത്യമായി ഗ്രിഡ് കാര്യങ്ങൾ വിന്യസിക്കുക നിങ്ങൾക്ക് അനുമതി കഴിയും, നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ View → Snap to Grid ടോഗിൾ എങ്കിൽ: ഈ പോയിന്റർ എബൌട്ട് ഏതെങ്കിലും ഗ്രിഡ് ലൈൻ ലേക്ക് "പാവോ" കാരണമാകുന്ന ഒരു നിശ്ചിത ദൂരം ഉള്ളിൽ. നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗിന്റെ Tool Options പേജിലെ "സ്നാപ്പ് ദൂരം" ക്രമീകരണം വഴി സ്നാപ്പ് ദൂരം ഉമ്മരപ്പടി ഇഷ്ടമുള്ളരീതിയിലാക്കാം പക്ഷെ അധികമാളുകളും 8 പിക്സൽ സ്ഥിര മൂല്യം തികച്ചും തോന്നുന്നില്ല. (ഗ്രിഡിലെ ദൃശ്യമല്ല പോലും. എന്നിരിക്കിലും, നിങ്ങളെ ഇത് ചെയ്യണമെന്ന് എന്തുകൊണ്ടാണ് സങ്കൽപിക്കാൻ എളുപ്പമാണ് ഗ്രിഡിലേക്ക് സ്നാപ്പ് തികച്ചും സാധ്യമാണ് ശ്രദ്ധിക്കുക.)

2.2. വഴികാട്ടി

ചിത്രം 12.30. നാലു ഗൈഡുകൾ ചിത്രം



guides: ഇമേജ് ഗ്രിഡ് പുറമെ, GIMP ഞാനും നിങ്ങളെ സ്ഥാനനിർണ്ണയം എയ്ഡ് ഒരു കൂടുതൽ മികവുറ്റ തരം നൽകുന്നു. ഈ ഇത് കോവക്ക സമയത്ത്, നിങ്ങൾ താൽക്കാലികമായി ഒരു ഇമേജ് പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയും തിരശ്ചീനമായി ലംബമായതോ രേഖകളുണ്ട്.
ഒരു ഗൈഡ് സൃഷ്ടിക്കാൻ, ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ ഭരണാധികാരികൾ ഒന്ന് ക്ലിക്ക് മാർഗദർശനവും പിൻവലിക്കുകയും, mouse button അമർത്തിപ്പിടിച്ച് അമർത്തി. ഗൈഡ് തുടർന്ന് പോയിന്റർ തുടർന്നുവരുന്ന ഒരു നീല, ഒന്നിടവിട്ട വര, കാണിക്കുന്നു. ഉടൻ ഒരു ഗൈഡ് സൃഷ്ടിക്കാൻ പോലെ “Move” ഉപകരണം നീക്കുക ഐക്കണിന്റെ സജീവമാക്കി മൌസ് പോയിന്റർ മാറ്റങ്ങൾ ആണ്.
നിങ്ങൾ കൃത്യമായി ഇമേജിൽ ഗൈഡ്, New Guide (by Percent) കമാൻഡ്, അല്ലെങ്കിൽ New Guides from Selection കമാൻഡ് സ്ഥാപിക്കുക അനുവദിക്കുന്ന New Guide കമാൻഡ്, ഒരു ഗൈഡ് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും.
നിങ്ങൾ എവിടെയായിരുന്നാലും സ്ഥാനങ്ങളിലാണ് നിങ്ങൾ അത്രയും ഗൈഡുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. സജീവമാക്കുന്നതിന് പണിസഞ്ചി നീങ്ങുന്നു ഉപകരണം (അല്ലെങ്കിൽ M കീ അമർത്തുക) നിങ്ങൾ സൃഷ്ടിച്ച ശേഷം ഒരു ഗൈഡ് നീക്കുന്നതിന്, അപ്പോൾ നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് വലിച്ചിടാനാകും ഒരു ഗൈഡ്. ഒരു ഗൈഡ് ഇല്ലാതാക്കാൻ, ലളിതമായി ചിത്രം പുറത്ത് ഡ്രാഗ്. Shift കീ ഹോൾഡിങ്, നിങ്ങൾ ഒരു ഫലപ്രദമായ വിന്യാസം എയ്ഡ് പോലെ വഴികാട്ടികളേ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ഗൈഡ് എല്ലാം നീക്കാൻ കഴിയൂ.
ഗൈഡുകൾ പെരുമാറ്റം “Move” ടൂൾ Move (പിന്നിടുമ്പോൾ) മോഡ് ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. *Layer* മോഡ് തിരഞ്ഞെടുത്തിരിക്കുകയാണെങ്കിലും, മൌസ് പോയിന്റർ ഉടനെ ഒരു ഗൈഡ് അടുത്താണ് ലഭിക്കുന്നു ഒരു ചെറിയ കയ്യിൽ മാറുന്നു. അപ്പോൾ ഗൈഡ് ആക്റ്റിവേറ്റ് അതു ചുവപ്പാകുകയും, നിങ്ങൾ ഗൈഡ് നീക്കുകയോ അത് തിരികെ ഭരണാധികാരിയായ നീങ്ങുകയാണോ അതിനെ ഇല്ലാതാക്കാൻ കഴിയും. *Selection* മോഡ് തിരഞ്ഞെടുത്താൽ, നിങ്ങൾ ഒരു ഗൈഡ് സ്ഥാനം സാധിക്കും, എന്നാൽ അതിനു ശേഷം നീക്കാൻ കഴിയില്ല.
ഗ്രിഡ് നിലയിൽ, ഇമേജ് മെനുവിൽ View → Snap to Guides ഓണാക്കാനും വഴി, സമീപത്തുള്ള ഗൈഡുകളിലേക്കുള്ള സ്നാപ്പ് സൂചിക കാരണമാകും. നിങ്ങളെ ഗൈഡുകൾ ഉണ്ട് അവർ നിങ്ങളെ ശരിയായി ചിത്രം ന്യായം ബുദ്ധിമുട്ട് കൊയ്യുന്നു, നിങ്ങൾക്ക് View → Show Guides ഓണാക്കാനും അവരെ മറയ്ക്കാം. അത് നിങ്ങൾ ഒരു ഗൈഡ് സൃഷ്ടിക്കാൻ ശ്രമിക്കുമ്പോൾ ഒന്നും സംഭവിക്കുന്നത് കാണുന്നില്ല അടുത്ത തവണ ആശയക്കുഴപ്പത്തിലാക്കി ലഭിക്കും, നിങ്ങൾ മാത്രം ഏതുനിമിഷവും ഈ ചെയ്യുന്ന നിർദ്ദേശം.
അതു നിങ്ങൾക്ക് കാര്യങ്ങൾ എളുപ്പം വരുത്തിയാൽ നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് Image Windows Appearance പേജിൽ ഗൈഡുകൾ സ്ഥിര പെരുമാറ്റം

മാറ്റാനാകും. Show guides അപ്രാപ്തമാക്കുന്നു ഒരുപക്ഷേ ഒരു മോശം ശീലമാണ് എന്നാൽ, വെറും തന്നിരിക്കുന്ന കാരണവുമുണ്ട്.
നിങ്ങൾ Image → Guides → Remove all Guides കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഗൈഡുകൾ നീക്കംചെയ്യാൻ കഴിയും.

കുറിപ്പ്

ഗൈഡുകൾ മറ്റൊരു ഉപയോഗം: Guillotine പ്ലഗിൻ ഉപ-ഒരു കൂട്ടം ചിത്രങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് ഭാഗിക്കാനാകും ഗൈഡുകളുടേയും ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.

3. ഒരു ഗ്രിഡ് റെൻഡർ

എങ്ങനെ നിങ്ങൾ യഥാർത്ഥത്തിൽ ചിത്രത്തിന്റെ ഭാഗമായ ഒരു ഗ്രിഡ് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും? നിങ്ങൾ ഇമേജ് ഗ്രിഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഇത് ചെയ്യാനാവില്ല: മാത്രമേ സഹായിക്കും, കൂടാതെ മോണിറ്റർ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു സ്ക്രീൻഷോട്ടിൽ മാത്രമേ കാണാനാകൂ. എന്നിരിക്കിലും, ഇമേജ് ഗ്രിഡ് വളരെ സമാനമായ ഒരു ഗ്രിഡ് റെന്റർ Grid പ്ലഗിൻ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. (യഥാർത്ഥത്തിൽ, പ്ലഗിൻ ഗണ്യമായി കൂടുതൽ ഓപ്ഷനുകൾ ഉണ്ട്.)
ഇതും Grid and Guides കാണുക.

4. എങ്ങനെ നിങ്ങളുടെ ടൈൽ കാഷെ സജ്ജമാക്കുക

ചിത്രങ്ങളുടെ മനശാസ്ത്രം കൈകാര്യം സമയത്ത്, ജിമ്പ് വളരെ പ്രധാന മെമ്മറി ആവശ്യം മാറുന്നു. കൂടുതൽ നല്ലത് ലഭ്യമാണ്. GIMP ഫാസ്റ്റ് ഉപയോക്താവിന്റെ സുഖപ്രദമായ ചിത്രങ്ങൾ പണി നിലനിർത്താൻ ശ്രമിക്കണം, പോലെ ഫലപ്രദമായ കഴിയുന്നത്ര ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റം മെമ്മറി ലഭ്യമായ വിഭവങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. സ്ലോ മാറ്റാവുന്ന അല്ല ഡിസ്ക് അല്ലെങ്കിൽ ഫാസ്റ്റ് പ്രധാന റാം മെമ്മറിയിൽ: ഡാറ്റ മെമ്മറി, ചികിത്സ സമയത്ത്, ഗ്രാഫിക് ഡാറ്റ, ഡാറ്റ മെമ്മറി രണ്ടു വ്യത്യസ്ത രൂപങ്ങളിൽ നിലവിലില്ല കഴിഞ്ഞില്ല ഏത് ബഫേറ്ഡ് ബ്ലോക്കുകളിൽ സംഘടിപ്പിക്കുന്നത്. ജിമ്പ് വെയിലത്ത് റാം ഉപയോഗിയ്ക്കുന്നു, അതു ഈ മെമ്മറി കുറിയ പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്ന, അത് ശേഷിക്കുന്ന ഡാറ്റ വേണ്ടി ഹാർഡ് ഡിസ്ക് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഗ്രാഫിക് ഡാറ്റ ഈ കഷണങ്ങൾ സാധാരണയായി "ടൈലുകൾ" എന്നാണ് ഇവ അറിയപ്പെടുന്നത് മുഴുവൻ സിസ്റ്റം "ടൈൽ കാഷെ" എന്ന് വിളിക്കുന്നു.
ടൈൽ കാഷ് ഒരു താഴ്ന്ന മൂല്യം ജിമ്പ് ഡാറ്റ ഡിസ്ക് ലഭ്യമാണ് റാം യഥാർത്ഥ ഉപയോഗം അല്ല, ആരും യഥാർത്ഥ കാരണത്താൽ ഡിസ്കുകൾ പ്രവർത്തിക്കും making, വളരെ വേഗം അയയ്ക്കുന്നു എന്നാണ്. ടൈൽ കാഷെ എത്താതെ ഒരു മൂല്യം, മറ്റ് അപ്ലിക്കേഷനുകളും പുറമേ ഡിസ്കുകൾ വളരെ ഹാർഡ് പ്രവർത്തിക്കും തിങ്ങുന്ന സ്വാപ്പ് സ്പെയിസ്, ഉപയോഗിക്കാൻ നിർബന്ധിക്കപ്പെടുകയും കുറവ് സിസ്റ്റം വിഭവങ്ങൾ അവർക്ക് ആരംഭിക്കും; അവരിൽ ചിലർ പോലും അവസാനിപ്പിക്കാം അല്ലെങ്കിൽ തുടങ്ങും റാം മൂലം അഭാവം തകരാറുകൾ ലേക്ക്.
നിങ്ങൾക്ക് എങ്ങനെ ടൈൽ കാഷെ വലുപ്പം ഒരു നമ്പർ തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ? ഇവിടെ നിങ്ങൾ ഏത് മൂല്യം തീരുമാനിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നതിനായി ചില നുറുങ്ങുകൾ, അതുപോലെ ഏതാനും തന്ത്രങ്ങൾ ഇവയാണ്:

- ലളിതമായ മാർഗം തന്നെ ഈ കുറിച്ച് മറക്കരുത് സ്ഥിരസ്ഥിതിതന്നെ പ്രവൃത്തികൾ പ്രതീക്ഷിക്കുന്നു എന്നതാണ്. ഈ കമ്പ്യൂട്ടറുകൾ ചെറിയ റാം ഉണ്ടായപ്പോൾ, ഒരേ സമയം ഒന്നോ രണ്ടോ മറ്റ് അപ്ലിക്കേഷനുകൾ നടത്തുമ്പോൾ ഭൂരിഭാഗം ആളുകളും ജിമ്പ് ചെറിയ ചിത്രങ്ങൾ നൽകാൻ ശ്രമിക്കുകയും ഉപയോഗയോഗ്യമായ രീതി ആയിരുന്നു. നിങ്ങൾ സ്ക്രീൻ ലോഗോകളും ഉണ്ടാക്കുവാൻ ജിമ്പ് ഉപയോഗിക്കാൻ എളുപ്പമാണ് ചെയ്യണമെന്ന് മാത്രം എങ്കിൽ ഇത് പ്രതിവിധി.
- നിങ്ങൾ മെമ്മറി-പറയുന്നു ധാരാളം ആധുനിക കമ്പ്യൂട്ടർ ഉണ്ടെങ്കിൽ, 512 എംബി അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ റാം പാതി ടൈൽ കാഷെ സജ്ജീകരിക്കുന്നത് more-ഒരുപക്ഷേ ജിമ്പ് നല്ല പ്രകടനം മിക്ക സാഹചര്യങ്ങളിൽ മറ്റ് അപ്ലിക്കേഷനുകൾ മതില് ഇല്ലാതെ തരും. ഒരുപക്ഷേ നിങ്ങളുടെ റാം 3/4 പോലും പിഴ തന്നെ.
- നിനക്ക് വേണ്ടി അത് ചെയ്യാൻ ആരെയെങ്കിലും ചോദിക്കുക, ഒരേ സമയം ഒന്നിലധികം ഉപയോക്താക്കളെ സേവിക്കുന്ന ഒരു കമ്പ്യൂട്ടറിൽ കാര്യത്തിൽ ഒരു നല്ല ആശയം ആകാം: ആ വഴി അഡ്മിനിസ്ട്രേറ്റർ മറ്റ് ഉപയോക്താക്കളെ മെഷീൻ പലവിധമാർഗ്ഗങ്ങളിലൂടെ നിങ്ങൾക്ക് ഗംഗേ നേടുകയും ചെയ്യരുത്, നിങ്ങൾ ലഭിക്കും മോശമായി underperforming ജിമ്പ്. അതു നിങ്ങളുടെ മെഷീൻ മാത്രമേ ഒരു സമയം തന്നിരിക്കുന്ന ഒരു സിംഗിൾ യൂസർ ലെ എങ്കിൽ, ഈ സേവനത്തിന് വില പോലെ പണം, അല്ലെങ്കിൽ പാനീയങ്ങൾ അർഥം.
- മൂല്യം ഒരു ബിറ്റ് ഓരോ തവണ മാറ്റുന്നതിൽ ആരംഭിക്കുക അത് ഓരോ വിലവർധനയിലും വേഗത്തിലും വേഗത്തിൽ പോകുന്നു എന്ന് പരിശോധിക്കുക, എന്നാൽ സിസ്റ്റം മെമ്മറി അഭാവം കുറിച്ച് പരാതി ഇല്ല. ചിലപ്പോൾ മെമ്മറി അഭാവം ചില പ്രയോഗങ്ങൾ മറ്റുള്ളവരോട് ഇടം കൊല്ലപ്പെട്ടു ചെയ്തുകൊണ്ടിരിക്കുന്ന പെട്ടെന്നു കാണിക്കുന്ന നഗരകേന്ദ്രീകൃതങ്ങളാണ്.
- ചില ലഘു ഗണിത ശേഷം ഒരു ബാധിക്കാവുന്ന മൂല്യം കണക്കാക്കാൻ. ഒരുപക്ഷേ നിങ്ങൾ പിന്നീട് രൂപയുടെ ഉണ്ടായിരിക്കും, പക്ഷേ മറ്റ് മുൻ രീതികൾ ഉപയോഗിച്ച് ഏതുവിധേനയും .യേശുദാസിന് ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. കുറഞ്ഞത് സംഭവിക്കുന്നത് എന്താണെന്ന് നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ നിന്ന് മികച്ച ലഭിക്കും.

നിങ്ങൾക്ക് അവസാന ഓപ്ഷൻ സ്നേഹിക്കുകയും, ആരംഭിക്കാൻ ഒരു നല്ല മൂല്യം നേടുകയും ആഗ്രഹിക്കുന്ന കരുതുക. ആദ്യം, നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിനെ കുറിച്ചും ചില ഡാറ്റ വേണ്ട. ഈ ഡാറ്റ റാം തുക നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റത്തിൽ ഇൻസ്റ്റോൾ, ലഭ്യമായ ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റത്തിന്റെ സ്വാപ്പ് സ്പെയിസ്, ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റത്തിന്റെ സ്വാപ്പ് ആൻഡ് ജിമ്പ് ന്റെ സ്വാപ് ഉപയോഗിക്കുന്ന ഡയറക്ടറി സംഭരിക്കാൻ ആ ഡിസ്കുകളുടെ സ്പീഡ് പൊതുവേ ശീലമാണ്. നിങ്ങൾ എല്ലാവരും സമാനമായ എന്നത് കാര്യം ഒറ്റ വേഗത്തിൽ മന്ദഗതിയിലുള്ളതോ വ്യക്തമായി തോന്നും കാണാൻ ആണ്, ഡിസ്ക് പരിശോധനകൾ ചെയ്യേണ്ടത് ചെയ്യരുത് ഡിസ്കുകളുടെ ആർപിഎം പരിശോധിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ. നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗിന്റെ ഫോൾഡറുകൾ പേജിൽ ജിമ്പ് ന്റെ സ്വാപ്പ് ഡയറക്ടറി മാറ്റാനാകും.
ചെയ്യാൻ അടുത്ത കാര്യം നിങ്ങൾ ജിമ്പ് അധികം ഒരേ സമയം പ്രവർത്തിപ്പിക്കാനുള്ള മറ്റ് അപ്ലിക്കേഷനുകൾ ആവശ്യമായ ഉറവിടങ്ങൾ എങ്ങനെ കാണുന്നു എന്നതാണ്. അതിനാൽ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ തുടങ്ങുന്നതിനും അവരുമായി എന്തെങ്കിലുമൊക്കെ ജോലി ചെയ്യാൻ, തീർച്ചയായും ജിമ്പ് ഒഴികെ ഉപയോഗ പരിശോധിക്കുക. നിങ്ങൾ എന്തു ഒഎസ് എന്തു പരിസ്ഥിതി നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന ൽ അനുസരിച്ച് സ്വതന്ത്ര അല്ലെങ്കിൽ മുകളിൽ പോലുള്ള പ്രയോഗങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന നമ്പറുകൾ അവശേഷിക്കുന്നു മെമ്മറി, ഫയൽ കാഷെ ഉൾപ്പെടെ ആണ്. മോഡേൺ യുണിക്സ് വലിയ ഫയൽ പ്രമാണിച്ചു കാഷേകളും ബഫർ കഴിയും വേണ്ടി, സ്വതന്ത്ര വളരെ ചെറിയ പ്രദേശത്തെ സൂക്ഷിക്കുന്നു. ലിനക്സ് ന്റെ *free* കമാൻഡ് നിങ്ങൾക്ക് ഗണിതം ചെയ്യുന്നു “free” പറയുന്നു നിരയുടെ, വരി “-/+ buffers/cache” പരിശോധിക്കുക. സൗജന്യ സ്വാപ്പ് കുറിക്കുക.
ഇപ്പോൾ തീരുമാനങ്ങളും ലഘു ഗണിത ഒരു ബിറ്റ് സമയം. അടിസ്ഥാനപരമായി ആശയം നിങ്ങൾ റാം, അല്ലെങ്കിൽ റാം പ്ലസ് ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റം സ്വാപ്പ് എല്ലാ ടൈൽ കാഷെ കെട്ട ചെയ്യണമെന്ന് തീരുമാനിക്കാൻ ആണ്:

1. നിങ്ങൾ പ്രയോഗങ്ങൾ ധാരാളം മാറ്റാം? അല്ലെങ്കിൽ കാലം ജിമില പരിശ്രമിക്കും? നിങ്ങൾ ജിമ് ധാരാളം സമയം ചെലവഴിക്കുന്ന പക്ഷം നിങ്ങൾക്ക് ലഭ്യമായ സ്വതന്ത്ര റാം പ്ലസ് സ്വതന്ത്ര സ്വാപ്പ് പരിഗണിക്കുക; ഇല്ലെങ്കിൽ, താഴെ പറയുന്ന രീതികൾ ലേക്ക് പോകേണ്ടതുണ്ട്. (. നിങ്ങൾ അത് പരതുന്നതിനോടൊപ്പം തോന്നുന്നെങ്കിൽ, ഇനിപ്പറയുന്ന ഘട്ടങ്ങൾ പരിശോധിക്കുക) നിങ്ങൾക്ക് ഉറപ്പാണോ എങ്കിൽ നിങ്ങൾ സ്വിച്ച് ഏതാനും മിനിറ്റ് അപ്ലിക്കേഷനുകൾ മാത്രം സ്വതന്ത്ര റാം count വെറും അന്തിമ തീരുമാനം പോകുക; പരിശോധിക്കാൻ ഇനി കാര്യങ്ങൾ.
2. ജിമ്പ് സ്വാപ്പ് അതേ ഫിസിക്കൽ ഡിസ്ക് തത്സമയ ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റം സ്വാപ്പ് വരുന്നുണ്ടോ? അങ്ങനെയെങ്കിൽ, റാം സ്വാപ്പ് ചേർക്കുക. അല്ലാത്തപക്ഷം അടുത്ത ഘട്ടത്തിലേക്ക് പോകുക.
3. ജിമ്പ് സ്വാപ്പ് സൂക്ഷിക്കുന്ന ഡിസ്ക് വേഗത്തിൽ ഒഎസ് സ്വാപ്പ് അല്ലെങ്കിൽ ഒരേ സ്പീഡ് സൂക്ഷിക്കുന്ന ഡിസ്ക് ആണോ? കുറഞ്ഞവേഗതയിൽ എങ്കിൽ മാത്രമേ സൗജന്യമായി റാം എടുത്തു; വേഗത്തിൽ സമാനമായ ഉണ്ടെങ്കിൽ, സൗജന്യ റാം സ്വാപ്പ് ചേർക്കുക.
4. നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ ഒരു നമ്പർ ഉണ്ട് അത് വെറും സ്വതന്ത്ര റാം അല്ലെങ്കിൽ സൗജന്യ റാം പ്ലസ് സ്വതന്ത്ര ഒഎസ് സ്വാപ്പ് ആകും. സുരക്ഷിതം ഭാഗത്തു ആയിരിക്കും ഒരു ബിറ്റ് കുറയ്ക്കാനും ഒപ്പം നിങ്ങൾ ഒരു നല്ല തുടക്കം ആയി ഉപയോഗിക്കാം ടൈൽ കാഷെയാണ്.

നിങ്ങൾക്ക് കാണാൻ കഴിയുന്ന പോലെ, എല്ലാ സ്വതന്ത്ര വിഭവങ്ങൾ പരിശോധിക്കുമ്പോൾ കുറിച്ച്, ഒഎസ് സ്വാപ്പ് ഉപയോഗിച്ച് രൂപയുടെ അല്ലെങ്കിൽ സഹായവും അധികം പ്രശ്നങ്ങൾ കാരണമാകും എന്ന് തീരുമാനിക്കും.
നിങള്ക്ക് ഈ മൂല്യം ക്രമീകരിക്കുക ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചില കാരണങ്ങൾ ഉണ്ട്. അടിസ്ഥാന ഒറ്റ നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ഉപയോഗ പാറ്റേൺ മാറ്റങ്ങൾ, അല്ലെങ്കിൽ മാറ്റുന്നതിൽ ഹാർഡ്വെയർ തന്നെ. , നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടർ, അല്ലെങ്കിൽ വേഗത എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കുന്നു കുറിച്ച് നിങ്ങളുടെ അനുമാനങ്ങൾ അർഥം ഇനിമുതൽ സാധുതയില്ല. സമാനമായ ഒരു മൂല്യം അല്ലെങ്കിൽ പൂർണ്ണമായും ഒരു പുതിയ മൂല്യം നിങ്ങളെ പുറന്തള്ളാനും കഴിയുന്ന മുൻ ഘട്ടങ്ങൾ, ഒരു reevaluation ആവശ്യമായി വരും.
അതു അതേസമയം മറ്റ് അപ്ലിക്കേഷനുകൾ മാറ്റാതെ ഫാസ്റ്റ് ആണ് ജിമ്പ്, വളരെ സാവധാനത്തിൽ പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്ന അതിനും കാരണം മൂല്യം മാറ്റാൻ മറ്റൊരു കാരണം; ഈ ജിമ്പ് മറ്റ് അപ്ലിക്കേഷനുകൾ കുറവും ഇല്ലാത്ത കൂടുതൽ മെമ്മറി ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയുമെന്നാണ്. മറുവശത്ത്, മതിയായ മെമ്മറി ഇല്ലാത്ത കുറിച്ച് മറ്റ് അപ്ലിക്കേഷനുകൾ പരാതി നേടുകയും എങ്കിൽ അതു നിങ്ങൾ അതു ഇത്രയധികം അനുവദിച്ചിരിക്കുന്നു ജിമ്പ് പന്നി പ്രയോജനം.
മാത്രമേ റാം ഉപയോഗിക്കാൻ തീരുമാനിച്ചു ജിമ്പ് സാവധാനം പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്ന, നിങ്ങൾ മൂല്യം ഒരു ബിറ്റ് വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന പരീക്ഷിക്കാം, മറിച്ച് എല്ലാ സ്വതന്ത്ര സ്വാപ്പ് ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരിക്കലും. കേസ് മറിച്ച് എങ്കിൽ റാമും സ്വാപ്പ് രണ്ടും ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾ വിഭവങ്ങൾ അഭാവം പ്രശ്നങ്ങൾ ഉണ്ട്, പിന്നെ നിങ്ങൾ ജിമ്പ് ലഭ്യമാണ് റാം തുക കുറയ്ക്കുകയാണ് വേണം.
മറ്റൊരു ഹാട്രിക് വളരെ ഡിസ്കിൽ, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ ഫയലുകളുടെ ഏറ്റവും പ്രവാസം ആരുണ്ട് മറ്റൊരു ഡിസ്കിൽ സ്വാപ്പ് ദിശ എന്നതാണ്. അനവധി ഡിസ്കുകൾ മേൽ ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റം സ്വാപ് ഫയൽ പ്രചരിപ്പിക്കുക പൊതുവിൽ, അപ്പ് കാര്യങ്ങൾ വേഗത്തിലാക്കാൻ ഒരു നല്ല വഴി. തീർച്ചയായും, നിങ്ങൾ കൂടുതൽ റാം വാങ്ങാനും ഒരേ സമയം പരിപാടികൾ ധാരാളം ഉപയോഗം അവസാനിപ്പിക്കാൻ സാധിച്ചെങ്കിൽ: നിങ്ങൾ 16MB ഒരു കമ്പ്യൂട്ടറിലെ ഒരു പോസ്റ്റർ തിരുത്തി ഫാസ്റ്റ് പ്രതീക്ഷിക്കാൻ കഴിയില്ല.
നിങ്ങൾക്ക് എന്ത് മെമ്മറി ആവശ്യകതകൾ നിങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ ഉണ്ട് പരിശോധിക്കാവുന്നതാണ്. വലിയ ഇമേജുകൾ, പഴയപടിയിലാക്കും എണ്ണം, നിങ്ങൾ വേണമെങ്കിൽ കൂടുതൽ വിഭവങ്ങൾ. ഇത് ഒരു നമ്പർ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ മറ്റൊരു വഴി, എങ്കിലും എല്ലായ്പ്പോഴും ചിത്രങ്ങൾ അതേ പ്രവർത്തിക്കാൻ, അങ്ങനെ യഥാർത്ഥ ആവശ്യങ്ങൾ വ്യത്യാസപ്പെടാം എങ്കിൽ അതു നന്മ തന്നേ. ഇത് നിങ്ങൾ കൂടുതൽ റാം ഒപ്പം / അല്ലെങ്കിൽ ഡിസ്ക് സ്ഥലം ചോദിക്കും അത് അറിയാൻ സഹായകമാണ്.

5. മെനു പ്രവർത്തനങ്ങൾ കുറുക്കുവഴികൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു

നിരവധി പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചിത്രം മെനു വഴി ആക്സസ്സുചെയ്യാനാവുന്ന സ്വതവേയുള്ളകീബോര്ഡ്തുറക്കുക കുറുക്കുവഴി. നിങ്ങൾ ഒരു ഒരുപാട് ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു കമാൻഡ് ഒരു പുതിയ കുറുക്കുവഴി സൃഷ്ടിക്കാൻ നിലവിലുള്ള ഒരു കുറുക്കുവഴി എഡിറ്റ് കൂടുതൽ അപൂർവ്വമായി, ഒന്നുണ്ടെങ്കിലോ ഇല്ല ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടാവും. ഈ ചെയ്യുന്നത് രണ്ട് രീതികൾ ഉണ്ട്.

പ്രക്രിയ 12.1. ഡൈനാമിക് കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ ഉപയോഗിച്ച്

1. ആദ്യം, Preferences മെനുവിന്റെ Interface ഇനത്തിൽ Use dynamic keyboard shortcuts ഓപ്ഷൻ പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് ഈ ശേഷി സജീവമാക്കുന്നതിന് ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഈ ഓപ്ഷൻ സാധാരണയായി ഒരു അനാവശ്യ കുറുക്കുവഴി സൃഷ്ടിക്കുന്നതിൽ നിന്ന് ആകസ്മികമായ കീകളുടെ തടയാൻ ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെന്ന്.
2. നിങ്ങളുടെ കുറുക്കുവഴി സംരക്ഷിക്കപ്പെടുന്ന നിങ്ങള് ചെയ്യുന്നത് സമയത്ത്, പുറമേ Save keyboard shortcuts on exit ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കുക.
3. ഒരു കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി സൃഷ്ടിക്കാൻ, മെനുവിൽ ഒരു കമാൻഡ് ൽ മൗസ് പോയിന്റർ സ്ഥാപിക്കുക: അതു പിന്നെ പ്രമുഖമാക്കിക്കാട്ടും. മൗസ് സൂചികയെ അമർത്തുമ്പോൾ കീകൾ സൂക്ഷിക്കുന്നതിനുമുള്ള, മൂന്ന് താക്കോലുകൾ ഒരു കൂട്ടം നീക്കാൻ ടൈപ്പ് സൂക്ഷിക്കുക. ഈ അനുക്രമം കമാൻഡിന്റെ വലതുവശത്ത് ദൃശ്യമാകും കാണും.
4. ഇത് നിങ്ങളുടെ ഇച്ഛാനുസൃത കുറുക്കുവഴികൾക്കായി **Ctrl** + **Alt** + **Key** അനുക്രമം ഉപയോഗിക്കാൻ നല്ലത്.

ചിത്രം 12.31. കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ ക്രമീകരിക്കുക

പ്രക്രിയ 12.2. കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച്

1. നിങ്ങൾ Preferences മെനുവിന്റെ "Interface" ഇനത്തിൽ Configure keyboard shortcuts ക്ലിക്കുചെയ്ത് എഡിറ്റർ നേടുകയും.
2. ഈ ഡയലോഗിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നതുപോലെ, "Action" പ്രദേശത്തെ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു കുറുക്കുവഴി സൃഷ്ടിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന കമാൻഡ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ മുകളിൽ ആയി നിങ്ങളുടെ കീ ക്രമം ടൈപ്പ് ചെയ്യുക. തത്ത്വത്തിൽ സ്പെയ്സ് ബാർ കുറുക്കുവഴി ക്ലിയർ ചെയ്യണം. (പ്രായോഗികമായി അതു കോടയിറങ്ങിയ, പക്ഷെ ഇല്ലാതാക്കുന്നില്ല.)
3. ഈ കുറുക്കുവഴി എഡിറ്റര് കീബോർഡ് ഉപയോഗിച്ച് *control the tool parameter settings* അനുവദിക്കുന്നു. ഈ ഡയലോഗ് മുകളിൽ നിങ്ങൾ ഉപകരണം പാരാമീറ്ററുകൾ നയിക്കുന്ന ഒരു Context മെനു കണ്ടെത്താൻ കഴിയും. നിങ്ങളുടെ ജോലി എളുപ്പമാക്കുന്നതിന്, ഉപകരണം തരം ചെറിയ ഐക്കണുകൾ ഉപയോഗിച്ച് അടയാളപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> Custom Keyboard shortcuts are stored in one of Gimp's hidden directory (`/home/[username]/.gimp-2.8/menurc`) under Linux, and `C:\Documents and Settings\[Username]\.gimp-2.8\menurc` under Windows XP. It is a simple text file that you can transport from one computer to another.

6. ഓളമുണ്ടാക്കുന്നു- സ്ക്രീൻ ഇഷ്ടാനുസൃതമാക്കുക

നിങ്ങൾ GIMP ആരംഭിക്കുമ്പോൾ, പ്രോഗ്രാം അതിന്റെ എല്ലാ ഘടകങ്ങളും ലോഡ്ചെയ്യുന്നതുവരെ *splash-screen* ഹ്രസ്വ സ്റ്റാറ്റസ് സന്ദേശങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് കാണാം.
Of course, you can customize the splash-screen: Create a `splashes` directory in your in your personal GIMP folder (`/home/user_name/.gimp-2.8` on Linux, `C:\DocumentsandSettings\user_name\.gimp-2.8\` on Windows).
ഈ `splashes` ഡയറക്ടറിയിലേക്ക് നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് (കൾ) പകർത്തുക. തുടക്കം ന് GIMP ഈ ഡയറക്ടറിയിൽ വായിക്കുകയും ക്രമമില്ലാതെ ചിത്രങ്ങളിൽ ഒന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കും.

> **സൂചന**
> നിങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ വളരെ ചെറിയ അല്ല എന്ന് ഉറപ്പു വരുത്തുക.

പാഠം 13. സ്ക്രിപ്റ്റിങ്

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. പ്ലഗിനുകള്തെരയുക
1.1. അവതാരിക
1.2. പ്ലഗിന്നുകളും ഉപയോഗിച്ച്
1.3. ന്യൂ പ്ലഗിനുകള്ക്കായി ഇൻസ്റ്റോൾ
1.4. പ്ലഗിനുകള്തെരയുക എഴുതേണ്ട
2. സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്

2.1. സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു?
2.2. സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus ഇൻസ്റ്റോൾ
2.3. ചെയ്യേണ്ടതും ചെയ്യേണ്ടാത്തതും
2.4. സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus വിവിധ തരത്തിലുള്ള
2.5. ഹ്രസ്വമായ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ
2.6. ചിത്രം-ആശ്രിത സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ

3. ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു ട്യൂട്ടോറിയൽ

3.1. പദ്ധതി സൂക്ഷ്മമായി Getting
3.2. വേരബ്ലിൾ പ്രവർത്തനങ്ങൾ
3.3. ലിസ്റ്റുകൾ, ലിസ്റ്റുകൾ, ടിപ്പണി
3.4. നിങ്ങളുടെ ആദ്യ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റ്
3.5. നമ്മുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് നൽകൽ ചില Guts
3.6. വാചക ബോക്സ് സ്ക്രിപ്റ്റ് വികസിപ്പിക്കുന്നു
3.7. നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് അതിന്റെ ജോലി

1. പ്ലഗിനുകള്തെരയുക

1.1. അവതാരിക

GIMP കുറിച്ച് ചമ്മല് കാര്യങ്ങളിൽ ഒന്ന് പ്ലഗിനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് എങ്ങനെ എളുപ്പത്തിൽ അതിന്റെ പ്രവർത്തനക്ഷമത വ്യാപിപ്പിച്ചു സാധിക്കും. GIMP പ്ലഗിനുകളുടെ പ്രധാന GIMP അപേക്ഷ നിയന്ത്രണത്തിൽ നടത്തിപ്പുകാരും വളരെ അടുത്തുനിന്ന് അതുമായി ഇടപഴകുകയും ബാഹ്യ പ്രോഗ്രാമുകളാണ്. സംയോജകങ്ങള് ഉപയോക്താക്കളുടെ ഏതാണ്ടെല്ലാ ഏതെങ്കിലും വിധത്തിൽ ചിത്രങ്ങൾ കൗശലപൂർവം കഴിയും. അവരുടെ പ്രയോജനം GIMP രീല സത്യമെന്ന് സങ്കീർണ്ണമായ വലിയ കോഡുകളും പിണ്ഡം തിരുത്തുന്ന അധികം ചെറിയ പ്ലഗിൻ എഴുതിക്കൊണ്ട് GIMP ഒരു ശേഷിയെ ചേർക്കാൻ വളരെ എളുപ്പം ആണ്. പല വിലപ്പെട്ട പ്ലഗിനുകൾ മാത്രം 100-200 രേഖകളോ അങ്ങനെ വന്നെത്തുന്നതിനു സി സോഴ്സ് കോഡ് ഉണ്ട്.
ഡസൻ പ്ലഗിനുകളുടെ പ്രധാന GIMP വിതരണത്തിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിരുന്നു GIMP ചേർന്ന് യാന്ത്രികമായി ഇൻസ്റ്റാൾ. അവരിൽ മിക്കവരും Filters മെനു വഴി ആക്സസ് കാണാം (വാസ്തവത്തിൽ, മെനുവിൽ എല്ലാം ഒരു പ്ലഗിൻ ആണ്), എന്നാൽ ഒരു എണ്ണം മറ്റ് മെനുകൾ സ്ഥിതിചെയ്യുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ഓട്ടോമാറ്റിക് നിറം തിരുത്തൽ വേണ്ടി "സാധാരണവത്കരിക്കാനും" പ്രവർത്തനം യഥാർത്ഥത്തിൽ ഒരു പ്ലഗിൻ, ആ ഇതു പറയുന്നു തന്നെ പ്രവർത്തിക്കുന്ന രീതി കുറിച്ച് ഒന്നും ഇല്ല ആശയം:. പല സന്ദർഭങ്ങളിലും എപ്പോഴെങ്കിലും ഒരു പ്ലഗിൻ ആണ് എന്ന് അറിയാതെ തന്നെ ഉപയോഗിക്കാം
പ്ലഗിനുകൾ GIMP ഉൾപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു പുറമേ, കൂടുതൽ നിരവധി വല ലഭ്യമാണ്. ഒരു വലിയ എണ്ണം GIMP പ്ലഗിൻ രജിസ്ട്രി ???, ആരുടെ ഉദ്ദേശ്യം പ്ലഗിനുകൾ ഒരു ശേഖരമാണ് നൽകുക എന്നതാണ് ഒരു വെബ് സൈറ്റിൽ കണ്ടെത്താനാകും. പ്ലഗിനുകളെപ്പറ്റിയുമുള്ള സ്രഷ്ടാക്കൾ അവിടെ അപ്ലോഡ് ചെയ്യാനും; ഒരു നിർദ്ദിഷ്ട ആവശ്യത്തിനായി പ്ലഗിനുകളെപ്പറ്റിയുമുള്ള തിരയൽ ഉപയോക്താക്കളെ വ്യത്യസ്തമായ മാർഗങ്ങളിലൂടെ സൈറ്റ് തിരയാൻ കഴിയും.
ലോകത്തിലെ ഇടപെടില്ല GIMP പ്ലഗിൻ എഴുതാം അതു വെബ് ലഭ്യമാക്കണം, രജിസ്ട്രി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു സ്വകാര്യ വെബ് സൈറ്റിൽ മുഖേനയുള്ള, അനേകം വളരെ വിലപ്പെട്ട പ്ലഗിനുകൾ ചില മറ്റെവിടെയെങ്കിലും മാനുവൽ പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കുന്നു ഈ വിധത്തിൽ ലഭിക്കും. നിർബ്ബന്ധത്താലല്ല നിന്ന് ഈ സ്വാതന്ത്ര്യം റിസ്ക് ഒരു ചില ബിരുദം വരുന്നു വച്ച് ആയാലും: ആർക്കും അത് ചെയ്യാൻ കഴിയും വസ്തുത ഫലപ്രദമായ ഗുണനിലവാര നിയന്ത്രണം ഇല്ല എന്നതാണ് ഇതിനർത്ഥം. GIMP വിതരണം പ്ലഗിനുകൾ എല്ലാ നിങ്ങൾ ഡൗൺലോഡ് ചെയ്യാൻ ഡെവലപ്പർമാർ പരീക്ഷിക്കുകയും ആയിരുന്നതിന്നു ഇവിടെത്തന്നെ, എന്നാൽ പല ഏതാനും മണിക്കൂറുകൾ ഒരുമിച്ച് ഹാക്ക് തുടർന്ന് കാറ്റിലും ചാടിക്കുന്നു ചെയ്തു. ചില പ്ലഗിൻ സ്രഷ്ടാക്കൾ വെറും ഉറപ്പ് ശ്രദ്ധിക്കാറില്ല, പോലും പ്രവർത്തിക്കുകയും ചെയ്തവർക്ക്, സാഹചര്യങ്ങളിൽ വിവിധങ്ങളായ സിസ്റ്റങ്ങൾ വിവിധ പരിശോധിക്കുന്നതിന് അവരുടെ കഴിവ് പലപ്പോഴും വളരെ പരിമിതമാണ്.
അടിസ്ഥാനപരമായി, നിങ്ങൾ ഒരു പ്ലഗിൻ ഡൗൺലോഡ് ചെയ്യുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ എന്തെങ്കിലും സൗജന്യമായി ലഭിക്കുന്നത്, ചിലപ്പോൾ നിങ്ങൾ അടയ്ക്കും കൃത്യമായി നേടുക. കേവലം റിയാലിറ്റി മനസ്സിലാക്കാൻ ഉറപ്പാക്കാൻ, നിങ്ങൾ നിരുത്സാഹപ്പെടുത്താൻ ശ്രമത്തിൽ പറഞ്ഞു ചെയ്തിട്ടില്ല.

മുന്നറിയിപ്പ്

പ്ലഗ്ഇനുകൾ സമ്പൂർണ എക്സിക്യൂട്ടബിൾ പരിപാടികൾ ഒരാളായി, മറ്റേതെങ്കിലും പ്രോഗ്രാം ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന കാര്യങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും, നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റത്തിൽ തിരികെ-വാതിൽ ഇൻസ്റ്റാൾ അല്ലെങ്കിൽ മറ്റുതരത്തിൽ അതിന്റെ സുരക്ഷ വിട്ടുവീഴ്ച ഉൾപ്പെടെ ചെയ്യാൻ കഴിയും. അതു വിശ്വസ്ത ഉറവിടത്തിൽ നിന്ന് വരുന്നു പക്ഷം ഒരു പ്ലഗിൻ ഇൻസ്റ്റോൾ ചെയ്യേണ്ടതില്ല.

ഇതൊന്നും പ്ലഗിനുകളെപ്പറ്റിയുമുള്ള മറ്റേതെങ്കിലും സ്രോതസ്സ് പോലെ പ്ലഗിൻ രജിസ്ട്രി കഴിയുന്നത്ര ബാധകമാണ്. രജിസ്ട്രി അത് ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു ഏതെങ്കിലും പ്ലഗിൻ സ്രഷ്ടാവിന് ലഭ്യമാണ്: യാതൊരു സിസ്റ്റമാറ്റിക് അദ്ധ്യക്ഷസ്ഥാനം ഇല്ല. വ്യക്തമായും മറു ഉണ്ടായിരുന്നു എന്തെങ്കിലും ചീത്ത .പത്തു, അവർക്ക് അത് ദൂരീകരിച്ച്. അതായത്, ആരും: (. അത് ഇതുവരെ നടന്നിട്ടില്ല) എന്നാൽ, GIMP അതിന്റെ പ്ലഗിനുകള്ക്കായിപരിശോധിക്കുന്നു മറ്റേതെങ്കിലും സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വെയർ വേണ്ടി അതേ വാറന്റി ആണ്.

ശ്രദ്ധിക്കുക

സംയോജകങ്ങള് പല പതിപ്പുകൾ വേണ്ടി GIMP ഒരു സവിശേഷത ചെയ്തിരിക്കുന്നു. എന്നാൽ, GIMP ഒരു ഭാഷ്യം വേണ്ടി എഴുതിയ പ്ലഗിനുകൾ വിരളമായേ മറ്റ് പതിപ്പുകൾ വിജയകരമായി ഉപയോഗിയ്ക്കാം. അവർ തയാറാക്കിയിരുന്നത് ചെയ്യേണ്ടതുണ്ട്: ചിലപ്പോൾ ഈ എളുപ്പമുള്ള, ചിലപ്പോൾ അല്ല. പല പ്ലഗിനുകൾ നിരവധി പതിപ്പുകൾ ഇതിനകം ലഭ്യമാണ്. താഴത്തെ വരി: ഒരു പ്ലഗിൻ ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യാൻ ശ്രമിക്കുന്നതിന് മുമ്പ്, അതു GIMP പതിപ്പ് വേണ്ടി എഴുതിയിരിക്കുന്നു ഉറപ്പാക്കുക.

1.2. പ്ലഗിന്നുകളും ഉപയോഗിച്ച്

ഏറ്റവും ഭാഗമായി നിങ്ങൾ ഒരു പ്ലഗിൻ അത് ഒരു പ്ലഗിൻ ആണ് എന്ന് മനസ്സിലാക്കുക അങ്ങോട്ടുമിങ്ങോട്ടും, മറ്റേതെങ്കിലും GIMP ഉപകരണം പോലെ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. എന്നാൽ മനസ്സിലാക്കാൻ ഉപയോഗപ്രദമായ പ്ലഗിനുകളുടെ കുറച്ച് കാര്യങ്ങൾ ഉണ്ട്.
വൺ പ്ലഗിനുകൾ പൊതുവെ GIMP കോർ പോലെ കരുത്തുറ്റ എന്നതാണ്. GIMP തകർന്നാൽ, അത് വളരെ ഗുരുതരമായ കാര്യം കണക്കാക്കുന്നു ഉപയോക്താവ് കഷ്ടവും തലവേദന ഒരുപാട് ല് കഴിയും. ഒരു തകര്ച്ച, അനന്തരഫലങ്ങൾ സാധാരണയായി അങ്ങനെയല്ല മുന്നിലാണ്. മിക്കപ്പോഴും അത് വെറും ആശങ്കപ്പെടാതെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു തുടരുന്നതിനു കഴിയും.

കുറിപ്പ്

വെവ്വേറെ പ്രോഗ്രാമുകളാണ് കാരണം, അവർ ഒരു പ്രത്യേക വിധത്തിൽ GIMP കോർ ആശയവിനിമയം: GIMP ഡെവലപ്പർമാർ “talking over a wire” അതിനെ വിളിക്കുന്നു. ഒരു തകര്ച്ച, ആശയവിനിമയം കേടായാൽ, നിങ്ങൾ ഒരു “wire read error” ഒരു പിശക് സന്ദേശം കാണും.

സൂചന

ഒരു തകര്ച്ച, GIMP നിങ്ങൾ പ്ലഗിൻ കേടായ സംസ്ഥാനത്ത് GIMP അവശേഷിക്കുന്നു വേണ്ടി, നീ നിന്റെ ചിത്രങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുന്നതും കടക്കുന്നതിന് പരിഗണിക്കാം നിങ്ങളോട് പറയുന്നത് വളരെ ominous-തിരയുന്ന സന്ദേശം നൽകുന്നു. കൃത്യമായി സംസാരിക്കുന്ന ഈ കാരണം പ്ലഗിനുകൾ GIMP ഏതാണ്ട് ഒന്നും മാറ്റുവാനും അധികാരമുണ്ടെന്നും, തികച്ചും ശരിയാണ്, പക്ഷേ പ്രായോഗിക ആവശ്യങ്ങൾക്കായി, അനുഭവം അഴിമതി യഥാർത്ഥത്തിൽ വളരെ അപൂർവമാണ് ആണ്, അനേകം ഉപയോക്താക്കൾ വെറും പ്രവർത്തിക്കുന്നത് തുടരുക അതു കുറിച്ച് വിഷമിക്കേണ്ട തെളിയിച്ചിട്ടുണ്ട്. നമ്മുടെ അഡ്വൈസ് കേവലം എന്തോ കുഴപ്പം സംഭവിച്ചു എങ്കിൽ അതു നിങ്ങൾക്കു കാരണമായേക്കാവുന്ന വളരെ കഷ്ടം എങ്ങനെ അസമത്വത്തെ നേരെ അതു ഭാരമുണ്ടാകും ചിന്തിക്കുക എന്നതാണ്.

കാരണം വഴി പ്ലഗിനുകൾ GIMP ആശയവിനിമയം അവർ പ്ലഗിൻ ആരംഭിച്ചു ശേഷം നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് വരുത്തുന്ന മാറ്റങ്ങൾ കുറിച്ച് ചെയ്യപ്പെട്ടതിന് യാതൊരു മെക്കാനിസം ഇല്ല. നിങ്ങൾ ഒരു പ്ലഗിൻ ആരംഭിക്കുക, തുടർന്ന് മറ്റ് ചില ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് കൃതി, പ്ലഗിൻ പലപ്പോഴും തുടരേ; അതു ചെയ്യുമ്പോൾ സാധാരണയായി വ്യാജ ഫലം തരും ഇല്ല. നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് ഒരു സമയത്ത് ഒന്നിലധികം പ്ലഗിൻ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഒഴിവാക്കണം, പ്ലഗിൻ അതിൽ പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് പൂർത്തിയാകുന്നതുവരെ ചിത്രത്തിലേക്ക് എന്തും ഒഴിവാക്കണം. നിങ്ങൾ ഈ ഉപദേശം അവഗണിക്കുകയാണെങ്കിൽ, മാത്രമല്ല നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ അപ്പ് ഇമേജ് പീഡിപ്പിക്കുന്നു എന്നു നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കുക സിസ്റ്റം അതുപോലെ, നിങ്ങളുടെ ഭോഷത്വം നിന്ന് വീണ്ടെടുക്കാൻ കഴിയില്ല അങ്ങനെ പീഡിപ്പിക്കുന്നു ചെയ്യും.

1.3. ന്യൂ പ്ലഗിനുകള്ക്കായി ഇൻസ്റ്റോൾ

GIMP വിതരണം പ്ലഗിനുകളുടെ ഏതെങ്കിലും പ്രത്യേക ഇൻസ്റ്റലേഷൻ ആവശ്യമില്ല. നിങ്ങൾ സ്വയം ചെയ്യാൻ ഡൗൺലോഡ് പ്ലഗിനുകൾ. നിരവധി ഉറഞ്ഞ, നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന എങ്ങനെ പ്ലഗിൻ നോവാഷ്യം എന്താണ് ഒഎസ് അനുസരിച്ച് ഉണ്ട്. ലിനക്സിൽ ഒരു പുതിയ പ്ലഗിൻ ഇൻസ്റ്റാൾ സാധാരണയായി പ്രെറ്റി എളുപ്പമാണ്; വിൻഡോസ്, എളുപ്പമാക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ വളരെ ഹാർഡ് ആണ്. ഏതെങ്കിലും സാഹചര്യത്തിൽ, രണ്ട് മികച്ച വെവ്വേറെ കണക്കാക്കുന്നു.

1.3.1. സിസ്റ്റങ്ങൾ പോലെ ലിനക്സ് / യുണിക്സ്-അയവുള്ളതും

ആരുടെ സോഴ്സ് കോഡ് ഒരൊറ്റ .സി ഫയലായി വിതരണം ചെയ്യുന്നത്, ആരുടെ സോഴ്സ് കോഡ് ഒരു `Makefile` ഉൾപ്പെടെ ഒന്നിലധികം ഫയലുകൾ അടങ്ങുന്ന ഡയറക്ടറിയായി വിതരണം വലിയ പശുക്കൾ കുഞ്ഞുങ്ങളെ: ഏറ്റവും പ്ലഗിനുകൾ രണ്ട് വിഭാഗങ്ങളായി വീഴും.
ഒരു ലളിതമായ ഒറ്റ-ഫയൽ പ്ലഗിൻ, അതു കമാൻഡ് **gimptool-2.0 --install borker.c** പ്രവർത്തിക്കുന്ന വെറുതെ ഒരു കാര്യമാണ് ഇൻസ്റ്റാൾ, അതു വിളിക്കും `borker.c`. ഈ കമാൻഡ് പ്ലഗിൻ compiles നിങ്ങൾ അതു മാറ്റിയതിന് നിങ്ങളുടെ വ്യക്തിഗത പ്ലഗിൻ ഡയറക്ടറി, `~/gimp-2.4/plugins` അത് ഇൻസ്റ്റോൾ ചെയ്യുന്നു.
യാന്ത്രികമായി നിങ്ങൾ GIMP ആരംഭിക്കുന്നതിന് അടുത്ത തവണ ലോഡ് ചെയ്യാൻ ഇടയാക്കും. നീ ഇതു ചെയ്യുന്നു റൂട്ട് ആയിരിക്കും ആവശ്യമില്ല; സത്യത്തിൽ, പാടില്ല. പ്ലഗിൻ കംപൈൽ പരാജയപ്പെട്ടാൽ, നന്നായി, സൃഷ്ടിപരമായിരിക്കാൻ.
നിങ്ങൾ പ്ലഗിൻ ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്തു കഴിഞ്ഞാൽ നിങ്ങൾ എങ്ങനെയാണ് അത് സജീവമാക്കുന്നതിന് എങ്ങനെ? മെനു പാത്ത് അതുകൊണ്ട് നിങ്ങൾക്ക് ഒന്നുകിൽ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ ന് (ഏതെങ്കിലും ഉണ്ടെങ്കിൽ) പ്ലഗിൻ നോക്കി വേണമെങ്കിൽ പ്ലഗിൻ വിവരണം ഡയലോഗ് (Xtns / plugins വിവരങ്ങൾ നിന്ന്) തുടങ്ങുവാനുള്ള ഉത്തരം, പ്ലഗിൻ സ്വയം നിർണ്ണയിക്കുന്നത് പ്ലഗ്-ഇൻ തിരയൽ അതിന്റെ പേരും Tree view ടാബ് രൂപം വഴി. നിങ്ങൾക്ക് ഇപ്പോഴും കണ്ടെത്താൻ ഇല്ലെങ്കിൽ, ഒടുവിൽ മെനുകൾ പര്യവേക്ഷണം അല്ലെങ്കിൽ റജിസ്റ്റർ വിഭാഗത്തിൽ സോഴ്സ് കോഡ് വായിക്കാം - ഏതാണോ എളുപ്പമാണെങ്കിലും.
ഒന്നിലധികം ഫയലുകൾ ഒരു ഡയറക്ടറി സംഘടിപ്പിക്കുന്ന കൂടുതൽ സങ്കീർണ്ണമായ പ്ലഗ്ഇനുകൾ വേണ്ടി, നിർദ്ദേശങ്ങളടങ്ങിയ `INSTALL` അല്ലെങ്കിൽ `README` ഒന്നുകിൽ വിളിച്ചു ഉള്ളിൽ ഒരു ഫയൽ, ഉണ്ടായിരിക്കണമല്ലോ. ഇല്ലെങ്കിൽ, മികച്ച ഉപദേശം ചവറ്റുകൊട്ടയിൽ പ്ലഗിൻ വെളുക്കുവോളം മറ്റെന്തെങ്കിലും നിങ്ങളുടെ സമയം ചെലവഴിക്കാൻ: User അങ്ങനെ ചെറിയ ആശങ്ക എഴുതിയ ഏതെങ്കിലും കോഡ് പതിനായിരം വഴികളിൽ തൊങ്ങലും സാധ്യത.
ചില പ്ലഗിനുകൾ (GIMP പ്ലഗിൻ ഫലകം അടിസ്ഥാനമാക്കി പ്രത്യേകമായി ആ) പകരം നിങ്ങളുടെ ഹോം ഡയറക്ടറിയിൽ അധികം പ്രധാന സിസ്റ്റം GIMP ഡയറക്ടറിയിൽ ഇൻസ്റ്റോൾ രൂപകൽപ്പന. അത്തരക്കാർക്ക് നിങ്ങൾ (**make install** കമാൻഡ് ഇഷ്യൂ സമയത്ത്) ഇൻസ്റ്റലേഷൻ അന്തിമ ഘട്ടത്തിൽ നടത്താൻ റൂട്ട് ലഭിക്കേണ്ടതുണ്ട്.
നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ പ്ലഗിൻ ഡയറക്ടറിയിൽ ഇതേ പേരിലുള്ള സിസ്റ്റം പ്ലഗിൻ ഡയറക്ടറിയിൽ മൂല്യം പോലെ ഒരു പ്ലഗിൻ ഇൻസ്റ്റോൾ ഒരെണ്ണം മാത്രം ലഭ്യമാകുന്ന, അതു നിങ്ങളുടെ ഹോം ഡയറക്ടറിയിൽ ആകും. നിങ്ങള് ഈ GIMP ആരംഭിക്കാൻ ഓരോ തവണയും പറഞ്ഞതിന് സന്ദേശങ്ങൾ ലഭിക്കും. ഇത് മികച്ച ഒഴിവാക്കണം ഒരു സ്ഥിതിവിശേഷമാണ്.

1.3.2. വിൻഡോസ്

വിൻഡോസ് ലിനക്സ് അധികം സോഫ്റ്റ്വെയർ ബിൽഡ് വളരെ കൂടുതൽ പ്രശ്നക്കാരായ പരിസ്ഥിതിയെ. ഓരോ മാന്യമായ ലിനക്സ് വിതരണം പൂർണ്ണമായി സോഫ്റ്റ്വെയർ കമ്പൈലിങ് ഉപകരണങ്ങൾ വിതരണം വന്നു, അവർ അവർ ജോലി വഴിയിൽ എല്ലാം വളരെ സമാനമാണ്, എന്നാൽ വിൻഡോസ് അത്തരം ഉപകരണങ്ങൾ വരാതിരുന്നാൽ. വിൻഡോസ് ഒരു നല്ല സോഫ്റ്റ്വെയർ-കെട്ടിടം പരിസ്ഥിതി സജ്ജമാക്കാൻ സാധ്യമാണ്, എന്നാൽ അതു പണം ഒരു ഗണ്യമായ തുക അല്ലെങ്കിൽ പരിശ്രമം അറിവും ഗണ്യമായ ഒരു തുക ഒന്നുകിൽ ആവശ്യമാണ്.
ഒന്നുകിൽ നിങ്ങൾ സോഫ്റ്റ്വെയർ പണിയും കഴിയുന്ന പരിസ്ഥിതി, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ എന്തു: എന്താണ് ഈ GIMP പ്ലഗിനുകൾ ബന്ധപ്പെട്ട് മാർഗങ്ങൾ പിന്തുടരുന്നു. ഇല്ലെങ്കിൽ, പിന്നെ നിങ്ങളുടെ മികച്ച പ്രത്യാശ എവിടെയോ പ്ലഗിൻ precompiled പതിപ്പ് കണ്ടെത്താൻ (അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ അതു സമാഹരിക്കാൻ ആരെയെങ്കിലും വശീകരിക്കും), നിങ്ങൾക്ക് നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ പ്ലഗിൻ ഡയറക്ടറിയിൽ വേണ്ടത് സാഹചര്യത്തിൽ. നിങ്ങൾ സോഫ്റ്റ്വെയർ (ഇന്നത്തെ ആവശ്യങ്ങൾക്കായി നിങ്ങൾ GIMP പണിയും കഴിയുന്ന പരിസ്ഥിതി ഇതിനർത്ഥം) പണിയും കഴിയുന്ന പരിസ്ഥിതി ഉണ്ടെങ്കിൽ, പിന്നെ നിങ്ങൾ സംശയമില്ല ഇതിനകം ഇതു കുറിച്ച് അൽപ്പം അറിയുന്നു വെറും Linux നിർദ്ദേശങ്ങൾ പാലിക്കുക വേണം.

1.3.3. ആപ്പിൾ മാക് ഒഎസ് എക്സ്

നിങ്ങൾ OS X പ്ലഗിനുകൾ ഇൻസ്റ്റാൾ എങ്ങനെ കൂടുതലും നിങ്ങൾ GIMP സ്വയം ഇൻസ്റ്റോൾ അടിസ്ഥാനമാക്കിയിരിക്കുമെന്നും. നിങ്ങൾ ധീരന്മാരുടെ ഒറ്റ ആയിരുന്നു fink [DARWINORTS] അല്ലെങ്കിൽ darwinports പോലുള്ള പാക്കേജ് മാനേജർമാർ ഒരാളായ [FINK] വഴി GIMP ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്താൽ പ്ലഗിൻ ഇൻസ്റ്റലേഷൻ അത് ഇതിനകം ലിനക്സ് പ്ലാറ്റ്ഫോമിൽ നുള്ള വിവരിച്ച കൃത്യമായി പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഒരു വ്യത്യാസം മാത്രം പ്ലഗിനുകളുടെ ഒരു ദമ്പതികൾ നിങ്ങളെ പാക്കേജ് മാനേജരുടെ സംഭരണിയിൽ പോലും ലഭ്യമാകും, അങ്ങനെ അത് ഒരു ഓണക്കാലം തക്കവണ്ണം ആകുന്നു.
നിങ്ങൾ മറുവശത്ത് GIMP.app പോലുള്ള ഒരു prebuild GIMP പാക്കേജ് പിടിച്ചെടുക്കാൻ തിരഞ്ഞെടുത്തതായി ഉപയോക്താക്കളിലൊരാൾക്ക് എങ്കിൽ, ഏറ്റവും ഒരുപക്ഷേ ആ prebuild സ്റ്റഫ് തുരങ്കത്തിനു ആഗ്രഹിക്കുന്നു. അങ്ങനെ നിന്റെ പ്ലഗിൻ prebuild പതിപ്പ് ലഭിക്കാൻ ശ്രമിക്കാം പ്ലഗിൻ രചയിതാവ് നിന്ന് സ്വപ്നങ്ങൾ, പക്ഷേ എനിക്ക് രോദനങ്ങള് ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ല ആഗ്രഹിക്കുന്നു. നിർഭാഗ്യവശാൽ നിങ്ങളുടെ സ്വന്തം ബൈനറികളുടെ പണിയുന്നതിന് മുകളിൽ സൂചിപ്പിച്ച പാക്കേജ് മാനേജർമാർ ഒന്ന് കൂടി GIMP ഇൻസ്റ്റാൾ കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നു.

1.4. പ്ലഗിനുകള്തെരയുക എഴുതേണ്ട

നിങ്ങൾ ഒരു പ്ലഗിൻ എങ്ങനെ എഴുതണം അറിയണമെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ GIMP ഡവലപ്പേഴ്സ് വെബ് സൈറ്റ് ??? സഹായ ധാരാളം കണ്ടെത്താനാകും. GIMP ഒരു സങ്കീർണ്ണ പ്രോഗ്രാം ആണ്, പക്ഷേ വികസന ടീം പ്ലഗിൻ എഴുത്തിന്റെ മുൻപിൻ പരത്തുക ലേക്കുള്ള അടിയന്തിരമായി ശ്രമങ്ങൾ ഹ്യൂസ്റ്റൺ: നല്ല നിർദ്ദേശങ്ങൾ ഉദാഹരണങ്ങൾ ഉണ്ട്, പ്ലഗിനുകൾ GIMP ("libgimp" വിളിക്കുന്നു) ചേർന്ന ഇൻറർഫേസിലേക്ക് ഉപയോഗിക്കുന്ന പ്രധാന ലൈബ്രറി ഒരു നല്ല ചൂണ്ടിക്കാട്ടുന്നു API. നല്ല പ്രോഗ്രാമർമാർ, നിലവിലുള്ള പ്ലഗിനുകൾ മാറ്റം പഠന, പലപ്പോഴും സൃഷ്ടിയുടെ ദിവസം വെറും ഒരു ദമ്പതികൾ ശേഷം രസകരമായ കാര്യങ്ങൾ നിർവഹിക്കാനും പ്രാപ്തരാണ്.

2. സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്

2.1. സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു?

സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു വിൻഡോസ് ലോകം "മാക്രോകൾ" എന്തു പേരിടുമെന്നു എന്നാൽ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു അതിനെക്കാൾ ശക്തമാണ് ആണ്. സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു പദ്ധതി വിളിച്ചു ഒരു വിശദീകരിക്കുന്നു ഭാഷ അടിസ്ഥാനമാക്കി GIMP ഡാറ്റാബേസ് ലേക്ക് ചോദിച്ചറിഞ്ഞ ഫംഗ്ഷനുകളും ഉപയോഗിച്ച് പ്രവർത്തിക്കുന്നത്. നിങ്ങൾ ചെയ്യാൻ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൂടെ എല്ലാ വസ്തുക്കളും, എന്നാൽ ഒരു സാധാരണ GIMP ഉപയോക്താവ് ഒരുപക്ഷേ കാര്യങ്ങൾ ഓട്ടോമേറ്റ് ഉപയോഗിക്കുന്ന കഴിയും:

- നിങ്ങൾ പതിവായി ചെയ്യാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന.
- ശരിക്കും ചെയ്യാൻ സങ്കീർണ്ണമായിരുന്നു ഓർത്തുകൊൾവിൻ പ്രയാസമാണ്.

നിങ്ങൾക്ക് സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു ഒരു മുഴുവന് ചെയ്യാൻ കഴിയുമെന്ന് ഓർമിക്കുക. GIMP വരും സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ വളരെ ഉപയോഗപ്പെടും, എന്നാൽ നിങ്ങളുടെ സ്വന്തം സ്ക്രിപ്റ്റ് നടത്തുമ്പോൾ അവർ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു പഠന വേണ്ടി, അല്ലെങ്കിൽ കുറഞ്ഞത് പരിഷ്കരണത്തിന് ഒരു ചട്ടക്കൂട് ആ സ്രോതസ്സ് മോഡലുകൾ സേവിക്കുന്നു കഴിയും. നിങ്ങൾ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ എങ്ങനെ കുറിച്ച് കൂടുതൽ അറിയാനും അടുത്ത വിഭാഗത്തിൽ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു ട്യൂട്ടോറിയൽ വായിക്കുക.
ഈ അധ്യായത്തിൽ നാം ഏറ്റവും ഉപയോഗപ്രദമായ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ചില വിവരിക്കുക, പക്ഷെ ഞങ്ങൾ അവരെ മുഴുവൻ ഇല്ല. വളരെയധികം സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ലളിതമായി ഉണ്ട്. സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ചില വളരെ ലളിതമാണ് നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ അവരെ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും ഏതെങ്കിലും ഡോക്യുമെന്റേഷൻ ആവശ്യമില്ല. സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു (സ്ക്രീം ഒരു വകഭേദമാണ്) മാത്രം സ്ക്രിപ്റ്റിങ് ഭാഷ GIMP ലഭ്യമല്ല. എന്നാൽ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്വതവേ ഇൻസ്റ്റോൾ മാത്രം സ്ക്രിപ്റ്റിംഗ് ഭാഷയാണ്. മറ്റു ലഭ്യമാണ് സ്ക്രിപ്റ്റിംഗ് വിപുലീകരണങ്ങൾ പേൾ ആൻഡ് ടിസിഎൽ ആകുന്നു. നിങ്ങൾ GIMP പ്ലഗിൻ രജിസ്ട്രി ??? ഡൗൺലോഡ് ചെയ്ത് ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യാം ഇരുവരും വിപുലീകരണങ്ങൾ.

2.2. സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus ഇൻസ്റ്റോൾ

സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു മികച്ച വസ്തുതകൾ ഒന്ന് നിങ്ങളുടെ എല്ലാ GIMP സുഹൃത്തുക്കളുമായി നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് പങ്കിടാൻ കഴിയും. സ്വതവേ GIMP കൂടെ വരുന്ന സ്ക്രിപ്റ്റുകളുണ്ട്, എങ്കിലും ഇന്റർനെറ്റ് ചുറ്റും ഡൌൺലോഡ് ലഭ്യമായ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ വിശാലമായ അളവിൽ ഉണ്ടു.

1. നിങ്ങൾ ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ് ഡൌൺലോഡ് എങ്കിൽ പകർത്താനും അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഡയറക്ടറി നീങ്ങുക. Folders → Scripts: അതു Preferences കാണാവുന്നതാണ്.
2. ചിത്രം മെനുബാർ നിന്ന് Filters → Script-Fu → Refresh Scripts ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പുതുമ നടത്തുക. സ്ക്രിപ്റ്റ് ഇപ്പോൾ നിങ്ങളുടെ മെനുകൾ ഒന്ന് ദൃശ്യമാകും. നിങ്ങൾ അത് കണ്ടെത്താൻ ഇല്ലെങ്കിൽ, റൂട്ട് ഫയൽ മെനു ഫിൽട്ടറുകൾ കീഴെ നോക്കൂ. അത് ലഭ്യമാകുന്നില്ല എങ്കിൽ, എന്തെങ്കിലും (ഉദാ അതു പദവിന്യാസ പിശകുകൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു) സ്ക്രിപ്റ്റ് കുഴപ്പമുണ്ട്.

2.3. ചെയ്യേണ്ടതും ചെയ്യേണ്ടാത്തതും

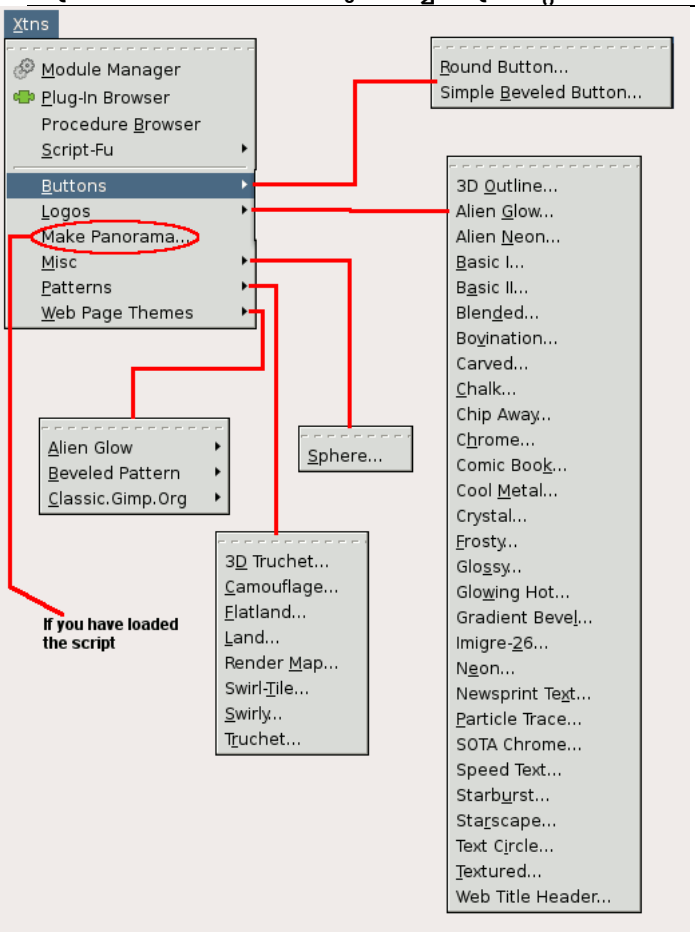
നിങ്ങൾക്ക് സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus ഇടപെടുമ്പോൾ ഉള്ളപ്പോൾ സാധാരണ പിശക് നിങ്ങൾ ലളിതമായി അവരെ കൊണ്ടുവന്ന് ശരി ബട്ടൺ അമർത്തുക എന്നതാണ്. ഒന്നും സംഭവിക്കുമ്പോൾ, ഒരുപക്ഷേ നിങ്ങൾക്ക് സ്ക്രിപ്റ്റ് തകർന്ന അല്ലെങ്കിൽ പവറ് എന്ന് തോന്നുന്നു, എങ്കിലും അത് തെറ്റായി ഏറ്റവും സാധ്യത ഒന്നും ഇല്ല.

2.4. സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus വിവിധ തരത്തിലുള്ള

സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus രണ്ട് തരം ഉണ്ട്:

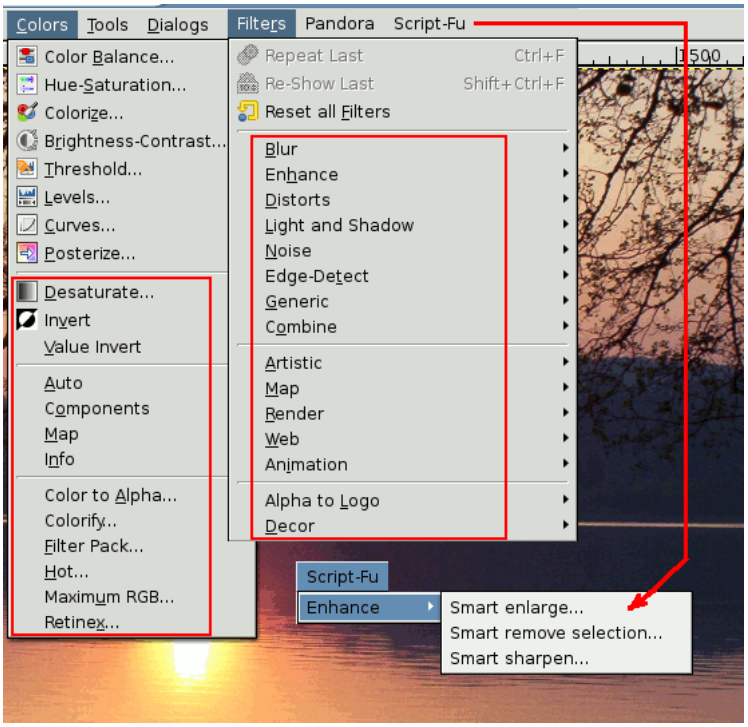
ഹ്രസ്വമായ സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus
: നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ ലെ File → Create → Type of Script കീഴിൽ ഒറ്റയ്ക്കുള്ള വകഭേദങ്ങളും കണ്ടെത്തും (ചിത്രം കാണുക).

ചിത്രം 13.1. വിഭാഗം അനുസരിച്ച് സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus



ചിത്രം-ആശ്രിത സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus
: മെനുകൾ പുനഃസംഘടിപ്പിച്ചു ചെയ്തു. ഒരു പുതിയ നിറങ്ങൾ-മെനു ലഭ്യമാകുന്നു. ഒരുമിച്ച് ഗ്രൂപ്പുകൾ ചെഞ്ചായം ക്രമീകരിക്കാൻ ആ മാതൃക ഉപകരണങ്ങൾ, സാച്ചുറേഷൻ, ചാപല്യം ..., ഫിൽട്ടറുകൾ ... മുതലായവയ്ക്ക്, നിറങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്ന എല്ലാ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ. അരിപ്പകൾ-മെനു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു-മെനു ഒറ്റ അരിപ്പകൾ-മെനുവിൽ ലയിക്കുന്നു ഒപ്പം അത് പുതിയ വിഭാഗങ്ങളിൽ പ്രകാരം സംഘടിപ്പിക്കുന്നത്. ചിത്രം-ആശ്രിത പ്ലഗിന്നുകളായും സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus ഇപ്പോൾ image-മെനുകളിൽ പകര്ന്ന് ചെയ്യുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ആൽഫ അരിപ്പ നിറം നിറങ്ങൾ-മെനുവിൽ ആണ്. തുടക്കത്തിൽ, അതു disconcerting, എന്നാൽ നിങ്ങൾ അതു കൂടുതൽ ലോജിക്കൽ എന്നതിനാൽ ഈ ഉപയോഗിക്കും പൂർത്തിയാക്കുന്നതിന്.
താഴെക്കാണുന്ന കണക്കുകൾ ഇമേജ്-അവയെ മെനുവിൽ കണ്ടെത്താം.

ചിത്രം 13.2. ചിത്രം-ആശ്രിത സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ എവിടെ കണ്ടെത്താം



2.5. ഹ്രസ്വമായ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ

നാം ആഴത്തിൽ ഓരോ സ്ക്രിപ്റ്റ് വിവരിക്കാൻ ശ്രമിക്കുക ഇല്ല. ഏറ്റവും സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus മനസ്സിലാക്കാനും ഉപയോഗിക്കാൻ വളരെ എളുപ്പമാണ്. ഈ എഴുത്തു സമയത്ത് പറയുന്ന തരത്തിലുള്ള സ്വതവേ ഇൻസ്റ്റോൾ ചെയ്യുന്നു:

- പാറ്റേണുകൾ
- വെബ് പേജ് തീമുകൾ
- ലോഗോകൾ
- ബട്ടണുകൾ

പാറ്റേണുകൾ

നിങ്ങൾ പാറ്റേൺ നേടിത്തരുന്ന സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ എല്ലാ തരത്തിലുള്ള ഇവിടെ കണ്ടെത്തും. നിങ്ങളുടെ സ്വന്തം പാറ്റേണുകൾ പല വാദങ്ങൾ ചേർക്കാൻ കഴിയും കാരണം പ്രധാനമായും അവർ വളരെ ഉപയോഗപ്രദമാണ്.
നാം ലാൻഡ് സ്ക്രിപ്റ്റ് പരിശോധിക്കാം കാണാം. ഈ സ്ക്രിപ്റ്റ് നിങ്ങൾ ഇമേജ് / പാറ്റേൺ വലുപ്പം നിർത്തി, റാൻഡം അളവ് നിങ്ങളുടെ ദേശം ഉണ്ടാക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിക്കാൻ വ്യക്തമാക്കിയില്ല ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. ദേശം മാപ്പ് സൃഷ്ടിക്കാൻ ഉപയോഗിച്ച നിറങ്ങൾ ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്ററിൽ നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഗ്രേഡിയന്റ് നിന്ന് കൊണ്ടുപോയിരുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് വിശദമായി കരയിലെയും കടലിലെയും ഉയരം / ആഴവും സ്കെയിൽ തലത്തിൽ മൂല്യങ്ങൾ ഉദാഹരണങ്ങൾ. സ്കെയിൽ നിങ്ങളുടെ മാപ്പ് സ്കെയിലിൽ, 1:10 10 ആയി ടൈപ്പ് ചെയ്യും, വെറും ഒരു സാധാരണ റോഡ് മാപ്പ് പോലെ പരാമർശിക്കുന്നു.

വെബ് പേജ് തീമുകൾ

ഇവിടെ വ്യക്തമായി സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഒരു പ്രാക്ടിക്കൽ ഉപയോഗമാണ്. ഇഷ്ടപ്പെട്ടപദാവലിവായിയ്ക്കുക, ലോഗോകൾ, ബട്ടണുകൾ അമ്പു മുതലായവ നടത്തുന്നതിനുള്ള ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നതുവഴി, നിങ്ങളുടെ വെബ്സൈറ്റിൽ, നീ അവരെ ഒക്കെയും ഒരേ രീതിയിൽ ആകൃതിയിലും തരും. നിങ്ങൾക്ക് കൈ ഉപയോഗിച്ച് ഓരോ ലോഗോ, ടെക്സ്റ്റ് അല്ലെങ്കിൽ ബട്ടൺ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന് ഇല്ലാത്തതിനാൽ, ധാരാളം സമയം സംരക്ഷിക്കുന്നത് ചെയ്യും.
ഭൂരിഭാഗം സ്ക്രിപ്റ്റുകളും തികച്ചും സ്വയം വിശദീകരിക്കുന്ന, എന്നാൽ ഇവിടെ ചില സൂചനകൾ ഇവയാണ്:

- 'പോലുള്ള എല്ലാ വിചിത്രമായ അക്ഷരങ്ങൾ പുറപ്പെട്ട് "നൗക.
- സ്ക്രിപ്റ്റിൽ വ്യക്തമാക്കിയ പാറ്റേൺ ഉണ്ടോ എന്നു ഉറപ്പു വരുത്തുക.
- Padding നിങ്ങളുടെ വാചക ചുറ്റും സ്ഥലത്തിന്റെ അളവ് പരാമർശിക്കുന്നു.
- ബെവൽ വീതിയ്ക്കായി ഉയർന്ന മൂല്യം ഉയർന്ന ബട്ടൺ മിഥ്യാബോധം നൽകുന്നു.
- നിങ്ങൾ "അമർത്തുക" സത്യമാകുന്നു ടൈപ്പ് ചെയ്താൽ, ബട്ടൺ താഴേയ്ക്ക് നോക്കും.
- നിങ്ങൾ ഒരു സോളിഡ് പശ്ചാത്തല താൽപ്പര്യമില്ലെങ്കിൽ സുതാര്യത തിരഞ്ഞെടുക്കുക. നിങ്ങൾ ഒരു സോളിഡ് പശ്ചാത്തല തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, അതിന് വെബ് പേജ് പശ്ചാത്തല അതേ നിറം ഉറപ്പാക്കുക.

ലോഗോകൾ

ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് ലോഗോ നേടിത്തരുന്ന സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ എല്ലാ തരത്തിലുള്ള കണ്ടെത്തും. ഈ നൈസ് ആണ്, പക്ഷേ ജനം അറിയപ്പെടുന്ന ഒരു GIMP സ്ക്രിപ്റ്റ് പറയുന്ന പോലെ നിങ്ങളുടെ ലോഗോ തിരിച്ചറിയാൻ തക്കവണ്ണം പോലെ ശ്രദ്ധയോടെ ഉപയോഗിക്കുക. നിങ്ങൾ പകരം നിങ്ങളുടെ ആവശ്യങ്ങൾ അനുയോജ്യമാക്കുന്നതിന് പരിഷ്ക്കരിക്കാനാകുന്ന അടിസ്ഥാനമായി ശ്രദ്ധിച്ചതുമില്ല വേണം. ഒരു ലോഗോ നടത്തുന്നതിനുള്ള ഡയലോഗ് കൂടുതലോ കുറവോ ആണ് അത്തരം സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഒരേ:

1. ടെക്സ്റ്റ് സ്ട്രിംഗ് ഫീൽഡിൽ, Frozenriver പോലുള്ള നിങ്ങളുടെ ലോഗോ പേര് ടൈപ്പ് ചെയ്യുക.
2. ഫോണ്ട് വലിപ്പം ടെക്സ്റ്റ് ഫീൽഡിൽ, പിക്സൽ നിങ്ങളുടെ ലോഗോയുടെ വലിപ്പം ടൈപ്പ് ചെയ്യുക.
3. ഫോണ്ട് ടെക്സ്റ്റ് ഫീൽഡിൽ, നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ ലോഗോ ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഫോണ്ട് പേര് ടൈപ്പ് ചെയ്യുക.
4. നിങ്ങളുടെ ലോഗോയുടെ നിറം തെരഞ്ഞെടുക്കുവാൻ, വെറും നിറം ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഇത് ഒരു കളർ ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു.
5. നിലവിലെ കമാൻഡ് ഫീൽഡ് പരിശോധിച്ചാൽ, സ്ക്രിപ്റ്റ് പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ കാണാൻ കഴിയും.

ബട്ടണുകള് നടത്തുക

ഈ ദ് നിങ്ങൾ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള beveled ബട്ടണുകൾ സത്യമെന്ന് രണ്ടു സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ അല്ലെങ്കിൽ ഇല്ലാതെ റൌണ്ട് കോർണറുകൾ (റൌണ്ട് ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ ലളിത Beveled ബട്ടൺ) കാണാം. അവർ ഒരു ഡസനോളം പാരാമീറ്ററുകൾ, അല്ലെങ്കിൽ അങ്ങനെ തന്നെ, അവരിൽ അധികപേരും ലോഗോ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ആ സമാനമായ. നിങ്ങൾ ഇഷ്ടപ്പെടുന്ന ഒരു ബട്ടൺ കയറി വന്നു വ്യത്യസ്ത ക്രമീകരണങ്ങൾ അനുഭവിക്കാൻ കഴിയും.

2.6. ചിത്രം-ആശ്രിത സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ

ഇപ്പോൾ നിലവിലുള്ള ഒരു ചിത്രത്തിൽ പ്രക്രിയകൾ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഫിൽറ്ററുകളും ഉചിതമായ മെനു നേരിട്ട് പ്രവേശനക്ഷമമാണ്. ഉദാഹരണത്തിന്, സ്ക്രിപ്റ്റ് New Brush (സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു-ഒട്ടിക്കുക-പോലെ-ബ്രഷ്), Edit ഇമേജ് മെനു (Edit → Paste as... → New Brush) ൽ സംയോജിപ്പിച്ചിരിക്കുന്ന എന്ന് കൂടുതൽ ലോജിക്കൽ ആണ്.
കൂടാതെ, ഒരു പുതിയ Color മെനു എല്ലാ ആശങ്ക നിറങ്ങൾ, ചെഞ്ചായം അല്ലെങ്കിൽ ലെവൽ നിറം ക്രമീകരണ ഉപകരണങ്ങൾ തുടങ്ങിയവ പ്രവർത്തിക്കുന്നു ഒരുമിച്ചു regroups ആ സൃഷ്ടിച്ചു ...
Filters മെനുവും Scripts-Fu മെനു ഒറ്റ Filters മെനുവിൽ പാതകൾക്ക് പുതിയ വിഭാഗങ്ങൾ തക്കവണ്ണം സംഘടിപ്പിക്കാറുണ്ട്. ഇപ്പോൾ ഒരു പ്ലഗിൻ ഒരു അരിപ്പ അതുപോലെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു എങ്കിൽ അവർ മെനുവിൽ സമീപത്തുള്ള ഉണ്ട്.
ഉദാഹരണത്തിന് ജിമ്പ്-resynthesizer പായ്ക്ക് നിങ്ങളുടെ ലിനക്സ് വിതരണം പൊരുത്തപ്പെടുന്ന (`.deb`, `.rpm`, `.gz` ...): Scripts-Fu മെനു അധിക സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ലഭ്യമായ എങ്കിൽ മാത്രം ദൃശ്യമാകുന്നു.

3. ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു ട്യൂട്ടോറിയൽ

ഈ പരിശീലന കോഴ്സ്, ഞങ്ങൾ പദ്ധതി തത്വങ്ങളിൽ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു ഉപയോഗിക്കാൻ ആവശ്യമായ പരിചയപ്പെടുത്തട്ടെ, തുടർന്ന് സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ നിങ്ങളുടെ ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് ചേർക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു ഹാൻഡി സ്ക്രിപ്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നതാണ്. സ്ക്രിപ്റ്റ് ചില ടെക്സ്റ്റ് വേണ്ടി ഉപയോക്താവ് ആവശ്യപ്പെടുന്നു പിന്നെ ടെക്സ്റ്റ് പൂർണമായും വലിപ്പമുള്ള ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു. അപ്പോൾ പാഠം ബഹിരാകാശ ഒരു വാദവും അനുവദിക്കുന്നതിന് സ്ക്രിപ്റ്റ് പരിപോഷിപ്പിക്കുകയും. നാം സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു നിങ്ങളുടെ അറിവ് ശക്തിപ്പെടുത്തുക വഴികൾ ഏതാനും നിർദ്ദേശങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് തികയും.

കുറിപ്പ്

മൈക്ക് ടെറി വഴി GIMP 1 ഉപയോക്തൃ മാനുവൽ വേണ്ടി എഴുതിയ ഒരു ട്യൂട്ടോറിയൽ നിന്ന് സ്വാംശീകരിച്ച ഈ വിഭാഗത്തിന്.

3.1. പദ്ധതി സൂക്ഷ്മമായി Getting

3.1.1. ന്റെ Scheme'ing ആരംഭിക്കുക

പഠിക്കാൻ കാര്യം ആദ്യം എന്നതാണ്:

> പദ്ധതിയിൽ ഓരോ പ്രസ്താവന (ബ്രാക്കറ്റിൽ ചുറ്റപ്പെട്ട).

നിങ്ങൾ അറിയേണ്ട രണ്ടാമത്തെ കാര്യം ഇതാണ്:

> ഫംഗ്ഷൻ നാമം / ഓപ്പറേറ്റർ എപ്പോഴും ബ്രാക്കറ്റിൽ ആദ്യ ഇനം ആണ്, ബാക്കി ഇനങ്ങൾ ചടങ്ങിൽ ലേക്കുള്ള പരാമീറ്ററുകളാകുന്ന.

എന്നാൽ, ബ്രാക്കറ്റിൽ ഇടതൂർന്നു എല്ലാം ചടങ്ങിൽ - അവർ ഒരു ലിസ്റ്റിൽ ഇനങ്ങൾ കഴിയും - പിന്നീട് ഞങ്ങൾ ബന്ധപ്പെടും. ഈ നൊട്ടേഷനിലോ ചടങ്ങിൽ മറ്റുള്ളതെല്ലാം പ്രീഫിക്സുകൾ കാരണം, പ്രിഫിക്സ് നൊട്ടേഷനാണോ അറിയപ്പെടുന്നത്. നിങ്ങൾ postfix നൊട്ടേഷനാണോ മുൻപരിചയം, അല്ലെങ്കിൽ തിരിച്ചുള്ള പോളിഷ് നൊട്ടേഷൻ (പോലുള്ള ഏറ്റവും എച്ച്പി കാൽക്കുലേറ്ററുകൾ) ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു കാൽക്കുലേറ്റർ സ്വന്തമല്ല, നിങ്ങൾക്ക് പദ്ധതിയിൽ പദപ്രയോഗങ്ങൾ വികസിപ്പിക്കുവാൻ ഇണങ്ങിച്ചേരണം യാതൊരു പ്രശ്നവുമില്ല വേണം.
മനസ്സിലാക്കാൻ മൂന്നാം കാര്യം ആണ്:

> ഗണിത പുറമേ ഫംഗ്ഷനുകളും അടങ്ങിയിരിക്കുന്നത്, ഗണിതശാസ്ത്ര എഴുതുമ്പോൾ ഇങ്ങനെ ആദ്യം ലിസ്റ്റ് ചെയ്യുന്നു.

ഇതാണ് ഞങ്ങൾ പറഞ്ഞ ആ പ്രിഫിക്സ് വയമ്പും യുക്തിപരമായി പിന്തുടരുകയും.

3.1.2. ഉപസർഗ്ഗം, Infix, പിന്നെ postfix ചിഹ്നങ്ങൾ ഉദാഹരണങ്ങൾ

ഇവിടെ ചില പെട്ടെന്നുള്ള ഉദാഹരണങ്ങൾ *prefix*, *infix*, ഒപ്പം *postfix* ചിഹ്നങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസങ്ങൾ ചിത്രീകരിച്ച് ആകുന്നു. നാം ഒരു 1 23 ഒന്നിച്ച് ഞങ്ങൾ ചേർക്കും:

- ഉപസർഗ്ഗം നൊട്ടേഷനിലോ: **+ 1 23** (വഴി പദ്ധതി അത് വേണം ചെയ്യും)
- Infix നൊട്ടേഷനിലോ: **1 + 23** (ഞങ്ങൾ അതു എഴുതുക "normally" വഴി)
- Postfix നൊട്ടേഷനിലോ: **1 23 +** (പല HP കാൽക്കുലേറ്ററുകൾ അതു നല്ലതായിരിക്കും വഴി)

3.1.3. പദ്ധതി പ്രാക്ടീസ്

ഇപ്പോൾ ഞങ്ങൾ വെറും പഠിച്ച കാര്യങ്ങൾ നമുക്ക്. നിങ്ങൾ ഇതിനകം അങ്ങനെ ചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, GIMP ആരംഭിക്കുക, ഒപ്പം Filters → Script-Fu → Console തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഇതു നമ്മെ പദ്ധതിയിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രവർത്തിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൺസോൾ വിൻഡോ, ആരംഭിക്കും. നിമിഷങ്ങളിൽ ഒരു കാര്യം, സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൺസോൾ ദൃശ്യമാകും:

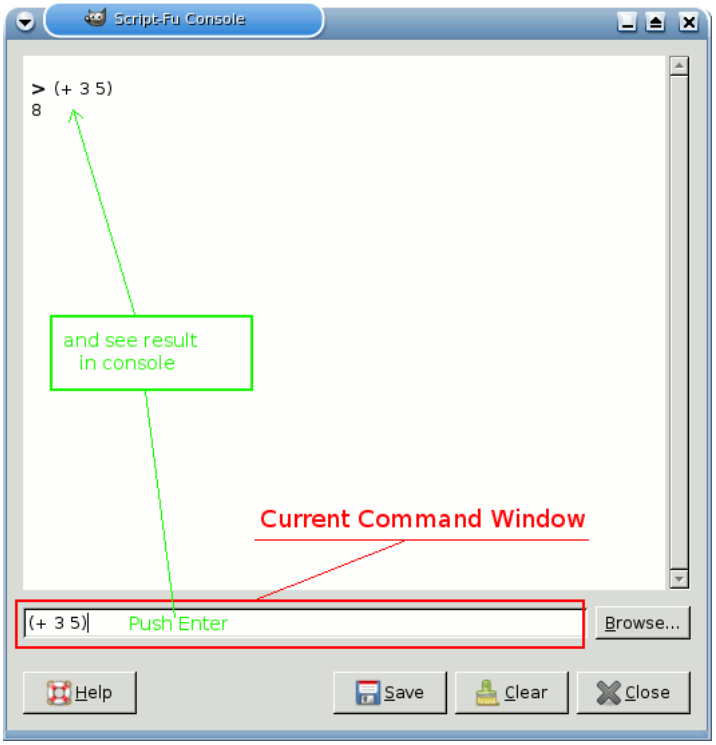
3.1.4. സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൺസോൾ വിൻഡോ

ഈ വിൻഡോ ചുവടെ ഒരു എൻട്രി ഫീൽഡ് എന്ന തലക്കെട്ടിൽ Current Command ആയിരിക്കേണ്ടുന്ന ആണ്. ഇവിടെ നാം ലളിതമായ പദ്ധതി ഇന്ററാക്ടീവ് കല്പിക്കുന്നു പരീക്ഷിച്ചറിയാം. എളുപ്പമുള്ള ഔട്ട് ആരംഭിക്കുക, ചില നമ്പറുകൾ ചേർക്കുക:

```
(+ 3 5)
```

ഈ ടൈപ്പുചെയ്ത് **Enter** അടിക്കാൻ സെന്റര് വിൻഡോയിൽ 8 പ്രതീക്ഷിക്കുന്ന ഉത്തരം ലഭിക്കും.

ചിത്രം 13.3. സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൺസോൾ ഉപയോഗിക്കുക.



ഇപ്പോൾ ഞങ്ങൾ എന്തു ഒറ്റ നമ്പർ അധികം ചേർക്കാൻ ആഗ്രഹം? "+" ഫംഗ്ഷൻ രണ്ടോ അതിലധികമോ വാദങ്ങൾ എടുക്കാം, അതിനാൽ ഈ ഒരു പ്രശ്നം ആണ്:

```
(+ 3 5 6)
```

ഇത് 14 പ്രതീക്ഷിക്കുന്ന ഉത്തരം ലഭിക്കും.
ഇതുവരെ വളരെ നല്ല - ഞങ്ങൾ ഒരു പദ്ധതി പ്രസ്താവനയിൽ ടൈപ്പ് അതു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൺസോൾ വിൻഡോയിൽ ക്രമസംഖ്യയിടാത്ത പറ്റി. ഇപ്പോൾ ഒരു മുന്നറിയിപ്പു വേണ്ടി

3.1.5. അധിക ബ്രാക്കറ്റിൽ കരുതിയിരിക്കുക

നിങ്ങൾ എന്നെ പോലെ ആണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന സമയത്തെല്ലാം അധിക ബ്രാക്കറ്റിൽ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയാത്തതിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നത് - നിങ്ങൾ ഒരു സങ്കീർണ്ണമായ ഗണിതശാസ്ത്ര സമവാക്യം ടൈപ്പുചെയ്യുമ്പോഴോ പോലെ അത് നിങ്ങളുടെ വായിക്കുമ്പോൾ അത് വ്യക്തമാകും വരുത്തുവാൻ ബ്രാക്കറ്റിൽ വഴി ഭാഗങ്ങൾ വേർതിരിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന . സ്കീം, നിങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതാണ് ഒപ്പം തെറ്റായി ഈ അധിക ബ്രാക്കറ്റിൽ ഉൾപ്പെടുത്താൻ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഉദാഹരണത്തിന്, 5, 6 ഒന്നിച്ചു ചേർത്ത് ഫലവുമായി 3 ചേർക്കാൻ ആഗ്രഹിച്ചു പറയുന്നു:

```
3 + (5 + 6) + 7 =?
```

+ ഓപ്പറേറ്ററെ ചേർക്കാൻ നമ്പറുകൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് എടുക്കാം മനസ്സിലാക്കിയ നിങ്ങൾ താഴെ മുകളിൽ പരിവർത്തനം പരീക്ഷിച്ചു ചെയ്യാം:

```
(+ 3 (5 6) 7)
```

എന്നാൽ, ഈ തെറ്റാണ് - പദ്ധതി ഓരോ പ്രസ്താവന ആരംഭിക്കുന്ന പരാന്തിസിസുകൾ അവസാനിക്കുന്നത്, അതിനാൽ പദ്ധതി ദ്വിഭാഷിയായിരുന്ന നിങ്ങൾ ചേർക്കുന്നതിനുമുമ്പ് ആ നമ്പറുകൾ സമ്മിംഗ്, പരാന്തിസിസുകൾ രണ്ടാം ഗ്രൂപ്പിൽ "5" എന്ന ഫംഗ്ഷൻ വിളിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന പകരം വിചാരിക്കുന്ന, ഓർക്കുക 3. മുകളിലുള്ള പ്രസ്താവന എഴുതാൻ ശരിയായ വഴി ആയിരിക്കും:

```
(+ 3 (+ 5 6) 7)
```

3.1.6. അതും ഉറപ്പാണോ ശരിയായ അകലം ഉറപ്പുവരുത്തി

മറ്റ് പ്രോഗ്രാമിങ് ഭാഷകളിൽ പരിചിതമാണെങ്കിൽ, c / സി ++, പേൾ അല്ലെങ്കിൽ ജാവ പോലെ നിങ്ങൾ ശരിയായി ഒരു പദപ്രയോഗം രൂപം ഗണിത ചുറ്റും വൈറ്റ് സ്പേസ് ആവശ്യമില്ല അറിയുന്നു:

```
3 + 5, 3 +5, 3+ 5
```

ഈ എല്ലാ സി / സി ++, പേൾ, ജാവ കമ്പൈലറുകളിൽ സ്വീകരിക്കപ്പെടുന്നു. എന്നാൽ, ഈ പദ്ധതിക്കായി ശരിയല്ല. നിങ്ങൾ തന്ത്രം ഒരു ഗണിതശാസ്ത്ര ഓപ്പറേറ്റർ (അല്ലെങ്കിൽ മറ്റേതെങ്കിലും ഫംഗ്ഷൻ നാമം അല്ലെങ്കിൽ ഓപ്പറേറ്റർ) അത് ശരിയായി സ്കീം ദ്വിഭാഷിയായിരുന്ന വഴി വ്യാഖ്യാനിക്കുകയും ശേഷമുള്ള ഒരു സ്ഥലം ഉണ്ടായിരിക്കണം.
നിങ്ങൾ ഈ പ്രാരംഭ സങ്കൽപ്പങ്ങൾ മൊത്തത്തിൽ സുഖപ്രദമായ മുൻപരിചയം വരെ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൺസോളിൽ ലളിതമായ ഗണിതശാസ്ത്ര സമവാക്യങ്ങളുടെ ഒരു ബിറ്റ് ഐ.

3.2. വേര്യബിൾ പ്രവർത്തനങ്ങൾ

ഇപ്പോൾ ഞങ്ങൾ ഓരോ പദ്ധതി പ്രസ്താവന ബ്രാക്കറ്റിൽ ചുറ്റപ്പെട്ടു ഫങ്ഷൻ പേര് / ഓപ്പറേറ്റർ ആദ്യം ലിസ്റ്റ് ചെയ്തിട്ടുണ്ടോയെന്ന് അറിയുന്നു എന്നു ഞങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാനും എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കണമെന്ന് വേരിയബിളുകൾ അറിഞ്ഞിരിക്കണം, എങ്ങനെ സൃഷ്ടിക്കാനും ഫംഗ്ഷനുകളും ഉപയോഗിക്കാൻ. നമുക്ക് വേരിയബിളുകള്ക്കായി കൊണ്ട് ആരംഭിക്കും.

3.2.1. പ്രസ്താവിക്കുന്നു വേരിയബിള്സ്

വിവിധ രീതികൾ ഒരു ദമ്പതികൾ വേരിയബിളുകൾ നിർവചിക്കാൻ ഉണ്ടെങ്കിലും രീതി **let*** പരവലയങ്ങൾക്കു് ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. മറ്റ് പ്രോഗ്രാമിങ് ഭാഷകളിൽ മുൻപരിചയം ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഈ പരവലയങ്ങൾക്കു് ലോക്കൽ വേരിയബിളുകൾ അന്ന് അവർ സജീവമായി മുൻപരിചയം ഒരു സ്കോപ്പ് ഒരു ലിസ്റ്റ് നിർവ്വചിക്കുമ്പോൾ തുല്യമാണ്. ഉദാഹരണമായി, യഥാക്രമം രണ്ടു ചരങ്ങളുടെ, എ, ബി 1, 2 സമാരംഭിച്ചിട്ടില്ല, പ്രഖ്യാപിക്കാൻ നിങ്ങൾ എഴുതുന്ന ആഗ്രഹിക്കുന്നു:

```
(let*
   (
      (a 1)
      (b 2)
   )
   (+ a b)
```

```
)
```

അല്ലെങ്കിൽ, ഒരു വരിയിൽ ആയി:

```
(* ചെയ്യട്ടെ ((1) (ബി 2)) (+ ഒരു ബി))
```

> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങൾ കൺസോൾ വിൻഡോ ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ ഇതെല്ലാം ഒരു ലൈനിൽ ഇട്ടു വരും. പൊതുവായി പറഞ്ഞാൽ, നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ കൂടുതൽ സൗകര്യമാകും സഹായിക്കുന്നതിന് ഇൻഡെൻറേഷൻ സമാനമായ വഴിക്കു ആഗ്രഹമുണ്ടാകും. നാം വൈറ്റ് സ്പേസ് വിഭാഗത്തിൽ ഈ കുറച്ച് സംസാരിക്കാം കാണാം.

ഈ രണ്ടു ലോക്കൽ വേരിയബിളുകൾ, എ, ബി പ്രഖ്യാപിക്കുന്നു അവരെ അതിനു് പിന്നീട് രണ്ടു ചരങ്ങളുടെ ആകെത്തുകയാണ് പ്രിന്റ് ചെയ്യും.

3.2.2. ഒരു പ്രാദേശിക വേരിയബിൾ എന്താണ്?

ഞങ്ങൾ `let*` ആവിഷ്കാര പരാന്തിസിസുകൾ ഉള്ളിൽ, അത് ശേഷം സമ്മേഷന്റെ `(+ a b)` എഴുതി നിങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കണം.
`let*` പ്രസ്താവന ഏത് ഡിക്ലയർ വേരിയബിളുകൾക്ക് കഴിയി നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റിൽ ഒരു പ്രദേശത്തെ നിഷ്കർഷിക്കുന്നു ഇതിൻറെ കാരണം; നിങ്ങൾ **`(let* )`** പ്രസ്താവനയ്ക്ക് ശേഷം **`(+ a b)`** പ്രസ്താവന ടൈപ്പ് ചെയ്താൽ, നിങ്ങൾ പ്രഖ്യാപിച്ചു വേരിയബിളുകൾ `let*` പ്രസ്താവന പശ്ചാത്തലത്തിൽ മാത്രം സാധുവായ കാരണം ഒരു പിശക് ലഭിക്കും; അവർ പ്രോഗ്രാമർമാരുടെ ലോക്കൽ വേരിയബിളുകൾ വിളിക്കുന്ന ആകുന്നു.

3.2.3. ജനറൽ സിന്റാക്സ് `let*` ഓഫ്

ഒരു `let*` പ്രസ്താവന ജനറൽ ഫോമാണ്:

```
(let* ( variables )
  expressions )
```

എവിടെ വേരിയബിളുകൾ ഉദാ പരാന്തിസിസുകൾ ഉള്ളിൽ പ്രഖ്യാപിക്കുന്നത്, **`(a 2)`**, എക്സപ്രഷനുകളും സാധുവായ പദ്ധതി പദപ്രയോഗങ്ങൾ ഉണ്ട്. ഇവിടെ പ്രഖ്യാപിച്ചു വേരിയബിളുകൾ `let*` പ്രസ്താവന മാത്രം സാധുവായ ആകുന്നു ഓർക്കുക - അവർ ലോക്കൽ വേരിയബിളുകൾ മുൻപരിചയം.

3.2.4. വൈറ്റ് സ്പേസ്

മുമ്പ്, ഞങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ വ്യക്തമാക്കാം നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഓർഗനൈസ് സഹായിക്കുന്നതിന് ഇൻഡെൻറേഷൻ ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന കാണാം വസ്തുത പരാമർശിച്ചു. ഈ ദത്തെടുക്കാൻ ഒരു നല്ല നയം ആണ്, സ്കീം ഒരു പ്രശ്നം അല്ല - വൈറ്റ് സ്പേസ് സ്കീം ദ്വിഭാഷിയായിരുന്ന അവഗണിക്കുകയും, അതുകൊണ്ട് ഉദാരമായി ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ് ഉള്ളിൽ വ്യക്തമാക്കാം കോഡ് ഓർഗനൈസ് സഹായിക്കുന്നതിന് പ്രയോഗിക്കാൻ കഴിയും. എന്നിരുന്നാലും, നിങ്ങൾ Script- ഫു ന്റെ കൺസോൾ ജാലകത്തിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നത് എങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒരു ലൈനിൽ ഒരു മുഴുവൻ പദപ്രയോഗം നൽകേണ്ടതുണ്ട്; എക്സ്പ്രഷൻ ഉദ്ഘാടന ക്ലോസിങ്ങ് പരാന്തിസിസുകൾ തമ്മിലുള്ള എല്ലാം സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൺസോൾ വിൻഡോയിൽ ഒരു ലൈനിൽ വരണം ആണ്.

3.2.5. ഒരു ചര ഒരു പുതിയ റ്റി.എം

നിങ്ങൾ ഒരു വേരിയബിൾ സമാരംഭിച്ചിട്ടില്ല കഴിഞ്ഞാൽ നിങ്ങൾക്ക് സ്ക്രിപ്റ്റ് പിന്നീട് അതിന്റെ മൂല്യം മാറ്റാൻ ചെയ്യേണ്ടതുണ്ട്. വേരിയബിൾ മൂല്യം മാറ്റാൻ `set!` പ്രസ്താവന ഉപയോഗിക്കുക:

```
(let* ( (theNum 10) ) (set! theNum (+ theNum theNum)) )
```

മുന്നോട്ട് പോയി സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൺസോൾ വിൻഡോയിൽ അത് നൽകുക, തുടർന്ന് മുകളിലുള്ള പ്രസ്താവന എന്തു ചെയ്യും ഊഹിക്കാൻ ശ്രമിക്കുക.

> **കുറിപ്പ്**
> "\" യാതൊരു വരി ഇല്ല സൂചിപ്പിക്കുന്നു. അത് അവഗണിക്കുക (നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൺസോളിൽ ടൈപ്പ് ചെയ്ത് **Enter** ഹിറ്റ് ചെയ്യരുത് ചെയ്യരുത്) അടുത്ത വരിയിൽ തുടരുക.

3.2.6. പ്രവർത്തനങ്ങൾ

ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ വേരിയബിളുകളിലൊന്ന് ഹാണ് ലഭിച്ചു ന്റെ ചില പ്രവർത്തനങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ അനുവദിക്കുക. ഇനിപ്പറയുന്ന വാക്യഘടനയ്ക്കൊപ്പം ചടങ്ങിൽ പ്രസ്താവിക്കും:

```
(define
   (
      name
      param-list
   )
   expressions
)
```

`name` ഈ ഫംഗ്ഷൻ നിയോഗിച്ചിട്ടുള്ള പേര് എവിടെ, *`param-list`* പാരാമീറ്റർ പേരുകളുടെ സ്പേസ്-ഡിലിമിറ്റഡ് ലിസ്റ്റാണ്, *`expressions`* അതു വിളിച്ച് വരുമ്പോൾ ചടങ്ങിൽ വധശിക്ഷയ്ക്ക് പദപ്രയോഗങ്ങൾ പരമ്പരയാണ്. ഉദാഹരണത്തിന്:

```
(AddXY വിവിധ INX വിവരിക്കുക () (+ മറ്റൊരു INX))
```

`AddXY` ഫങ്ഷൻ പേര് ആണ് `inX` ആൻഡ് `inY` വേരിയബിളുകൾ ആകുന്നു. ഈ ഫങ്ഷൻ അതിന്റെ രണ്ട് മാനദണ്ഡങ്ങൾ എടുക്കുന്നു അവർ തമ്മിൽ ചേർക്കുന്നു. നിങ്ങൾ (സി / സി ++, ജാവ, പാസ്കൽ തുടങ്ങിയവ പോലുള്ള) മറ്റ് ഒഴിച്ചുകൂടാനാവാത്തതാണ് ഭാഷകളിൽ പ്രോഗ്രാം ചെയ്തെങ്കിൽ, ശ്രദ്ധിച്ചിരിക്കാനിടയുണ്ട് മറ്റ് പ്രോഗ്രാമിങ് ഭാഷകളിൽ താരതമ്യപ്പെടുത്തുമ്പോൾ കാര്യങ്ങൾ ഒരു ദമ്പതികൾ ഈ ഫംഗ്ഷൻ നിർവചനത്തിൽ പരദേശികൾ ആയിരിക്കുന്നു എന്നു.

- ആദ്യം, പരാമീറ്ററുകൾ ഏതെങ്കിലും "types" ഇല്ല അറിയിപ്പ് (എന്നതാണ് നാം അവരെ സ്ട്രിങ്ങുകൾ, അല്ലെങ്കിൽ പൂർണ്ണസംഖ്യകളുടെ മുതലായവ പോലെ വിവരിക്കും ചെയ്തില്ല). സ്കീം ഒരു type- കുറവ് ഭാഷയാണ്. ഈ ഹാൻഡി ആണ് വേഗത്തിൽ സ്ക്രിപ്റ്റ് എഴുത്തു അനുവദിക്കുന്നു.
- രണ്ടാമതായി, നമ്മുടെ ചടങ്ങിൽ ഫലമാണ് "return" എങ്ങനെ വിഷമിക്കേണ്ടതില്ല ആവശ്യമില്ലെന്ന് അറിയിപ്പ് - ഈ ഫംഗ്ഷൻ വിളിക്കുമ്പോൾ അവസാന പ്രസ്താവന മൂല്യം "returned" ആണ്. പിന്നെ, കൺസോൾ കടന്നു ചടങ്ങിൽ ടൈപ്പ് പോലെ എന്തെങ്കിലും ശ്രമിക്കുക:

```
(AddXY (AddXY 5 6) 4)
```

3.3. ലിസ്റ്റുകൾ, ലിസ്റ്റുകൾ, ടിപ്പണി

നമുക്ക് വേരിയബിളുകള്ക്കായി പ്രവർത്തനങ്ങളും നിങ്ങളെ പരിശീലനം, ഇനി പദ്ധതി ന്റെ ലിസ്റ്റുകളുടെ വെള്ളവും ചതുപ്പുകൾക്ക് നൽകുക.

3.3.1. ഒരു ലിസ്റ്റ് നിർവചിക്കുന്നു

ഞങ്ങൾ എന്നിവയെ കുറിച്ചുള്ള കൂടുതൽ സംസാരിക്കാൻ മുമ്പ്, നിങ്ങൾ ആറ്റോമിക മൂല്യങ്ങളും ലിസ്റ്റുകൾ തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസം അറിയുന്നു ഒരാവശ്യമാണ്. ഞങ്ങൾ മുമ്പത്തെ പാഠം ചരങ്ങൾ സമാരംഭിച്ചിട്ടില്ല നിങ്ങൾ ഇതിനകം ആറ്റോമിക മൂല്യങ്ങൾ കണ്ട. ആണവോർജ മൂല്യം ഒരു മൂല്യം ആണ്. ഉദാഹരണത്തിന്, ഞങ്ങൾ വേരിയബിൾ "x" 8 മൂല്യം താഴെ പ്രസ്താവനയിൽ കഴിയുന്ന:

```
(X ചെയ്യട്ടെ * ((X 8)))
```

(നാം പദപ്രയോഗം x അവസാനം `let*` വെറും ഒരു ചടങ്ങിൽ പോലെ പ്രവർത്തന ശ്രദ്ധിക്കുക x നിയോഗിച്ചിട്ടുള്ള മൂല്യം പ്രിന്റുചെയ്യാനോ -normally നിങ്ങൾ ഇത് ചെയ്യാൻ ആവശ്യമില്ല ചേർത്തു:.. കഴിഞ്ഞ പ്രസ്താവന മൂല്യം മൂല്യം തിരികെ ആണ്)
ഒരു ചരം പുറമേ മൂല്യങ്ങളുടെ ലിസ്റ്റിൽ, പകരം ഒരു മൂല്യം റഫർ ചെയ്യാം. വേരിയബിൾ x മൂല്യങ്ങൾ 1, 3, 5 ലിസ്റ്റ് നൽകുന്നതിനായി, നമ്മൾ ടൈപ്പ് ആഗ്രഹിക്കുന്നു:

```
(* ((X '(1 3 5) അനുവദിക്കുക)) നീളവും)
```

സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൺസോൾ രണ്ട് പ്രസ്താവനകൾ ടൈപ്പുചെയ്യാൻ ശ്രമിക്കുക അതു മറുപടികൾ എങ്ങനെ ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങളിൽ ആദ്യ പ്രസ്താവന ടൈപ്പ്, ഇത് ലളിതമായി ഫലം മറുപടികളും:

```
8
```

എന്നിരുന്നാലും, മറ്റ് പ്രസ്താവനയിൽ ടൈപ്പുചെയ്യുമ്പോൾ അതു താഴെ ഫലം മറുപടികളും:

```
(1 3 5)
```

അതു മൂല്യം 8 മറുപടികളും ചെയ്യുമ്പോൾ അത് x എന്നിരുന്നാലും ആറ്റോമിക മൂല്യം 8. അടങ്ങുന്ന നിങ്ങളെ അറിയിക്കാതെ, അത് `(1 3 5)` മറുപടികളും, അത് പിന്നീട് നിങ്ങളെ അറിയിക്കാതെ x ഒരു മൂല്യം അല്ല അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു, എന്നാൽ മൂല്യങ്ങളുടെ ലിസ്റ്റിൽ ആണ്. യാതൊരു കോമ ലിസ്റ്റ് ഞങ്ങളുടെ പ്രഖ്യാപനം അല്ലെങ്കിൽ നിയമനം അല്ല അച്ചടിച്ച ഫലത്തിലൊരു നിരീക്ഷിക്കുന്നു.
ഒരു ലിസ്റ്റ് നിർവ്വചിക്കുന്നതിന് സിന്റാക്സ്:

```
'(എ ബി സി)
```

a, b, ഒപ്പം c literals എവിടെയാണെന്ന്. നാം എന്തു ബ്രാക്കറ്റിൽ പിന്തുടരുന്ന പകരം ചടങ്ങിൽ അല്ലെങ്കിൽ പദപ്രയോഗം അധികം അക്ഷരീയ മൂല്യങ്ങളുടെ ലിസ്റ്റിൽ എന്ന് സൂചിപ്പിക്കാൻ വിശ്ലേഷം (') ഉപയോഗിക്കുക.
ഒരു ശൂന്യമായ ലിസ്റ്റ് പോലുള്ള നിർവചിക്കാം:

```
'()
```

അല്ലെങ്കിൽ:

```
()
```

ലിസ്റ്റുകൾ ആറ്റോമിക മൂല്യങ്ങൾ, അതുപോലെ മറ്റ് ലിസ്റ്റുകൾ ഉൾക്കൊള്ളാനാകും:

```
(let*
   (
        (x
           '("GIMP" (1 2 3) ("is" ("great" () ) ) )
        )
    )
    x
)
```

ആദ്യ അക്ഷരലോപചിഹ്നം ശേഷം, നിങ്ങൾക്ക് ഇനി അകത്തെ ലിസ്റ്റുകൾ ക്റമീകരിക്കുന്പോൾ ഒരു വിശ്ലേഷം ഉപയോഗിക്കേണ്ടതുണ്ട് ശ്രദ്ധിക്കുക. മുന്നോട്ട് പോയി സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൺസോൾ കടന്നു പ്രസ്താവന കോപ്പി തിരിച്ചെത്തി എന്തു കാണുന്നു.
നിങ്ങൾ മടങ്ങി ഫലം ഒറ്റ ആണവോർജ്ജ മൂല്യങ്ങളുടെ ഒരു ലിസ്റ്റ് അല്ല എന്ന് പരിശോധിക്കേണ്ടതാണ്; മറിച്ച്, അക്ഷരാർഥത്തിൽ `("The GIMP")`, ലിസ്റ്റ് `(1 2 3)` മുതലായവ ഒരു പട്ടികയിലുണ്ട്

3.3.2. പട്ടികകളും എങ്ങനെ തോന്നുന്നു?

ഒരു "head" ഒരു "tail" വിന്യസിക്കപ്പെട്ട പോലെ ലിസ്റ്റുകളുടെ ചിന്തിക്കാൻ ഉപകാരപ്രദവുമായ. തല ലിസ്റ്റ് ആദ്യ മൂലകം, വാൽ ലിസ്റ്റ് ആശ്വാസം. ഞങ്ങൾ ലിസ്റ്റുകൾ ചേർക്കുക എങ്ങനെ പട്ടികയിൽ ഘടകങ്ങൾ ആക്സസ് എങ്ങനെ ചർച്ച ചെയ്യുമ്പോൾ ഈ പ്രധാനമാണ് നീ എന്തുകൊണ്ട് കാണും.

3.3.3. ശൃംഖല (ബാക്ക്ട്രെയിസ്കൊണ്ടു് ഫംഗ്ഷൻ) വഴി ലിസ്റ്റുകൾ ഉണ്ടാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ നേരിടും കൂടുതൽ സാധാരണ നിര്വഹിക്കുന്ന ഒന്ന് ക്കണ്ടത് പ്രവർത്തനമല്ല. ഇത് ഒരു മൂല്യം എടുത്ത് അതിന്റെ രണ്ടാമത്തെ വാദഗതി, ഒരു ലിസ്റ്റിൽ മതിയാവില്ല. മുമ്പത്തെ വിഭാഗത്തിൽ നിന്ന്, ഞാൻ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ഘടകം (തല) ഉം ലിസ്റ്റ് (വാൽ) ബാക്കി ഊർട്ട് ആയി ഒരു ലിസ്റ്റ് ചിന്തിക്കുന്നത് നിർദ്ദേശിച്ചു. അതു ഒരു ലിസ്റ്റ് തല ഒരു ഘടകം ചേർക്കുന്നു - ഇത് കൃത്യമായി എങ്ങനെ ചീത്തയുമായ ഫങ്ഷനുകളെ ആണ്. താഴെ അതിനാൽ, നിങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിഞ്ഞില്ല:

```
(ചീത്തയുമായ 1 '(2 3 4))
```

ഫലം ലിസ്റ്റ് `(1 2 3 4)` ആണ്.
നിങ്ങൾക്ക് ഒരു വസ്തുത ഒരു ലിസ്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിഞ്ഞില്ല:

```
(ചീത്തയുമായ 1 ())
```

നിങ്ങൾ മുമ്പ് ഏതെങ്കിലും literals പകരം വേരിയബിളുകൾ പ്രഖ്യാപിച്ചു നിങ്ങൾ പ്രതീക്ഷിക്കുന്നത് പോലെ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.

3.3.4. `list` ഫംഗ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ലിസ്റ്റ് നിർവചിക്കുന്നു

അല്ലെങ്കിൽ literals വിന്യസിക്കപ്പെട്ട ഒരു ലിസ്റ്റ് define മുമ്പ് വേരിയബിളുകൾ ഡിക്ലയർ, `list` പ്രവർത്തനം ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്:

```
(പട്ടിക 5 4 3 എ ബി സി)
```

ഈ രചിക്കുക മടങ്ങിവരും വേരിയബിളുകൾ a, b ആൻഡ് c കൈവശമുള്ള മൂല്യങ്ങൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഒരു ലിസ്റ്റ്. ഉദാഹരണത്തിന്:

```
(let*  (
           (a 1)
           (b 2)
           (c 3)
        )

        (list 5 4 3 a b c)
)
```

ഈ കോഡ് ലിസ്റ്റ് `(5 4 3 1 2 3)` സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

3.3.5. ലിസ്റ്റിലെ മൂല്യങ്ങൾ ആക്സസ് ചെയ്യുന്നു

ലിസ്റ്റിലെ മൂല്യങ്ങൾ ആക്സസ് യഥാക്രമം, ലിസ്റ്റ് ലിസ്റ്റ് ബാക്കി ആദ്യ മൂലകം നൽകുന്ന ഫങ്ഷനുകളെ `car` ആൻഡ് `cdr` ഉപയോഗിക്കുക. ഈ ഫംഗ്ഷനുകൾ ഇറങ്ങി ഞാൻ നേരത്തെ സൂചിപ്പിച്ച തല :: വാൽ പരവലയങ്ങൾക്കു് കയറി ലിസ്റ്റ് പൊട്ടി.

3.3.6. car ഫംഗ്ഷൻ

car ലിസ്റ്റ് (പട്ടിക തല) ആദ്യ ഘടകം നൽകുന്നു. ലിസ്റ്റ് അസാധുവായിരിക്കാൻ ആവശ്യമാണ്. ഇപ്രകാരം, താഴെ ലിസ്റ്റ് ആദ്യ ഘടകം നൽകുന്നു:

```
(കാർ '( "ആദ്യം" 2 "മൂന്നാം"))
```

അതായത്

```
"ആദ്യ"
```

3.3.7. cdr ഫംഗ്ഷൻ

cdr ആദ്യ ഘടകം (ലിസ്റ്റിന്റെ വാൽ) ശേഷം ലിസ്റ്റ് ബാക്കി നൽകുന്നു. പട്ടികയിലുള്ള ഒരേയൊരു മൂലകം ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഇത് ഒരു ശൂന്യമായ ലിസ്റ്റ് നൽകുന്നു.

```
(CDR '( "ആദ്യം" 2 "മൂന്നാം"))
```

റിട്ടേണുകൾ:

```
(2 "മൂന്നാം")
```

താഴെ അതേസമയം:

```
(CDR '( "ഒരേയൊരു"))
```

റിട്ടേണുകൾ:

```
()
```

3.3.8. ലിസ്റ്റിലെ മറ്റ് ഘടകങ്ങൾ ആക്സസ് ചെയ്യുന്നു

ശരി, കൊള്ളാം, ഞങ്ങൾ ഒരു പട്ടികയിലുള്ള ആദ്യത്തെ മൂലകം, അതുപോലെ ലിസ്റ്റ് ബാക്കി ലഭിക്കും, എന്നാൽ നമുക്ക് എങ്ങനെ ഒരു ലിസ്റ്റ് രണ്ടാം മൂന്നാം അല്ലെങ്കിൽ മറ്റ് ഘടകങ്ങൾ ആക്സസ് ചെയ്യും? നിരവധി "സൗകര്യം" പ്രവർത്തനങ്ങളായ ഉദാഹരണത്തിന് മുതലായവ ആക്സസ് നിലവിലുണ്ട്, ഒരു ലിസ്റ്റ് (caadr) എന്ന വാൽ തല തലയും ഒരു ലിസ്റ്റിന്റെ വാല് വാൽ (cddr),
അങ്ങനെ ഒരു ആൻഡ് ഷൈനിങ്ങിലെ ലിസ്റ്റുകൾ തലവന്മാരും വാലുകൾ പ്രതിനിധാനം: അടിസ്ഥാന പേരിടൽ എളുപ്പമാണ്

```
(കാർ (CDR (കാർ X)))
```

ആയി എഴുതിയ കഴിഞ്ഞേക്കും:

```
(മൂടുപടം X)
```

ലിസ്റ്റ്-ആക്സസ് ചെയ്യുന്നതിൽ ഫംഗ്ഷനുകൾ കുറച്ച് പരിശീലനം ലഭിക്കാൻ, (ഒരു വരിയിൽ ഒഴികെ കൺസോൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതെങ്കിൽ) താഴെ ടൈപ്പുചെയ്യുന്നതിലൂടെ ശ്രമിക്കുക; ലിസ്റ്റ് വിവിധ ഘടകങ്ങൾ ആക്സസ് car ആൻഡ് cdr വിവിധ വ്യതിയാനങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക:

```
(let* (
         (x  '( (1 2 (3 4 5) 6)  7  8  (9 10) )
         )
      )
      ; place your car/cdr code here
)
```

രണ്ടു ഫംഗ്ഷൻ കോളുകൾ ഉപയോഗിച്ച് പട്ടികയിൽ എണ്ണം 3 ആക്സസ്സുചെയ്യാൻ ശ്രമിക്കുക. ആ ചെയ്യാൻ കഴിയും, നിങ്ങൾ ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു മാസ്റ്റർ ഏറിയകൂറും യാത്രയ്ക്ക് തയ്യാറായിക്കഴിഞ്ഞു!

> **കുറിപ്പ്**
> പദ്ധതി ഒരു അർദ്ധവിരാമം (;) അഭിപ്രായം അടയാളപ്പെടുത്തുന്നു. ഇത് ഒരേ വരിയിൽ ദുന്യവിയ്യായതും ഒന്നും, അതിനാൽ നിങ്ങൾക്ക് പിന്നീട് സ്ക്രിപ്റ്റ് നോക്കുമ്പോൾ നിങ്ങളുടെ മെമ്മറി ജോഗ് അഭിപ്രായങ്ങൾ ചേർക്കുക ഇത് ഉപയോഗിക്കാം, സ്ക്രിപ്റ്റ് ദ്വിഭാഷിയായിരുന്ന അവഗണിക്കുകയും ചെയ്യും.

3.4. നിങ്ങളുടെ ആദ്യ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റ്

നിങ്ങളുടെ ശ്വാസം നിർത്താൻ മനസ്സിലാവുന്നതും ആവശ്യമില്ല? ഇല്ല? നിങ്ങളുടെ ആദ്യ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റ് - പിന്നെ നിങ്ങളുടെ നാലാമത്തെ പാഠം മുന്നോട്ടുപോകും ചെയ്യട്ടെ.

3.4.1. ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ് സ്ക്രിപ്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു

ഞാൻ GIMP പ്രകടനം ഏറ്റവും സാധാരണമായ ഓപ്പറേഷൻസ് ഒന്ന് ഒരു വെബ് പേജ് അതിൽ ചില ടെക്സ്റ്റ്, ഒരു ലോഗോ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പെട്ടിക്ക് സൃഷ്ടിക്കുന്നു. എന്നിരുന്നാലും, നിങ്ങൾ തികച്ചും നിങ്ങളെ പുറത്തു ആരംഭിക്കുമ്പോൾ പ്രാരംഭ ഇമേജുകൾ എങ്ങനെ വലിയ അറിയില്ല. ടെക്സ്റ്റ് നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഫോണ്ട്, ഫോണ്ട് വലുപ്പം എത്ര സ്ഥലം നിറെക്കും അറിയില്ല.
സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു മാസ്റ്റർ (വിദ്യാർത്ഥി) വേഗത്തിൽ ഈ പ്രശ്നം എളുപ്പത്തിൽ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു പരിഹരിച്ചിട്ടുണ്ട് ഒപ്പം ഓട്ടോമേറ്റഡ് എന്നു തിരിച്ചറിയണം ചെയ്യും.
നാം അതുകൊണ്ട് ശരിയായി ഉപയോക്തൃ ചെലവായ ടെക്സ്റ്റ് ഒരു വരി ചുറ്റും കേബിളിന്റെ fit വലുപ്പംമാറ്റിയത് ഒരു ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കുന്ന സ്ക്രിപ്റ്റും വിളിച്ചു ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ്, സൃഷ്ടിക്കും. ഞങ്ങൾ ഉപയോക്തൃ ഫോണ്ട്, ഫോണ്ട് സൈസ്, ടെക്സ്റ്റ് നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കും.

3.4.2. എഡിറ്റിംഗ് നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ സംഭരിക്കാൻ

ഇപ്പോൾ വരെ, ഞങ്ങൾ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൺസോളിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നതാണ്. എന്നാൽ, ഞങ്ങൾ എഡിറ്റിംഗ് സ്ക്രിപ്റ്റ് ടെക്സ്റ്റ് ഫയലുകൾ മാറുക പോകുന്നു. നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ സ്ഥാപിക്കുക എവിടെ മുൻഗണന ഒരു കാര്യം - നിങ്ങൾ GIMP ന്റെ സ്ഥിര സ്ക്രിപ്റ്റ് ഡയറക്ടറി ആക്സസ് ഇല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ അവിടെ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ സ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയും. എന്നിരുന്നാലും, ഞാൻ ഫാക്ടറി-ഇൻസ്റ്റാൾ സ്ക്രിപ്റ്റുകളിൽ നിന്നും വേർതിരിച്ചു അവരെ പ്രമാണിച്ചു എന്റെ സ്വന്തം സ്ക്രിപ്റ്റ് ഡയറക്ടറിയിൽ എന്റെ വ്യക്തിപരമായ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ സൂക്ഷിക്കുന്നതിനുമുള്ള ഇഷ്ടപ്പെടുന്നത്.
In the .gimp-2.8 directory that GIMP made off of your home directory, you should find a directory called scripts. GIMP will automatically look in your .gimp-2.8 directory for a scripts directory, and add the scripts in this directory to the Script-Fu database. You should place your personal scripts here.

3.4.3. ബാരെ എസ്സൻഷ്യൽസ്

ഓരോ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റ് ഏത് സ്ക്രിപ്റ്റിന്റെ പ്രധാന പ്രവർത്തനമല്ല കുറഞ്ഞത് ഒരു ഫംഗ്ഷൻ, നിഷ്കർഷിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ജോലി ചെയ്യാൻ ഇവിടെയാണ്.
ഓരോ സ്ക്രിപ്റ്റ് അതിലൂടെ GIMP അത് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും, നടപടിക്രമങ്ങൾ ഡാറ്റാ രജിസ്റ്റർ ചെയ്യണം.
ആദ്യം നാം പ്രധാന നിര്വ്വചിക്കുമ്പോള് കാണാം:

```
(define (script-fu-text-box inText inFont inFontSize inTextColor))
```

ഇവിടെ നാം പിന്നീട് ചില ടെക്സ്റ്റ് അനുയോജ്യമായി നാല് പരാമീറ്ററുകൾ, ഒരു ഫോണ്ട്, ഫോണ്ട് വലുപ്പം, ടെക്സ്റ്റ് കളർ എടുക്കും എന്നും script-fu-text-box എന്ന

ഒരു പുതിയ ഫങ്ഷൻ നിർവ്വചിക്കുകയുംഎന്നിട്ട് ഞങ്ങൾ. ഫങ്ഷൻ നിലവിൽ ശൂന്യമാണ് അപ്രകാരം ഒന്നും. ഇതുവരെ വളരെ നല്ല - ഒന്നും പുതിയ ഒന്നും ഫാൻസി.

3.4.4. കൺവെൻഷനുകൾ പേരുനൽകുന്നത്

പദ്ധതി ന്റെ പേരിടൽ കൺവെൻഷനുകൾ ഞാൻ ധർമ്മ നാമകരണ നിങ്ങൾ പിന്തുടർന്ന ഏത് ഹൈഫനുകളോ, കൂടെ ചെറിയ അക്ഷരങ്ങൾ താൽപര്യം തോന്നുന്ന. എങ്കിലും, ഞാൻ പരാമീറ്ററുകളുപോഗിച്ച് കൺവെൻഷനിൽ വിട്ടുമാറി ഞങ്ങൾ. ഞാൻ എന്റെ പാരാമീറ്ററുകൾ ചരങ്ങളും കൂടുതൽ വിവരണാത്മക പേരുകൾ ഇഷ്ടമായി, അങ്ങനെ ഞാൻ വേഗം അതിൽ സൃഷ്ടിച്ചു പകരം അവർ സ്ക്രിപ്റ്റ് കടന്നുപോയോരു മൂല്യങ്ങൾ മുൻപരിചയം കാണാം ഇങ്ങനെ പാരാമീറ്ററുകൾ വരെ പ്രിഫിക്സ് "ലെ" ചേർക്കുക. ഞാൻ സ്ക്രിപ്റ്റ് ഉള്ളിൽ നിർവചിക്കപ്പെട്ട വേരിയബിളുകള്ക്കായി പ്രിഫിക്സ് ഉപയോഗിക്കുന്ന "".
ഇത് വന്നതുകൊണ്ടു അവർ നടപടിക്രമങ്ങൾ ഡാറ്റാബേസ് ലിസ്റ്റുചെയ്ത കാണുമ്പോൾ എല്ലാവരും സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കീഴിൽ നിങ്ങൾക്ക് ഫംഗ്ഷനുകളും ലിസ്റ്റിംഗ് ഉള്ളപ്പോൾ കാണിക്കും, NAME നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു `script-fu-abc` GIMP കൺവെൻഷൻ തുടർന്ന്. ഇത് പ്ലഗ്-ഇന്നുകളെ നിന്ന് അവരെ വേർതിരിച്ചറിയാൻ സഹായിക്കുന്നു.

3.4.5. ഫംഗ്ഷൻ രജിസ്റ്റർചെയ്യുന്നു

ഇപ്പോൾ, GIMP കൂടെ ചടങ്ങിൽ രജിസ്റ്റർ ചെയ്യട്ടെ. ഈ ഫങ്ഷൻ `script-fu-register` വിളിക്കുന്നു ഇത് ചെയ്തത്. GIMP ഒരു ലിപിയിലുള്ള വായിക്കപ്പെടുന്നു, അത് നടപടിക്രമങ്ങൾ ഡാറ്റാ സ്ക്രിപ്റ്റ് രജിസ്റ്റർ ചെയ്ത, ഈ ഫംഗ്ഷൻ നടത്തും. നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റിലെ ഇഷ്ടമുള്ളേടത്ത് ഈ ഫംഗ്ഷൻ കോൾ കഴിയില്ല, എന്നാൽ സാധാരണയായി അത് എന്റെ മറ്റ് കോഡ് ശേഷം അവസാനം സ്ഥാപിക്കുക.
ഇവിടെ (ഞാൻ ഒരു മിനിറ്റിനകം അതിന്റെ എല്ലാ പരാമീറ്ററുകൾ വിശദീകരിക്കും) ഈ ചടങ്ങിൽ രജിസ്റ്ററ് ലിസ്റ്റിംഗ് ഇവിടെയുണ്ട്:

```
(script-fu-register
  "script-fu-text-box"                        ;func name
  "Text Box"                                  ;menu label
  "Creates a simple text box, sized to fit\
    around the user's choice of text,\
    font, font size, and color."              ;description
  "Michael Terry"                             ;author
  "copyright 1997, Michael Terry;\
    2009, the GIMP Documentation Team"        ;copyright notice
  "October 27, 1997"                          ;date created
  ""                    ;image type that the script works on
  SF-STRING      "Text"          "Text Box"   ;a string variable
  SF-FONT        "Font"          "Charter"    ;a font variable
  SF-ADJUSTMENT  "Font size"     '(50 1 1000 1 10 0 1)
                                              ;a spin-button
  SF-COLOR       "Color"         '(0 0 0)     ;color variable
)
(script-fu-menu-register "script-fu-text-box" "<Image>/File/Create/Text")
```

നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് ഡയറക്ടറിയിൽ ഒരു `.scm` സഫിക്സ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ഫയലിൽ ഈ ഫംഗ്ഷനുകൾ സംരക്ഷിക്കാൻ എങ്കിൽ, Filters → Script-Fu → Refresh Scripts തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ഈ പുതിയ സ്ക്രിപ്റ്റ് File → Create → Text → Text Box ദൃശ്യമാകും.
നിങ്ങൾ ഈ പുതിയ സ്ക്രിപ്റ്റ് പ്രാർത്ഥിക്കുന്ന പക്ഷം അതു തീർച്ചയായും, ഒന്നും ചെയ്യില്ല, എന്നാൽ നിങ്ങൾ സ്ക്രിപ്റ്റ് രജിസ്റ്റർ ചെയ്യുമ്പോൾ നിങ്ങൾ സൃഷ്ടിച്ച നിർദ്ദേശങ്ങൾ കാണാൻ കഴിയും (ഞങ്ങൾ ചെയ്തു എന്നതിനെക്കുറിച്ചുള്ള കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ അടുത്ത മൂടിയിരിക്കുന്നു).
അവസാനമായി, നടപടിക്രമം ബ്രൌസർ (Help → Procedure Browser) പ്രാർത്ഥിക്കുന്ന പക്ഷം നിങ്ങൾ ഞങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് ഇപ്പോൾ ഡാറ്റാബേസ് പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്ന ശ്രദ്ധിക്കണം.

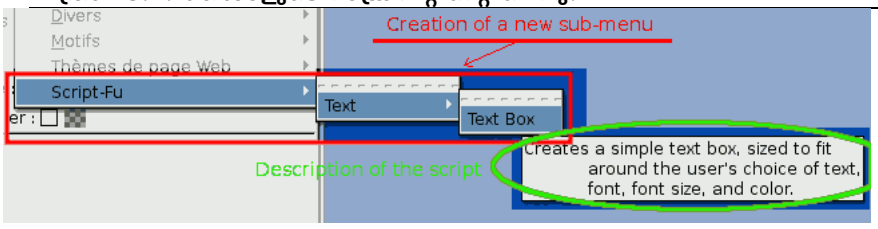
3.4.6. സ്ക്രിപ്റ്റ് രജിസ്റ്റർ നടപടികൾ

GIMP നമ്മുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് രജിസ്റ്റർ ചെയ്യുന്നതിന്, ഞങ്ങൾ ഫങ്ഷൻ `script-fu-register`, ഓരോ പാരാമീറ്റർ ഒരു വിവരണം, സ്ഥിര മൂല്യം സഹിതം വിളിക്കും ഏഴ് ആവശ്യമായ പാരാമീറ്ററുകൾ പൂരിപ്പിക്കുക ഞങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റിന്റെ സ്വന്തം പാരാമീറ്ററുകൾ ചേർക്കുക.

ആവശ്യമായ പാരാമീറ്ററുകൾ

- നിർവ്വചിച്ചിരിക്കുന്നത് ഫംഗ്ഷൻ *name*. ഇത് ഞങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് അഭ്യർത്ഥിച്ചു ചെയ്യുമ്പോൾ വിളിച്ചു ചടങ്ങിൽ (ഞങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് പ്രവേശനം-പോയിന്റ്) ആണ്. ഞങ്ങൾ ഒരേ ഫയൽ ഉള്ളിൽ അധിക പ്രവർത്തനങ്ങൾ define കാരണം അത്യാവശ്യമാണ്, ഒപ്പം GIMP ഈ നിര്വഹിക്കുന്ന ഏത് വിളിക്കാൻ അറിയേണ്ടതാവശ്യമാണ്. ഞങ്ങളുടെ ഉദാഹരണത്തിൽ, നമ്മൾ രജിസ്റ്റർ ചെയ്ത ഒറ്റ ഫംഗ്ഷൻ, ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ് നിർവചിച്ചിരിക്കുന്നത്.
- സ്ക്രിപ്റ്റ് ചേർക്കപ്പെടുന്ന എവിടെ മെനുവിൽ *location*. സ്ക്രിപ്റ്റ് കൃത്യമായ സ്ഥലം പാതയുടെ റൂട്ട് `<Image>` ചിത്രം മെനു ഉപയോഗിച്ചുള്ള യൂണിക്സ് ഒരു പാത പോലെ വ്യക്തമാക്കുന്നത്. PLACEHOLDER,-102955
  നിങ്ങൾ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഉൾപ്പെടുത്തുന്നതിനായി, നിങ്ങൾ, ഇമേജ് മെനു ബാർ വഴി ആക്സസ് ചെയ്യാവുന്ന ആഗ്രഹമുണ്ടാകും നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് (ഞങ്ങളുടെ വാചക ബോക്സ് സ്ക്രിപ്റ്റ് പോലെ അങ്ങനെ ഒരു പുതിയ ഇമേജ് തയ്യാറാക്കുന്നു) നിലവിലുള്ള ഒരു ചിത്രത്തിൽ ഓപ്പറേറ്റ് എങ്കിൽ ഇല്ല കൈവാക്കിന്റെ, ഇമേജ് വിൻഡോയുടെ ഇടതു-മുകളിലെ മൂലയിലെ മെനു ബട്ടൺ ഐക്കൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത്, അല്ലെങ്കിൽ **F10** അമർത്തി ചിത്രം വിൻഡോ ക്ളിക്ക്.
  നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് എഡിറ്റുചെയ്തുകൊണ്ടിരിക്കുന്നു ഒരു ഇമേജിൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ ഉദ്ദേശിക്കുന്ന പക്ഷം നിങ്ങൾക്ക് ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ തിരുകാൻ ആഗ്രഹമുണ്ടാകും. പാത ബാക്കി മെനു ലിസ്റ്റുകൾ, മെനുകൾ സബ്-മെനുകൾ ചൂണ്ടുന്നു. ഇപ്രകാരം, നാം File മെനുവിന്റെ Create മെനുവിന്റെ Text മെനുവിൽ ഞങ്ങളുടെ വാചക ബോക്സ് സ്ക്രിപ്റ്റ് രജിസ്റ്റർ. PLACEHOLDER,-102961 (File → Create → Text → Text Box).
  നിങ്ങൾ പ്രമാണം, വാചക ഉപ-മെനു ശ്രദ്ധയിൽപ്പെട്ടാൽ / മെനു സൃഷ്ടിക്കുക ഞങ്ങൾ തുടങ്ങിയപ്പോൾ ഉണ്ടായിരുന്നില്ല - GIMP സ്വയം നിലവിലുള്ള ഏതെങ്കിലും മെനുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു.
- നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റിന്റെ *description*, നടപടിക്രമം ബ്രൌസർ പ്രദർശിക്കേണ്ടതായ.
- *Your name* (സ്ക്രിപ്റ്റിന്റെ രചയിതാവ്).
- *Copyright* വിവരങ്ങൾ.
- *date* സ്ക്രിപ്റ്റ് ഉണ്ടാക്കി, അല്ലെങ്കിൽ സ്ക്രിപ്റ്റ് അവസാന താളിന്റെ ചെയ്തു.
- ചിത്രങ്ങളുടെ *types* സ്ക്രിപ്റ്റ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ആർജിബി, RGBA, ചാര, GRAYA, സൂചികയിലാക്കിയത്, INDEXEDA: ഈ താഴെ ഏതെങ്കിലും വരാം. ഞങ്ങളുടെ കാര്യത്തിൽ, നാം ഒരു ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കുകയാണെന്ന്, തന്മൂലം ഞങ്ങൾ പണി ഇമേജ് തരം നിർവചിക്കാനുള്ള ആവശ്യമില്ല - അതോ ആരും ആയിരിക്കാം.

ചിത്രം 13.4. ഞങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റിന്റെ മെനു.



3.4.7. സ്ക്രിപ്റ്റ് പരാമീറ്ററുകൾ റജിസ്റ്ററ്

ഞങ്ങൾ ആവശ്യമായ പാരാമീറ്ററുകൾ ലിസ്റ്റ് ഒരിക്കൽ ഞങ്ങൾ പരാമീറ്ററുകൾ ഞങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് ആവശ്യമാണ് തത്തുല്ല്യമായിരിക്കും പാരാമീറ്ററുകൾ ലിസ്റ്റിലേക്ക് വേണം. ഞങ്ങൾ ഈ ചരങ്ങൾ പട്ടികപ്പെടുത്തുന്ന, ഞങ്ങൾ അവരുടെ തരം എന്താണു സൂചനകൾ. ഈ ഉപയോക്താവ് ഞങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത്

വരുമ്പോൾ മാറികിട്ടി ഏത് ഡയലോഗ് ആകുന്നു. ഞങ്ങൾ ഒരു സ്ഥിര മൂല്യം നൽകുന്നു.
രജിസ്ട്രേഷൻ പ്രക്രിയയുടെ ഈ ഭാഗം താഴെ ഫോർമാറ്റിലാണ്:

പരം ഇനം	വിവരണം	ഉദാഹരണം
എസ്. എഫ്-image	നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് ഒരു തുറന്ന ചിത്രം പ്രവർത്തിക്കുന്ന എങ്കിൽ, ഈ ആവശ്യമായ പാരാമീറ്ററുകൾ ശേഷം ആദ്യമായി ആയിരിക്കണം. GIMP ഈ പാരാമീറ്ററിൽ ചിത്രത്തിൽ ഒരു പരാമർശമാണ് കടന്നുപോകും.	3
എസ്. എഫ്- വരയ്ക്കാനാകുന്നത്	നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് ഒരു തുറന്ന ചിത്രം പ്രവർത്തിക്കുന്ന എങ്കിൽ, ഈ SF-IMAGE പാരം ശേഷം രണ്ടാമത്തെ പാരാമീറ്റർ ആയിരിക്കണം. അത് സജീവ പാളി പരാമർശിക്കുന്നു. GIMP ഈ പരാമീറ്റർ സജീവ പാളി ഒരു പരാമർശമാണ് കടന്നുപോകും.	17
എസ്. എഫ് മൂല്യം	നമ്പറുകളും സ്ട്രിംഗുകൾ അംഗീകരിക്കുന്നു. അതിനാൽ മെച്ചപ്പെട്ട ഉപയോഗം SF-STRING ഉദ്ധരണികൾ സ്ഥിര എഴുത്തിനും രക്ഷപ്പെട്ടു ശ്രദ്ധിക്കുക.	42
എസ്. എഫ്- STRING,	സ്ട്രിംഗുകൾ അംഗീകരിക്കുന്നു.	"ചില ടെക്സ്റ്റ്"
എസ്. എഫ് നിറം	ഒരു നിറം ഈ പാരാമീറ്ററിൽ അഭ്യർത്ഥിച്ച സൂചിപ്പിക്കുന്നു.	'(0 102 255)
എസ്. എഫ്- ടോഗിൾ	ഒരു ചെക്ക്ബോക്സ് ഒരു ബൂളിയൻ മൂല്യം ലഭിക്കാൻ, പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.	ശരിയോ തെറ്റോ

3.4.8. സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു പാരാമീറ്റർ എപിഐ, <placeholder-1></placeholder-1>

കുറിപ്പ്

പുറമെ മുകളിൽ പാരാമീറ്റർ തരം അവരിൽ ഓരോ നിയന്ത്രണം ഡയലോഗിൽ ഒരു വിഡ്ജറ്റ് സൃഷ്ടിക്കും ഇന്ററാക്ടീവ് മോഡ് കൂടുതൽ തരം ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ GIMP സോഴ്സ് കോഡ് ലുള്ള ടെസ്റ്റ് സ്ക്രിപ്റ്റ് plug-ins/script-fu/scripts/test-sphere.scm ലെ വിവരണങ്ങളും ഉദാഹരണസഹിതം ഈ പരാമീറ്ററുകൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് കണ്ടെത്തും.

പരം ഇനം	വിവരണം
എസ്. എഫ്- അഡ്ജസ്റ്റ്മെന്റ് എന്ന	ഡയലോഗിൽ ഒരു അഡ്ജസ്റ്റ്മെന്റ് വിഡ്ജെറ്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു. എസ്.എഫ്-അഡ്ജസ്റ്റ്മെന്റ് എന്ന "ലേബൽ" '(ലോവറ് മുകളിലെ step_inc page_inc അക്കങ്ങൾ ടൈപ്പ്) **വിഡ്ജെറ്റ് വാദങ്ങൾ ലിസ്റ്റ്** **മൂലകം** **വിവരണം** "ലേബൽ" ടെക്സ്റ്റ് മുമ്പ് അച്ചടിച്ച. വില മൂല്യം ആരംഭത്തിൽ പ്രിന്റ്. താഴത്തെ / അപ്പർ താഴത്തെ / അപ്പർ മൂല്യങ്ങൾ (ഇച്ഛാനുസരണം പരിധി). step_inc വര്ദ്ധനവ്/ ഡിക്രിമെന്റ് മൂല്യം. page_inc പേജ് കീ ഉപയോഗിച്ച് വർദ്ധന / ഡിക്രിമെന്റ് മൂല്യം. അക്കങ്ങൾ പോയിന്റ് (ദശാംശ ഭാഗം) ശേഷം അക്കങ്ങൾ. ടൈപ്പ് ചെയ്യുക എസ്.എഫ്-സ്ലൈഡർ അല്ലെങ്കിൽ 0, എസ്.എഫ് സ്പിന്നർ അല്ലെങ്കിൽ 1: ഒരാൾ
എസ്. എഫ് നിറം	ഡയലോഗിൽ ഒരു കളർ ബട്ടൺ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. എസ്.എഫ്-വർണ്ണ "ലേബൽ" '(ചുവപ്പ് പച്ച നീല) അഥവാ എസ്.എഫ്-വർണ്ണ "ലേബൽ" "നിറം" **വിഡ്ജെറ്റ് വാദങ്ങൾ ലിസ്റ്റ്** **മൂലകം** **വിവരണം** "ലേബൽ" ടെക്സ്റ്റ് മുമ്പ് അച്ചടിച്ച. '(ചുവപ്പ് പച്ച നീല) ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല ഘടകങ്ങൾ മൂന്നു മൂല്യങ്ങളുടെ പട്ടിക. "നിറം" സി.എസ്.എസ് notatation ലെ കളർ പേര്.
എസ്. എഫ്- അആഇഈഉഊഎഏഒഓഔഅംഅഃക്കച്ചട്ടത്തപ്പ	ഡയലോഗിൽ ഒരു ഫോണ്ട്-നിരക്കു വിഡ്ജെറ്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ഇത് ഒരു സ്ട്രിംഗായുള്ള fontname നൽകുന്നു. ഈ മടക്കം പരാമീറ്റർ ഉപയോഗം കുറയുമെന്നാണ് രണ്ടു പുതിയ GIMP-ടെക്സ്റ്റ് നടപടിക്രമങ്ങൾ ഉണ്ട്: (GIMP-ടെക്സ്റ്റ്-fontname ചിത്രം വരയ്ക്കാനാകുന്നത് X-POS ക-POS ടെക്സ്റ്റ് അതിർത്തിയിൽ antialias വലിപ്പം യൂണിറ്റ് ഫോണ്ട്) (GIMP-ടെക്സ്റ്റ്-get-extents-fontname വാചക വലുപ്പം യൂണിറ്റ് ഫോണ്ട്) എവിടെ ഫോണ്ട് നിങ്ങൾ നേടുകയും fontname ആണ്. fontname വ്യക്തമാക്കിയ വലിപ്പം നിശബ്ദമായി ഉപേക്ഷിക്കുന്നു. അതു മാത്രം ഫോണ്ട്-സെലക്ടർ ഉപയോഗിക്കുന്നു. അങ്ങനെ നിങ്ങൾ ഉപയോഗപ്രദമായ മൂല്യം (24 പിക്സൽ ഒരു നല്ല കാര്യം ആണ്) അത് സജ്ജമാക്കാൻ ആവശ്യപ്പെട്ടു. എസ്.എഫ്-അആഇഈഉഊഎഏഒഓഔഅംഅഃക്കച്ചട്ടത്തപ്പ "ലേബൽ" "fontname" **വിഡ്ജെറ്റ് വാദങ്ങൾ ലിസ്റ്റ്** **മൂലകം** **വിവരണം** "ലേബൽ" ടെക്സ്റ്റ് മുമ്പ് അച്ചടിച്ച. "Fontname" ഫോണ്ട് പേര്.
എസ്. എഫ്- ബ്രഷ്	ഇത് നിയന്ത്രണം ഡയലോഗിൽ ഒരു വിഡ്ജറ്റ് സൃഷ്ടിക്കും. വിഡ്ജറ്റ് (അസഹ്യപ്പെടുത്തി പോപപ്പ് പ്രിവ്യൂ താനേ ഏത്) ഒരു പ്രിവ്യൂ പ്രദേശത്തു "..." ലേബലുള്ള ഒരു ബട്ടൺ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. ബട്ടൺ നയപ്രഖ്യാപന തിരഞ്ഞെടുത്ത ബ്രഷ് ഇതിൻറെ ഓരോ പരിഷ്കരിക്കാൻ കഴിയും കഴിയുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് പോപപ്പ് ചെയ്യും. എസ്.എഫ്-ബ്രഷ് "ബ്രഷ്" '("സർക്കിൾ (03)" 100 44 0) ഇവിടെ ബ്രഷ് ഡയലോഗ് സർക്കിൾ സാധാരണം വിശദീകരണം (03) അതാര്യത 100 സ്പേസിംഗ് 44 പെയിന്റ് മോഡ് (മൂല്യം 0) ഒരു സ്ഥിര ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് കാണിച്ചു ചെയ്യും. ഈ നിരക്കു മാറ്റമില്ലാതെ ആയിരുന്നു എങ്കിൽ ഒരു പാരാമീറ്റർ ആയി പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക് നൽകിയ മൂല്യം ("സർക്കിൾ (03)" 100 44 0) തന്നെ '.
എസ്. എഫ്- പാറ്റേണിനൊപ്പം	ഇത് നിയന്ത്രണം ഡയലോഗിൽ ഒരു വിഡ്ജറ്റ് സൃഷ്ടിക്കും. വിഡ്ജറ്റ് (അസഹ്യപ്പെടുത്തി പോപപ്പ് പ്രിവ്യൂ താനേ ഏത്) ഒരു പ്രിവ്യൂ പ്രദേശത്തു "..." ലേബലുള്ള ഒരു ബട്ടൺ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. ബട്ടൺ പാറ്റേണുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതാണ് കഴിയുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് പോപപ്പ് ചെയ്യും. എസ്.എഫ്-PATTERN "പാറ്റേൺ" "മാപ്പിൾ ഇലകൾ" സ്ക്രിപ്റ്റ് അഭ്യർത്ഥിക്കുമ്പോൾ തിരികെ മൂല്യം പാറ്റേൺ പേര് ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഒരു സ്ട്രിംഗ് ആണ്. മുകളിലെ നിരക്കു വരുത്തിയിട്ടുണ്ടെന്നാണ് അല്ല സ്ട്രിംഗ് "മേപ്പിൾ ഇലകൾ" ഒതുങ്ങുകയില്ല.
എസ്. എഫ്- വിതറുക	ഇത് നിയന്ത്രണം ഡയലോഗിൽ ഒരു വിഡ്ജറ്റ് സൃഷ്ടിക്കും. വിഡ്ജറ്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഗ്രേഡിയന്റ് ഒരു പ്രിവ്യൂ അടങ്ങുന്ന ഒരു ബട്ടൺ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. ബട്ടൺ അമർത്തുമ്പോൾ എങ്കിൽ ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് നിരക്കു ഡയലോഗ് പോപപ്പ് ചെയ്യും. എസ്.എഫ്-വിതറുക "വിതറുക" "ഡീപ് സീ" സ്ക്രിപ്റ്റ് അഭ്യർത്ഥിക്കുമ്പോൾ തിരികെ മൂല്യം ഗ്രേഡിയന്റ് പേര് ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഒരു സ്ട്രിംഗ് ആണ്. മുകളിലെ നിരക്കു വരുത്തിയിട്ടുണ്ടെന്നാണ് അല്ല സ്ട്രിംഗ് "ഡീപ് സീ" ഒതുങ്ങുകയില്ല.
എസ്. എഫ് പാലറ്റ്	ഇത് നിയന്ത്രണം ഡയലോഗിൽ ഒരു വിഡ്ജറ്റ് സൃഷ്ടിക്കും. വിഡ്ജറ്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത പാലറ്റ് പേര് അടങ്ങുന്ന ഒരു ബട്ടൺ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. ബട്ടൺ അമർത്തുമ്പോൾ എങ്കിൽ ഒരു പാലറ്റ് നിരക്കു ഡയലോഗ് പോപപ്പ് ചെയ്യും. എസ്.എഫ് പാലറ്റ് "പാലറ്റ്" "പേരുള്ളനിറങ്ങള്" സ്ക്രിപ്റ്റ് അഭ്യർത്ഥിക്കുമ്പോൾ തിരികെ മൂല്യം പാലറ്റ് പേര് ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഒരു സ്ട്രിംഗ് ആണ്. മുകളിലെ

	നിരക്കു വരുത്തിയിട്ടുണ്ടെന്നാണ് അല്ല സ്ട്രിംഗ് "പേരുള്ളനിറങ്ങള്" ഒതുങ്ങുകയില്ല.
എസ്. എഫ്- ഫയൽനെയിം	ഇത് നിയന്ത്രണം ഡയലോഗിൽ ഒരു വിഡ്ജറ്റ് സൃഷ്ടിക്കും. വിഭാഗത്തിനും ഒരു ഫയലിന്റെ പേര് ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഒരു ബട്ടൺ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. ബട്ടൺ അമർത്തുമ്പോൾ എങ്കിൽ ഫയൽ തെരഞ്ഞെടുപ്പ് ഡയലോഗിനെ പോപപ്പ് ചെയ്യും. എസ്.എഫ്-ഫയൽനെയിം "ലേബൽ" (സ്ട്രിംഗ്-APPEND "" GIMP-ഡാറ്റ-ഡയറക്ടറി "/ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ / beavis.jpg") സ്ക്രിപ്റ്റ് അഭ്യർത്ഥിക്കുമ്പോൾ തിരികെ മൂല്യം ഫയൽനാമം അടങ്ങുന്ന ഒരു സ്ട്രിംഗ് ആണ്.
എസ്. എഫ്-DIRNAME	ഇന്ററാക്ടീവ് മോഡിൽ മാത്രമേ ഉപയോഗപ്രദമായ. എസ്.എഫ്-ഫയൽനെയിം സമാനമായ പക്ഷേ സൃഷ്ടിച്ച വിഡ്ജറ്റ് പകരം ഒരു ഫയലിന്റെ ഒരു ഡയറക്ടറി തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു. എസ്.എഫ്-DIRNAME "ലേബൽ" "/ var / tmp / ചിത്രങ്ങൾ" സ്ക്രിപ്റ്റ് അഭ്യർത്ഥിക്കുമ്പോൾ തിരികെ മൂല്യം dirname അടങ്ങുന്ന ഒരു സ്ട്രിംഗ് ആണ്.
എസ്. എഫ് ആപ്ശന്	ഇത് നിയന്ത്രണം ഡയലോഗിൽ ഒരു വിഡ്ജറ്റ് സൃഷ്ടിക്കും. വിഭാഗത്തിനും ഒരു ലിസ്റ്റ് ആയി കടന്നു പോകുന്നു ഉപാധികൾ കാണിക്കുന്ന ഒരു കോംബോ-ബോക്സ് ആണ്. ആദ്യ സ്വതവേ ചോയ്സ്. എസ്.എഫ്-"ഓപ്ഷൻ ലേബൽ" '("OPTION1" "OPTION2") സ്ക്രിപ്റ്റ് അഭ്യർത്ഥിക്കുമ്പോൾ തിരികെ മൂല്യം എവിടെ ഓപ്ഷൻ ആദ്യം 0 എന്നത് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഓപ്ഷൻ, എണ്ണം.
എസ്. എഫ്-ENUM	ഇത് നിയന്ത്രണം ഡയലോഗിൽ ഒരു വിഡ്ജറ്റ് സൃഷ്ടിക്കും. വിഡ്ജറ്റ് തന്നിരിക്കുന്ന enum തരം എല്ലാ enum മൂല്യങ്ങൾ കാണിക്കുന്ന ഒരു കോംബോ-ബോക്സ് ആണ്. ഈ "ജിമ്പ്" പ്രിഫിക്സ് ഇല്ലാതെ രജിസ്റ്റർ ചെയ്ത enum നാമം ആയിരിക്കണം. രണ്ടാമത്തെ പാരാമീറ്റർ enum മൂല്യത്തിന്റെ മണാലി ഉപയോഗിച്ച്, സ്ഥിര മൂല്യം speficies. എസ്.എഫ്-ENUM "Interpolation" '("InterpolationType" "ലീനിയർ") സ്ക്രിപ്റ്റ് enum മൂല്യം തിരഞ്ഞെടുത്ത അനുബന്ധഘടകങ്ങളെ അഭ്യർത്ഥിച്ചു ചെയ്യുമ്പോൾ മൂല്യം മടങ്ങിപ്പോയി.

3.5. നമ്മുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് നൽകൽ ചില Guts

ഞങ്ങളുടെ പരിശീലനം തുടരാൻ ഞങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് ചില പ്രവർത്തനം ചേർക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

3.5.1. ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു

മുൻ പാഠം, നാം ഒരു ശൂന്യമായഫങ്ഷന് സൃഷ്ടിക്കുകയും GIMP അതു രജിസ്റ്റർ. ഈ പാഠം, ഞങ്ങൾ ഞങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് പ്രവർത്തനം ലഭ്യമാക്കുന്നതിനായി ആഗ്രഹിക്കുന്നു - ഞങ്ങൾ ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കാൻ അതിലേക്ക് ഉപയോക്താവിന്റെ പാഠം ചേർക്കണമെങ്കിൽ കൃത്യമായി ടെക്സ്റ്റ് യുക്തമാക്കുന്നതിനായി ഇമേജ് വലുപ്പം ആഗ്രഹിക്കുന്നു.
നിങ്ങൾ, വേരിയബിളുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ എങ്ങനെ ഫംഗ്ഷനുകളും ആക്സസ് ലിസ്റ്റ് അംഗങ്ങൾ define അറിയുന്നു ഒരിക്കൽ, ബാക്കി എല്ലാ ഇറക്കത്തിൽ - നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത് GIMP ന്റെ നടപടിക്രമങ്ങൾ ഡാറ്റാബേസ് ലഭ്യമാണ് നിര്വഹിക്കുന്ന പരിചിതമാകുന്നതിനെ നേരിട്ട് അത്തരം പ്രവർത്തനങ്ങൾ വിളിക്കും ആണ്. അങ്ങനെ വിഭാഗം 12.7, “The Procedure Browser” കാര്യക്ഷമമായി ഒപ്പം cookin 'ആരംഭിക്കൂ!
ന്റെ ഒരു പുതിയ ഇമേജ് നടത്തുന്നതിലൂടെ നമുക്ക് തുടങ്ങാം. ഞങ്ങൾ ഒരു പുതിയ വേരിയബിൾ, theImage, GIMP ന്റെ ബിൽറ്റ്-ൽ ഫംഗ്ഷൻ gimp-image-new വിളിക്കുന്നു ഫലവുമായി സജ്ജമാക്കാൻ സൃഷ്ടിക്കും.
ചിത്രം വീതി, ഉയരം, ഇമേജ് തരം - നിങ്ങൾ ഡിബി ബ്രൌസർ നിന്ന് കാണാൻ കഴിയുന്നതുപോലെ, ഫംഗ്ഷൻ gimp-image-new മൂന്നു ഘടകങ്ങളെ എടുക്കും. ഞങ്ങൾ പിന്നീട് വാചകം യുക്തമാക്കുന്നതിനായി ഇമേജ് വലുപ്പം കാണാം, ഞങ്ങൾ ഒരു 10x10 പിക്സലുകൾ RGB ചിത്രം മാറ്റും. ഞങ്ങൾ ഇമേജ് വീതി വലുപ്പവും ചില ചരങ്ങൾ, വളരെ നാം കാണുക പിന്നീട് സ്ക്രിപ്റ്റിൽ അവരെ കൃത്രിമം വരുമെന്നതിനാൽ സംഭരിക്കാൻ കാണാം.

```
(define (script-fu-text-box inText inFont inFontSize inTextColor)
(let*
       (
          ; define our local variables
          ; create a new image:
          (theImageWidth  10)
          (theImageHeight 10)
          (theImage (car
                         (gimp-image-new
                          theImageWidth
                          theImageHeight
                          RGB
                         )
                    )
          )
          (theText)     ;a declaration for the text
                        ;we create later
```

കുറിപ്പ്: ഞങ്ങൾ ഇമേജ് ഒരു RGB ചിത്രമാണെന്ന് വ്യക്തമാക്കാൻ മൂല്യം RGB ഉപയോഗിച്ചു. ഞങ്ങൾ 0 ഉപയോഗിച്ചിട്ടുണ്ട് കഴിഞ്ഞില്ല, എന്നാൽ ഞങ്ങൾ കോഡ് പാളിനോക്കി വരുമ്പോൾ RGB വിശദീകരിക്കുന്ന ആണ്.
നിങ്ങൾക്ക് നാം ഫംഗ്ഷൻ കോളിന്റെ ഫലം തല എടുത്തു എന്ന് പരിശോധിക്കേണ്ടതാണ്. പുതുതായി സൃഷ്ടിച്ച ചിത്രത്തിന്റെ ഐഡി - ഡാറ്റാബേസ് വ്യക്തമായി മാത്രമേ ഒരു മൂല്യം നൽകുന്നു നമ്മോടു പറയുന്നു ഇത് വിചിത്രമായ തോന്നിയേക്കാം. എന്നിരുന്നാലും, എല്ലാ GIMP പ്രവർത്തനങ്ങൾ, ഒരു list പട്ടികയിൽ ഒരേയൊരു മൂലകം പോലും, അങ്ങനെ ഞങ്ങൾ പട്ടികയിൽ തല വേണ്ട.

3.5.2. ചിത്രത്തിൽ ഒരു പുതിയ ലെയർ ചേർക്കുന്നു

ഇപ്പോൾ ഞങ്ങൾ ഒരു ചിത്രം ഉണ്ടു എന്നു ഞങ്ങൾ അതു ഒരു ലെയർ ചേർക്കേണ്ടതുണ്ട്. ഞങ്ങൾ ഇപ്പോൾ സൃഷ്ടിച്ച ചിത്രത്തിന്റെ ഐഡി കടന്നു, പാളി സൃഷ്ടിക്കാൻ gimp-layer-new ഫംഗ്ഷൻ വിളിക്കാം. (ഇപ്പോൾ മുതൽ, പകരം പൂർണ്ണമായ ചടങ്ങിൽ ലിസ്റ്റിംഗ് ഞങ്ങൾ മാത്രമേ ഞങ്ങൾ അതു ചേർക്കുന്നു വരികൾ ലിസ്റ്റുചെയ്യും. നിങ്ങൾ പൂർണ്ണമായ സ്ക്രിപ്റ്റ് here കാണാൻ കഴിയും.) നാം ഉപയോഗിക്കും ലോക്കൽ വേരിയബിളുകൾ എല്ലാ പ്രഖ്യാപിച്ചു നൽകിയിരുന്നതിനാൽ, ഞങ്ങൾക്ക് ഞങ്ങളുടെ വേരിയബിൾ പ്രഖ്യാപനങ്ങളാണ് അവസാനം marking ബ്രാക്കറ്റിൽ അടയ്ക്കുക കാണാം:

```
;create a new layer for the image:
   (theLayer
             (car
                  (gimp-layer-new
                   theImage
                   theImageWidth
                   theImageHeight
                   RGB-IMAGE
                   "layer 1"
                   100
                   NORMAL
                  )
              )
    )
 ) ;end of our local variables
```

ഞങ്ങൾ പുതിയ പാളി കഴിഞ്ഞാൽ, ഞങ്ങൾ ചിത്രത്തിലേക്ക് ചേർക്കേണ്ടതുണ്ട്:

```
(gimp-image-add-layer theImage theLayer 0)
```

ഇപ്പോൾ, തമാശക്ക് വേണ്ടി, ന്റെ ഈ പോയിന്റ് വരെ ഞങ്ങളുടെ അളവില്ലാതെ പഴങ്ങൾ അപ്പ് കാണും, പുതിയ ഒഴിഞ്ഞ ചിത്രം കാണിക്കാൻ ഈ ലൈൻ പറയട്ടെ

```
(GIMP-ഡിസ്പ്ലേ-പുതിയ theImage)
```

, നിങ്ങളുടെ ജോലി സംരക്ഷിക്കുകയും, Filters → Script-Fu → Refresh Scripts തിരഞ്ഞെടുക്കുക സ്ക്രിപ്റ്റ് പ്രവർത്തിച്ച് പുതിയ ചിത്രം പോപ്പ് വേണം. ഇത് ഒരുപക്ഷേ ഞങ്ങൾ അതു മായ്ച്ചു കാരണം, ചപ്പുചവറുകളും (റാൻഡം നിറങ്ങൾ) അടങ്ങിയിരിക്കും. നാം രണ്ടാം ആ ബന്ധപ്പെടാം.

3.5.3. ടെക്സ്റ്റ് ചേർക്കുന്നു

മുന്നോട്ട് പോയി ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ലൈൻ നീക്കം (അല്ലെങ്കിൽ (; അതു കമന്റ്) വരിയുടെ ആദ്യ പ്രതീകമായി).
ചിത്രം വാചകം ചേർക്കുക മുമ്പ്, ടെക്സ്റ്റ് നിറം വ്യക്തമാക്കിയ ഉപയോക്താവിന്റെ ദൃശ്യമാവും പശ്ചാത്തലവും മുൻഭാഗത്തെ നിറങ്ങൾ സജ്ജമാക്കേണ്ടതുണ്ട്. നാം GIMP-സന്ദർഭ-സെറ്റ്-ബാക്ക് / മുൻഭാഗത്തെ നിര്വഹിക്കുന്ന ഉപയോഗിക്കും:

```
(gimp-context-set-background '(255 255 255) )
(gimp-context-set-foreground inTextColor)
```

ശരിയായി സജ്ജമാക്കാൻ നിറങ്ങൾ, ഇപ്പോൾ പശ്ചാത്തലം നിറം വരയ്ക്കാനാകുന്നത് പൂരിപ്പിച്ച് നിലവിൽ സ്വരൂപത്തിൽ ചപ്പുചവറുകളും വൃത്തിയാക്കാൻ ചെയ്യട്ടെ:

```
(gimp-drawable-fill theLayer BACKGROUND-FILL)
```

ചിത്രം മായ്ച്ചു ഉപയോഗിച്ച്, ചില ടെക്സ്റ്റ് ചേർക്കാൻ തയ്യാറായിക്കഴിഞ്ഞു:

```
(set! theText
              (car
                   (gimp-text-fontname
                    theImage theLayer
                    0 0
                    inText
                    0
                    TRUE
                    inFontSize PIXELS
                    "Sans")
                )
)
```

ഒരു നീണ്ട ഫംഗ്ഷൻ കോൾ എങ്കിലും, ഡി.ബി. ബ്രൗസറിലെ ചടങ്ങിൽ എൻട്രി നോക്കുന്നതായി സമയത്ത് നിങ്ങൾ പരാമീറ്ററുകൾ മേൽ പോയാൽ ഗംഭീരമായി നേരേചൊവ്വേ തുടർന്ന്. അടിസ്ഥാനപരമായി, ഞങ്ങൾ ഒരു പുതിയ ടെക്സ്റ്റ് പാളി സൃഷ്ടിച്ചും വേരിയബിൾ `theText` അതു നിയോഗിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു.
ഇപ്പോൾ ഞങ്ങൾ പാഠം ഉണ്ട്, ഞങ്ങൾ അതിന്റെ വീതിയും ഉയരവും പിടിച്ചെടുക്കാൻ, ടെക്സ്റ്റ് ന്റെ വലുപ്പം ചിത്രം ഇമേജിൻറെ പാളി വലുപ്പം കഴിയും:

```
(set! theImageWidth   (car (gimp-drawable-width  theText) ) )
(set! theImageHeight  (car (gimp-drawable-height theText) ) )

(gimp-image-resize theImage theImageWidth theImageHeight 0 0)

(gimp-layer-resize theLayer theImageWidth theImageHeight 0 0)
```

നിങ്ങൾ എന്നെ പോലെ ആണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ ഒരു പാളി താരതമ്യം ചെയ്യുമ്പോൾ വരയ്ക്കാനാകുന്നത് എന്താണെന്ന് ചിന്തിക്കുകയായിരുന്നു നിങ്ങൾ. രണ്ടു തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസം ഒരു വരയ്ക്കാനാകുന്നത് മാത്രമല്ല നിരക്കു പാളികൾ ഉൾപ്പെടെ ആകർഷിക്കപ്പെടുമ്പോൾ കഴിയുന്ന എന്തും, ചാനലുകൾ, പാളി മുഖംമൂടികൾ, തുടങ്ങിയവ എന്നതാണ്; ഒരു പാളി ഒരു വരയ്ക്കാനാകുന്നത് കൂടുതൽ വ്യക്തമായ പതിപ്പ്. മിക്കപ്പോഴും, വ്യത്യാസം പ്രാധാന്യമുള്ള കാര്യമല്ല.
പോകാൻ തയ്യാറാണ് ചിത്രം കൂടി, നാം ഇപ്പോൾ വീണ്ടും ചേർക്കാൻ കഴിയും ഞങ്ങളുടെ ഡിസ്പ്ലേ വരി:

```
(gimp-display-new theImage)
```

നിങ്ങളുടെ ജോലി സംരക്ഷിക്കുകയും, ഡാറ്റാബേസ് പുതുക്കി നിങ്ങളുടെ ആദ്യ സ്ക്രിപ്റ്റ് ഒരു റൺ കൊടുക്കും!

3.5.4. ഡേർട്ടി ഫ്ലാഗ് മായ്ക്കുന്നു

നിങ്ങൾ ആദ്യം ഫയൽ സംരക്ഷിക്കാതെ സൃഷ്ടിച്ച ചിത്രം ക്ലോസ് ശ്രമിച്ചാൽ, നിങ്ങൾ ഇമേജ് അടയ്ക്കുക മുമ്പ് നിങ്ങളുടെ ജോലി സംരക്ഷിക്കുകയും ചെയ്യണമെങ്കിൽ GIMP ആവശ്യപ്പെടും. അത് ചിത്രത്തിന്റെ വൃത്തികെട്ട, അല്ലെങ്കിൽ സംരക്ഷിക്കാത്ത അടയാളപ്പെടുത്തി കാരണം ഈ ചോദിക്കുന്നു. അതായത് നമ്മുടെ പ്രവൃത്തിയിലും അത്തരം ഒരു ലളിതമായ സ്ക്രിപ്റ്റിൽ എളുപ്പത്തിൽ reproducible, അതിനാൽ - ഞങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് സാഹചര്യത്തിൽ, ഈ ഞങ്ങൾ അത് ഒരു ടെസ്റ്റ് റൺ നൽകുകയും തത്ഫലമായി സ്വരൂപത്തിൽ ചേർക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ എന്തെങ്കിലും മാറ്റം സമയങ്ങളിൽ ഒരു ഉപദവം ആണ് ഈ വൃത്തികെട്ട പതാക മുക്തി നേടാനുള്ള അർത്ഥത്തിൽ.
ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, ഞങ്ങൾ ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിൽ ശേഷം വൃത്തികെട്ട പതാക മായ്ക്കാൻ കഴിയും:

```
(gimp-image-clean-all theImage)
```

ഇത് അതിന്റെ ഒരു "clean" ഇമേജ് തോന്നുന്നില്ല making, 0 വൃത്തികെട്ട എണ്ണം സ്ഥാപിക്കും.
ഈ ലൈൻ ചേർക്കാൻ വേണ്ടയോ വ്യക്തിപരമായ രുചി ഒരു കാര്യം. ഞാൻ ഈ കേസിൽ ഫലങ്ങൾക്കൊപ്പം ബാലിശമായ എവിടെയാണെന്ന് പുതിയ ചിത്രങ്ങളും, നിർമ്മിക്കുന്ന സ്ക്രിപ്റ്റിൽ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ. നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് വളരെ സങ്കീർണ്ണമായ ആണ്, അല്ലെങ്കിൽ നിലവിലുള്ള ഒരു ചിത്രം പ്രവർത്തിക്കുന്നു എങ്കിൽ, ഒരുപക്ഷേ നിങ്ങൾ ഈ പ്രവർത്തനം ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ല ചെയ്യും.

3.6. വാചക ബോക്സ് സ്ക്രിപ്റ്റ് വികസിപ്പിക്കുന്നു

3.6.1. ശരിയായി പഴയപടിയാക്കൽ കൈകാര്യം

ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, നിങ്ങളുടെ ഉപയോക്താക്കൾ അവരുടെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഇല്ലാതാക്കാന് കഴിവ് നൽകാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന അവർ ഒരു തെറ്റ് ചെയ്യണം. ഈ എളുപ്പത്തിൽ ചിത്രം കൈകാര്യം കോഡ് ചുറ്റും ഫംഗ്ഷനുകളും `gimp-undo-push-group-start` ആൻഡ് `gimp-undo-push-group-end` വിളിച്ച് തീർന്നിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ അങ്ങനെ ആ മാറ്റങ്ങൾ പിന്നീട് തിരസ്കരിക്കാനും സാധിക്കും GIMP, ആരംഭിക്കുകയും ഇമേജിൽ മാറ്റങ്ങൾ രേഖപ്പെടുത്തുന്നത് നിർത്തുന്നതിനും അറിയിക്കൂ എന്ന് പൊരുത്തപ്പെട്ട പ്രസ്താവനകൾ അവരെ തോന്നുന്നുവോ.
നിങ്ങൾ തികച്ചും ഒരു പുതിയ ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കുന്നു, അത് നിലവിലുള്ള ചിത്രം മാറ്റുന്നതിൽ കാരണം അത് അനുവദനീയമല്ല ഈ ഫംഗ്ഷനുകളും ഉപയോഗിക്കാൻ അർത്ഥവുമില്ല. എന്നിരുന്നാലും, നിലവിലുള്ള ഇമേജ് മാറ്റുന്നതിൽ ചെയ്യുമ്പോൾ തീർച്ചയായും നിങ്ങൾ ഈ ഫംഗ്ഷനുകളും ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു.
ഈ ഫംഗ്ഷനുകൾ ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ് പഴയപടിയാക്കുന്നതിൽ ഏതാണ്ട് ഇനിയിപ്പോൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

3.6.2. സ്ക്രിപ്റ്റ് കുറച്ചുകൂടി വികസിപ്പിക്കുന്നു

ഇപ്പോൾ ഞങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ ഒരു വേണമെന്നുമില്ല-ഡാൻഡി സ്ക്രിപ്റ്റ് ഉണ്ട്, അത് രണ്ട് സവിശേഷതകൾ പറയട്ടെ

- നിലവിൽ, ഇമേജ് കൃത്യമായി ടെക്സ്റ്റ് ചുറ്റും fit വലുപ്പം ആണ് - അവിടെ ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോകളും അല്ലെങ്കിൽ പ്രത്യേക ഇഫക്റ്റുകൾ പോലെ, ഒന്നും മുറി തുടർന്ന് (സ്ക്രിപ്റ്റുകളുണ്ട് സ്വയം ആവശ്യമെങ്കിൽ ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം ചെയ്യും പോലും). പാഠത്തെ ചുറ്റും ഒരു ബഫർ ചേർക്കുക അനുവദിക്കുക, പോലും ഉപയോക്താവ് ഫലമായി പാഠത്തിന്റെ വലുപ്പം ഒരു ശതമാനത്തില് ചേർക്കാൻ എത്ര ബഫർ വ്യക്തമാക്കുക ചെയ്യട്ടെ.
- ഈ സ്ക്രിപ്റ്റ് എളുപ്പത്തിൽ ടെക്സ്റ്റ് പ്രവർത്തിക്കുന്ന മറ്റ് സ്ക്രിപ്റ്റുകളിൽ ഉപയോഗിക്കാം. അത് ചിത്രത്തിന്റെ ലെയറുകൾക്കുമായുള്ള തിരിച്ചെത്തി, അതിനാൽ മറ്റ് സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഈ സ്ക്രിപ്റ്റ് വിളിച്ച് ഞങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ ഇമേജും പാളികൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും അങ്ങനെ ന്റെ അതിന് അവധി അനുവദിക്കുക.

3.6.3. നിർവചനങ്ങളും, രജിസ്ട്രേഷൻ ഫംഗ്ഷൻ പരിഷ്ക്കരിക്കുന്നത്

ഉപയോക്തൃ ബഫറിന്റെ തുക വ്യക്തമാക്കുക ചെയ്യട്ടെ, ഞങ്ങളുടെ ചടങ്ങിൽ രജിസ്ട്രേഷൻ ചടങ്ങിൽ ഒരു പാരാമീറ്റർ ചേർക്കും:

```
(define (script-fu-text-box inTest inFont inFontSize inTextColor inBufferAmount)
(let*
      (
         ; define our local variables
         ; create a new image:
         (theImageWidth  10)
         (theImageHeight 10)
         (theImage (car
                        (gimp-image-new
                         theImageWidth
                         theImageHeight
                         RGB
                        )
                   )
         )
         (theText)          ;a declaration for the text
                            ;we create later

         (theBuffer)        ;added

         (theLayer
                   (car
                       (gimp-layer-new
                        theImage
                        theImageWidth
                        theImageHeight
                        RGB-IMAGE
                        "layer 1"
                        100
                        NORMAL
                       )
                   )
         )
      ) ;end of our local variables

  [Code here]
)


(script-fu-register
  "script-fu-text-box"                        ;func name
  "Text Box"                                  ;menu label
  "Creates a simple text box, sized to fit\
    around the user's choice of text,\
    font, font size, and color."              ;description
  "Michael Terry"                             ;author
  "copyright 1997, Michael Terry;\
    2009, the GIMP Documentation Team"        ;copyright notice
  "October 27, 1997"                          ;date created
  ""                     ;image type that the script works on
  SF-STRING      "Text"          "Text Box"   ;a string variable
  SF-FONT        "Font"          "Charter"    ;a font variable
  SF-ADJUSTMENT  "Font size"     '(50 1 1000 1 10 0 1)
                                              ;a spin-button
  SF-COLOR       "Color"         '(0 0 0)     ;color variable
  SF-ADJUSTMENT  "Buffer amount" '(35 0 100 1 10 1 0)
                                              ;a slider
)
(script-fu-menu-register "script-fu-text-box" "<Image>/Font/Create/Text")
```

3.6.4. പുതിയ കോഡ് ചേർക്കുന്നു

ഞങ്ങൾ രണ്ട് സ്ഥലങ്ങളിൽ കോഡ് ചേർക്കാൻ പോകാനൊരുങ്ങുന്ന; ഞങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം തൊട്ടുമുമ്പ്, സ്ക്രിപ്റ്റ് അവസാനം (പുതിയ ചിത്രം, പാളി പാഠം മടങ്ങാൻ).
ഞങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് ഉയരം വീതി നേടുകയും ശേഷം ഞങ്ങൾ ഉപയോക്താവ് വ്യക്തമാക്കിയ ബഫർ തുക അടിസ്ഥാനമാക്കി ഈ മൂല്യങ്ങൾ വലുപ്പം മാറ്റേണ്ടതുണ്ട്. നാം അത് ഭീഷണിപ്പെടുത്തുന്നു life- അല്ല കാരണം അതു 0-100% വരെയാണ് ഉറപ്പാക്കുന്നതിന് പരിശോധിക്കുമ്പോൾ ഏതെങ്കിലും പിശക് ചെയ്യില്ല, കൂടാതെ ബഫറിന്റെ ശതമാനം ചേർക്കുന്നതിനായി ഉപയോക്താവിനെ "200" പോലുള്ള ഒരു മൂല്യം നൽകുക കഴിയില്ല കാരണങ്ങൾ ഒന്നും ഉള്ളതിനാൽ .

```
(set! theBuffer (* theImageHeight (/ inBufferAmount 100) ) )

(set! theImageHeight (+ theImageHeight theBuffer theBuffer) )
(set! theImageWidth  (+ theImageWidth  theBuffer theBuffer) )
```

ഞങ്ങൾ ഇവിടെ ചെയ്യുന്നതിനെക്കുറിച്ച് എല്ലാ ടെക്സ്റ്റ് ഉയരം അടിസ്ഥാനമാക്കി ബഫർ ക്രമീകരണം ഞങ്ങളുടെ പുതിയ ചിത്രത്തിന്റെ ഉയരം വീതി ഇരുവരും രണ്ടുതവണ അത് ചേർക്കുന്നു. (നാം അതിനെ ബഫർ ടെക്സ്റ്റ് ഇരുഭാഗത്തും ചേർക്കും ആവശ്യമാണ് കാരണം രണ്ടുതവണ ഇരുവരും തലങ്ങളും ചേർക്കുക.)
ഇപ്പോൾ ഞങ്ങൾ ഒരു ബഫർ അനുവദിക്കുന്നതിന് ചിത്രം വലുപ്പം എന്നു ഞങ്ങൾ ഇമേജ് പാഠത്തിന്റെ കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നതിന് വേണം. ഈ (`theBuffer`, `theBuffer`) എന്ന (`X`, `Y`) നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ ലേക്ക് പിടയുന്നത് ഇത് ചെയ്തത്. ഞാൻ പാളി ചിത്രം വ്യാപ്തിയിൽ ശേഷം ഈ ലൈൻ ചേർത്തു:

```
(gimp-layer-set-offsets theText theBuffer theBuffer)
```

മുന്നോട്ട് പോയി നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് സംരക്ഷിക്കാൻ, ഡേറ്റാബേസിൽ പുതുക്കുന്നു ശേഷം അത് പരീക്ഷിക്കുക.
ചെയ്യാൻ നിലയിലാണെങ്കിൽ എല്ലാ ഞങ്ങളുടെ ചിത്ര, പാളി, ടെക്സ്റ്റ് പാളി മടങ്ങിവരും ആണ്. ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് ശേഷം ഞങ്ങൾ ഈ വരി ചേർക്കുക:

```
(പട്ടിക theImage theLayer theText)
```

ഈ ലിസ്റ്റിന്റെ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ താൽപ്പര്യമുള്ള മറ്റ് സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ലഭ്യമാക്കുന്നതിന് ചടങ്ങിൽ അവസാന ലൈനാണ്.
മറ്റൊരു സ്ക്രിപ്റ്റിൽ നമ്മുടെ പുതിയ ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ് സ്ക്രിപ്റ്റ് ഉപയോഗിക്കുക, ഞങ്ങൾ താഴെ എന്തെങ്കിലും എഴുതുക കഴിഞ്ഞില്ല:

```
(set! theResult (script-fu-text-box
                 "Some text"
                 "Charter" "30"
                 '(0 0 0)
                 "35"
                )
)
(gimp-image-flatten (car theResult))
```

അഭിനന്ദനങ്ങൾ, നിങ്ങൾക്ക് സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു നിങ്ങളുടെ ബ്ലാക്ക് ബെൽറ്റ് നിന്റെ വഴി നൽകുന്നത്!

3.7. നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് അതിന്റെ ജോലി

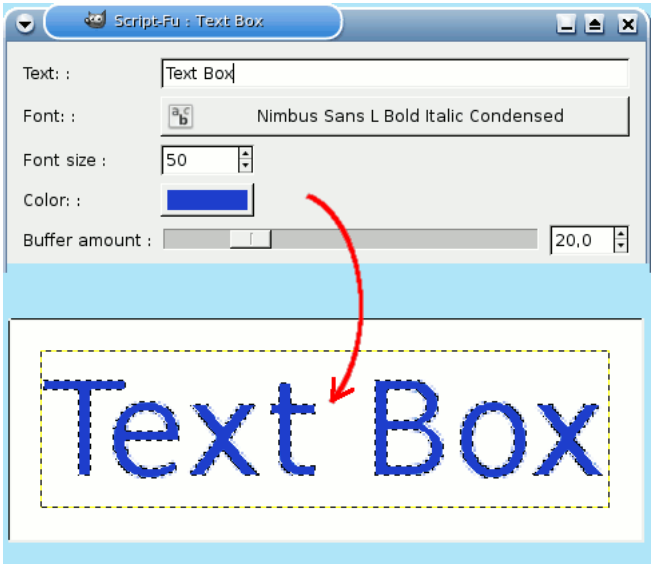
3.7.1. എന്താണ് നിങ്ങൾ എഴുതുന്നു

പൂർണ്ണമായ സ്ക്രിപ്റ്റ് താഴെ:

```
(script-fu-register
          "script-fu-text-box"                        ;func name
          "Text Box"                                  ;menu label
          "Creates a simple text box, sized to fit\
            around the user's choice of text,\
            font, font size, and color."              ;description
          "Michael Terry"                             ;author
          "copyright 1997, Michael Terry;\
            2009, the GIMP Documentation Team"        ;copyright notice
          "October 27, 1997"                          ;date created
          ""                      ;image type that the script works on
          SF-STRING      "Text"          "Text Box"   ;a string variable
          SF-FONT        "Font"          "Charter"    ;a font variable
          SF-ADJUSTMENT  "Font size"     '(50 1 1000 1 10 0 1)
                                                      ;a spin-button
          SF-COLOR       "Color"         '(0 0 0)     ;color variable
          SF-ADJUSTMENT  "Buffer amount" '(35 0 100 1 10 1 0)
                                                      ;a slider
)
(script-fu-menu-register "script-fu-text-box" "<Image>/File/Create/Text")
(define (script-fu-text-box inText inFont inFontSize inTextColor inBufferAmount)
  (let*
    (
      ; define our local variables
      ; create a new image:
      (theImageWidth  10)
      (theImageHeight 10)
      (theImage)
      (theImage
                (car
                    (gimp-image-new
                      theImageWidth
                      theImageHeight
                      RGB
                    )
                )
      )
      (theText)             ;a declaration for the text
      (theBuffer)           ;create a new layer for the image
      (theLayer
                (car
                    (gimp-layer-new
                      theImage
                      theImageWidth
                      theImageHeight
                      RGB-IMAGE
                      "layer 1"
                      100
                      NORMAL
                    )
                )
      )
    ) ;end of our local variables
    (gimp-image-add-layer theImage theLayer 0)
    (gimp-context-set-background '(255 255 255) )
    (gimp-context-set-foreground inTextColor)
    (gimp-drawable-fill theLayer BACKGROUND-FILL)
    (set! theText
                  (car
                        (gimp-text-fontname
                        theImage theLayer
                        0 0
                        inText
                        0
                        TRUE
                        inFontSize PIXELS
                        "Sans")
                    )
      )
    (set! theImageWidth   (car (gimp-drawable-width  theText) ) )
    (set! theImageHeight  (car (gimp-drawable-height theText) ) )
    (set! theBuffer (* theImageHeight (/ inBufferAmount 100) ) )
    (set! theImageHeight (+ theImageHeight theBuffer theBuffer) )
    (set! theImageWidth  (+ theImageWidth  theBuffer theBuffer) )
    (gimp-image-resize theImage theImageWidth theImageHeight 0 0)
    (gimp-layer-resize theLayer theImageWidth theImageHeight 0 0)
    (gimp-layer-set-offsets theText theBuffer theBuffer)
    (gimp-display-new theImage)
    (list theImage theLayer theText)
  )
)
```

3.7.2. നിങ്ങൾ നേടേണ്ടതുണ്ട് എന്താണ്

ചിത്രം 13.5. സ്ക്രീനിൽ ഫലം.



ഭാഗം III. ഫംഗ്ഷൻ റഫറൻസ്

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

14. ഉപകരണങ്ങൾ

1. പണിസഞ്ചി

1.1. അവതാരിക
1.2. ടൂൾ ഐക്കണുകൾ
1.3. നിറത്തിലും സൂചകം ഏരിയ
1.4. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ

2. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപകരണങ്ങൾ

2.1. സാധാരണ സവിശേഷതകൾ
2.2. Rectangle Selection
2.3. Ellipse Selection
2.4. Free Selection (Lasso)
2.5. അവ്യക്തമായ നിരക്കു (മാന്ത്രികനായാണ്)
2.6. വർണ്ണ മാർഗം തിരഞ്ഞെടുക്കുക
2.7. Intelligent Scissors
2.8. മുൻവശം തിരഞ്ഞെടുക്കുക

3. പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ

3.1. സാധാരണ സവിശേഷതകൾ
3.2. Dynamics
3.3. ബ്രഷ് ഉപകരണങ്ങൾ (പെൻസിൽ, അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു, എയർബ്രഷ്)
3.4. ബക്കറ്റ് നിറയാൻ
3.5. കൂട്ടിക്കലര്ത്തുക
3.6. പെന്സില്
3.7. അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു
3.8. തുടച്ചുമാറ്റുന്നവന്
3.9. എയർബ്രഷ്
3.10. മച്ചി
3.11. ക്ലോൺ
3.12. സൌഖ്യമാക്കേണമേ
3.13. കാഴ്ചപ്പാട് ക്ലോൺ
3.14. Blur/Sharpen
3.15. സ്മഡ്ജ്
3.16. ഡോഡ്ജ് / ബേൺ

4. ഉപകരണങ്ങൾ പരിവർത്തനംചെയ്യു

4.1. സാധാരണ സവിശേഷതകൾ
4.2. അണിനിരത്തുക
4.3. നീങ്ങുക
4.4. വിള
4.5. തിരിക്കുക
4.6. സ്കെയിൽ
4.7. അറുക്കുക
4.8. കാഴ്ചപ്പാട്
4.9. ഫ്ലിപ്
4.10. The Cage Tool

5. വർണ്ണ ഉപകരണങ്ങൾ

5.1. പൊതു അവലോകനം
5.2. കളർ ബാലൻസ്
5.3. ഹ്യൂയേ-സാച്ചുറേഷൻ
5.4. Colourise
5.5. മിഴിവ്-തീവ്രത
5.6. ഉമ്മറം
5.7. ലെവലുകൾ
5.8. കർവ്സ്
5.9. Posterise
5.10. Desaturate

6. മറ്റു

6.1. പൊതു അവലോകനം
6.2. പാഥുകൾ
6.3. വർണ്ണം പിക്കർ
6.4. സൂം
6.5. അളവ്
6.6. ടെക്സ്റ്റ്
6.7. GEGL ഓപ്പറേഷൻ

15. ഡയലോഗുകൾ

1. സംഭാഷണം ആമുഖം
2. ചിത്രം ഘടന ബന്ധപ്പെട്ട ഡയലോഗുകൾ

2.1. പാളികൾ സംഭാഷണം
2.2. ചാനലുകൾ സംഭാഷണം
2.3. പാഥുകൾ സംഭാഷണം
2.4. Colormap സംഭാഷണം
2.5. ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ഡയലോഗ്
2.6. നാവിഗേഷൻ സംഭാഷണം
2.7. പഴയപടിയാക്കൽ ചരിത്രം സംഭാഷണം

3. ചിത്രം-ഉള്ളടക്കം ബന്ധപ്പെട്ട ഡയലോഗുകൾ

3.1. FG / ബി.ജി. കളർ സംഭാഷണം
3.2. നയപ്രഖ്യാപന സംഭാഷണം
3.3. പാറ്റേണുകൾ സംഭാഷണം
3.4. ഘനമായ സംഭാഷണം
3.5. പാലറ്റുകൾ സംഭാഷണം
3.6. ടാഗ്ചെയ്യൽ
3.7. ഫോണ്ടുകൾ സംഭാഷണം

4. ചിത്രം മാനേജ്മെന്റ് ബന്ധപ്പെട്ട ഡയലോഗുകൾ

4.1. ബഫറുകൾ സംഭാഷണം
4.2. ചിത്രങ്ങൾ സംഭാഷണം
4.3. പ്രമാണ ചരിത്രം സംഭാഷണം
4.4. ടെംപ്ലേറ്റുകൾ സംഭാഷണം

5. പലവക. ഡയലോഗുകൾ

5.1. ടൂൾ പ്രീസെറ്റുകളിൽ സംഭാഷണം
5.2. ടൂൾ പ്രീസെറ്റ് എഡിറ്റർ
5.3. ഉപകരണ നില ഡയലോഗ്
5.4. പിശക് കൺസോൾ
5.5. ഫയൽ സംരക്ഷിക്കുക
5.6. കയറ്റുമതി ഫയൽ
5.7. സാമ്പിൾ പോയിന്റുകൾ സംഭാഷണം
5.8. Pointer Dialog

16. വിഭവസൂചികകള്

1. സിനിമചെയ്യേണ്ട ആമുഖം

1.1. The Image Menu Bar
1.2. സന്ദർഭ മെനുകൾ
1.3. മുറിച്ചെടുക്കാവുന്ന മെനുകൾ
1.4. ടാബ് മെനുകൾ

2. “File” മെനു

2.1. പൊതു അവലോകനം
2.2. പുതിയ
2.3. സൃഷ്ടിക്കാൻ
2.4. തുറക്കുക
2.5. Open as Layers
2.6. സ്ഥാനം തുറക്കുക
2.7. Open Recent
2.8. രക്ഷിക്കും
2.9. Save as
2.10. Save a Copy
2.11. തിരിച്ചയയ്ക്കുക
2.12. Export
2.13. Export As...
2.14. Create Template
2.15. Print
2.16. Close
2.17. Close all
2.18. Quit

3. “Edit” മെനു

3.1. “Edit” മെനു എൻട്രികൾ
3.2. പഴയപടിയാക്കുക
3.3. തയ്യാറായ
3.4. മങ്ങുക
3.5. മുമ്പ്ചെയ്തത്തിരിച്ച്ചെയ്യുക
3.6. മുറിക്കുക
3.7. പകര്പ്പ്
3.8. ദൃശ്യം പകർത്തുക
3.9. പേസ്റ്റ്
3.10. ഒട്ടിക്കുക
3.11. ഒട്ടിക്കുക
3.12. ബഫർ
3.13. തെളിഞ്ഞ
3.14. FG വർണ്ണ നിറക്കുക
3.15. ബി.ജി. വർണ്ണ നിറക്കുക
3.16. ശ്രേണി നിറക്കുക
3.17. സ്ട്രോക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കൽ
3.18. സ്ട്രോക്ക് പാത

3.19. “Preferences” കമാൻഡ്
3.20. കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ
3.21. മൊഡ്യൂളുകൾ
3.22. യൂണിറ്റുകൾ

4. “Select” മെനു

4.1. “Select” മെനു ആമുഖം
4.2. എല്ലാം തിരഞ്ഞെടുക്കുക
4.3. ഒന്നുമില്ല
4.4. വിപരീതം
4.5. Float
4.6. By Color
4.7. From Path
4.8. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ എഡിറ്റർ
4.9. തൂവല്
4.10. മൂര്ച്ചവരുത്തുക
4.11. Shrink
4.12. Grow
4.13. അതിർത്തി
4.14. Distort
4.15. Rounded Rectangle
4.16. Toggle QuickMask
4.17. Save to Channel
4.18. To Path

5. “View” മെനു

5.1. Introduction to the “View” Menu
5.2. New View
5.3. Dot for Dot
5.4. സൂം
5.5. Shrink Wrap
5.6. Full Screen
5.7. Navigation Window
5.8. Display Filters
5.9. Show Selection
5.10. Show Layer Boundary
5.11. Show Guides
5.12. Show Grid
5.13. Show Sample Points
5.14. Snap to Guides
5.15. Snap to Grid
5.16. Snap to Canvas
5.17. Snap to Active Path
5.18. Padding Color
5.19. Show Menubar
5.20. Show Rulers
5.21. Show Scrollbars
5.22. Show Statusbar

6. “Image” മെനു

6.1. പൊതു അവലോകനം
6.2. Duplicate
6.3. മോഡ്
6.4. RGB mode
6.5. Grayscale mode
6.6. Indexed mode
6.7. Transform
6.8. Flip Horizontally; Flip Vertically
6.9. റൊട്ടേഷൻ
6.10. ഗില്ലറ്റിൻ
6.11. കാൻവാസ് വലിപ്പം
6.12. Fit Canvas to Layers
6.13. Fit Canvas to Selection
6.14. പ്രിന്റ് വലിപ്പം
6.15. സ്കെയിൽ ചിത്രം
6.16. Crop to Selection
6.17. Autocrop Image
6.18. Zealous Crop
6.19. ദൃശ്യം ലെയറുകൾ ലയിപ്പിക്കുക
6.20. ചിത്രം പരത്തുക
6.21. ദൃശ്യം ലെയറുകൾ വിന്യസിക്കുക
6.22. വഴികാട്ടി
6.23. New Guide
6.24. New Guide (by Percent)
6.25. New Guides from Selection
6.26. Remove all guides
6.27. ഗ്രിഡ് ക്രമീകരിക്കുക
6.28. ചിത്രം പ്രോപ്പർട്ടീസ്

7. “Layer” മെനു

7.1. Introduction to the “Layer” Menu
7.2. പുതിയ ലെയർ
7.3. New Layer Group
7.4. New From Visible
7.5. പാളി ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ്
7.6. Anchor layer
7.7. Merge Down
7.8. Delete Layer
7.9. ലെയർ മെനു എഴുത്തുകൾ കമാൻഡുകൾ
7.10. ടെക്സ്റ്റ് വിവരം നിരസിക്കുക
7.11. “Stack” Submenu

7.12. Select Previous Layer
7.13. Select Next Layer
7.14. Select Top Layer
7.15. Select Bottom Layer
7.16. Raise Layer
7.17. Lower Layer
7.18. Layer to Top
7.19. Layer to Bottom
7.20. The "Reverse Layer Order" command
7.21. The "Mask" Submenu
7.22. ലെയർ മാസ്ക് ചേർക്കുക
7.23. Apply Layer Mask
7.24. Delete Layer Mask
7.25. Show Layer Mask
7.26. Edit Layer Mask
7.27. Disable Layer Mask
7.28. Mask to Selection
7.29. Add Layer Mask to Selection
7.30. Subtract Layer Mask from Selection
7.31. Intersect Layer Mask with Selection
7.32. The "Transparency" Submenu of the "Layer" menu
7.33. ആൽഫ ചാനൽ ചേർക്കുക
7.34. Remove Alpha Channel
7.35. ആൽഫയിലേക്ക് വർണ്ണം
7.36. Semi-flatten
7.37. ത്രെഷോൾഡ് ആൽഫ
7.38. Alpha to Selection
7.39. Add Alpha channel to Selection
7.40. Subtract from Selection
7.41. Intersect Alpha channel with Selection
7.42. The "Transform" Submenu
7.43. Flip Horizontally
7.44. Flip Vertically
7.45. Rotate 90° clockwise
7.46. Rotate 90° counter-clockwise
7.47. Rotate 180°
7.48. Arbitrary Rotation
7.49. ഓഫ്സെറ്റ്
7.50. Layer Boundary Size
7.51. Layer to Image Size
7.52. സ്കെയിൽ ലെയർ
7.53. Crop to Selection
7.54. Autocrop Layer

8. "Colors" മെനു

8.1. Introduction to the "Colors" Menu
8.2. Colors Tools
8.3. വിപരീതം
8.4. മൂല്യം വിപരീതം
8.5. Use GEGL
8.6. The "Auto" Submenu
8.7. തുല്യമായരീതിയിൽ
8.8. വൈറ്റ് ബാലൻസ്
8.9. കളർ മെച്ചപ്പെടുത്തുക
8.10. സാധാരണവത്കരിക്കാനും
8.11. സ്ട്രെച്ച് കോൺട്രാസ്റ്റ്
8.12. HSV നീട്ടുക
8.13. The "Components" Submenu
8.14. ചാനൽ ശബ്ദകമീകാരി
8.15. രചിക്കുക
8.16. വിഘടിപ്പിക്കുന്നു
8.17. Recompose
8.18. The "Map" Submenu
8.19. Colormap പുനഃക്രമീകരിക്കുക
8.20. Colormap സജ്ജമാക്കുക
8.21. ഏലിയൻ മാപ്പ്
8.22. വർണ്ണ എക്സ്ചേഞ്ച്
8.23. ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ്
8.24. പാലറ്റ് മാപ്പ്
8.25. നിറങ്ങൾ തിരിക്കുക
8.26. സാമ്പിൾ വർണ്ണാഭമാക്കുക
8.27. The "Info" Submenu
8.28. ഹിസ്റ്റോഗ്രാം
8.29. ബോർഡർ ശരാശരി
8.30. Colorcube അനാലിസിസ്
8.31. സുഗമമായ പാലറ്റ്
8.32. The Color Filters
8.33. Colourify
8.34. ആൽഫയിലേക്ക് വർണ്ണം
8.35. Filter Pack
8.36. ചുടുള്ള
8.37. മാക്സ് ആർജിബി
8.38. Retinex

9. "Tools" മെനു

9.1. "Tools" മെനു ആമുഖം

10. "Filters" മെനു

10.1. Introduction to the "Filters" Menu
10.2. അവസാനം ആവർത്തിക്കുക
10.3. Re-show Last
10.4. Reset All Filters

10.5. The "Python-Fu" Submenu
10.6. The "Script-Fu" Submenu

11. "Windows" Menu
12. "Help" മെനു

12.1. "Help" മെനു ആമുഖം
12.2. സഹായിക്കൂ
12.3. Context Help
12.4. Tip of the Day
12.5. കുറിച്ച്
12.6. പ്ലഗ് ഇൻ ബ്രൌസറിൽ
12.7. The Procedure Browser
12.8. GIMP online

17. ഫിൽട്ടറുകൾ

1. അവതാരിക

1.1. പ്രിവ്യൂ

2. ഇഫക്റ്റ് ഫിൽട്ടറുകൾ

2.1. അവതാരിക
2.2. ഇഫക്റ്റ്
2.3. ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്
2.4. സെലക്ടീവ് ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്
2.5. മോഷൻ ബ്ലൂർ
2.6. പിക്സൽ
2.7. Tileable ഇഫക്റ്റ്

3. ഫിൽട്ടറുകൾ മെച്ചപ്പെടുത്തുക

3.1. അവതാരിക
3.2. Antialias
3.3. ഡീഇന്റർലെയിസിങ്
3.4. Despeckle
3.5. Destripe
3.6. ഹോളണ്ട് ഫിൽറ്റർ
3.7. റെഡ് ഐ നീക്കംചെയ്യൽ
3.8. മൂർച്ചവരുത്തുക
3.9. അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക്

4. ഫിൽട്ടറുകൾ വളച്ചൊടിച്ച്

4.1. അവതാരിക
4.2. മറച്ചുവയ്ക്കുന്നു
4.3. കർവ് ബെംഡ്
4.4. എംബോസ്സ്
4.5. കൊത്തുക
4.6. മറ്റെല്ലാ വരി മായ്ക്കുക
4.7. IWarp
4.8. ലെൻസ് വക്രീകരിക്കൽ
4.9. മൊസൈക്ക്
4.10. Newsprint
4.11. പേജ് കേൾ
4.12. പോളാർ Coords
4.13. റിപ്പിൾ
4.14. മാറ്റം
4.15. മൂല്യം പ്രചരിപ്പിക്കാൻ
4.16. വീഡിയോ
4.17. വേവ്സ്
4.18. അദ്ദേഹവും ആൻഡ് പിഞ്ചുചെയ്യുന്നത്
4.19. കാറ്റ്

5. വെളിച്ചവും ഷാഡോ ഫിൽട്ടറുകൾ

5.1. അവതാരിക
5.2. ഗ്രേഡിയന്റ് .അൽപ്പസമയംകാത്തിരിക്കൂ
5.3. ലെൻസ് വിദൂരസ്ഥമായ
5.4. ലൈറ്റിംഗ് ഇഫക്ട്സ്
5.5. തിളക്കവും
5.6. സൂപ്പർനോവ
5.7. ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ
5.8. കാഴ്ചപ്പാട്
5.9. Xach-പ്രഭാവം
5.10. ലെൻസ് പ്രയോഗിക്കുക
5.11. ഗ്ലാസ് ടൈൽ

6. നോയ്സ് ഫിൽട്ടറുകൾ

6.1. അവതാരിക
6.2. HSV നോയ്സ്
6.3. എറിയുന്നു
6.4. തിരഞ്ഞെടുത്തത്
6.5. ആർജിബി നോയ്സ്
6.6. ബിഗിൻ
6.7. വിരിക്കുക

7. അഗം-തിരിച്ചറിയൽ ഫിൽട്ടറുകൾ

7.1. അവതാരിക
7.2. Gaussians എന്ന വ്യത്യാസം
7.3. അറ്റം
7.4. പരിപൂർണ്ണ
7.5. നിയോൺ
7.6. സോബൽ

8. സാമാന്യ ഫിൽട്ടറുകൾ

8.1. അവതാരിക
8.2. കോൺവൊല്യൂഷൻ മാട്രിക്സ്
8.3. Dilate
8.4. ഈറോഡ്

9. ഫിൽട്ടറുകൾ സംയോജിപ്പിക്കുക

9.1. അവതാരിക
9.2. ആഴത്തിൽ ലയനം
9.3. ഫിലിം

10. കലാപരമായ ഫിൽട്ടറുകൾ

10.1. അവതാരിക
10.2. കാൻവാസ് പ്രയോഗിക്കുക
10.3. ഹാസചിതം
10.4. Clothify
10.5. ക്യൂബിസം
10.6. GIMPressionist
10.7. Oilify
10.8. പകർപ്പുകൾ
10.9. മെയ്യഴക്കത്തോടെ
10.10. Softglow
10.11. വാൻ ഗോഗ് (എൽഐസി)
10.12. നെയ്യുക

11. അലങ്കാര ഫിൽട്ടറുകൾ

11.1. അവതാരിക
11.2. ബിവെൽ ചേർക്കുക
11.3. ബോർഡർ ചേർക്കുക
11.4. കോഫി കറ
11.5. അവ്യക്തമായ ബോർഡർ
11.6. പഴയ ഫോട്ടോ
11.7. റൌണ്ട് കോർണറുകൾ
11.8. സ്ലൈഡ്
11.9. സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് രൂപംകൊള്ളുക
11.10. സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് ക്രോം

12. മാപ്പ് ഫിൽട്ടറുകൾ

12.1. അവതാരിക
12.2. ബംമ്പ് മാപ്പ്
12.3. സ്ഥാനം മാറ്റുക
12.4. ഫ്രാക്റ്റലിന് ഡെയ്സ്
12.5. മിഥാബോധം
12.6. അനന്തമായ നടത്തുക
12.7. മാപ്പ് ഒബ്ജക്റ്റ്
12.8. പേപ്പർ ടൈൽ
12.9. ചെറിയ ടൈലുകൾ
12.10. ടൈൽ
12.11. റാപ്പ്

13. റെൻഡർ ഫിൽട്ടറുകൾ

13.1. അവതാരിക
13.2. വ്യത്യാസം മേഘങ്ങൾ
13.3. പല്ല്
13.4. പ്ലാസ്മ
13.5. സോളിഡ് നോയ്സ്
13.6. തീനാളം
13.7. ഐ.എഫ്.എസ് ഫ്രാക്റ്റലിന്
13.8. ചെക്ക്ബോർഡ്
13.9. സിഎംഎൽ എക്സ്പ്ലോറർ
13.10. diffraction പാറ്റേണുകൾ
13.11. ഗ്രിഡ്
13.12. jigsaw
13.13. സങ്കീർണ്ണമായ
13.14. മിസ്ഡ്
13.15. എല്ലിന്റെ ഉള്ളിലെ സുഷിരം
13.16. സർക്യൂട്ട്
13.17. ഫ്രാക്റ്റലിന് എക്സ്പ്ലോറർ
13.18. Gfig
13.19. ദവശില
13.20. ലൈൻ നോവ
13.21. പനോരമ ഡിസൈനർ
13.22. Spyrogimp

14. വെബ് ഫിൽട്ടറുകൾ

14.1. അവതാരിക
14.2. ImageMap
14.3. സെമി പരത്തുക
14.4. പൂളുക

15. ആനിമേഷൻ ഫിൽട്ടറുകൾ

15.1. അവതാരിക
15.2. കൂട്ടിക്കലര്ത്തുക
15.3. ബേൺ ഇൻ
15.4. ഓളമിളകുന്ന
15.5. സ്പിന്നിംഗ് ഗ്ലോബ്
15.6. വേവ്സ്
15.7. ഒപ്റ്റിമൈസുചെയ്യുക
15.8. പ്ലേബാക്ക്

16. ലോഗോ ഫിൽട്ടറുകൾ ആൽഫ

16.1. അവതാരിക
16.2. 3D ഔട്ട്ലൈൻ

16.3. ഏലിയൻ ഗ്ലോ
16.4. ഏലിയൻ നിയോൺ
16.5. അടിസ്ഥാന ഞാൻ & രണ്ടാമൻ
16.6. സവാളും
16.7. Bovination
16.8. ചോക്ക്
16.9. അകലെ ചിപ്പ്
16.10. ക്രോം
16.11. കോമിക് ബുക്ക്
16.12. കൂൾ ലോഹ
16.13. മരവിച്ച
16.14. മിനുക്കമുള്ള
16.15. ഹോട്ട് തിളങ്ങുന്ന
16.16. ഗ്രേഡിയന്റ് ബിവെൽ
16.17. നിയോൺ
16.18. കണം ട്രെയ്സ്
16.19. ടെക്സ്ചർ

I. കീകൾക്കും മൗസ് റഫറൻസ്

സഹായിക്കൂ — Help മെനു കീ റഫറൻസ്
ഉപകരണങ്ങൾ — Tools മെനു കീ റഫറൻസ്
ഫയല് — File മെനു കീ റഫറൻസ്
ഡയലോഗുകൾ — Dockable Dialogs ഉപമെനുവുണ്ട് കീ റഫറൻസ്
കാണുക — View മെനു കീ റഫറൻസ്
തിരുത്തുക — Edit മെനു കീ റഫറൻസ്
ലെയർ — Layer മെനു കീ റഫറൻസ്
തെരഞ്ഞെടുക്കുക — Select മെനു കീ റഫറൻസ്
ഫിൽട്ടറുകൾ — Filters മെനു കീ റഫറൻസ്
സൂം ഉപകരണം — Zoom tool ഉപമെനുവുണ്ട് വേണ്ടി കീ റഫറൻസ്

പാഠം 14. ഉപകരണങ്ങൾ

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. പണിസഞ്ചി

1.1. അവതാരിക
1.2. ടൂൾ ഐക്കണുകൾ
1.3. നിറത്തിലും സൂചകം ഏരിയ
1.4. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ

2. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപകരണങ്ങൾ

2.1. സാധാരണ സവിശേഷതകൾ
2.2. Rectangle Selection
2.3. Ellipse Selection
2.4. Free Selection (Lasso)
2.5. അവ്യക്തമായ നിരക്കു (മാന്ത്രികനായാണ്)
2.6. വർണ്ണ മാർഗം തിരഞ്ഞെടുക്കുക
2.7. Intelligent Scissors
2.8. മുൻവശം തിരഞ്ഞെടുക്കുക

3. പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ

3.1. സാധാരണ സവിശേഷതകൾ
3.2. Dynamics
3.3. ബ്രഷ് ഉപകരണങ്ങൾ (പെൻസിൽ, അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു, എയർബ്രഷ്)
3.4. ബക്കറ്റ് നിറയാൻ
3.5. കൂട്ടിക്കലര്ത്തുക
3.6. പെന്സില്
3.7. അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു
3.8. തുടച്ചുമാറ്റുന്നവന്
3.9. എയർബ്രഷ്
3.10. മച്ചി
3.11. ക്ലോൺ
3.12. സൌഖ്യമാക്കേണമേ
3.13. കാഴ്ചപ്പാട് ക്ലോൺ
3.14. Blur/Sharpen
3.15. സ്മഡ്ജ്
3.16. ഡോഡ്ജ് / ബേൺ

4. ഉപകരണങ്ങൾ പരിവർത്തനംചെയ്യൂ

4.1. സാധാരണ സവിശേഷതകൾ
4.2. അണിനിരത്തുക
4.3. നീങ്ങുക
4.4. വിള
4.5. തിരിക്കുക
4.6. സ്കെയിൽ
4.7. അറുക്കുക
4.8. കാഴ്ചപ്പാട്
4.9. ഫ്ലിപ്
4.10. The Cage Tool

5. വർണ്ണ ഉപകരണങ്ങൾ

5.1. പൊതു അവലോകനം
5.2. കളർ ബാലൻസ്
5.3. ഹ്യൂയേ-സാച്ചുറേഷൻ
5.4. Colourise
5.5. മിഴിവ്-തീവ്രത
5.6. ഉമ്മറം
5.7. ലെവലുകൾ
5.8. കർവ്സ്
5.9. Posterise

5.10. Desaturate

6. മറ്റു

6.1. പൊതു അവലോകനം
6.2. പാഥകൾ
6.3. വർണ്ണം പിക്കർ
6.4. സൂം
6.5. അളവ്
6.6. ടെക്സ്റ്റ്
6.7. GEGL ഓപ്പറേഷൻ

1. പണിസഞ്ചി

1.1. അവതാരിക

GIMP വേഗത്തിൽ പോലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കൽ നടത്തുന്നതിലൂടെ അല്ലെങ്കിൽ പാതയിൽ ഡ്രോയിംഗ് അടിസ്ഥാന വേറേ വേണ്ടി ഒരു സമഗ്രമായ പണിസഞ്ചി നൽകുന്നു. GIMP ന്റെ ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന അനേകം ഉപകരണങ്ങൾ ഇവിടെ വിശദമായി ചർച്ച ചെയ്യുന്നുണ്ട്.
(, നിങ്ങൾ ജിജ്ഞാസുവാണെങ്കിൽ കേസിൽ GIMP ലെ പോവാം ഒരു "ടൂൾ" ഡിസ്പ്ലേ ആക്സസ് ആവശ്യമാണ് എന്ന് ഒരു ഇമേജിൽ അഭിനയം ഒരു മാർഗമാണ്, ഒന്നുകിൽ നിങ്ങൾ ഡിസ്പ്ലേ അകത്ത് ചുറ്റും പോയിന്റർ നീക്കി എന്തു ചെയ്യണമെന്ന് സൂചിപ്പിക്കുന്നു അനുവദിക്കുന്നതിന്, അല്ലെങ്കിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് നിങ്ങൾ നടത്തിയ മാറ്റങ്ങൾ ഫലങ്ങൾ നിങ്ങളെ കാണിക്കാൻ. എന്നാൽ ഒരു കണ്ടതുപോലെ ഒരു ഉപകരണം ചിന്തിക്കുന്നത് ചെയ്യണമെങ്കിൽ, മരം ഒരു കഷണം പോലെ ഒരു ഇമേജ്, അതു ഒരുപക്ഷേ നിങ്ങൾക്ക് ഉപദ്രവം ഒരു വലിയ ചെയ്യില്ല.)

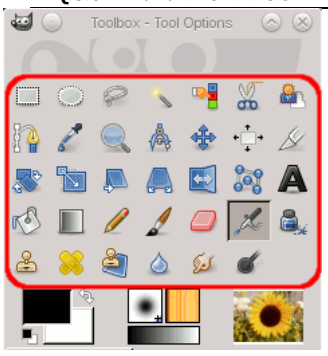
കുറിപ്പ്
ടൂൾബോക്സ് അതിന്റെ ഘടകങ്ങളും ഒരു അവലോകനം വേണ്ടി Main Windows: The Toolbox കാണുക.

GIMP നിങ്ങൾ ചുമതലകൾ ഒരു വലിയ മുറികൾ നടപ്പിലാക്കുന്നതിനുള്ള അനുവദിക്കുന്ന ഉപകരണങ്ങൾ വൈവിധ്യമാർന്ന പാൻജനസിസ് ഉണ്ട്. ഉപകരണങ്ങൾ അഞ്ച് വിഭാഗമായി വീഴുന്ന കരുതിയിരുന്നത് കഴിയും:

- വ്യക്തമാക്കുകയും അല്ലെങ്കിൽ പരിഷ്ക്കരിക്കുക തുടർന്നുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ ബാധിക്കും ആ ചിത്രം പങ്കു *Selection tools*;
- *Paint tools*, ചിത്രത്തിന്റെ ചില ഭാഗത്ത് നിറങ്ങൾ മാറ്റംവരുത്തിയോ ഏത്;
- ചിത്രം ജ്യാമിതിയെ മാറ്റംവരുത്തിയോ ഏത് *Transform tools*;
- ചിത്രം മുഴുവനായും ഉടനീളം നിറങ്ങൾ വിതരണം മാറ്റംവരുത്തിയോ ഏത് *Color tools*;
- *Other tools* മറ്റ് നാല് വിഭാഗങ്ങളായി വീഴും ചെയ്യാൻ ഏത്.

1.2. ടൂൾ ഐക്കണുകൾ

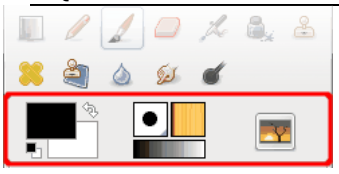
ചിത്രം 14.1. പണിസഞ്ചിയിൽ ടൂൾ ഐക്കണുകൾ



ഏറ്റവും ഉപകരണങ്ങൾ പണിസഞ്ചി ഒരു ഐക്കണിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് സജീവമാക്കാം. സ്വതവേ, ചില ഉപകരണങ്ങൾ മാത്രമേ മെനുകൾ (അതായത് കളർ ഉപകരണങ്ങൾ ഒന്നുകിൽ Colors മാത്രം അല്ലെങ്കിൽ Tools → Colors ആയി ആക്സസ്സുചെയ്യാനാവുന്ന) വഴി കഴിയുന്നു. ഓരോ ഉപകരണം, വാസ്തവത്തിൽ, *Tools* മെനുവിൽ നിന്നും സജീവമാക്കാം; കൂടാതെ, ഓരോ ഉപകരണം ആക്സിലറേറ്റർ കീ ഉപയോഗിച്ച് കീബോർഡിൽ നിന്നും സജീവമാക്കാം.
സഹജമായി, GIMP ആദ്യം ഇൻസ്റ്റാൾ സൃഷ്ടിച്ചു ൽ, എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ പണിസഞ്ചി ഐക്കണുകൾ കാണിക്കാൻ: കളർ ഉപകരണങ്ങൾ ഒഴിവാക്കിയിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ Edit → Preferences → Toolbox വഴി പണിസഞ്ചി കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ഉപകരണങ്ങളുടെ കസ്റ്റമൈസ് ചെയ്യാം. ഇത് ചെയ്യാൻ താൽപ്പര്യപ്പെട്ടേക്കാവുന്ന രണ്ടു കാരണങ്ങൾ ഉണ്ട്: ആദ്യം, നിങ്ങൾ വിരളമായേ ഒരു ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് എങ്കിൽ ലളിതമാക്കി നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഉപകരണങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ തെറ്റിദ്ധരിപ്പിക്കുന്നതും ഐക്കൺ നീക്കം ആകേണ്ടതിന്നു; രണ്ടാമതായി, കളർ ഉപകരണങ്ങൾ ധാരാളം ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് ഉള്ളിടത്തോളം എളുപ്പം ലഭ്യമായ അവർക്ക് ഐക്കണുകൾ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് കണ്ടെത്തിയേക്കാം. ഏതെങ്കിലും സാഹചര്യത്തിൽ, പരിഗണിക്കാതെ പണിസഞ്ചി, നിങ്ങൾക്ക് എപ്പോഴും ഉപാധികളൊന്നും ഏത് സമയത്തും ഒരു ചിത്രം മെനുബാർ നിന്ന് Tools മെനു ഉപയോഗിച്ച് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.
കഴ്സർ ആകൃതി (എങ്കിൽ Preferences നിങ്ങളെ Image Windows → Mouse Pointers → Pointer mode → Tool icon സജ്ജമാക്കി) സജീവമാണ് ഉപകരണം സൂചിപ്പിക്കുന്ന ഒന്നു ലേക്ക് അതു ഒരു ഇമേജ് അകത്ത് മാറ്റങ്ങൾ.

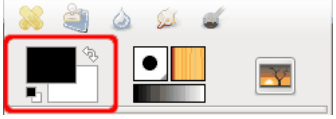
1.3. നിറത്തിലും സൂചകം ഏരിയ

ചിത്രം 14.2. പണിസഞ്ചിയിൽ നിറങ്ങളും സൂചകം ഏരിയ



1.3.1. കളർ ഏരിയ

ചിത്രം 14.3. പണിസഞ്ചിയിൽ സജീവ നിറങ്ങൾ



കളർ ഏരിയ
: ഈ പ്രദേശത്ത് രണ്ടു നിറങ്ങൾ, മുന്നിലും പശ്ചാത്തലത്തിലും, പെയിന്റിംഗ്, നിറയുന്നത് മറ്റു പല ഓപ്പറേഷൻസ് ഉപയോഗിക്കുന്ന അടങ്ങുന്ന ജിമ്പ് അടിസ്ഥാന പാലറ്റ് കാണിക്കുന്നു. നിറം പ്രദർശനങ്ങളുടെ ഒന്നുകിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് ഇത് മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്നു ഒരു കളർ എഡിറ്റർ ഡയലോഗ്, ചെയ്യുന്നു.

സ്വതേ നിറങ്ങൾ
: ഈ ചെറിയ ചിഹ്നത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് യഥാക്രമം കറുപ്പും വെളുപ്പും ഫോർഗ്രൗണ്ട്, പശ്ചാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ പുനഃസജ്ജമാക്കുന്നു. D കീ അമർത്തിയാൽ അതേ പ്രതീതി ഉണ്ട്.

സ്വാപ്പ് FG / ബി.ജി. നിറങ്ങൾ
: രണ്ടു arrowheads ചെറിയ വളഞ്ഞ ലൈനിൽ ക്ളിക്കു മുൻവശം കാരണമാകുന്നു, പശ്ചാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ മാറ്റി ലേക്ക്. X കീ അമർത്തിയാൽ അതേ പ്രതീതി ഉണ്ട്.

> **സൂചന**
> നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചു കഴിയും ഈ നിറം നേരിട്ട് ഒരു പാളി കടന്നു; അതു മുഴുവനും പാളി നിറെക്കും.

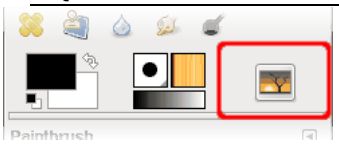
1.3.2. ഉപകരണങ്ങൾ സൂചകം ഏരിയ

ചിത്രം 14.4. സജീവ ബ്രഷ്, മാതൃക ഗ്രേഡിയന്റ് പണിസഞ്ചിയിൽ

പണിസഞ്ചി ഈ ഭാഗം നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ബ്രഷ്, പാറ്റേൺ ആൻഡ് ഗ്രേഡിയന്റ് കാണിക്കുന്നു. അവരിൽ ഏതെങ്കിലും ക്ലിക്കുചെയ്താൽ ഇത് മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് ചെയ്യുന്നു.

1.3.3. സജീവ ഇമേജ് ഏരിയ

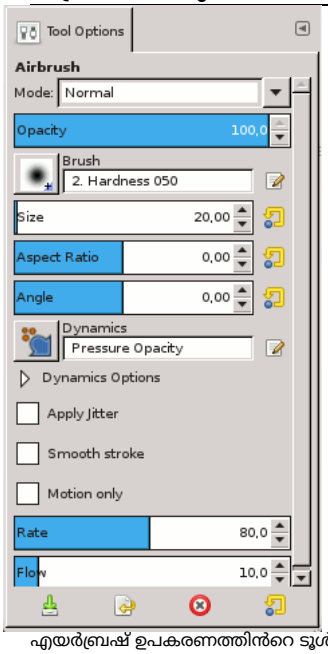
ചിത്രം 14.5. പണിസഞ്ചിയിൽ സജീവ ചിത്രം



"Display Active Image" ഓപ്ഷൻ മുൻഗണനകൾ / പണിസഞ്ചി ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നതും സജീവ ചിത്രം ഒരു ലഘുചിത്രം ഈ പ്രദേശത്ത് പ്രദർശിപ്പിച്ച്. ഈ ലഘുചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, "Images" ഡയലോഗ് നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ നിരവധി ചിത്രങ്ങൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ തുറന്നു ഉപകാരപ്രദമാണ്. നിങ്ങൾക്ക് നേരിട്ടും ഇതേ ചിത്രം സംരക്ഷിക്കാൻ ഒരു പ്രാപ്തമാക്കിയ XDS PLACEHOLDER,-101694 ഫയൽ മാനേജർ ക്ലിക്കുചെയ്യുക വലിച്ചിടാനാകും ഈ ലഘുചിത്രം.

1.4. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.6. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗ്



എയർബ്രഷ് ഉപകരണത്തിൻറെ ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗ്.

നിങ്ങൾ സജ്ജീകരിക്കാൻ അധികപേരും ചെയ്യാൻ പോലുള്ള കാര്യങ്ങൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കുന്നു അതിന്റെ ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗ് പണിസഞ്ചി താഴെ ദൃശ്യമാകാൻ കാരണമാകുന്നു. കാര്യങ്ങൾ സജ്ജീകരിക്കാൻ ഈ വഴി ഇല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ ഇതായിരിക്കണം: അതു വളരെ പ്രയാസമുള്ള അവരുടെ ഓപ്ഷനുകൾ കൃത്രിമം കഴിയാത്തതിൽ ഇല്ലാതെ ഫലപ്രദമായി ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്.

> **സൂചന**
> ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ സഹജമായി ലെ പണിസഞ്ചി കീഴെ ദൃശ്യമാകും. നിങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും തരത്തിൽ അതു നഷ്ടപ്പെട്ടാൽ, പണിസഞ്ചി താഴെ ഡോക്ക് പിന്നീട് Windows → Dockable Dialogs → Tool Options

ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പുതിയ ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗ് സൃഷ്ടിച്ചും വഴി തിരികെ ലഭിക്കും. നിങ്ങൾക്ക് സഹായം ആവശ്യമുണ്ടെങ്കിൽ Dialogs and Docking വിഭാഗം കാണുക.

ഓരോ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ സ്വന്തം കൂട്ടം പ്രത്യേക ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ അവരെ മാറ്റാൻ വരെ നിങ്ങൾ അവർക്ക് വേണ്ടി തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ, സെഷനിൽ മുഴുവൻ സൂക്ഷിക്കണം. സത്യത്തിൽ, പ്രയോഗം ഓപ്ഷനുകൾ സെഷനിൽ നിന്ന് സെഷനിൽ പരിപാലിക്കുന്നത്. സെഷനുകളിലുടനീളം ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകളിൽ നിര്ബന്ധം ചിലപ്പോൾ വിളിയ്ക്കാം പൊതുശല്യം കഴിയും: ഒരു ഉപകരണം വളരെ അപരിചിതമായ പെരുമാറുന്ന, നിങ്ങൾ രണ്ടാഴ്ച മുമ്പ്, അസ്വാഭാവികമായ ചില ഓപ്ഷൻ നിങ്ങൾ അവസാനം അത് പ്രവർത്തിച്ചിട്ടുണ്ട് ഉപയോഗിച്ച ഓർക്കുക വരെ നിങ്ങൾ എന്തുകൊണ്ട് മനസിലാക്കാൻ കഴിയുന്നില്ല.
ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗ് ചുവടെ, നാല് ബട്ടണുകൾ ദൃശ്യമാകും:

ഉപാധികൾ സംരക്ഷിക്കുക
ഈ ബട്ടൺ ആ അതുവഴി അവയെ പുനഃസ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയും, നിലവിലെ ടൂളിനായി ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാൻ നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുന്നു. അതു നിങ്ങൾ പുതിയ പ്രീസെറ്റ് ഒരു പേര് നൽകാൻ അനുവദിക്കുന്നത് ??? ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾ ഓപ്ഷനുകൾ പുനഃസ്ഥാപിക്കുക, സജീവമായ ഉപകരണം മാത്രം സംരക്ഷിച്ച പ്രീസെറ്റുകൾ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു, അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഇവിടെ ഒരു പേര് നൽകുന്നതു് ഉപകരണം പേര് ഉൾപ്പെടെ വിഷമിക്കേണ്ട ആവശ്യമില്ല.

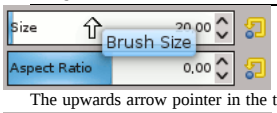
ഓപ്ഷനുകൾ പുനഃസ്ഥാപിക്കുക
ഈ ബട്ടൺ സജീവമായ ടൂളിനായി ഓപ്ഷനുകൾ ഒരു മുമ്പ് സംരക്ഷിച്ച പ്രീസെറ്റ് പുനഃസ്ഥാപിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. യാതൊരു പ്രീസെറ്റുകൾ എന്നേക്കും സജീവ ടൂളിനായി സംരക്ഷിച്ചു, ബട്ടൺ സംവേദനക്ഷമരഹിത ആയിരിക്കും. അല്ലാത്തപക്ഷം, എല്ലാ സംരക്ഷിച്ച ഓപ്ഷൻ സെറ്റുകളിൽ പേരുകൾ കാണിക്കുന്ന ഒരു മെനു വരുത്തും ക്ളിക്ക്: ഒരു മെനു എൻട്രി ശേഷമേ ആ ക്രമീകരണങ്ങൾ ബാധകമാക്കും.

ഓപ്ഷനുകൾ ഇല്ലാതാക്കുക
ഈ ബട്ടൺ സജീവമായ ടൂളിനായി ഓപ്ഷനുകൾ ഒരു മുമ്പ് സംരക്ഷിച്ച സെറ്റ് ഇല്ലാതാക്കുന്നത് അനുവദിക്കുന്നു. യാതൊരു ഓപ്ഷൻ-സെറ്റുകൾക്ക് എന്നേക്കും സജീവ ടൂളിനായി സംരക്ഷിച്ചു, ബട്ടൺ ലളിതമായി ഉപകരണം പേര് ആവർത്തിക്കുക ചെയ്യും. അല്ലെങ്കിൽ, ക്ളിക്ക് അത് എല്ലാ സംരക്ഷിച്ച പ്രീസെറ്റുകളിൽ പേരുകൾ കാണിക്കുന്ന ഒരു മെനു വരുത്തും: തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രീസെറ്റ് ഇല്ലാതാക്കും.

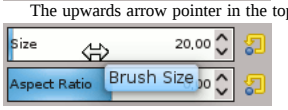
പഴയഐച്ഛികങ്ങളിലേക്ക്മാറ്റുക
ഈ ബട്ടൺ സ്ഥിര മൂല്യങ്ങളിൽ സജീവ പ്രയോഗം ഓപ്ഷനുകൾ പുനഃസജ്ജമാക്കുന്നു.

New sliders
Option sliders have changed with GIMP-2.8: it is not visible, but the slider area is now divided into upper and lower parts.

ചിത്രം 14.7. The new sliders of tool options dialogs



The upwards arrow pointer in the top half of the slider area



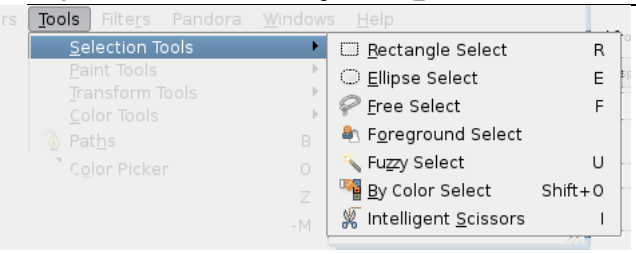
The horizontal two-way arrow pointer in the lower half of the slider area

- **In the top half of the slider area:** Clicking with the up arrow pointer sets slider to a value that depends on the position of the pointer (no reference, imprecise). Clicking and dragging the up arrow pointer sets the value by large amounts.
- **In the lower half of the slider area:** Clicking with the two-way arrow pointer has no effect. Clicking and dragging the two-way arrow pointer sets the value by small amounts.

Once you have set the value approximately, you can tune it precisely using the two small arrow buttons at the right of the slider.
The value area in the slider area works as a text editor: there, you can edit the value or enter a new value directly.
For some options, you can drag the pointer outside the tool dialog. For example with the size slider, whose maximum value is 10,000, you can drag the mouse pointer up to the right side of your screen.

2. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപകരണങ്ങൾ

ചിത്രം 14.8. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപകരണങ്ങൾ



2.1. സാധാരണ സവിശേഷതകൾ

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപകരണങ്ങളും നിങ്ങൾ മാറ്റി പ്രദേശങ്ങൾ ബാധിക്കാതെ അവരെ പ്രവർത്തിക്കാം സജീവ പാളി നിന്ന് പ്രദേശങ്ങളും തിരഞ്ഞെടുക്കുക രൂപകൽപ്പന ചെയ്തിരിക്കുന്നത്. ഓരോ ഉപകരണം സ്വന്തം വ്യക്തിഗത ഉള്ള ഉണ്ട്, എന്നാൽ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ പുറമേ പൊതുവായുള്ള ഓപ്ഷനുകളും നിരവധി സവിശേഷതകൾ പങ്കിടാൻ. പൊതുവായ ഈ സവിശേഷതകൾ ഇവിടെ വിവരിക്കുന്നു; വ്യതിയാനങ്ങൾ പ്രത്യേകം ഓരോ ടൂളിനായി തുടർന്നുവരുന്ന ഭാഗങ്ങളിൽ വിശദീകരിക്കപ്പെട്ട. നിങ്ങൾ ഒരു "selection" ജിമ്, അത് എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു എന്താണ് സഹായം ആവശ്യമെങ്കിൽ, Selection കാണുക.
There are seven selection tools:

- the Rectangle Select;
- Ellipse Select;
- Free Select (the Lasso);
- Select Contiguous Regions (the Magic Wand) ;
- the Select by Color;
- Select Shapes from Image (Intelligent Scissors) ആൻഡ്
- the Foreground Select.

ഒരു വിധത്തിൽ പാത പ്രയോഗം ഒരു നിര ഉപകരണം കരുതിയിരുന്നത് കഴിയും: ഏതെങ്കിലും അടച്ച പാത ഒരു നിര മാറ്റാം. അത് ഒരു വലിയ കാര്യം എങ്കിലും കൂടുതൽ ചെയ്യാൻ കഴിയും, മറ്റ് നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഓപ്ഷനുകൾ ഒരേ പങ്കിടാൻ ഇല്ല.

2.1.1. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ പെരുമാറ്റം അവ ഉപയോഗിക്കുന്ന സമയത്ത് നിങ്ങൾ Ctrl , Shift , ഒപ്പം / അല്ലെങ്കിൽ Alt കീകൾ പിടിക്കുക എങ്കിൽ പരിഷ്ക്കരിച്ചു.

> **കുറിപ്പ്**
> നൂതന ഉപയോക്താക്കൾക്ക് മോഡിഫയർ കീകൾ വളരെ വിലപ്പെട്ട കണ്ടെത്താൻ, പക്ഷേ ആണാണോ ഉപയോക്താക്കൾ അവരെ പലപ്പോഴും ആശയക്കുഴപ്പങ്ങൾക്ക് കണ്ടെത്താൻ. ഭാഗ്യവശാൽ, ഏറ്റവും ആവശ്യങ്ങൾക്ക് പകരം മോഡിഫയർ കീകൾ മോഡ് ബട്ടണുകൾ (ചുവടെ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു) ഉപയോഗിക്കാൻ സാധ്യമാണ്.

Ctrl,

ഒരു നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, Ctrl കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക ഉപയോഗിക്കാനാണ് നിങ്ങൾ അനുസരിച്ചല്ല രണ്ടു വ്യത്യസ്ത പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉണ്ട് കഴിയും:

- കീ *while drawing* താഴേയ്ക്കാക്കുമ്പോൾ നിരക്കു "Expand from center" ഓപ്ഷൻ ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നു.
- സബ്ട്രാക്റ്റ് മോഡിലേക്ക് നിങ്ങൾ Ctrl കീ *before drawing a selection* പിടിക്കുക എങ്കിൽ ഈ പുതിയ നിരക്കു സ്വിച്ചുകൾ. അതുകൊണ്ട്, ഈ പുതിയ നിരക്കു നിലവിലുള്ളതിൽ നിന്ന് ഉടൻ ക്ലിക്കിൽ റിലീസ്, സമീപവാസികൾ അവർ സാധാരണ പിക്സൽ പോലെ കുറയ്ക്കില്ല ചെയ്യും.

സകലതും

ഹോൾഡിംഗ് Alt (മാത്രം അതിന്റെ ഫ്രെയിം, അതിന്റെ ഉള്ളടക്കം) നിലവിലെ നിരക്കു ചലനം അനുവദിക്കും. തിരഞ്ഞെടുത്തവ മാത്രം മുഴുവനും ചിത്രം പകരം നീക്കി എങ്കിൽ, Shift + Alt ശ്രമിക്കുക. Alt കീ ചിലപ്പോൾ ജാലക വ്യവസ്ഥ (ജിമ്പ് അതു തിക്കിത്തിരക്കി എന്ന് അറിയുന്നു ഒരിക്കലും അർത്ഥം) തടയാനാവും ശ്രദ്ധിക്കുക, അതിനാൽ ഈ എല്ലാവരുടെയും ശരിയാകില്ല.

മാറ്റം

ഒരു നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, Shift കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക ഉപയോഗിക്കാനാണ് നിങ്ങൾ അനുസരിച്ചല്ല രണ്ടു വ്യത്യസ്ത പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉണ്ട് കഴിയും:

- നിങ്ങൾ നിരക്കു ആരംഭിക്കാൻ കീ *before clicking* പിടിക്കുക എങ്കിൽ, ഈ നിരക്കു എത്രത്തോളം നിങ്ങൾക്ക് കീ അമർത്തുക പോലെ *Addition* മോഡിലാകും.
- നിങ്ങൾ നിരക്കു ആരംഭിക്കാൻ Shift കീ *after clicking* പിടിക്കുക എങ്കിൽ, പ്രഭാവം നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഉപകരണം ആശ്രയിച്ചിരിക്കും: ഉദാഹരണത്തിന്, നിരക്കു ചതുരം തിരഞ്ഞെടുക്കുക പ്രയോഗം ഒരു സ്ക്വയറിൽ ആയിരിക്കും.

Ctrl, + മാറ്റം

ഒരുമിച്ചു Ctrl + Shift ഉപയോഗിച്ച് ഏതൊക്കെ ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കുന്നു അനുസരിച്ച് വൈവിധ്യമാർന്ന കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യാൻ കഴിയും. എല്ലാ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ പൊതുവായുള്ള അങ്ങനെ ഓപ്പറേഷൻ പൂർത്തിയാക്കിയ ശേഷം, നിരക്കു പ്രീ-നിലവിലുള്ള നിരക്കു ഔട്ട് അഗ്രഗണ്യനായ മേഖലയിലെ യെ ഉണ്ടാവുക ചെയ്യും നിരക്കു മോഡ്, കവല മാറുന്നതിന് എന്നതാണ്. ഇത് Ctrl + Shift holding മുൻകൂർ mouse button പുറത്തുവിടുകയും ഇരുവരും അല്ലെങ്കിൽ ഒന്നുകിൽ ഒന്നുകിൽ പുറത്തുവിടുകയും സമയത്ത് തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ നടപ്പിലാക്കുമ്പോൾ ലഭ്യമായ വിവിധ കോമ്പിനേഷനുകളും കളിക്കാൻ വായനക്കാരൻ ഒരു വ്യായാമം കൂടിയാണ്.

Key modifiers to move selections

Ctrl + Alt +Click-and- drag ആൻഡ് Shift + Alt +Click-and-drag തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ നീക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ??? കാണുക.

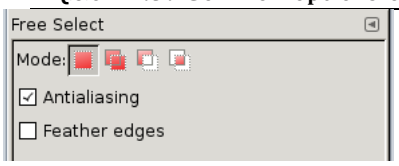
Space bar

ഒരു നിരക്കു ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ Space Bar അമർത്തുന്നത് പകരം നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് കാൻവാസിൽ വലുതായതിനാൽ സ്ക്രോൾ-ബാറുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്റെ ചിത്രം ചുറ്റും പാൻ അനുവദിച്ചുകൊണ്ട് എത്രത്തോളം നിങ്ങൾക്ക് ബാർ അമർത്തുക പോലെ കടക്കാൻ നാവിഗേഷൻ ഈ ഉപകരണം അവസ്ഥയാണ്. ഈ സ്ഥിര തീരുമാനം: മുൻഗണനകൾ / ഇമേജ് വിൻഡോസ്, നീക്കാൻ നിങ്ങൾ ഉപകരണത്തിലേക്ക് സ്പേസ് ബാർ ടോഗിൾ ചെയ്യാൻ കഴിയും.

2.1.2. ഓപ്ഷനുകൾ

ഇവിടെ എല്ലാവരുടേയും നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ വിവരിക്കുക: ചില ഉപകരണങ്ങൾ മാത്രമേ ബാധകമായ ഓപ്ഷനുകൾ, അല്ലെങ്കിൽ ആ വ്യത്യസ്തമായി ഓരോ ഉപകരണം ബാധിക്കും, വ്യക്തിഗത ഉപകരണങ്ങൾ പറ്റിച്ചേർന്നു വിഭാഗങ്ങളിൽ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു. ഈ ഓപ്ഷനുകൾ നിലവിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ നിങ്ങൾ ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് രംഗം നീ എപ്പോഴും ദൃശ്യമാണ് ലഭിക്കാനും ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗ്, കാണാൻ കഴിയും. ഇന്റർഫേസ് പൊരുത്തമുള്ളതാക്കാൻ, സമാന ഓപ്ഷനുകൾ അവരിൽ ചിലർ ചില ഉപകരണങ്ങൾ യാതൊരു പ്രഭാവം ഇല്ല പോലും, എല്ലാ നിരക്കു ടൂളുകൾ അവതരിപ്പിക്കുന്നു.

ചിത്രം 14.9. Common options of selection tools



മോഡ്

ഇത് നിങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ നിരക്കു പ്രീ-നിലവിലുള്ള നിരക്കു കൂടിച്ചേർന്ന് ചെയ്യുന്ന രീതി നിർണ്ണയിക്കുന്നു. മുകളിൽ വിവരിച്ച പോലെ ഈ ബട്ടണുകൾ നടത്തുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങൾ, മോഡിഫയർ കീകൾ ഉപയോഗിച്ച് കോപ്പിയാണ് കഴിയും എന്ന്. ഏറ്റവും ഭാഗമായി വേണ്ടി, നൂതന ഉപയോക്താക്കൾക്ക് മോഡിഫയർ കീകൾ ഉപയോഗിക്കുക; ആണാണോ ഉപയോക്താക്കളെ മോഡ് ബട്ടണുകൾ എളുപ്പം കണ്ടെത്താൻ.

മോഡ് എപ്പോൾ പുതിയ നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത് നിലവിലുള്ള ഏതെങ്കിലും നിരക്കു നശിപ്പിച്ചു മാറ്റിസ്ഥാപിച്ചതോ ഇടയാക്കും മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുക.

മോഡ് നിലവിലുള്ള ഏതെങ്കിലും നിരക്കു പ്രദേശങ്ങളിൽ ചേർക്കും പുതിയ നിരക്കു ഇടയാക്കും ചേർക്കുക.

സബ്ട്രാക്റ്റ് മോഡ് നിലവിലുള്ള ഏതെങ്കിലും നിരക്കു പ്രദേശങ്ങളിൽ നിന്ന് പുതിയ നിരക്കു പ്രദേശം നീക്കംചെയ്യും.

കവല മോഡ് നിലവിലുള്ള നിരക്കു മേഖലയിലെ പുതിയ നിരക്കു മേഖലയിലെ ഓവർലാപ് പ്രദേശത്ത് നിന്ന് ഒരു പുതിയ നിര ആക്കും.

ആന്റിഎലിയാസിംഗ്

ഈ ഓപ്ഷൻ ചില നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ മാത്രം ബാധിക്കുന്നു: കൂടുതൽ സുഗമമായി ആകർഷിക്കപ്പെടാനും നിരക്കു അതിർ കാരണമാകുന്നു.

Feather Edges

അതിർത്തി സമീപം പോയിന്റ് ഭാഗികമായി മാത്രം തിരഞ്ഞെടുത്ത അങ്ങനെ ഈ ഓപ്ഷനുകൾ, നിരക്കു അതിർത്തി മങ്ങിക്കാതിരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഭദ്രമാക്കുന്ന സംബന്ധിച്ച കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക്, ഗ്ലോസ്സറി Feathering കാണും.

2.2. Rectangle Selection

ചിത്രം 14.10. Rectangle Select icon in the Toolbox

ചതുരം തിരഞ്ഞെടുക്കൽ പ്രയോഗം സജീവ പാളി ദീർഘചതുരാകൃതിയിൽ പ്രദേശങ്ങളും തിരഞ്ഞെടുക്കുക രൂപകല്പന അതു നിരക്കു പ്രയോഗങ്ങളുടെ ഏറ്റവും അടിസ്ഥാന ആണ്, പക്ഷേ വളരെ സാധാരണയായി ഉപയോഗിക്കുന്ന. തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ വിവരങ്ങൾക്ക് അവർ എങ്ങനെ ജിമ് Selections കാണാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു; എല്ലാ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ പൊതുവായുള്ള സവിശേഷതകൾ വിവരങ്ങൾക്ക് Selection Tools കാണുന്നു.
ഈ ഉപകരണം പുറമേ ഒരു ഇമേജിൽ ഒരു ദീർഘചതുരം തർജ്ജമ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഒരു നിറഞ്ഞു ദീർഘചതുരം റെൻഡർ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിര സൃഷ്ടിക്കുക, തുടർന്ന് Bucket Fill tool ഉപയോഗിച്ച് ഫിൽ ചെയ്യുക. ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ഔട്ട്ലൈൻ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന്, ലളിതവും ഏറ്റവും ഇഷ്ടാനുസരണം സമീപനം ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിര സൃഷ്ടിക്കുക എന്നതാണ് പിന്നെ അത് stroke.

2.2.1. Activating the tool

You can access the Selection Tool in different ways:

- from the image menu bar Tools → Selection Tools → Rectangle Select,
- by clicking on the tool icon in the ToolBox,
- by using the keyboard shortcut **R**.

2.2.2. Key modifiers

> **കുറിപ്പ്**
> അതേ വഴിയിൽ ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ ബാധിക്കുന്ന മോഡിഫയർ കീകൾ സഹായത്തിന് Selection Tools കാണുക. ഈ ഉപകരണം മാത്രമായുള്ള മാത്രം ഇഫക്റ്റുകൾ ഓപ്ഷനുകൾ വിശദമായി ഇവിടെ ചെയ്യുന്നു.

Ctrl,

നിങ്ങളുടെ നിരക്കു തുടങ്ങുന്ന, പൂർത്തിയാകുമ്പോൾ വരെ ഇത് താഴേയ്ക്കാക്കുമ്പോൾ ശേഷം **Ctrl** കീ അമർത്തുന്നത് ആരംഭ പോയിന്റിൽ പകരം ഒരു കോണിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ദീർഘചതുരം കേന്ദ്രത്തിൽ, ഉപയോഗിക്കാൻ കാരണമാകുന്നു. നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നടത്താൻ തുടങ്ങുന്ന **Ctrl** കീ *before* അമർത്തുക, ലഭിക്കുന്ന നിരക്കു നിലവിലുള്ള നിരക്കു നിന്ന് കുറയ്ക്കപ്പെടുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. കഴ്സർ മാറുന്നു

മാറ്റം

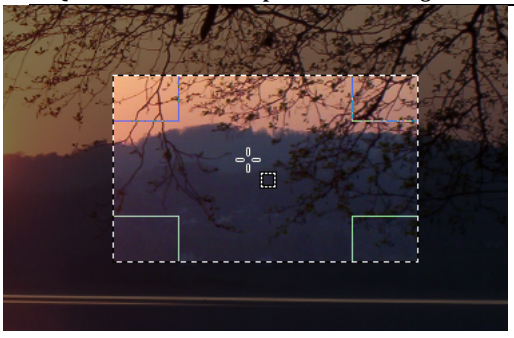
നിങ്ങൾ നിരക്കു തുടങ്ങുന്ന **Shift** കീ *before* അമർത്തുക, ലഭിക്കുന്ന നിരക്കു നിലവിലുള്ളതിൽ ചേർക്കും. കഴ്സർ മാറുന്നു
നിങ്ങളുടെ നിരക്കു തുടങ്ങുന്ന **Shift** കീ *after* അമർത്തുന്നത് Fixed ഓപ്ഷൻ ടോഗിൾചെയ്യുന്നു, പൂർത്തിയാകുമ്പോൾ വരെ ഇത് താഴേയ്ക്കാക്കുമ്പോൾ, ഇത് നിങ്ങളുടെ ആദ്യത്തെ നിരക്കു ആണെങ്കിൽ, ഒരു സ്ക്വയറിലേക്ക് നിരക്കു അതിടയാക്കും. പിന്നീട്, സ്ഥിര Aspect Ratio നിങ്ങളുടെ നിരക്കു മുൻ നിര വീക്ഷണാനുപാതത്തിൽ ബഹുമാനിക്കും.

Ctrl, + **മാറ്റം**

നിങ്ങളുടെ നിരക്കു ആരംഭിച്ചതിന് ശേഷം ഇരുവരും കീകൾ അമർത്തിയാൽ ഒരു സ്ക്വയർ സെലക്ഷനും ആരംഭ പോയിന്റിൽ കേന്ദ്രമാക്കി നൽകുന്ന രണ്ടു ഇഫക്റ്റുകൾ കൂടിച്ചേർന്നുണ്ടായ. നിങ്ങളുടെ നിരക്കു ആരംഭിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ഈ അമർത്തുന്നത് അതിനനുസരിച്ച് നിലവിലുള്ള ഒന്ന് പോയിന്റർ മാറ്റം ആകൃതി ഫലമായുണ്ടാകുന്ന നിരക്കു വിഭജിക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക:

2.2.3. Tool manipulation

ചിത്രം 14.11. Example of Rectangle Selection.



ഉടൻ അത് ചിത്രത്തിന്റെ മീതെ പോലെ : ഈ ഉപകരണം തെരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോഴും മൌസ് പോയിന്റർ ഈ പോലെ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. ഒരു ഇഴച്ചിടുക ചതുരാകൃതിയിലുള്ള (ചതുര) ആകാരം നേടുകയും അനുവദിക്കുന്നു. മൗസ് ബട്ടൺ വിശ്രമിക്കുന്ന, ഒരു അതിനെക്കുറിച്ച് ("marching ants") നിരക്കു നൽകിയിട്ടുണ്ട്. അതു ശ്രദ്ധയോടെ നിരക്കു ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് ആവശ്യമായ അല്ല; നിങ്ങൾ പിന്നീട് എളുപ്പത്തിൽ വലുപ്പം മാറ്റാൻ കഴിയും.
പോയിന്റർ കാൻവാസിൽ മാറുമ്പോൾ, പോയിന്റർ, നിരക്കു വശങ്ങൾ മാറ്റാൻ:
- നിരക്കു മുമ്പ് പോലെ കാണപ്പെടുന്നു പുറത്ത്; ഈ ഒരു പുതിയ നിര രൂപകൽപ്പന അനുവദിക്കുന്നു എന്നാൽ ഈ മുൻ ഖണ്ഡിക വിവരിച്ച പോലെ ചേർക്കാനോ കുറയ്ക്കേണ്ട മറ്റൊരു നിരക്കു പ്രസക്തമായ കീ നടപടി കൂടിച്ചേർന്ന് പക്ഷം നിലവിലുള്ള ഒന്ന് മായ്ക്കും.
- ചതുരാകൃതിയിലുള്ള സെൻസിറ്റീവ് വ്യക്തമായി അടയാളപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള പ്രദേശങ്ങൾ overflying സമയത്ത് വിവിധ ആകൃതികളിൽ നിരക്കു പെരിഫറൽ ഭാഗങ്ങൾ, മൌസ് പോയിന്റർ മാറ്റങ്ങൾ ഉള്ളിൽ. ഈ *handles* നിങ്ങൾ നിരക്കു വലുപ്പം അനുവദിക്കുക. സന്ദർഭ തക്കവണ്ണം നിരക്കു കോണിലും പോയിന്റർ മാറ്റങ്ങൾ ഒരു ആകൃതിയിൽ ൽ; ഉദാഹരണത്തിന് കുറഞ്ഞ വലത് കോണിലുള്ള അതു മാറുന്നു: . അതുകൊണ്ട് ക്ലിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചോ ഈ മേഖലകളിലെ, നിങ്ങൾ മഹത്വപ്പെടുത്തുകയും വ്യാപ്തിയിൽ കഴിയും നിരക്കു വലുപ്പം. മീഡിയൻ നിരക്കു ഭാഗങ്ങൾ, ലാറ്ററൽ കുറഞ്ഞ അല്ലെങ്കിൽ കയറി, പോയിന്റർ സന്ദർഭ തക്കവണ്ണം ഉചിതമായ ആകൃതികളിൽ മാറുന്നു. : ഉദാഹരണത്തിന്, മൌസ് പോയിന്റർ ഷേപ്പിലുള്ള വലതുവശത്തെ കഴിയുമ്പോൾ പോയിന്റർ പോലെ കാണപ്പെടുന്നു. അതിനാൽ നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക്-പരേതരായ കഴിയും വലിയവനാക്കുവാൻ അല്ലെങ്കിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത അതിർത്തി നീക്കി നിരക്കു വ്യാപ്തി വലിച്ചു.

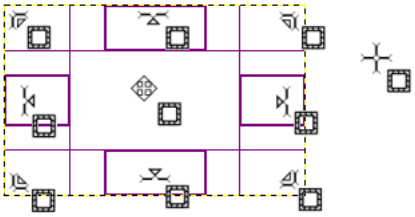
- നിരക്കു Central പ്രദേശത്തെ അകത്ത് മൌസ് പോയിന്റർ ഒബ്ജക്റ്റ് കൃത്രിമത്വം, അതായത് .: സാധാരണ പോലെ കാണപ്പെടുന്നു. അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഒരു click-ആൻഡ്-വലിച്ചു മുഴുവനും നിരക്കു നീക്കാൻ കഴിയൂ.

മാത്രമല്ല, നിങ്ങൾ Highlight ഓപ്ഷൻ തന്നിഷ്ടങ്ങൾക്കനുസരിച്ച് ഇല്ല എങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ ജോലി ലളിതവും എന്താണ് നിരക്കു പുറത്തിറങ്ങി നിരക്കു ഉള്ളതു അധികം ഇരുട്ടിലും കാരണം ആയിരിക്കും, തുടർന്ന് നിരക്കു പ്രമുഖമാക്കിയ തോന്നുന്നു.

സൂചന

ബീഡി കീകൾ ഉപയോഗിക്കുക എങ്കിൽ നിരക്കു നീക്കുകയോ ഒരു പിക്സൽ പടിപടിയായി അതിന്റെ വലുപ്പം പരിഷ്കരിക്കുക കഴിയും. നിങ്ങൾ Shift സംയുക്തമായും ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഒരു 25 പിക്സൽ പടിപടിയായി നീക്കാനാകും.

ചിത്രം 14.12. Sensitive selection areas

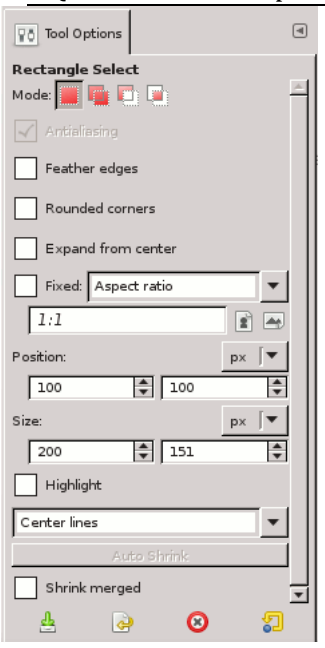


നിരക്കു പ്രദേശം ബന്ധപ്പെട്ട് അവരുടെ പ്രാദേശികവത്കരണ എന്ന ചടങ്ങിൽ എല്ലാ പോയിന്റുകളിലെപ്പോലെ പ്രദർശിപ്പിക്കുക.

നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കുന്നത് പരിഷ്ക്കരിക്കുന്നതും ശേഷം, ഈ മോഡില് നിന്നും പുറത്ത് (ഏതെങ്കിലും മാറ്റങ്ങൾ നടപ്പിലാക്കി) വരും. നിങ്ങൾ നിരക്കു അകത്തോ Enter കീ അമർത്തിയാൽ ഒറ്റ ക്ലിക്കിൽ ചെയ്യാൻ കഴിയും. അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് വെറും ഒരു നോൺ-നിരക്കു ടൂൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും ഉദാഹരണത്തിന്, പൂരിപ്പിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു വരയ്ക്കാൻ.

2.2.4. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.13. Tool Options for the Rectangle Select tool



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

കുറിപ്പ്

ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ സാധാരണമാണ് ഉപാധികൾക്ക് സഹായത്തിന് Selection Tools കാണുക. ഈ ഉപകരണം മാത്രമായുള്ള ഓപ്ഷനുകൾ മാത്രം ഇവിടെ വിശദീകരിച്ചു ചെയ്യുന്നു.

മോഡ്; ആന്റിഎലിയാസിംഗ്; തൂവല് അറ്റങ്ങൾ
: Common select options.

വൃത്തത്തിലുള്ള കോണിലും
: നിങ്ങൾ ഈ ഐച്ഛികം ചെക്ക് ചെയ്താല് ഒരു സ്ലൈഡർ ലഭ്യമാകുന്നു. നിങ്ങൾ നിരക്കു മൂലകൾ റൗണ്ട് ഉപയോഗിച്ച ആരം ക്രമീകരിക്കാൻ ഇത് ഉപയോഗിക്കാം.

കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്ന് വിപുലീകരിക്കുക
: നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കുകയാണെങ്കിൽ, നിരക്കു മൌസ് ബട്ടൺ അമർത്തി തുടങ്ങിയതാണെങ്കിലും പോയിന്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്ത് കേന്ദ്രത്തിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Fixed
: ഈ മെനു വ്യത്യസ്ത വഴികളിൽ ദീർഘചതുരം ആകൃതി നിർബന്ധിക്കയും ഓപ്ഷൻ അനുവദിക്കുന്നു.

വീക്ഷണ അനുപാതം
: ഈ ഐച്ഛികം വീക്ഷണ അനുപാതം സ്ഥിര പ്രസക്തമായ ബോക്സ് എഴുതിയ നിലനിർത്തിക്കൊണ്ടുതന്നെ രൂപകൽപ്പനയും വലുപ്പം നിരക്കു അനുവദിക്കുന്നു. സ്വതവേ അനുപാതം 1: 1 (അങ്ങനെ ഞങ്ങൾ ഒരു സ്ക്വയർ ഉണ്ടായിരിക്കും) എന്നാൽ അത് മാറ്റാൻ കഴിയും. രണ്ടു ചെറിയ ലാൻഡ്സ്കേപ്പ് ചിത്രവും ഐക്കണുകൾ ഉപയോഗിച്ച്, ഈ അനുപാതം വിപരീത കഴിയും.

വീതി
: With this choice you can fix the width of the selection.

പൊക്കം
: With this choice you can fix the height of the selection.

വലുപ്പം

ഈ ചോയ്സ് ഉപയോഗിച്ച് നിരക്കു വീതി ഉയരവും പരിഹരിക്കാൻ കഴിയും.

സ്ഥാനം
: ഈ രണ്ടു വാചക ഫീൽഡുകളുടെ നിരക്കു മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ നിലവിലുള്ള തിരശ്ചീന, ലംബ നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ അടങ്ങിയിട്ടുണ്ട്. നിങ്ങൾ കൃത്യമായി നിരക്കു സ്ഥാനം ക്രമീകരിക്കുക ഈ ഫീൽഡുകൾ ഉപയോഗിക്കാം.

വലുപ്പം
: ഈ രണ്ടു വാചക ഫീൽഡുകളുടെ നിരക്കു നിലവിലെ വീതി ഉയരവും അടങ്ങിയിട്ടുണ്ട്. നിങ്ങൾ കൃത്യമായി നിരക്കു വലിപ്പം ക്രമീകരിക്കാൻ ഈ ഫീൽഡുകൾ ഉപയോഗിക്കാം.

ഹൈലൈറ്റ്
: നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കുകയാണെങ്കിൽ, തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്ത് വിഷ്വൽ നിരക്കു വളരെ എളുപ്പത്തിലാക്കുന്നതിനായി ചുറ്റുമുള്ള മാസ്ക് വഴി ഊന്നിപ്പറയുന്നുണ്ട്.

വഴികാട്ടി
: ഈ മെനു ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് *Photo composition rules* മാനിച്ചും, ഒരു നിരക്കു സൃഷ്ടിക്ക് എളുപ്പമാക്കുന്നതിന് സെലക്ഷനിൽ ദൃശ്യമാകുന്ന ഗൈഡിന്റെ തരം തിരഞ്ഞെടുക്കാം.
ആറു ഓപ്ഷനുകളും ലഭ്യമാണ്: PLACEHOLDER,-105643

ഓട്ടോ ചുരുക്കുക തിരഞ്ഞെടുക്കൽ
: Auto Shrink Selection ചെക്ക്-ബോക്സ് നിങ്ങളുടെ അടുത്ത നിരക്കു സ്വയം ഇമേജ് പാളി ഏറ്റവുമടുത്ത ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ലഭ്യമായ രൂപത്തിൽ അകലുകയും ആക്കും. ചുരുക്കുക മികച്ച ദീർഘചതുരം കണ്ടെത്തുന്നതിനായി അൽഗോരിതം "intelligent", ഈ കേസിൽ മാർഗങ്ങൾ ചിലപ്പോൾ അത്ഭുതകരവും ഡ്രീംലൈനറിന്റെ കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യുന്ന, ചിലപ്പോൾ അത്ഭുതമെന്നു അപൂർവ്വ കാര്യങ്ങളെ ചെയ്യുന്നവൻ ആണ്. ഏതെങ്കിലും സാഹചര്യത്തിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന മേഖലയിൽ ഒരു സോളിഡ്-നിറമുള്ള സറൗണ്ട് ഉണ്ട്, യാന്ത്രിക ചുരുക്കുന്നത് എല്ലായ്പ്പോഴും ഇത് ശരിയായി എടുക്കുന്നതാണ്. തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന നിരക്കു നീ പുറത്തു തൂത്തുവാരും അതേ ആകാരം ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് ആവശ്യമില്ല ശ്രദ്ധിക്കുക.

ലയിപ്പിച്ച ചുരുക്കുക
: If Sample Merged is also enabled, then Auto Shrink will use the pixel information from the visible display of the image, rather than just from the active layer. For further information regarding Sample Merge, see the glossary entry Sample Merge.

2.3. Ellipse Selection

ചിത്രം 14.14. Ellipse Select icon in the Toolbox

അണ്ഡാകൃതി തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപകരണം നിങ്ങളെ ആവശ്യമെങ്കില് ഉയർന്ന ഗുണമേന്മയുള്ള വിരുദ്ധ-അലിയാസിങ് കൂടെ ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് സർക്കുലർ ദീർഘവൃത്താകൃതിയുള്ള പ്രദേശങ്ങളും തിരഞ്ഞെടുക്കുക രൂപകല്പന. തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ വിവരങ്ങൾക്ക് അവർ എങ്ങനെ ജിമ് Selections കാണാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു; എല്ലാ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ പൊതുവായുള്ള സവിശേഷതകൾ വിവരങ്ങൾക്ക് Selection Tools കാണുന്നു.
ഈ ഉപകരണം പുറമേ ഒരു ഇമേജിൽ ഒരു സർക്കിൾ അല്ലെങ്കിൽ എല്ലിപ്സ് തർജ്ജമ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഒരു നിറഞ്ഞു എല്ലിപ്സ് റെൻഡർ ദീർഘവൃത്താകാരമായി നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കുക, തുടർന്ന് Bucket Fill tool ഉപയോഗിച്ച് ഫിൽ ചെയ്യുക. ദീർഘവൃത്താകൃതിയിലുള്ള ഔട്ട്ലൈൻ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന്, ലളിതവും ഏറ്റവും ഇഷ്ടാനുസരണം സമീപനം ദീർഘവൃത്താകൃതിയിലുള്ള നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കുക എന്നതാണ് പിന്നെ അത് stroke. എന്നിരുന്നാലും, ഈ സമീപനം എലിയാസിംഗ് വിരുദ്ധ നിലവാരം പകരം ക്രൂഡ് ആണ്. ഉയർന്ന ഗുണമേന്മയുള്ള ഔട്ട്ലൈൻ പുറത്തെ ഒരു നിന്ന് അകത്തെ കുറച്ചാണ് വലുപ്പത്തിലും രണ്ടു ദീർഘവൃത്താകൃതിയിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ സൃഷ്ടിച്ചുകൊണ്ട് ലഭിക്കും; എന്നാൽ ഇത് എല്ലായ്പ്പോഴും ശരിയായ നേടുകയും എളുപ്പമാണ്. കമാൻഡ് Select → Border... എളുപ്പമാക്കുന്നു.

2.3.1. Activating the tool

You can access the Ellipse Selection Tool in different ways:

- From the image menu bar Tools → Selection Tools → Ellipse Select;
- പണിസഞ്ചിയിൽ റ്റൂൾ PLACEHOLDER,-105575 മാകാം,
- കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി E ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ.

2.3.2. Key modifiers

> **കുറിപ്പ്**
> അതേ വഴിയിൽ ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ ബാധിക്കുന്ന മോഡിഫയർ കീകൾ സഹായത്തിന് Selection Tools കാണുക. ഈ ഉപകരണം മാത്രമായുള്ള മാത്രം ഇഫക്റ്റുകൾ ഓപ്ഷനുകൾ വിശദമായി ഇവിടെ ചെയ്യുന്നു.

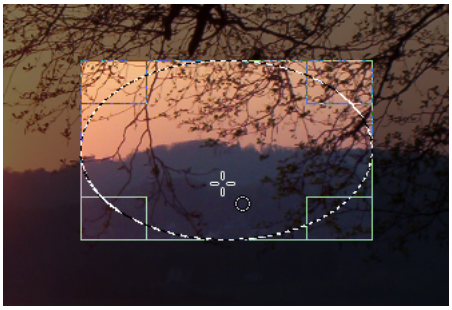
Ctrl,
: നിങ്ങളുടെ നിരക്കു തുടങ്ങുന്ന, പൂർത്തിയാകുമ്പോൾ വരെ ഇത് താഴേയ്ക്കാക്കുമ്പോൾ ശേഷം കീ അമർത്തുന്നത് പകരം ഉൾപ്പെട്ടിരിക്കാവുന്ന ദീർഘചതുരം ഒരു കോണിൽ, നിങ്ങളുടെ ആരംഭ പോയിന്റ് തിരഞ്ഞെടുത്തു ദീർഘവശങ്ങളിലേക്ക് കേന്ദ്രമായി ഉപയോഗിക്കാൻ കാരണമാകുന്നു. നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നടത്താൻ തുടങ്ങുന്ന Ctrl കീ *before* അമർത്തുക, ലഭിക്കുന്ന നിരക്കു നിലവിലുള്ള നിരക്കു നിന്ന് കുറയ്ക്കപ്പെടുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക.

മാറ്റം
: നിങ്ങളുടെ നിരക്കു തുടങ്ങുന്ന, പൂർത്തിയാകുമ്പോൾ വരെ ഇത് താഴേയ്ക്കാക്കുമ്പോൾ ശേഷം Shift കീ അമർത്തുന്നത് ഒരു സർക്കിൾ ആയിരിക്കാൻ നിരക്കു നിർബ്ബന്ധിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നടത്താൻ തുടങ്ങുന്ന Shift കീ *before* അമർത്തുക, ലഭിക്കുന്ന നിരക്കു നിലവിലുള്ള നിരക്കു ചേർക്കും ശ്രദ്ധിക്കുക.

Ctrl, + മാറ്റം
: ഇരുവരും കീകൾ അമർത്തുന്നത് നിങ്ങളുടെ ആരംഭ പോയിന്റിൽ കേന്ദ്രമാക്കി ഒരു സർക്കുലർ സെലക്ഷനും നൽകുന്ന രണ്ടു ഇഫക്റ്റുകൾ കൂടിച്ചേർന്നുണ്ടായ.

2.3.3. Tool handling

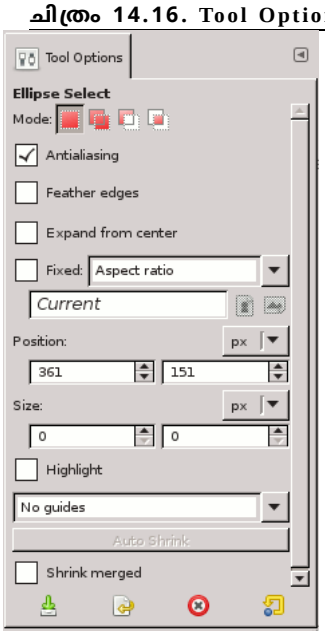
ചിത്രം 14.15. Example of Ellipse Selection.



ഈ ഉപകരണം തെരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോഴും മൌസ് പോയിന്റർ ഉടൻ അത് ചിത്രത്തിന്റെ മീതെ പോലെ ഒരു സർക്കിൾ ഐക്കൺ കൊണ്ട് വരുന്നു. ഒരു വലിച്ച് ഡ്രോപ്പ് നിങ്ങൾ ഒരു ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ബോക്സ് ഉള്ളിൽ ഒരു എല്ലിപ്സ് (അല്ലെങ്കിൽ ഒരു സർക്കിൾ) നേടുകയും അനുവദിക്കുന്നു. മൗസ് ബട്ടൺ വിശ്രമിക്കുന്ന, ഒരു അതിനെക്കുറിച്ച് ("marching ants") ദീർഘവൃത്തം നിരക്കു നൽകിയിട്ടുണ്ട്. അതു ശ്രദ്ധയോടെ നിരക്കു ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് ആവശ്യമായ അല്ല; നിങ്ങൾ പിന്നീട് എളുപ്പത്തിൽ വലുപ്പം മാറ്റാൻ കഴിയും.
പോയിന്റർ കാൻവാസിൽ മാറുമ്പോൾ, പോയിന്റർ, നിരക്കു വശങ്ങൾ മാറ്റുക. നിങ്ങൾക്ക് കൈപ്പിടികൾ ഉപയോഗിച്ച് നിരക്കു വലുപ്പം മാറ്റാൻ കഴിയും.
ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അധ്യായം ഉള്ളിൽ Tool handling കാണുക.

2.3.4. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.16. Tool Options for the Ellipse Select tool



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ സാധാരണമാണ് ഉപാധികൾക്ക് സഹായത്തിന് Selection Tools കാണുക. ഈ ഉപകരണം മാത്രമായുള്ള ഓപ്ഷനുകൾ മാത്രം ഇവിടെ വിശദീകരിച്ചു ചെയ്യുന്നു.

മോഡുകൾ; ആന്റിഎലിയാസിംഗ്; തൂവല് അറ്റങ്ങൾ
: Common select options.

All other options
: ഇത്തരം എല്ലാ ഓപ്ഷനുകൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ തന്നെ അങ്ങനെ, അവർ ഇതിനകം ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിരക്കു വേണ്ടി വിവരിക്കുന്നുണ്ട്. ??? വിശദാംശങ്ങൾക്ക് കാണുക.

2.4. Free Selection (Lasso)

ചിത്രം 14.17. Free Selection icon in the Toolbox

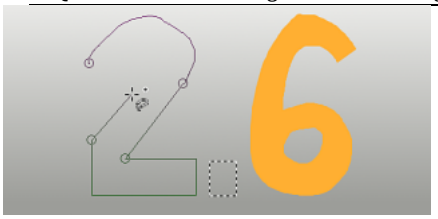
സൗജന്യ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപകരണം അല്ലെങ്കിൽ lasso, നിങ്ങൾ അത് (ടാബ്ലെറ്റ് നേരെ അതു അമർത്തുന്നത് അല്ലെങ്കിൽ, സ്റ്റൈലസ് വേണ്ടി,) ഇടത് മൗസ് ബട്ടൺ അമർത്തിപ്പിടിച്ച്, ഫ്രീ കൈ ഡ്രോയിംഗ് പോയിന്റർ കൂടെ ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. മൌസ് ബട്ടൺ റിലീസ് ചെയ്യുമ്പോൾ, നിരക്കു ഒരു വര കൊണ്ട് ആരംഭ ലൊക്കേഷനിലേക്ക് നിലവിലെ പോയിന്റർ ലൊക്കേഷൻ ബന്ധിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് അടച്ചു. നിങ്ങൾ ചിത്ര പ്രദർശന വായ്ത്തലയാൽ പുറത്ത് പോയി നിങ്ങൾക്കു ചെയ്യണമെങ്കിൽ ലെ തിരിച്ചെത്താം. Lasso പലപ്പോഴും "roughing in" ഒരു നിര ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു നല്ല ഉപകരണമാണ്; അതു കൃത്യമായ നിർവചനം അങ്ങനെ നന്നല്ല. പരിചയമുള്ള ഉപയോക്താക്കൾ അതു lasso എന്ന ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് തുടങ്ങും പലപ്പോഴും ഉള്ളിടത്തോളം എന്നു കണ്ടെത്താൻ, എന്നാൽ വിശദമായി പണിക്ക്

QuickMask മോഡിലേക്ക്.
തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ വിവരങ്ങൾക്ക് അവർ എങ്ങനെ ജിമ്പ് Selections കാണാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. എല്ലാ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ പൊതുവായുള്ള സവിശേഷതകൾ വിവരങ്ങൾക്കായി Selection Tools കാണുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> സൗജന്യ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ പ്രയോഗം മൌസ് ഉപയോഗിച്ച് അധികം ടാബ്ലറ്റ് കൂടെ ഉപയോഗിക്കാൻ വളരെ എളുപ്പമാണ്.

ഒരു പുതിയ സാധ്യത ജിമ്പ്-2.6 കൂടെ വന്നു; ബഹുഭുജചിഹ്നം നിരക്കു. പകരം ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചിടുമ്പോൾ ഒരു സ്വതന്ത്ര കൈ നിരക്കു ചെല്ലാനും മാത്രമേ ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം. ഇത് ഒരു ആങ്കർ പോയിന്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു. അപ്പോൾ മൌസ് പോയിന്റർ ചലിക്കുന്ന നിങ്ങൾ ഇതിനായി വീണ്ടും ക്ലിക്ക് പോലെ (മൗസ് പോയിന്റർ ചലിക്കുന്ന ക്രൂശിൽ കൊണ്ട് വരുന്നു) പോകാം എന്ന് ഒരു പുതിയ ആങ്കർ പോയിന്റ് കൊണ്ട് ഒരു ലൈൻ അടുപ്പിക്കുന്നു. വീണ്ടും ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് ഈ പോയിന്റ് ആൻക്കറുകളും ഒരു സെഗ്മെന്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു. 15 ° കോണുകളിൽ ചലിക്കുന്ന മൌസ് പോയിന്റർ contrains നീക്കുന്നതിനിടെ Ctrl കീബോർഡ് കീ അമർത്തി.
So, you can mix free hand segments and polygonal segments.

ചിത്രം 14.18. Mixing free hand segments and polygonal segments



2.4.1. Activating the tool

You can access the Lasso Tool in different ways:

- From the image menu bar Tools → Selection Tools → Free Select,
- by clicking on the tool icon in the ToolBox,
- by using the keyboard shortcut F.

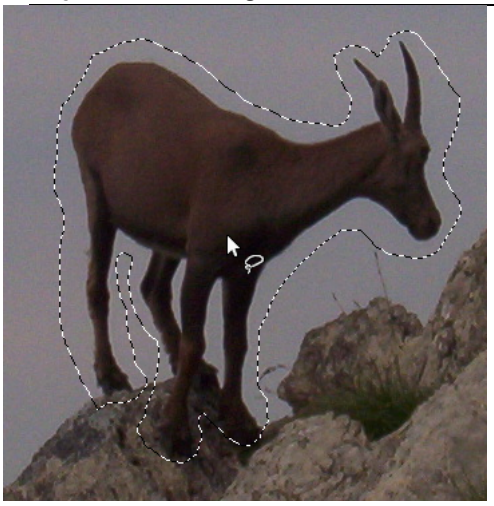
2.4.2. Key modifiers

സൗജന്യ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ഉപകരണം ഏതെങ്കിലും പ്രത്യേക കീ മോഡിഫയറുകൾ, അതേ വിധത്തിൽ എല്ലാ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ബാധിക്കുന്ന മാത്രമല്ല ഇല്ല. ഈ കൂടെ സഹായത്തിനായി Selection Tools കാണുക.

2.4.3. Tool handling

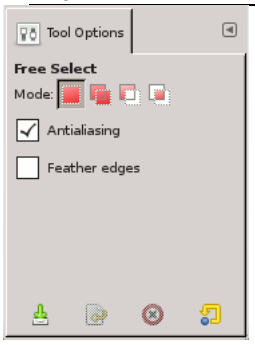
നിരക്കു നീക്കാൻ, Moving selections കാണുക.

ചിത്രം 14.19. Rough selection with the Free Selection tool.



2.4.4. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.20. Tool Options for the Lasso tool



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.
സൗജന്യ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ഉപകരണം പ്രത്യേക ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ, അതേ വിധത്തിൽ എല്ലാ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ബാധിക്കുന്ന മാത്രമേ കാര്യങ്ങളുണ്ട്.
ഈ കൂടെ സഹായത്തിനായി Selection Tools കാണുക.

2.5. അവ്യക്തമായ നിരക്കു (മാന്ത്രികനായാണ്)

ചിത്രം 14.21. Magic Wand tool icon in the Toolbox

അവ്യക്തമായ തിരഞ്ഞെടുക്കുക (മാന്ത്രികനായാണ്) ടള നിറം സമാനത അടിസ്ഥാനമാക്കി നിലവിലെ അല്ലെങ്കിൽ പാളി ചിത്രത്തിന്റെ പ്രദേശങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക രൂപകല്പന.
ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ തുടക്കം തിരഞ്ഞെടുക്കുവാനും വളരെ പ്രധാനമാണ്. നിങ്ങൾ തെറ്റായ സ്പോട്ട് തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, നീ എന്തു ചെയ്യണമെന്ന് നിന്ന് വളരെ വ്യത്യസ്തമായി എന്തെങ്കിലും, അല്ലെങ്കിൽ സമ്മുഖ ലഭിക്കും.
തല്ലാണോ മൂർച്ചയുള്ള അരികുകളുള്ള വസ്തുക്കൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഒരു നല്ല ഉപകരണമാണ്. സാര് പലപ്പോഴും അതു ഒരു ഉപയോഗിച്ച് ആരംഭിക്കുന്നതിന് അങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കാൻ രസകരമാണ്. നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ, നിങ്ങൾ അതു കൂടുതൽ കൂടുതൽ ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ കൂടുതൽ നിരാശരായി നിങ്ങൾ എന്താണ് വേണ്ടതെന്ന് കൃത്യമായി തിരഞ്ഞെടുക്കാനുള്ള പ്രയാസത്തോടെ ഇനി ആരും കുറവ് മാറും എന്നിരുന്നാലും കണ്ടെത്തും. കൂടുതൽ ഉപയോക്താക്കളാണ് Path ആൻഡ് Color Select ഉപകരണങ്ങൾ പലപ്പോഴും കൂടുതൽ കാര്യക്ഷമമായി ആകുന്നു, കുറവ് തല്ലാണോ ഉപയോഗിക്കുന്ന കണ്ടെത്താൻ. എങ്കിലും, അത് ഒരു കോണ്ടൂർ ഉള്ളിൽ ഒരു പ്രദേശത്തെ, അല്ലെങ്കിൽ അപൂർണ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളെ അപ്പ് തൊട്ടതു ഉപയോഗപ്രദമാണ്. ഇത് പലപ്പോഴും ഒരു സോളിഡ്-നിറമുള്ള (അല്ലെങ്കിൽ ഏതാണ്ട് solid-നിറമുള്ള) പശ്ചാത്തല ഏരിയയിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത് വളരെ നന്നായി പ്രവർത്തിക്കുന്നു.
Threshold ഓപ്ഷൻ അനുസരിച്ച് അത് ചെറിയ വിടവുകൾ ചാടി കഴിവുള്ള: തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്ത് കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നും പുറമെയുള്ള വലുതാവുമ്പോൾ അതു മാത്രമല്ല പരസ്പരം സ്പർശിക്കുന്ന പിക്സൽ വ്യാപിപ്പിക്കുന്നതിന് കാര്യം ശ്രദ്ധിക്കുക. / കുറയുന്നു ത്രെഷോൾഡ് വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ, വ്യക്തമല്ലാത്ത തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപയോഗം സമയത്ത്, ആദ്യ ബട്ടൺ-അമർത്തുക ശേഷം പോയിന്റർ വലിച്ചോ താഴേ (അല്ലെങ്കിൽ വലതുവശത്ത്) അല്ലെങ്കിൽ മേലോട്ടു (ഇടത്തോട്ടോ).

2.5.1. Activating the tool

You can access the Magic Wand Tool in different ways:

- From the image menu bar Tools → Selection Tools → Fuzzy Select,
- by clicking on the tool icon in the ToolBox,
- by using the keyboard shortcut **U**.

2.5.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

അവ്യക്തമായ തിരഞ്ഞെടുക്കുക പ്രയോഗം ഏതെങ്കിലും പ്രത്യേക കീ മോഡിഫയറുകൾ, അതേ വിധത്തിൽ എല്ലാ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ബാധിക്കുന്ന മാത്രമല്ല ഇല്ല.
ഈ കൂടെ സഹായത്തിനായി ??? കാണുക.

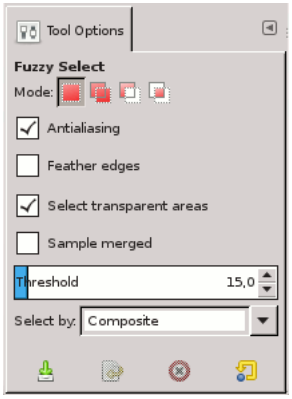
2.5.3. Tool handling

ചിത്രം 14.22. മാന്ത്രികനായാണ് ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച്: തിരഞ്ഞെടുത്ത പിക്സലുകൾ ഐലന്റ് ആകുന്നു

ആരുടെ നിറങ്ങൾ ആരംഭ പിക്സൽ സമാനമായ ഐലന്റ് പിക്സലുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് ചിത്രം ഒരു സ്ഥാനത്താണ് ക്ലിക്കുചെയ്യുമ്പോൾ അത് തിരഞ്ഞെടുത്ത് ആരംഭിക്കുന്നു, വെള്ളം, വെള്ളപ്പൊക്കം താഴ്ന്ന പ്രദേശങ്ങളിൽ പോലെ പുറത്തേക്ക് ആനുപാതികമായി,. നിങ്ങൾ താഴോട്ട് അല്ലെങ്കിൽ വലതുവശത്ത് മൗസ് ഇഴച്ച് സാമ്യം ഉമ്മരപ്പടി നിയന്ത്രിക്കാനാകും: അകന്ന നിങ്ങൾ അത് ഡ്രാഗ് നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത മേഖല നേടുകയും വലുതാക്കി. നിങ്ങൾ .ഒമ്പതംഗങ്ങളില് ഇടത്തോട്ടോ വലിച്ചിടുന്നതിലൂടെയോ നിരക്കു കുറയ്ക്കാൻ കഴിയും.
നിരക്കു നീക്കാൻ Moving selections കാണുക.

2.5.4. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.23. Tool Options for the Magic Wand tool



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

കുറിപ്പ്

ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ സാധാരണമാണ് ഉപാധികൾക്ക് സഹായത്തിന് Selection Tools കാണുക. ഈ ഉപകരണം മാത്രമായുള്ള ഓപ്ഷനുകൾ മാത്രം ഇവിടെ വിശദീകരിച്ചു ചെയ്യുന്നു.

മോഡ്; ആന്റിഎലിയാസിംഗ്; തൂവല് അറ്റങ്ങൾ
Common select options.

സമാന നിറങ്ങൾ കണ്ടെത്തുന്നു
ഈ ഓപ്ഷനുകൾ മാന്ത്രികനായാണ് നിരക്കു ആദ്യത്തെ പോയിന്റിൽ നിന്നും പുറത്ത് സങ്കലനമാണ് വഴി ബാധിക്കും.

Select Transparent Areas
ഈ ഓപ്ഷൻ മാന്ത്രികനായാണ് പൂർണമായും സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങളിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിവ് നൽകുന്നു. എങ്കിൽ ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ നിരക്കു ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട് ഒരിക്കലും.

സാമ്പിൾ ലയിപ്പിച്ചു
നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ നിരവധി പാളികൾ എത്തുമ്പോൾ ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രസക്തമായ വർധിക്കുകയും സജീവ പാളി ഒന്നുകിൽ അർദ്ധസുതാര്യം അല്ലെങ്കിൽ സാധാരണ മറ്റൊരു പാളി മോഡ് സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്നു. ഈ സാഹചര്യത്തിൽ ആണെങ്കിൽ, പാളിയായി ഇപ്പോഴത്തെ നിറങ്ങൾ സംയുക്ത സ്വരൂപത്തിൽ നിറങ്ങൾ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമായിരിക്കും. "Sample Merged" ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കാതെ എങ്കിൽ, തല്ലാണോ മാത്രം നിറം ലേക്കുള്ള സജീവ പാളി അത് ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ പ്രതികരിക്കും. അതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ അത് ദൃശ്യമായ എല്ലാ പാളികൾ സംയുക്ത നിറം .ശക്തവും. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക്, ഗ്ലോസ്സറി Sample Merged കാണും.

ഉമ്മറം
തട്ടിച്ചുനോക്കുമ്പോൾ, വലിയ കാരണമാകുന്നു നിരക്കു: ഈ സ്ലൈഡർ നിമിഷം നിങ്ങൾ വലിച്ചുകൊണ്ട് മുമ്പ്, പ്രാരംഭ പോയിന്റിൽ പോയിന്റർ ക്ലിക്ക് ന് തിരഞ്ഞെടുക്കും നിറങ്ങൾ പരിധി നിർണയിക്കുന്നത്. ആദ്യ ബട്ടൺ അമർത്തുക ശേഷം താഴേ വലത്തോട്ടോ സൂചിക വലിച്ചോ നിരക്കു വലിപ്പം വർദ്ധിപ്പിക്കും; മേലോട്ടു വലിച്ചിട്ടുകൊണ്ടോ ഇടത്തേക്ക് കുറയും. ഇപ്രകാരം, നിങ്ങൾ പരിഗണിക്കാതെ പരിധി ക്രമീകരണം സാധ്യതകൾ ഒരേ വെച്ചിരിക്കുന്നു; എന്തു വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഫലം ലഭിക്കാൻ ചെയ്യേണ്ടത് വലിച്ചോ അളവാണ്.

Selection by
ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ജിമ് സാമ്യം കണക്കാക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന എന്നു ഏത് ഘടകം തിരഞ്ഞെടുക്കാം. താങ്കൾക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നവ ഘടകങ്ങൾ Red, Green, Blue, Hue, Saturation ആൻഡ് Value ആകുന്നു.

2.6. വർണ്ണ മാർഗം തിരഞ്ഞെടുക്കുക

ചിത്രം 14.24. Select by Color tool icon in the Toolbox

കളർ ടൂൾ അനുസരിച്ച് തിരഞ്ഞെടുക്കുക നിറം സമാനത അടിസ്ഥാനമാക്കി ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ പ്രദേശങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക രൂപകല്പന. ഇത് അവ്യക്തമായ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ഉപകരണം ("Magic Wand") പോലെ ഒരു പ്രവർത്തിക്കുന്നു. അവരെ തമ്മിലുള്ള പ്രധാന വ്യത്യാസം മാന്ത്രികനായാണ് വലിയ വിടവുകൾ അടങ്ങുന്ന പാതകൾ വഴി ആരംഭ പോയിന്റിൽ കണക്റ്റുചെയ്തിരിക്കുന്ന എല്ലാ ഭാഗങ്ങൾ *contiguous* പ്രദേശങ്ങളും തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു എന്നതാണ്; കളർ ടൂൾ അനുസരിച്ച് തിരഞ്ഞെടുക്കുക സമയത്ത് പരിഗണിക്കാതെ അവർ എവിടെയാണെന്ന്, നിങ്ങൾക്ക് ക്ലിക്ക് പിക്സൽ ലേക്കുള്ള നിറം ന്യൂറൽ സമാനമായ എല്ലാ പിക്സലുകൾ തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു.

2.6.1. Activating the tool

You can access the Select by Color Tool in different ways:

- From the image menu bar Tools → Selection Tools → By Color Select,
- by clicking on the tool icon in the ToolBox,
- കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Shift + O ഉപയോഗിച്ച്.

2.6.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

നിറം പ്രയോഗം തിരഞ്ഞെടുത്ത ഏതെങ്കിലും പ്രത്യേക കീ മോഡിഫയറുകൾ, അതേ വിധത്തിൽ എല്ലാ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ബാധിക്കുന്ന മാത്രമല്ല ഇല്ല. ഈ കൂടെ സഹായത്തിനായി Selection Tools കാണുക.

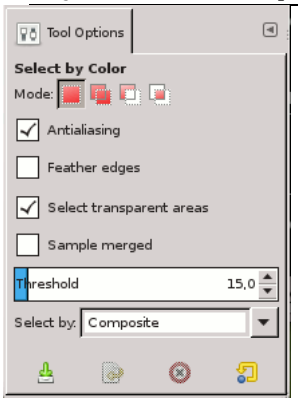
2.6.3. കൈകാര്യം ഉപകരണം

ചിത്രം 14.25. Using Select by Color tool: selected pixels are not only contiguous

ഫസി ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നിലയിൽ നിരക്കു ഉടൻ ക്ലിക്ക് ആരംഭിച്ച് റഫറൻസ് ആദ്യ ക്ലിക്കുചെയ്ത പിക്സലാണെന്നും. നിങ്ങൾ ക്ലിക്കുചെയ്ത് വലിച്ചിടുക, നിങ്ങൾക്ക് ഫസി ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് അതേ വഴിയിൽ ദൂരമാണു മാറ്റാവുന്നതാണ്.
നിരക്കു നീക്കാൻ Moving selections കാണുക.

2.6.4. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.26. Tool Options for the Select by Color tool



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ സാധാരണമാണ് ഉപാധികൾക്ക് സഹായത്തിന് Selection Tools കാണുക. ഈ ഉപകരണം മാത്രമായുള്ള ഓപ്ഷനുകൾ മാത്രം ഇവിടെ വിശദീകരിച്ചു ചെയ്യുന്നു.

മോഡ്; ആന്റിഎലിയാസിംഗ്; തൂവല് അറ്റങ്ങൾ
: Common select options.

Similar colors
: ഇത്തരം എല്ലാ ഓപ്ഷനുകൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ തന്നെ അങ്ങനെ, അവർ ഇതിനകം ഫസി നിരക്കു വേണ്ടി വിവരിക്കുന്നുണ്ട്. വിഭാഗം 2.5.4, "ഓപ്ഷനുകൾ" വിശദാംശങ്ങൾക്ക് കാണുക.

2.7. Intelligent Scissors

ചിത്രം 14.27. Intelligent Scissors tool icon in the Toolbox

നേർമാർഗത്തിൽ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് പൊതുവായ ചില സവിശേഷതകൾ അതു lasso കൊണ്ട് പൊതുവായ ചില സവിശേഷതകൾ ഉണ്ട്, അതിന്റെ എല്ലാ സ്വന്തം ചില സവിശേഷതകൾ: ഇന്റലിജന്റ് കത്രിക പ്രയോഗം ഉപകരണങ്ങൾ രസകരമായ ഒരു കഷണം ആണ്. നിങ്ങൾ നാനാഭാഗങ്ങളിലുമുണ്ടായിരിക്കും ശക്തമായ നിറം-മാറ്റങ്ങൾ നിഷ്കർഷിച്ച പ്രദേശം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ശ്രമിക്കുമ്പോൾ ഇത് സഹായിക്കുന്നു. കത്രിക ഉപയോഗിക്കാൻ, "നിയന്ത്രണ നോഡുകൾ" ഒരു കൂട്ടം സൃഷ്ടിക്കാൻ ക്ലിക്കുചെയ്യുക, കൂടാതെ അവതാരകർ അല്ലെങ്കിൽ നിയന്ത്രണ പോയിന്റ് നിലയിൽ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന മേഖലയിലെ അറ്റങ്ങളിൽ പരാമർശിച്ചിരിക്കുന്നു. ഉപകരണം ഈ നിയന്ത്രണ നോഡുകൾ കടന്നുപോകുന്നത് തുടർച്ചയായ വക്രം, ഏതെങ്കിലും ഉയർന്ന തീവ്രത വേണമങ്കിലും കണ്ടെത്താൻ കഴിയും താഴെ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. നീ ഭാഗ്യവാനാണ് എങ്കിൽ, പ്രയോഗം കണ്ടെത്തുന്നു പാതയിൽ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന കോണ്ടൂർ അനുയോജ്യമായി ചെയ്യും.
നിർഭാഗ്യവശാൽ, അവിടെ എതിക തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ കേസുകൾ ധാരാളം പ്രെറ്റി ക്രൂഡ് കുറവായിരിക്കും എന്ന് ഫലം, ഈ ഉപകരണം വേണ്ടി എഡ്ജ് താഴെ യുക്തി ചില പ്രശ്നങ്ങളുണ്ട് തോന്നുന്നില്ല. അവരെ വൃത്തിയാക്കാൻ ഒരു നല്ല വഴി QuickMask മോഡിലേക്ക് സ്വിച്ചുചെയ്യുക, പ്രശ്നക്കാരായ ഭാഗങ്ങളിൽ വരയ്ക്കാൻ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. മൊത്തത്തിൽ, അധികപേരും, കാരണം അത് ബുദ്ധിയുള്ള എഡ്ജ് കണ്ടെത്തുന്നതിൽ ശേഷിയെ ഇല്ല പോലും പാത ഉപകരണം, കത്രിക അധികം ഉപയോഗപ്രദമായ കണ്ടെത്തിയാൽ, പാതകൾ അതു നിലനിൽക്കുകയുള്ളൂ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് നിങ്ങൾ ഇല്ലാതാക്കുന്നതുവരെ, ഏതു സമയത്തും അടിമരാജ്യങ്ങളിൽ കഴിയും .

2.7.1. Activating the tool

You can access the Intelligent Scissors Tool in different ways:

- From the image menu bar Tools → Selection Tools → Intelligent Scissors,
- by clicking on the tool icon in the ToolBox,
- by using the keyboard shortcut **I**.

2.7.2. Key modifiers

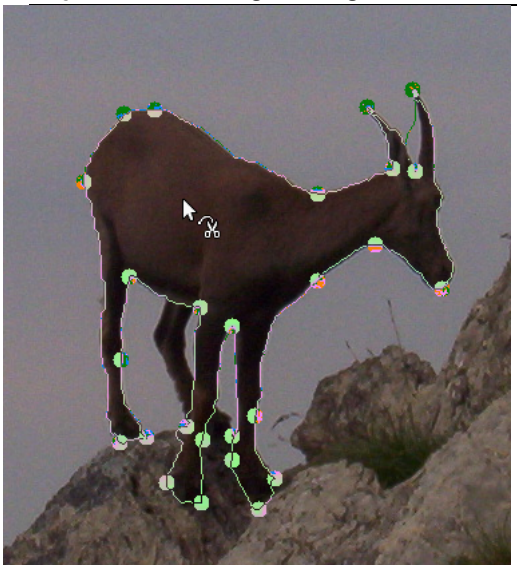
എല്ലാ നിരക്കു ടൂളുകൾ **Shift**, **Ctrl**, ഒപ്പം **Alt** കീകളുടെ സ്ഥിര പെരുമാറ്റം ??? വിശദീകരിച്ചിട്ടുണ്ട്.
എന്നാൽ, ഒരു പ്രത്യേക സ്വഭാവം ഉണ്ട് ഒരു നിര എഡിറ്റിംഗിൽ നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നത് ആ നിങ്ങൾ ആദ്യം നോഡ് ചേർത്തിട്ടില്ല *after* ആണ് ഒരു കീ മോഡിഫയർ:

മാറ്റം

സ്വതവേ, *auto-edge snap feature* പ്രാപ്തമാക്കി: നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് മൌസ് പോയിന്റർ വലിക്കുക എപ്പോഴൊക്കെ, കൃത്രിക പ്രയോഗം ഒരു പുതിയ നിയന്ത്രണ നോഡ് നല്കുന്നതിനു അല്ലെങ്കിൽ നിലവിലുള്ള നോഡ് നീക്കുന്നതിനായി (നിറം മാറ്റം പരമാവധി എവിടെ) പരമാവധി ഗ്രേഡിയന്റ് പോയിന്റ് കണ്ടെത്തുന്നു. ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഈ സവിശേഷത അപ്രാപ്തമാക്കുന്നു ഇഴയ്ക്കുമ്പോൾ ഈ കീ ഹോൾഡിങ്, നിയന്ത്രിക്കുകയും നോഡ് മൌസ് പോയിന്റർ സ്ഥാനം സ്ഥാപിക്കുമെങ്കിലും.

2.7.3. Tool handling

ചിത്രം 14.28. Using Intelligent Scissors



മൌസ് കൊണ്ട്-ക്ലിക്ക് അവശേഷിക്കുന്നു ഓരോ തവണയും സ്വരൂപത്തിൽ വേണമെങ്കിലും പിന്തുടരാൻ ശ്രമിക്കുന്ന ഒരു കർവ് കഴിഞ്ഞ നിയന്ത്രണ പോയിന്റ് ഘടിപ്പിച്ച ഒരു പുതിയ നിയന്ത്രണ പോയിന്റ്, സൃഷ്ടിക്കുക. ഫിനിഷ്, ആദ്യം പോയിന്റ് (നിങ്ങൾ ശരിയായ സ്പോട്ട് വരുമ്പോൾ കഴ്സർ മാറ്റങ്ങൾ സൂചിപ്പിക്കുന്നതിന്) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. നിങ്ങൾ നിയന്ത്രണത്തിലാണ് നോഡുകൾ ഇഴച്ച് കർവ് ക്രമീകരിക്കാനും അല്ലെങ്കിൽ പുതിയ നിയന്ത്രണ നോഡുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ ക്ലിക്കുചെയ്ത് കഴിയും. നിങ്ങൾ സംതൃപ്തിയുണ്ട്, ഒരു നിരക്കു അതിനെ പരിവർത്തനം എവിടെയും കർവ് അകത്ത് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
നിങ്ങൾ ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ക്ലിക്കുചെയ്യുമ്പോൾ നിങ്ങൾ പോയിന്റ് ഡ്രോപ്പ് മുകളിൽ പറഞ്ഞു. നിരക്കു അതിർത്തി ഈ നിയന്ത്രണ പോയിന്റ് നയിക്കുന്നതും. സൃഷ്ടിയുടെ സമയത്ത് ഓരോന്നും ആദ്യ കഴിഞ്ഞ ഒരു ഒഴികെ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഇഴച്ച് നീക്കാനാകും. നിങ്ങൾക്ക് ആദ്യത്തേത് കഴിഞ്ഞ പോയിന്റ് ക്ളിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ നിരക്കു അടച്ചു. എപ്പോഴാണ് നിരക്കു അതിന്റെ നിലപാടനുസരിച്ച് പോയിന്ററിന്റെ രൂപം മാറ്റങ്ങൾ അടച്ചു: നുള്ളിൽ, അതിർത്തി മേലും പുറത്ത്. നിങ്ങൾക്ക് അതിർത്തി ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ടോ ഓരോ കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ (ലയിച്ച ആദ്യ, അവസാന പോയിന്റ്) നീക്കി പുതിയ പോയിന്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നത് നിരക്കു ക്രമീകരിക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾക്ക് അകത്തേക്ക് ക്ലിക്കുചെയ്യുമ്പോൾ നിരക്കു സാധൂകരിച്ചു ആണ്.
നിങ്ങൾ ഒന്നു മാത്രം നിരക്കു ലഭിക്കും ശ്രദ്ധിച്ചോ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്; നിങ്ങൾ ഒരു രണ്ടാം നിര സൃഷ്ടിക്കാൻ, ആദ്യം ഒന്നു നിങ്ങൾക്ക് രണ്ടാമത്തെ ഒറ്റ സാധൂകരിക്കാൻ വരുമ്പോൾ മായ്ച്ചു.

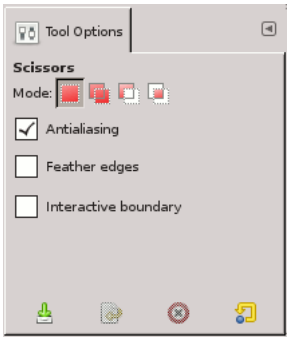
മുന്നറിയിപ്പ്

നിങ്ങൾ പൂർണ്ണമായും ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട് നടക്കുന്ന വരെ കർവ് അകത്ത് ക്ലിക്ക് ചെയ്യാൻ ഉറപ്പാക്കുക. നിങ്ങൾ ഒരു നിര മാറ്റി കഴിഞ്ഞാൽ, നഷ്ടമല്ലാതൊന്നും തിരികെ പൂജ്യം എത്തുവാൻ, അത് നിങ്ങളുടെ മാറ്റണമെങ്കിൽ ആദ്യം മുതൽ വീണ്ടും കർവ് നിർമിക്കാൻ തുടങ്ങേണ്ടത്. നിങ്ങളുടെ ശ്രദ്ധാപൂർവം സൃഷ്ടിച്ച നിയന്ത്രണം നോഡുകളുടെ നഷ്ടപ്പെടും വീണ്ടും മറ്റൊരു ഉപകരണത്തിലേക്ക് മാറാനോ ഉറപ്പാക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ. (എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഇനിയും ഒരു പാതയിലേക്ക് നിങ്ങളുടെ നിരക്കു അഴകാർന്ന പാത ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് അത് പ്രവർത്തിക്കാം.)

നിരക്കു നീക്കാൻ, Moving selections കാണുക.

2.7.4. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.29. Tool Options for the Intelligent Scissors



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

മോഡുകൾ; ആന്റിഎലിയാസിംഗ്; തൂവല് അറ്റങ്ങൾ

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ സാധാരണമാണ് ഉപാധികൾക്ക് സഹായത്തിന് Selection Tools കാണുക. ഈ ഉപകരണം മാത്രമായുള്ള ഓപ്ഷനുകൾ മാത്രം ഇവിടെ വിശദീകരിച്ചു ചെയ്യുന്നു.

ഇന്ററാക്ടീവ് അതിർത്തി

ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, പ്ലേസ്മെന്റ് സമയത്ത് ഒരു നിയന്ത്രണ നോഡ് വലിച്ചിടുമ്പോൾ നിരക്കു ബൗണ്ടറി എടുത്ത ചെയ്യും പാതയിൽ സൂചിപ്പിക്കും. ഇത് പ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടില്ല എങ്കിൽ, നോഡ് നിങ്ങൾ ചുറ്റും വലിച്ചോ സമയത്ത് ഒരു വര കഴിഞ്ഞ നോഡ് കണക്റ്റുചെയ്തുവെന്നത് കാണിക്കും, നിങ്ങൾ പോയിന്റർ ബട്ടൺ റിലീസ് വരെ നിങ്ങൾ തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന പാത കാണുകയില്ല. സ്ലോ സിസ്റ്റങ്ങളിൽ, നിങ്ങളുടെ നിയന്ത്രണ നോഡുകൾ വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു, ഇത് ഒരു സ്പീഡ്-അപ്പ് ഒരു ബിറ്റ് നൽകും.

2.8. മുൻവശം തിരഞ്ഞെടുക്കുക

ചിത്രം 14.30. The "Foreground Select" tool in the Toolbox

ഈ ഉപകരണം നിങ്ങളെ സജീവ പാളി നിന്ന് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നിര നിന്ന് മുൻഭാഗത്തെ എക്സ്ട്രാക്റ്റ് അനുവദിക്കുന്നു. ഇത് SIOX രീതി (സിമ്പിൾ ഇന്ററാക്ടീവ് ഒബ്ജക്റ്റ് വേർതിരിക്കൽ) അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ളതാണ്. നിങ്ങൾ ??? അതിന്റെ വെബ് പേജ് സന്ദർശിക്കാം.

2.8.1. Directions for use

ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ഒരു നിര സൃഷ്ടിയും ഘട്ടങ്ങൾ ഒരു പ്രണയവും പ്രവർത്തിക്കുന്നു:

1. *Roughly select the foreground* നിങ്ങൾ പുറത്തെടുക്കുകയും ആഗ്രഹിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഈ ഉപകരണം തെരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോൾ, മൌസ് പോയിന്റർ lasso എന്ന ഐക്കൺ പോകുന്നു. ഇത് യഥാർത്ഥത്തിൽ അവ്യക്തമായ തിരഞ്ഞെടുക്കുക പ്രയോഗം പോലെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. പശ്ചാത്തല നിന്ന് കഴിയുന്നത്ര ചെറിയ തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
   ഉടൻ മൌസ് ബട്ടൺ റിലീസ്, ചിത്രത്തിന്റെ നോൺ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗം ഇരുണ്ട നീല മാസ്ക് മൂടിയിരിക്കുന്നു. എങ്കിൽ നിരക്കു അടച്ചിട്ടില്ല, അതിന്റെ അറ്റത്ത് ഒരു വര ഓട്ടോമാറ്റിക്കായി ഒരുമിച്ചു ചെയ്യും. മൗസ് സൂചികയെ അടുത്ത ഘട്ടത്തിലേക്കു വേണ്ടി പെയിന്റ്-ബ്രഷ് ഐക്കൺ ഇപ്പോൾ പോകുന്നു.

ചിത്രം 14.31. The foreground is roughly selected

2. *Draw a line through the foreground*: ആരുടെ വലിപ്പം ഓപ്ഷനുകൾ മാറ്റാൻ സാധിക്കും അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു, ഉപയോഗിച്ച് ഉൽപ്പാദിപ്പിക്കുന്നതിന് സൂക്ഷിക്കും ഏത് നിറങ്ങൾ കടന്നുചെല്ലുന്ന തിരഞ്ഞെടുത്ത മുൻഭാഗത്തെ ഒരു വരിയായി ആകർഷിക്കും. ലൈൻ വരയ്ക്കാനുപയോഗിയ്ക്കേണ്ട നിറം യാതൊരു പ്രാധാന്യമുള്ള; മുൻഭാഗത്തെ അതേ നിറം ഉപയോഗിച്ച് നല്ലത്. പശ്ചാത്തല പിക്സൽ മഷി സൂക്ഷിച്ചുകൊള്ളുവീൻ.

ചിത്രം 14.32. The line drawn on the foreground

ഈ ഉദാഹരണത്തിൽ, അതു ലൈൻ പൂവ് മഞ്ഞ capitulum അടിക്കുമ്പോൾ പ്രധാനമാണ്.

3. മൌസ് ബട്ടൺ റിലീസ് ചെയ്യുമ്പോൾ, എല്ലാ-തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ അന്ധകാരത്തിൽ:

ചിത്രം 14.33. The area which will be selected

4. നിങ്ങൾക്ക് ഇപ്പോഴും പിടികൂടാനുള്ള നിരക്കു ലഭിക്കാൻ Enter അമർത്തുക:

ചിത്രം 14.34. Foreground is selected

> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങൾ Enter അമർത്തുക വരെ നിങ്ങൾക്ക് Ctrl + Z വഴി വേണ്ടാ Select → None വഴി ഈ നിരക്കു പഴയപടിയാക്കാൻ കഴിയില്ല, തട്ടിപ്പുകാർക്ക് ചരിത്രം ബന്ധപ്പെട്ട അല്ല. ഈ നിരക്കു ഇല്ലാതാക്കുന്നതിന്, നിങ്ങൾ മറ്റൊരു ഉപകരണം തിരഞ്ഞെടുക്കുക വേണം.

2.8.2. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾക്ക് രണ്ട് തരത്തിൽ ഫോർഗ്രൗണ്ട് തിരഞ്ഞെടുക്കുക ഉപകരണം സജീവമാക്കാം:

- by clicking on the tool icon in the Toolbox,
- through Tools → Selection Tools → Foreground Select in the image menu.
- This tool has no shortcut, but you can set one using Edit → Preferences → Interface → Configure Keyboard Shortcuts → Tools → Foreground Select

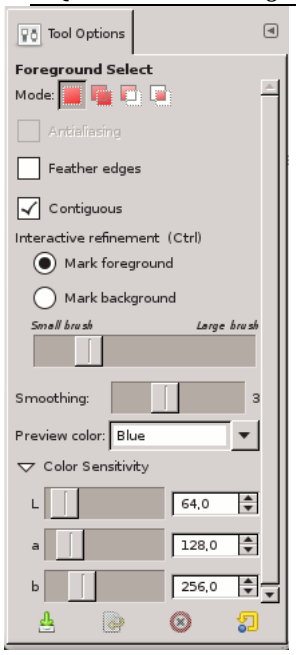
2.8.3. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl,

Ctrl കീ അമർത്തിയാൽ, നിങ്ങൾ മുന്നിലും പശ്ചാത്തലത്തിലും നിരക്കു പെയിന്റിംഗ് അസൗകര്യവും കഴിയും.

2.8.4. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.35. "Foreground Select" tool options



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

മോഡ്; ആന്റിഎലിയാസിംഗ്; തൂവല് അറ്റങ്ങൾ

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ സാധാരണമാണ് ഉപാധികൾക്ക് സഹായത്തിന് Selection Tools കാണുക. ഈ ഉപകരണം

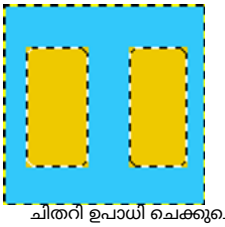
മാത്രമായുള്ള ഓപ്ഷനുകൾ മാത്രം ഇവിടെ വിശദീകരിച്ചു ചെയ്യുന്നു.

ഐലന്റ്
ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കിയാൽ, തലോടാൻ ഐലന്റ് മാത്രമേ പ്രദേശം തിരഞ്ഞെടുക്കും. അല്ലാത്തപക്ഷം ഒരേ നിറങ്ങൾ എല്ലാ പ്രദേശങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കും.

ചിത്രം 14.36. "Contiguous" option effect

രണ്ട് ഒരേ നിറം മേഖലകളിൽ വേർതിരിച്ചു. ഇടതുവശത്ത്, മാത്രം ഇടത് പ്രദേശം അടയാളപ്പെടുത്തി.

ചിതറി ഓപ്ഷൻ പരിശോധിയ്ക്കുന്നു: ചായം ലൈൻ അടുത്ത് മാത്രമേ പ്രദേശം തിരഞ്ഞെടുത്തു.



ചിതറി ഉപാധി ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ല: ഇരുവരും പ്രദേശങ്ങൾ അവർ ചിതറി ആണെങ്കിലും, തിരഞ്ഞെടുത്തു.

Interactive refinement
ഇവിടെ നിങ്ങളുടെ തിരഞ്ഞെടുപ്പിനെ കൂടുതൽ കൃത്യമായി പ്രവർത്തിക്കാൻ ചില ഉപാധികൾ:

മാർക്ക് മുൻഭാഗത്തെ
സ്ഥിര ഓപ്ഷൻ. പണിസഞ്ചി ഫോർഗ്രൗണ്ടിലെ നിറം വരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ചായം ലൈൻ വഴി മൂടി നിറങ്ങൾ ഉൽപ്പാദിപ്പിക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കും.

അടയാളപ്പെടുത്തുക പശ്ചാത്തലം
നിങ്ങൾ Ctrl കീ അമർത്തിയാൽ ഈ ഓപ്ഷൻ ആക്സസ് ഒന്നുകിൽ ഇനി ഒരല്പം റേഡിയോ ബട്ടൺ ക്ളിക്ക്, വഴി കഴിയും. മൗസ് സൂചികയെ ഒരു ചെറിയ എറേസർ ഐക്കൺ പോകുന്നു. നിറം പണിസഞ്ചി പശ്ചാത്തലത്തിൽ നിറം. "erased" പിക്സൽ ലഭ്യമാക്കിയ ചെയ്യില്ല അതേ നിറം ഏത് തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ പിക്സലുകൾ.

Small brush / Large brush
ഈ സ്ലൈഡർ നിങ്ങളെ ലൈൻ വരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ബ്രഷ് സൈസ് പൊരുത്തപ്പെടാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഒരു ചെറിയ ബ്രഷ് നേര്ത്ത വിശദാംശങ്ങൾ അനുയോജ്യമാകും.

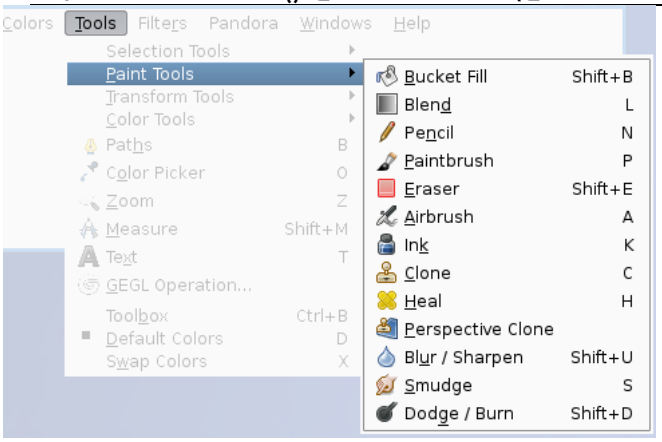
Smoothing
Smaller values give a more accurate selection border but may introduce holes in the selection.

Preview color
നിങ്ങൾ ഇമേജ് പശ്ചാത്തലം മാസ്ക് ലേക്കുള്ള റെഡ്, പച്ച, നീല തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

കളർ സെൻസിറ്റിവിറ്റി
ഈ ഓപ്ഷൻ L*a*b നിറം മോഡൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് വ്യത്യസ്ത ടൺ ഒരേ നിറം പല പിക്സൽ അടങ്ങിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, ഈ നിറം വേണ്ടി തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ ഗഹണശക്തി വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ കഴിയും.

3. പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ

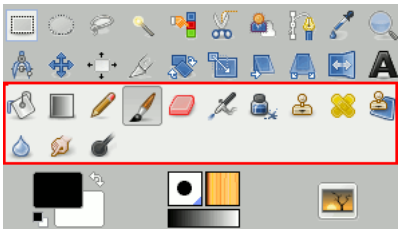
ചിത്രം 14.37. പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ (ഉപകരണങ്ങൾ മെനു)



3.1. സാധാരണ സവിശേഷതകൾ

GIMP പണിസഞ്ചി എല്ലാ ചുവടെ (സ്ഥിരസ്ഥിതി ക്രമീകരണമായ) ചെയ്തത് സംഘമാക്കപ്പെട്ട പതിമൂന്നു "paint tools" ഉൾപ്പെടുന്നു.

ചിത്രം 14.38. The Paint Tools (Tools Box)



എല്ലാവരും ചേർച്ച സവിശേഷത അവരെല്ലാവരും ചിത്രം ഡിസ്പ്ലേ ഉടനീളം പോയിന്റർ ചലിക്കുന്ന ബ്രഷ്-സ്ട്രോക്കുകൾ സൃഷ്ടിച്ചുകൊണ്ട് ഉപയോഗിക്കുന്നു എന്നതാണ്. അവരിൽ നാല്

- the Pencil,
- the Paintbrush,
- the Airbrush and
- the Ink tool

ഒരു ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് "painting" എന്ന അവബോധജന്യമായ ചിന്തയാണ് പെരുമാറണമെന്ന്. പെൻസിൽ, അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു, ഒപ്പം എയർബ്രഷ് "basic painting tools" അല്ലെങ്കിൽ brush tools വിളിക്കുന്നു.
മറ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ പകരം അത് പെയിന്റ് അധികം ഏതെങ്കിലും വിധത്തിൽ ഒരു ചിത്രം പരിഷ്കരിക്കാൻ ഒരു ബ്രഷ് ഉപയോഗിക്കുന്നു:

- Bucket Fill നിറം അല്ലെങ്കിൽ പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് നിറയുന്നു;
- Gradient ഘനമായ കൂടെ നിറയുന്നു;
- the Eraser erases;
- ഒരു പാറ്റേൺ നിന്ന് Clone tool പകർപ്പുകൾ, അല്ലെങ്കിൽ ഇമേജ്;
- ഒരു മാറിയ കാഴ്ചപ്പാട് കയറി Perspective Clone ഉപകരണം കോപ്പികൾ;
- Heal tool ചെറിയ വൈകല്യങ്ങൾ തിരുത്തുന്നു;
- Convolve tool മങ്ങിച്ചാൽ അല്ലെങ്കിൽ മൂര്ച്ചകൂട്ടുന്നു;
- the Smudge tool smears;
- ഒപ്പം Dodge/Burn tool കുറയുന്നു അല്ലെങ്കിൽ കറുപ്പിക്കുന്നു.

പകരം മൗസിന്റെ ഒരു ടാബ്ലെറ്റ് ഉപയോഗിച്ച് GIMP ഉപയോഗിച്ച് പ്രയോജനങ്ങൾ .ഹ്രസ്വകാലാടിസ്ഥാനത്തില് മറ്റെവിടെക്കാളും ബ്രഷ് ടൂളുകൾ കൂടുതൽ വ്യക്തമായി കാണിക്കാൻ: പിഴ നിയന്ത്രണം നേട്ടം അമൂല്യമാണ്. ഈ ഉപകരണങ്ങൾ ഒരു ടാബ്ലെറ്റ് ഉപയോഗിച്ച് ഓൺലൈനുകൾ മാത്രം ആകുന്നു പ്രത്യേക "Pressure sensitivity" ഓപ്ഷനുകൾ ഉണ്ട്.
കൂടുതൽ സാധാരണ "hands-on" രീതി പുറമേ, അതു "stroking" അത് പിന്നീട് ഒരു നിര അല്ലെങ്കിൽ പാത സൃഷ്ടിച്ചും വഴി, ഒരു ഓട്ടോമേറ്റഡ് വിധത്തിൽ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ അപേക്ഷിക്കാൻ സാധ്യമാണ്. നിങ്ങൾ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ, അത്തരം എറേസർ പോലെ മാനകേതര പശുക്കൾ ഉൾപ്പെടെയുള്ള സ്മഡ്ജ് ടൂൾ മുതലായവ ഏതെങ്കിലും സ്ട്രോക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയും, നിങ്ങൾ ഉപകരണം സജ്ജീകരിച്ചു ഏത് ഉപാധികൾ പ്രയോഗിക്കും. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Stroking വിഭാഗം കാണുക.

3.1.1. Key modifiers

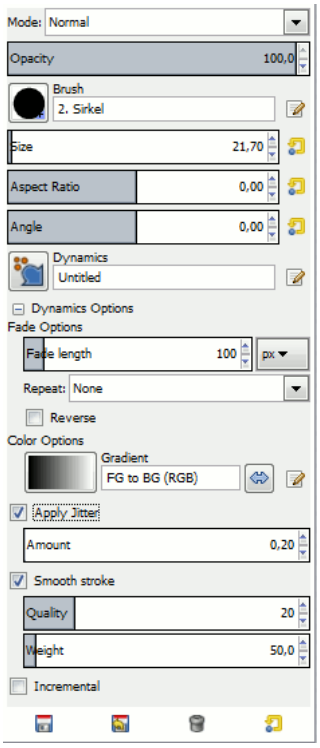
Ctrl,
Ctrl കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക ഓരോ പെയിന്റ് ഒരു പ്രത്യേക പ്രഭാവം ഉണ്ട്. പെൻസിൽ, അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു, എയർബ്രഷ്, മഷി, എറേസർ, അത് അവരെ "color picker" മോഡിലേക്ക്, അങ്ങനെ ഒരു ഇമേജ് പിക്സൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് GIMP ന്റെ മുൻഭാഗത്തെ സജീവ പാളി വർണ അല്ലെങ്കിൽ, എറേസർ ആ ഘട്ടത്തിൽ സജ്ജമാക്കാൻ (കാരണമാകുന്നു സ്വിച്ചുകൾ, GIMP ന്റെ പശ്ചാത്തല കളർ). ക്ലോൺ ടൂൾ അത് **Ctrl** കീ സ്വിച്ചുകൾ സെറ്റുകളിൽ പകർത്തലിനായി റഫറൻസ് പോയിന്റ് ക്ളിക്ക് എവിടെ ഒരു മോഡിലേക്ക്. Convolve ടൂളിനായി, **Ctrl** കീ സ്വിച്ചുകൾ ഇഫക്റ്റ് തമ്മിലുള്ള മോഡുകൾ മൂർച്ച; ഡോഡ്ജ് / ബേൺ ടൂൾ, അതു ഉപരി എരിയുന്ന തമ്മിൽ മാറുന്നു.

മാറ്റം
Shift കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക ഏറ്റവും പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഒരേ പ്രഭാവം ഉണ്ട്: അതു *straight line* മോഡിലേക്ക് ഉപകരണം മതിയാവില്ല. ആരംഭ പോയിന്റിൽ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും ഒരു വര, ആദ്യം ക്ലിക്കിൽ *then* പ്രസ് **Shift** കീ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന്. എത്രത്തോളം നിങ്ങൾക്ക് അതു പിടിക്കുക എന്ന നിലയ്ക്ക്, ഒരു നേർത്ത ലൈൻ നിലവിലെ പോയിന്റർ ലൊക്കേഷൻ ബന്ധിപ്പിയ്ക്കുന്ന മുമ്പ് ക്ലിക്കുചെയ്ത പോയിന്റ് കാണും. നിങ്ങൾ വീണ്ടും ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, **Shift** കീ പിടിക്കുക തുടരുന്നതിന് സമയത്ത്, ഒരു വര റെൻഡർ ചെയ്യപ്പെടും. നിങ്ങൾ ബന്ധിപ്പിച്ച വരകളെ ഒരു പരമ്പര സൃഷ്ടിക്കാൻ ഈ പ്രക്രിയ തുടരാൻ കഴിയും.

Ctrl, + **മാറ്റം**
ഇരുവരും കീകൾ താഴേയ്ക്കാക്കുമ്പോൾ *constrained straight line* മോഡിലേക്ക് ഉപകരണം ഇടുന്നു. ഈ വരിയുടെ ഓറിയന്റേഷൻ 15 ഡിഗ്രി അടുത്തുള്ള നീളവുമുള്ള എന്നത് ഒഴിച്ചാൽ, മാത്രം **Shift** കീ പ്രഭാവം സമാനമാണ്. നിങ്ങൾ തികഞ്ഞ, തിരശ്ചീനമായി ലംബമായ, രചനയാണ് വരികൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഇത് ഉപയോഗിക്കുക.

3.1.2. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.39. Tool options shared by paint tools



പല പ്രയോഗം ഓപ്ഷനുകൾ നിരവധി പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ പങ്കിടുന്നു: ഈ ഇവിടെ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു. ഒരേയൊരു നിർദ്ദിഷ്ട ഉപകരണം, അല്ലെങ്കിൽ ഉപകരണങ്ങൾ ഒരു ചെറിയ എണ്ണം ബാധകമായ ഓപ്ഷനുകൾ, ആ ഉപകരണങ്ങൾ പറ്റിച്ചേർന്നു വിഭാഗങ്ങളിൽ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

മോഡ്

മോഡ് ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റ് ജലഛായം മോഡുകൾ ഒരു നിര നൽകുന്നു. അതാര്യതയോടെ നിലയിൽ മോഡ് ക്രമീകരണം മനസ്സിലാക്കാൻ എളുപ്പമാർഗ്ഗം പെയിന്റ് യഥാർത്ഥത്തിൽ ഡയലോഗ് പാളികളിൽ പാളി കോമ്പിനേഷൻ മോഡ് തിരഞ്ഞെടുത്ത മോഡിൽ സെറ്റ്, നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് പാളി മുകളിൽ ഒരു പാളി ബാധകമാകുന്ന സങ്കൽപിക്കാൻ ആണ്. ഈ വഴിയിൽ പ്രത്യേക ഇഫക്റ്റുകൾ ഒരു വലിയ മുറികൾ നേടാനാകും. പെൻസിൽ, അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു, എയർബ്രഷ്, മഷി, ക്ലോൺ ഉപകരണങ്ങൾ: മോഡ് ഓപ്ഷൻ ചിത്രം നിറം ചേർത്ത് കരുതിയിരുന്നത് കഴിയുന്ന ഉപകരണങ്ങൾ മാത്രം ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയില്ല. മറ്റ് പെയിന്റ് ടൂളുകളും, ഓപ്ഷൻ ചോര്ന്നു നിമിത്തം ലഭ്യമാകുന്നു എപ്പോഴും ആവശ്യം തന്നെയാണ്. മോഡുകൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് വിഭാഗം 2, "ലെയർ മോഡുകൾ" കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.
ഈ ലിസ്റ്റിൽ, ചില മോഡുകൾ പ്രത്യേക അവ below വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

അതാര്യത

അതാര്യത സ്ലൈഡർ ബ്രഷ് ഓപ്പറേഷൻ വേണ്ടി സുതാര്യത ലെവൽ സജ്ജമാക്കുന്നു. ഇത് എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കുന്നുവെന്ന് മനസ്സിലാക്കാൻ, പകരം സജീവ പാളി പന്തിന്റെ എന്ന, പ്രയോഗം സജീവ പാളി ആ പാളി പ്രവർത്തിക്കുന്നു മുകളിൽ സുതാര്യമായ പാളി സൃഷ്ടിക്കുന്നു കരുതുക. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ഒപാസിറ്റി മാറുന്ന പാളികളുടെ ഡയലോഗിൽ അതാര്യത മാറ്റുന്നതിൽ ഭാവികാലത്തു സാഹചര്യത്തിൽ വരും എന്ന് അതേ പ്രതീതി ഉണ്ട്. അത് സജീവ പാളി ന് പെയിന്റ് മാത്രമല്ല എല്ലാ പെയിന്റ് പ്രയോഗങ്ങളുടെ "strength" നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഇറേസർ കാര്യത്തിൽ, ഈ സംശയം ആയി അവരൊന്നും കഴിയും: അതു കൂടുതൽ "opacity", നിങ്ങൾക്ക് ലഭിക്കും കൂടുതൽ സുതാര്യത എന്ന് പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

ഉരസുക

ബ്രഷ് ടൂൾ ബാധിച്ച, നിങ്ങൾ പോയിന്റർ ഒരു brushstroke പുറത്തു നമു വരുമ്പോൾ എങ്ങനെ ബാധിച്ചു ചിത്രത്തിൻറെ എത്ര നിർണ്ണയിക്കുന്നു. GIMP നിങ്ങൾ Brushes വിഭാഗത്തിൽ പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കുന്നു ഏത് നയപ്രഖ്യാപന, വിവിധ തരം ഉപയോഗിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. അതേ ബ്രഷ് തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ഏത് procedurally ജനറേറ്റ് ബ്രഷ് സവിശേഷമായ തരം ഉപയോഗിക്കുന്നു ഇങ്ക് ഉപകരണം, ഒഴികെയുള്ള എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ലഭ്യമാണ്. പെൻസിൽ, അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു, ഒപ്പം എയർബ്രഷ് ഉപകരണങ്ങൾ: ഒരു ബ്രഷ് നിറങ്ങൾ മാത്രമാണ് അവർ അർത്ഥവത്തായ എവിടെയാണെന്ന് ടൂളുകൾ പ്ലേ വരും. മറ്റ് പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ, ഒരു ബ്രഷ് മാത്രം തീവ്രത വിതരണത്തിൽ പ്രസക്തമായ.

വലുപ്പം

This option lets you to modify precisely the size of the brush. You can use the arrow keys to vary by ±0.01 or the Page-Up and Page-Down keys to vary by ±1.00. You can obtain the same result if you have correctly set your mouse-wheel in the Preferences. See How to vary the size of a brush

Aspect Ratio

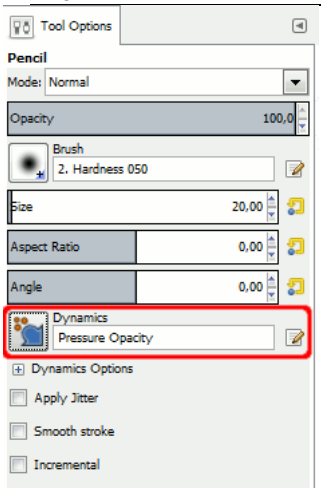
This determines the ratio between the height and the width of the brush. The slider is scaled from -20.00 to 20.00 with the default value set to 0.00. A negative value from 0.00 to -20 will narrow the height of the brush while a positive value between 0.00 and 20.00 indicates the narrowing rate of the width of the brush.

കോൺ

This option makes the brush turn round its center. This is visible if the brush is not circular or made from a rotated figure.

Dynamics

ചിത്രം 14.40. The Brush Dynamics in the Tool Options Dialog



Brush dynamics let you map different brush parameters to several input dynamics. They are mostly used with graphic tablets, but some of them are also usable with a mouse.

You can read more about dynamics in Dynamics

When stroking paths and selections using a paint tool there is a an option to select "Emulate brush dynamics". That means that when you stoke, brush pressure and velocity are varying along the length of the stroke. Pressure starts with zero, ramps up to full pressure and then ramps down again to no pressure. Velocity starts from zero and ramps up to full speed by the end of the stroke.

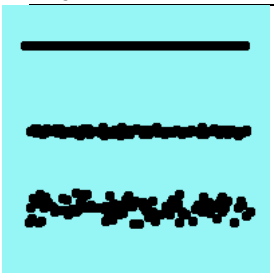
Dynamics Options

These options are described in Dynamics Options

ചാഞ്ചാട്ടം പ്രയോഗിക്കുക

You know "spacing" in brush strokes: strokes are made of successive brush marks which, when they are very near, seem to draw a continuous line. Here, instead of being aligned brush marks are scattered over a distance you can set with the Amount slider.

ചിത്രം 14.41. "Jitter" example



ചാഞ്ചാട്ടം, ചാഞ്ചാട്ടം = 1, ചാഞ്ചാട്ടം = 4 ഇല്ലാതെ: മുകളിൽ നിന്നും താഴേക്ക്.

Jitter is also available in the Paint Dynamic Editor where you can connect jitter to the behavior of the brush.

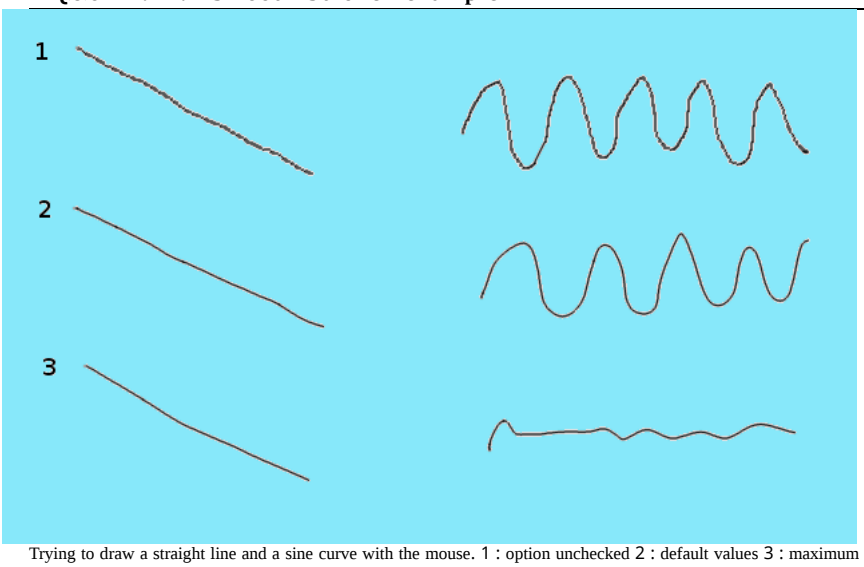
Smooth Stroke

This option doesn't affect the rendering of the brush stroke but its "shape". It takes away the wobbles of the line you are drawing. It makes drawing with a mouse easier.

When this option is checked, two setting areas appear, Quality and Weight. You can change the default values to adapt them to your skill.

High weight values rigidifies the brush stroke.

ചിത്രം 14.42. "Smooth Stroke" example



Trying to draw a straight line and a sine curve with the mouse. 1 : option unchecked 2 : default values 3 : maximum values

കൂടുതലായുള്ള

The incremental check-box does not seems to work as everyone expect. If it is deactivated (the default value) the maximum effect of a single stroke is determined by the opacity set in the opacity slider. If the opacity is set to less than 100, moving the brush over the same spot will increase the opacity if the brush is lifted in the meantime. Painting over with the same stroke has no such effect. If Incremental is active the brush will paint with full opacity independent of the slider's setting. This option is available for all paint tools except those which have a "rate" control, which automatically implies an incremental effect. See also വിഭാഗം 2, "ലെയർ മോഡുകൾ".

3.1.3. Paint Mode Examples

താഴെ പറയുന്ന ഉദാഹരണങ്ങളിൽ GIMP ന്റെ പെയിന്റ് മോഡുകൾ ചില വിവരിക്കുന്നു:

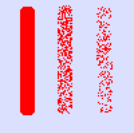
Dissolve

ചിത്രം 14.43. മോഡ് ഉദാഹരണം പിരിച്ചു

രണ്ട് ബ്രഷ്-സ്ട്രോക്കുകൾ എയർബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് നടത്തിയ അതേ ഫസി വൃത്താകൃതിയിലുള്ള ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച്. ഇടതുപക്ഷ: സാധാരണ മോഡ്. വലത്: മോഡ് മാത്രം.

അതാര്യതയോടെ ഏതെങ്കിലും പെയിന്റ് 100% കുറഞ്ഞ വേണ്ടി, ഇത് വളരെ ഉപകാരപ്രദമായ മോഡ് സുതാര്യത ഊരും എന്നാൽ പെയിന്റ് അപേക്ഷിക്കുന്ന പ്രോബബിലിറ്റി നിർണ്ണയിക്കുന്നു ഇല്ല. ഈ പെയിൻറ്-സ്ട്രോക്കുകൾ അല്ലെങ്കിൽ പൂരിപ്പിക്കൽ ശണ്ഠകൂടി നൈസ് പാറ്റേണുകൾ നൽകുന്നു.

ചിത്രം 14.44. ചിത്രരചനക്ക് മോഡ് ലയിപ്പിക്കുക



ഈ ചിത്രം പശ്ചാത്തല പാളി ആൽഫ ചാനൽ മാത്രം ഉണ്ട്. പശ്ചാത്തല നിറം ആകാശ നീല. പെൻസിൽ വിവിധ opacities മൂന്നു സ്ട്രോക്കുകൾ: 100%, 50%, 25%. മുൻവശം നിറം പിക്സൽ brushstroke സഹിതം ചിതറിപ്പോയി.

Behind

ചിത്രം 14.45. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Behind"

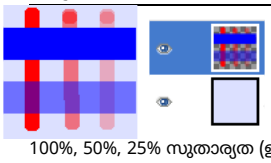
ഒരു നീല പശ്ചാത്തലത്തിൽ പാളി മേൽ Wilber

Layers dialog

Filled with pattern

ഈ മോഡ് മാത്രം പാളി സുതാര്യ പ്രദേശങ്ങളിൽ പെയിന്റ് ബാധകമാണ്: ലോവർ അതാര്യത, കൂടുതൽ പെയിന്റ് പ്രയോഗിക്കുന്നു. ഇപ്രകാരം കൈനടി പ്രദേശങ്ങൾ മഷി ബാധകമാകുന്നില്ല; സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ മഷി സാധാരണ മോഡിൽ അതേ പ്രതീതി ഉണ്ട്. ഫലം എപ്പോഴും അതാര്യവസ്ഥയ്ക്ക് വർധന. ഗതി ഇതൊന്നും ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ അഭാവം പാളികൾ വേണ്ടി ഫലപ്രദമാകൂ.
മുകളിലെ ഉദാഹരണത്തിൽ സ്വരൂപത്തിൽ, Wilber മുകളിലെ പാളി, സുതാര്യത ചുറ്റപ്പെട്ട് ഓൺ ആണ്. താഴത്തെ പാളി ഖര ഇളം നീല ആണ്. Fill Whole Selection ഓപ്ഷൻ മുഴുവൻ പാളി തിരഞ്ഞെടുത്തു കൂടെ ബക്കറ്റ് നിറയാൻ ഉപകരണം, ഉപയോഗിച്ചു. ഒരു പാറ്റേൺ ബക്കറ്റ് നിറയാൻ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ചു.
അടുത്ത ചിത്രം (ചുവടെ) രണ്ടു പാളികൾ ഉണ്ട്. ഉപരിതല പാളി സജീവമാണ്. പെൻസിൽ മൂന്നു brushtrokes, 100%, 50%, 25% എന്ന ചുവന്ന നിറം: പാളി മാത്രമേ സുതാര്യമായ അല്ലെങ്കിൽ സെമി സുതാര്യമായ പിക്സലുകൾ വരച്ചുചേർത്തു.

ചിത്രം 14.46. "Behind" മോഡിൽ പെയിന്റിംഗ്



100%, 50%, 25% സുതാര്യത (ഇടത്ത് നിന്നും വലത്തോട്ട്) ചിത്രകല

Color Erase

ചിത്രം 14.47. ലയർ മോഡ് ഉദാഹരണത്തിന് "Color erase"

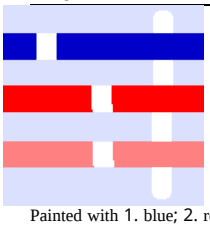
ഒരു നീല പശ്ചാത്തലത്തിൽ പാളി മേൽ Wilber

White foreground color erased

ഈ മോഡ് ഭാഗിക സുതാര്യതയോടെ തത്സ്ഥാനത്ത്, മുൻഭാഗത്തെ മായ്ക്കുന്നു. അതു Color to Alpha ഫിൽട്ടർ, brushstroke വിസ്തൃതി പ്രയോഗിച്ചു പോലെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ കൈവശമുണ്ടെന്നും പാളികൾ ഈ മാത്രമെ ശ്രദ്ധിക്കുക; അല്ലാത്തപക്ഷം, ഈ മോഡ് സാധാരണം സമാനമാണ്.
മുകളിലെ ഉദാഹരണത്തിൽ സ്വരൂപത്തിൽ, നിറയ്ക്കുക പ്രയോഗം ബക്കറ്റ് നിറം അങ്ങനെ Wilber വെളുത്ത ഭാഗങ്ങൾ മായ്ച്ചു നീല പശ്ചാത്തലത്തിൽ വഴി കാണിക്കുന്നു ചെയ്തു വെളുത്ത ആയിരുന്നു.
താഴെ ഈ ചിത്രത്തിൽ പാളി, പശ്ചാത്തല പാളി ഉണ്ട്. പശ്ചാത്തല നിറം ആകാശ നീല. പെൻസിൽ മൂന്നു brushtrokes:

1. നീല പ്രദേശം കൃത്യമായ നിറം മാത്രം ഈ നീല നിറം മായ്ച്ചു.
2. ചുവന്ന പ്രദേശം കൃത്യമായ നിറം. ഈ ചുവന്ന നിറം മാത്രം, അതിന്റെ സുതാര്യത മായ്ച്ചു. മായ്ച്ചു പ്രദേശങ്ങൾ സുതാര്യമായ നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത്.
3. പാളി പശ്ചാത്തലം ആകാശ നീല നിറം മാത്രം ഈ നിറം മായ്ച്ചു.

ചിത്രം 14.48. "Color Erase" മോഡിൽ പെയിന്റിംഗ്



Painted with 1. blue; 2. red; 3. background color

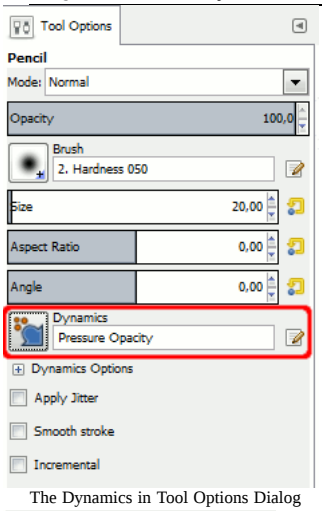
3.1.4. Further Information

നൂതന ഉപയോക്താക്കൾക്ക് യഥാർത്ഥത്തിൽ ഒരു ഉപ-പിക്സൽ തലത്തിൽ ഓപ്പറേറ്റ് പല്ലുള്ള-തോന്നുന്ന ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദക ഒഴിവാക്കാൻ ആ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ അറിയാൻ താൽപര്യം തോന്നാം. ഈ ഒരാൾ അനന്തരഫലമാണ് അത്തരം സർക്കിൾ ബ്രഷോ ഒരുത്തനെപ്പോലെ ഒരു ഹാർഡ് ഇരുവായ്ത്തലയുള്ള ബ്രഷ്, പ്രവർത്തിക്കാൻ പോലും, brushstroke വിളുമ്പിൽ പിക്സലുകൾ ഭാഗികമായി മാത്രം ബാധിക്കില്ല എന്നതാണ്. നിങ്ങൾ (നല്ല സെലക്ഷൻ നേടുന്നതിനു, അല്ലെങ്കിൽ വെട്ടി ഒട്ടിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ ഓപ്പറേറ്റിങ് പിക്സൽ-ബൈ-പിക്സൽ ഉയർന്ന സൂം നിലയിൽ ആവശ്യമാണ് ഏത്) എല്ലാ-അല്ലെങ്കിൽ-ഒന്നും ഉണ്ട് വേണമെങ്കിൽ, ഉപയോഗിക്കാൻ പെൻസിൽ ടൂൾ, ഏത് ചെയ്യുന്നു എല്ലാ നയപ്രഖ്യാപന തികച്ചും കഠിനവും ഉപ-പിക്സൽ വിരുദ്ധ-അലിയാസിങ് നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു.

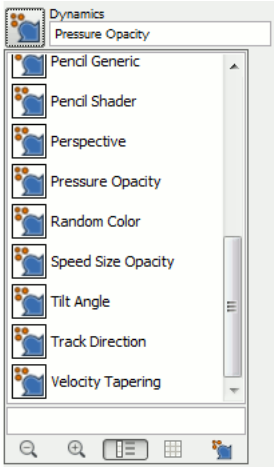
3.2. Dynamics

The dynamics apply a more "real feeling" to the brush by connecting one or more of the brush parameters to the way of using the brush. You may for instance let the width of the pencil vary according to the speed of the stylus or the mouse, make the color saturation depending on the stylus pressure, make the color changing as the direction of the brush changes on the canvas, and so on. You may choose among several presets or define your own. The dynamics are created to be used together with drawing tablets, but some are available using the mouse.
The dynamics will make some of the behaviors of the drawing tools act more like the physical ("real") tools.

ചിത്രം 14.49. Dynamics in Tool Options



The Dynamics in Tool Options Dialog

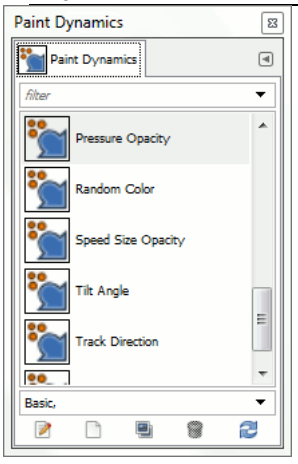


The Dynamics Preset List

The Dynamics area in the Tool Option dialog shows from left to right, the button to open the list containing the available dynamic presets, a field displaying the name of the current preset, and rightmost the edit button. Click on the button to open the dialog window displaying the available dynamics presets and select another preset.

3.2.1. The Paint Dynamics Selection Dialog

ചിത്രം 14.50. The Paint Dynamics Selection Dialog



The Paint Dynamics dialog window can be opened

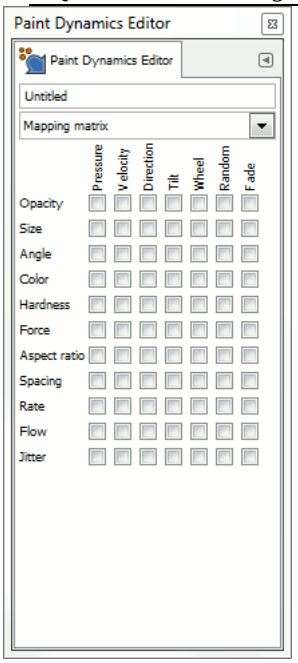
- from the image-menu: Windows → Dockable Dialogs → Paint Dynamics,
- or by clicking on the Open the dynamics selection button in the list of dynamics presets.

The Paint Dynamics dialog is a dockable dialog; please see the section വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" for help on manipulating it.
From this dialog you can select from all the available presets, just as from the list of dynamics presets. In addition there are five buttons:

- Edit dynamics: Click on this to edit the selected dynamics.
- Create a new dynamics: Do just that.
- Duplicate this dynamics: Make a copy of the selected dynamics.
- Delete this dynamics: Delete the selected dynamics.
- Refresh dynamics: Update the dynamics list.

3.2.2. Editing Paint Dynamics

ചിത്രം 14.51. Editing Paint Dynamics



The Paint Dynamics Editor can be called from:

- the edit button in the Tool Options dialog,
- the Paint Dynamics selection dialog by clicking either the Edit Dynamics button or the Create a New Dynamics button.

You select the desired behaviors by clicking in the small squares. Clicking a second time will unselect the marking.

> **കുറിപ്പ്**
> Pre-installed dynamics are grayed out meaning you are not allowed to change the settings. To edit the options you have to work on a copy made from one of the pre-installed dynamics or create a new dynamics.

3.2.3. The Paint Dynamics Matrix

The main part of the edit dialog is a table where you can decide which brush parameters should be affected by the way you use the stylus or the mouse. You can enable as many parameters and parameter combinations you want, but usually the fewer the better.
Each column in the table represents a stylus or mouse action except the random and the fade functions. All functions works with graphic tablet. Some of the functions are also available using the mouse. These functions are marked in the tables. The descriptions are using the default settings of all functions

- Pressure: It allows you to decide which aspects of the tool's action will be affected by pressing the stylus against the tablet.
- Velocity: (mouse) This is the speed of the brush.
- Direction: (mouse) This is the moving direction of the brush.
- Tilt: The behavior of the function depends on the tilting of the stylus.
- Wheel: The output depends on the rotation of the stylus or the setting of the wheel on the airbrush pen.
- Random: (mouse) The selected option will change at random.
- Fade: (mouse) The selected option will be faded in or out depending on the settings of the fade options in the Dynamic Options menu of the Tools Option dialog.

Each row shows a brush parameter and seven check-boxes, one for each action. You connect the parameters to the actions by clicking the appropriate boxes. Clicking on a selected box will unselect the connection.

അതാര്യത

Pressure: Press harder to make the drawing less transparent.
Velocity: (mouse) The opacity decreases as the speed of the stylus increases.
Direction: (mouse) The opacity depends on the direction of the stylus or the mouse. The effect seems to have a touch of randomness built in.
Tilt: The opacity depends on the tilt of the stylus.
Wheel: TO DO
Random: (mouse) The opacity changes at random in the interval set by the opacity slider in the Tool Options dialog.
Fade: (mouse) Starting with full transparency and ending with the opacity set by the opacity slider in the Tool Options dialog.

വലുപ്പം

Pressure: Press harder to make the brush wider.
Velocity: (mouse) Increasing speed decreases the width of the brush.
Direction: (mouse) The size of the brush depends on the moving direction of the stylus or the mouse. The effect seems to have a touch of randomness built in.
Tilt: The size of the brush depends on the tilt of the stylus.
Wheel: TODO
Random: (mouse) The size of the brush changes at random up to the size set in the brush size slider in the Tool Options dialog.
Fade: (mouse) Fades from a narrow brush to the size set by the brush size slider in the Tools Options dialog.

കോൺ

TO DO

നിറം

By default the color is picked from the foreground color in the toolbox. However, if the color is activated in the dynamics editor, the color is instead collected from the active gradient.
Velocity: (mouse) At slow speeds the color is collected from the right side of the gradient. As the speed increase the color is picked more and more from the left side of the gradient.
Direction: (mouse) The direction determine where on the gradient the color is picked from. The effect seems to work a bit on random.
Random: (mouse) The color is picked at random from the gradient.
Fade: (mouse) The start color is collected from the left side of the gradient and then more and more from the right side during the stroke. The behavior of the fading is set in the Fade Options in the Tool Options Dialog.

കാഠിന്യം

The hardness option is useful only for fuzzy brushes.
Velocity: (mouse) At slow speed the brush is hard and become more fuzzy as the speed increase.
Random: (mouse) The fussiness of the brush varies at random.
Fade:(mouse) The brush become less fuzzy during the stroke. The behavior of the fading is set in the Fade Options in the Tool Options Dialog.

Force

TO DO

Aspect Ratio

The Aspect Ratio Slider in the Tool Options Dialog must be set to other values than the default value of 0.00 to activate the dynamics. If the aspect ratio slider is set to a negative value the width of the brush will vary while the height of the brush is constant. If the slider is set to a positive value only the height of the brush will vary.
Velocity: (mouse) The aspect ratio of the brush (width / height) varies with the speed of the brush.
Direction: (mouse) The aspect ratio of the brush varies with the moving direction of the brush. The effect seems to have a touch of randomness built in.
Random: (mouse) The aspect ratio of the brush varies at random.
Fade: (mouse) If the Aspect Ratio Slider is set to a positive value the brush will fade from full height at the start of the stroke to the height set by the aspect ratio slider. If the slider is set to a negative value the brush fades from full width to the width set by the aspect ratio slider. The behavior of the fading is set in the Fade Options in the Tool Options Dialog.

Spacing

Spacing is the distance between the marks set by the brush when drawing lines. With this option set the spacing is affected by how the stylus or mouse is used.
Velocity: (mouse) The spacing between the footprints of the brush increases with increasing speed.
Direction: (mouse) The spacing varies with the moving direction of the brush. The effect seems to have a touch of randomness built in.
Random: (mouse) The spacing varies at random.
Fade: (mouse) Starting with a wide spacing and gradually make the spacing narrower. The behavior of the fading is set in the Fade Options in the Tool Options Dialog.

നിരക്ക്

This option applies to the Airbrush, Convolve tool, and Smudge tool, all of which have time-based effects.
The actions of these tools are more or less quick. The amount of Rate depends on the setting of the Rate slider in the Tool Options dialog.

Flow

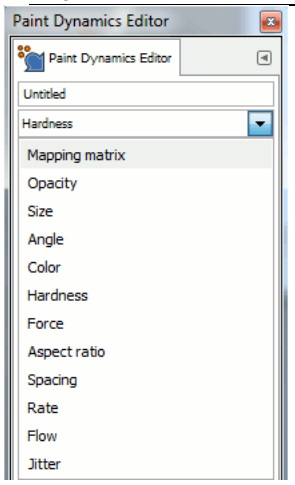
Significant only for the Airbrush: more or less paint is delivered. The amount of flow depends on the setting of the Flow slider in the Tool Options dialog.

Jitter

Normally the brush draws a line by printing the brush marks close together. Adding jitter means that the brush prints are scattered along the line. The amount of scattering depends on the setting of the jitter slider in the Tool Options dialog window.
Pressure: At low pressure the brush prints are spread according to the value set in the jitter amount slider. As the pressure increases the scattering amount decreases.
Velocity: (mouse) At slow speed the brush prints are spread according to the value set in the jitter amount slider. As the speed increase the scattering amount decrease.
Direction: (mouse) The jitter effect depends on the direction of the brush. The effect seems to have a touch of randomness built in.
Random: (mouse)The jitter varies at random.
Fade: (mouse) Starting with no jitter and ending with the amount of jitter set in the jitter amount slider. The behavior of the fading is set in the fade options in the Tool Options dialog.

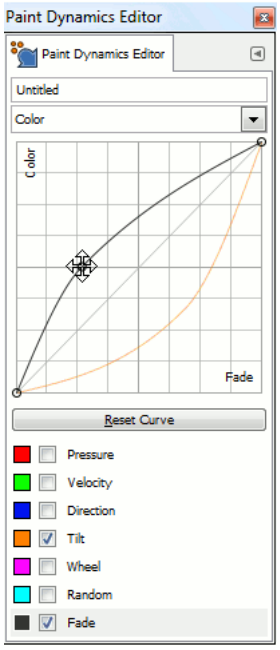
3.2.4. Customizing the Dynamics

ചിത്രം 14.52. Customizing the Dynamics



If the current options do not suits you, you may fine-tune the settings from the Paint Dynamics Editor. Click on the down arrow to open the drop down menu and then select what option to change.

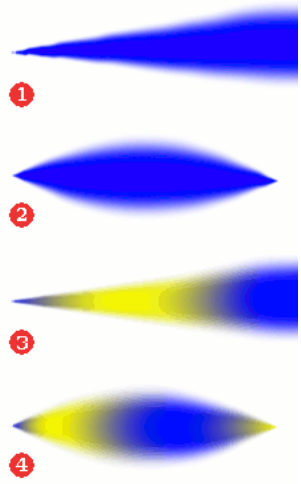
ചിത്രം 14.53. The Fine Tuning Curve



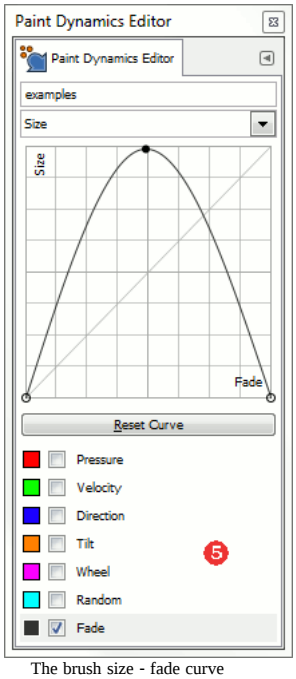
Click on one of the options to open the customizing dialog. The upper part of the dialog contains a curve where you can adjust the behaviour of the chosen parameters selected in the lower part of the dialog. You can drag the curve by pointing on it with the mouse pointer, holding down the left mouse button and the move the curve wherever you want inside the diagram.

3.2.5. Dynamics Examples

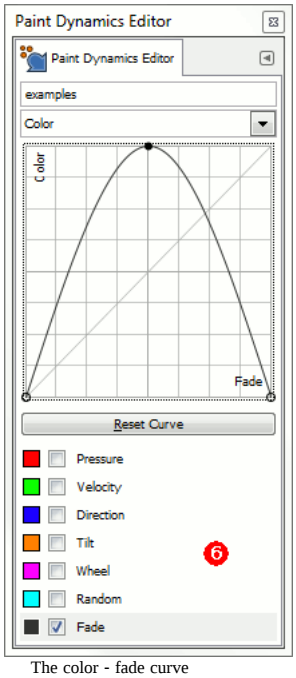
ചിത്രം 14.54. Dynamics Options



The brush strokes



The brush size - fade curve



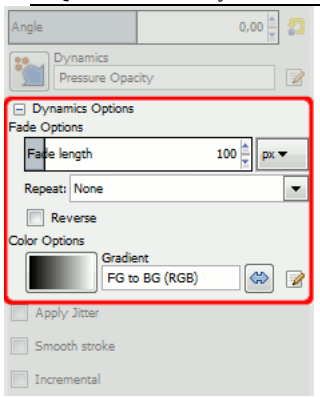
The color - fade curve

The examples shown are very brief, but will perhaps give you an idea of how to use this functions. Feel free to try other combinations. In these examples the foreground color is set to blue (#0000ff) and the background color to yellow (#ffff00). Fading: 200 pixels. Paintbrush size: 72. All other settings are the default values except for those values changed

- Example 1 shows the result when the brush size is connected to the fading. Default options. The brush size starts as zero and increase to the size set in the brush size slider in the Tools Options Dialog.
- In example 2 the brush size is still connected to the fade tool, but the fade curve is set as in image 5. The brush size starts at zero, fades up to full size and then fades down to zero again.
  The full fade length is set along the x-axis from left to right. The y-axis determines the size of the brush. At the bottom the brush size is zero, and at the top of the diagram the brush is set to the full size according to the size set in the slider in the Brush Options Dialog. Study the example and the curve to see the relationship.
- In example 3 the brush size is disconnected from the fade tool. The color is connected with the fade option with the curve set as in image 6. At the start of the drawing the color is picked from the left side of the gradient, then gradually more from the right side of the gradient and then finally fading back to the left side again.
  As usual the x-axis is the total fade length. When the curve is near the bottom of the diagram the color is picked from the left side of the gradient. With the curve at the top of the diagram the color is picked from the right side of the gradient.
- The last example shows a combination of these two settings. Both the size of the brush and the color are connected to the fading function with the curves set as in image 5 and 6.

3.2.6. Dynamics Options

ചിത്രം 14.55. Dynamics Options

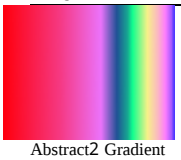


Many of the dynamics behaviors also depends on the settings of the Dynamics Options in the Tool Options dialog and vice versa. For example the fading will not work if it is not applied in the Dynamics section.

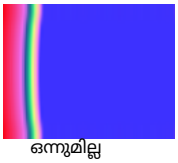
Fade Options

This slider determines the length of the fading. What will actually happen depends on the setting of the Dynamic. If set to act on the color for example, the color will be taken from the current gradient starting from the left side of the gradient and moving toward the right side of the gradient.
The Fade Options has a drop down list determining how the fading is repeated.

ചിത്രം 14.56. Illustration of the effects of the three gradient-repeat options, for the Abstract 2 gradient.

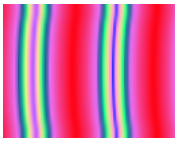


Abstract2 Gradient



ഒന്നുമില്ല

Sawtooth


Triangular

This option determines what happens if a brush stroke extends farther than the Length specified by the slider. There are three possibilities:

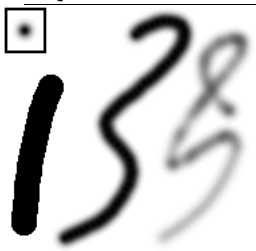
- None ഗ്രേഡിയന്റ് അവസാനം മുതൽ നിറം സ്ട്രോക്ക് ബാക്കി മുഴുവൻ ഉപയോഗിക്കും ഇതിനർത്ഥം;
- Sawtooth wave ഗ്രേഡിയന്റ് പലപ്പോഴും ഒരു നിറം തുടർച്ചയില്ലായ്മ താനേ ആദിയിൽ, നിന്ന് പുനരാരംഭിക്കും ഇതിനർത്ഥം;
- Triangular wave means that the gradient will be traversed in reverse, afterwards bouncing back and forth until the end of the brush stroke.

Color Options

Here you can choose the gradient to use as color source when using the brush with the color option set. Click on the box showing the gradient to change to another one from the gradient list.
If no color option is selected in the currently used dynamics, the brush will use the foreground color set in the toolbox.

3.3. ബ്രഷ് ഉപകരണങ്ങൾ (പെൻസിൽ, അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു, എയർബ്രഷ്)

ചിത്രം 14.57. Painting example



മൂന്ന് സ്ട്രോക്കുകൾ ഒരേ ചുറ്റും ഫസി ബ്രഷ് (ഇടതുഭാഗത്ത് മുകളിലെ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ഔട്ട്ലൈൻ) ചായം, പെൻസിൽ (ഇടത്), അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു (മധ്യം), ഒപ്പം എയർബ്രഷ് (വലത്) ഉപയോഗിച്ച്.

ഈ ഗ്രൂപ്പിൽ ഉപകരണങ്ങൾ GIMP ന്റെ അടിസ്ഥാന പെയിന്റിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ, അവർ ഈ വിഭാഗത്തിൽ ഒരുമിച്ചു ചർച്ച ആസ്തി പൊതുവായി മതിയായ സവിശേഷതകൾ. എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ പൊതുവായുള്ള സവിശേഷതകൾ Common Features വിഭാഗത്തിൽ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു. ഒരു വ്യക്തിഗത ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുക സവിശേഷതകൾ ആ ഉപകരണം പറ്റിച്ചേർന്നു വിഭാഗത്തിൽ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.
പെൻസിൽ ഈ ഗ്രൂപ്പിൽ പ്രയോഗങ്ങളുടെ പ്രാകൃതമായ; അതു ഹാർഡ്, നോൺ-അപരത്വമാണ് വിരുദ്ധ വെഫ്റ്റ് ചെയ്യുന്നു. അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു ഇന്റർമീഡിയറ്റ്; അതു ഒരുപക്ഷേ ഗ്രൂപ്പിന്റെ ഏറ്റവും സാധാരണയായി ഉപയോഗിക്കുന്ന. എയർബ്രഷ് ഏറ്റവും വഴങ്ങുന്ന നിയന്ത്രിക്കാവുന്ന ആണ്. ഈ വഴക്കം പുറമേ എന്നാൽ അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു അധികം ഉപയോഗിക്കാൻ കുറച്ചുകൂടി കൂടുതൽ ബുദ്ധിമുട്ടാണ് ചെയ്യുന്നു.
ഈ ഉപകരണങ്ങൾ എല്ലാ അടിസ്ഥാന പാലറ്റ് നിന്ന് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് നിന്ന് ഒന്നുകിൽ അതേ നയപ്രഖ്യാപന, വർണ്ണങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്തതിന് സമാന ഓപ്ഷനുകൾ പങ്ക്. എല്ലാ മോഡുകൾ വൈവിധ്യമാർന്ന ചിത്രകല കഴിവുള്ളവയാണ്.

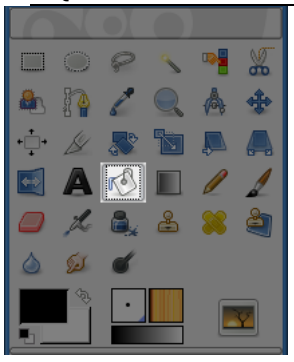
3.3.1. Key modifiers

Ctrl,
പിക്സൽ നിറം ലേക്ക് (Toolbox Color Area പ്രദർശിപ്പിച്ച അല്ലാത്തത്) പാളി ഏതെങ്കിലും പിക്സൽ മേലെ ക്ലിക്ക് പുരോതല നിറം സജ്ജീകരിക്കുന്നു: **Ctrl** കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക ഒരു Color Picker ഈ ഉപകരണങ്ങൾ ഓരോ മാറ്റുന്നു.

മാറ്റം
ഈ കീ വര മോഡിലേക്ക് ഈ ഉപകരണങ്ങൾ മതിയാവില്ല. ഹോൾഡിംഗ് **Shift** Button 1 ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ ഒരു വര സൃഷ്ടിക്കും. തുടർച്ചയായ ക്ലിക്കുകൾ കഴിഞ്ഞ വരിയുടെ അവസാനം നിന്നും ആ നേരായ ഡ്രോയിംഗ് തുടരും.

3.4. ബക്കറ്റ് നിറയാൻ

ചിത്രം 14.58. Toolbox Fill



ഈ ഉപകരണം നിലവിലെ മുന്ഭാഗത്തെ ഒരു നിര നിറയുന്നു. നിങ്ങൾ എങ്കിൽ **Ctrl** + click ഉപയോഗിക്കാൻ ബക്കറ്റ് ടൂൾ, പകരം പശ്ചാത്തല നിറം ഉപയോഗിക്കും. ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ എങ്ങനെ സജ്ജമാക്കി, ബക്കറ്റ് നിറയാൻ ഉപകരണം ഒന്നുകിൽ മുഴുവൻ നിരക്കു നിറെക്കും ആയ നിറങ്ങൾ നിങ്ങളെ ക്ലിക്ക് പോയിന്റ് സമാനമായ മാത്രം ഭാഗങ്ങൾ ആശ്രയിച്ച്. ഉപകരണം ഐച്ഛികങ്ങൾ വഴി സുതാര്യത കൈകാര്യം ബാധിക്കും.
ഫിൽ തുക നിങ്ങൾ വ്യക്തമാക്കിയ പരിധി നിറയ്ക്കുക ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. ഫിൽ ഉമ്മരപ്പടി (ഇതിൽ മാജിക് പ്രവൃത്തികൾ തല്ലാണോ വഴി സമാനമായ) എത്രമാത്രം ഫിൽ പ്രചരിപ്പിക്കാനും നിർണ്ണയിക്കുന്നു. ഫിൽ നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് എവിടെ പോയിന്റ് ആരംഭിക്കുന്ന നിറം അഥവാ ആൽഫാ മൂല്യം "too different" വരെ പുറമെയുള്ള പരത്തുന്നു.
മുമ്പെന്നത്തേക്കാളും മറ്റൊരു നിറവും (പോലുള്ള ടെക്സ്റ്റ് പാളി അക്ഷരങ്ങൾ) സുതാര്യമായ പാളിയായി വസ്തുക്കൾ പൂരിപ്പിക്കുക ചെയ്യുമ്പോൾ, പഴയ നിറം ഒരു

അതിർ ഇപ്പോഴും വസ്തുക്കൾ ചുറ്റുന്ന കണ്ടെത്താം. ഈ ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗ് നിറയ്ക്കുക ബക്കറ്റ് ഒരു കുറഞ്ഞ ഫിൽ-ഉമ്മരപ്പടി കാരണം. ഒരു കുറഞ്ഞ ദൂരമാണു വച്ച് ബക്കറ്റ് പ്രയോഗം അർദ്ധസുതാര്യം പിക്സൽ പൂരിപ്പിക്കുക ഇല്ല; അവർ തങ്ങളുടെ യഥാർത്ഥ നിറം പ്രമാണിച്ചു കാരണം അവർ ഫിൽ നേരെ നിലക്കും. നിങ്ങൾ തികച്ചും സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങളിൽ നിറയ്ക്കാൻ ചെയ്യണമെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ "Lock" ഓപ്ഷൻ (പാളികളുടെ ഡയലോഗിൽ) പരിശോധിക്കാതെ എന്ന് ഉറപ്പുവരുത്തേണ്ടതുണ്ട്. ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, പാളി നോൺ സുതാര്യമായ ഭാഗങ്ങൾ മാത്രമേ നിറയും.

3.4.1. Activating the tool

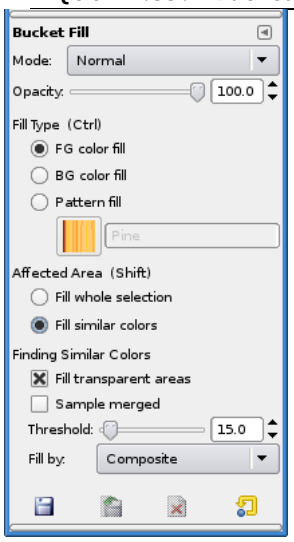
- You can find the Bucket Fill tool from the image-menu through: Tools → Paint Tools → Bucket Fill
- You can also call it by clicking the tool icon: in the toolbox.
- അല്ലെങ്കിൽ **Shift** + **B** കീകൾ അമർത്തി.

3.4.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

- **Ctrl** ബി.ജി. കളർ ഉപയോഗം പൂരിപ്പിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ FG കളർ ഫ്ലൈ നിറയ്ക്കുക ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നു.
- **Shift** സമാന കളർ നിറയ്ക്കുക അല്ലെങ്കിൽ ഫ്ലൈ മുഴുവനുമുള്ള തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ഫിൽ ഉപയോഗം ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നു.

3.4.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.59. "Bucket Fill" tool options



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Mode; Opacity

ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ സാധാരണമാണ് ഉപാധികൾക്ക് സഹായത്തിന് Paint Tools കാണുക. ബക്കറ്റ് നിറയാൻ പ്രയോഗം മാത്രമായുള്ള ഓപ്ഷനുകൾ മാത്രം ഇവിടെ വിശദീകരിച്ചു ചെയ്യുന്നു.

Fill Type

GIMP മൂന്നു ഫിൽ തരത്തിലുള്ള:

FG Color Fill

നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം പൂരിപ്പിക്കുക നിറം സജ്ജീകരിക്കുന്നു.

BG Color Fill

sets the fill color to the currently selected background color.

Pattern Fill

നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത മാതൃക ഫിൽ നിറം സജ്ജീകരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ലിസ്റ്റ് ഒരു തുള്ളി ഉപയോഗിക്കുന്നതിനുള്ള പാറ്റേൺ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.
ഈ ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റ് ഉപയോക്താവ് അടുത്ത ഫിൽ ഓപ്പറേഷൻ ന് ഉപയോഗിക്കാൻ പല ഫിൽ പാറ്റേണുകളുടെ ഒന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു. ഇതിൽ ലിസ്റ്റ് അശോകനും വിധത്തിൽ സെലക്ടർ താഴെയുള്ള നാലു ബട്ടണുകൾ നിയന്ത്രണത്തിലാണ്.

Affected Area

മുഴുവൻ നിരക്കു നിറയ്ക്കുക

ഈ ഓപ്ഷൻ ജിമ്പ് ഒരു പ്രീ നിലവിലില്ലാത്ത നിരക്കു അല്ലെങ്കിൽ മുഴുവൻ ചിത്രം പൂരിപ്പിക്കുക ചെയ്യുന്നു. ഒരേ കാര്യം ദ്രുതഗതിയിലുള്ള സമീപനം നിരക്കു കരയിൽ വിട്ടുകൊടുത്തത് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് മുൻഭാഗത്തെ, പശ്ചാത്തലം അല്ലെങ്കിൽ പാറ്റേൺ നിറം വലിച്ചുകൊണ്ട് ആകാം.

സമാനമായ നിറങ്ങൾ നിറയ്ക്കുക

ഇതാണ് സ്ഥിരസ്ഥിതി ക്രമീകരണം: ഉപകരണം നിങ്ങളെ ക്ലിക്കുചെയ്തതായി ലേക്കായി പിക്സൽ സമീപം ഒരു നിറത്തിൽ പ്രദേശത്തെ നിറയുന്നു. നിറം സാമ്യം നിങ്ങൾക്ക് ഒരു മൂല്യം അല്ലെങ്കിൽ ഒരു കഴ്സർ സ്ഥാനത്തിന്റെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു തെളിച്ചം ഉമ്മരപ്പടി anusarichayirikum.

സമാന നിറങ്ങൾ കണ്ടെത്തുന്നു

ഈ വകുപ്പുപ്രകാരം രണ്ട് രീതിയിൽ കണ്ടെത്താനാവും:

Fill Transparent Areas

ഓപ്ഷൻ Fill Transparent Areas താഴ്ന്ന അതാര്യതയോടെ പ്രദേശങ്ങൾ നിറയ്ക്കുന്നത് സാധ്യത ഒരുക്കുന്നു.

സാമ്പിൾ ലയിപ്പിച്ചു

ഓപ്ഷൻ Sample Merged എല്ലാ പാളികളിൽ ഒരുപറ്റം ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നു. സാമ്പിൾ ലയിപ്പിച്ച സജീവ എങ്കിൽ, ഫില്ലുകളെ ദൂരമാണു പരിശോധനയ്ക്ക് നിറം വിവരങ്ങൾ അധിക സ്ഥിതി, ഒരു താഴ്ന്ന പാളി ന് കഴിയും. ലളിതമായി താഴെതട്ടിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുത്ത് മുകളിൽ ഒരു പാളി വർണ്ണം വെയ്റ്റേജിനു ദൃശ്യം ഉറപ്പാക്കുക.

ഉമ്മറം

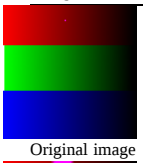
ത്രെഷോൾഡ് സ്ലൈഡർ ഏത് നിറം തൂക്കവും ഫിൽ അതിരുകൾ വേണ്ടി കണക്കാക്കുക ലെവൽ സജ്ജമാക്കുന്നു. ഉയർന്ന ക്രമീകരണം ഒരു മൾട്ടി നിറമുള്ള ചിത്രത്തിന്റെ കൂടുതൽ നിറെക്കും ഒപ്പം അതുപോലെ, താഴ്ന്ന ക്രമീകരണം കുറവ് പ്രദേശം നിറെക്കും.

Fill by

ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ജിമ് സാമ്യം കണക്കുകൂട്ടാൻ ആൻഡ് നിറയുന്നത് അതിരിൽ നിർണ്ണയിക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കുന്ന എന്നു ഏത് ഘടകം തിരഞ്ഞെടുക്കാം.
താങ്കൾക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നവ ഘടകങ്ങൾ Composite, Red, Green, Blue, Hue, Saturation ആൻഡ് Value ആകുന്നു.
ഈ ഓപ്ഷൻ മനസ്സിലാക്കാൻ എളുപ്പമല്ല. ഉദാഹരണത്തിന്, തിരഞ്ഞെടുത്ത റെഡ് ചാനൽ ചെയ്തിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ഏതെങ്കിലും പിക്സൽ ന് സെറ്റ്

ഉമ്മരപ്പടി തക്കവണ്ണം ക്ലിക്കുചെയ്യുമ്പോൾ പിക്സൽ ലേക്ക് *the red channel* സമാനമായ ഐലന്റ് പിക്സൽ വേണ്ടി ഉപകരണം തിരയലുകൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ. ഒരു ഉദാഹരണം ഇതാ:
യഥാർത്ഥ ചിത്രം: ശുദ്ധമായ നിറങ്ങൾ ഘനമായ മൂന്ന് സ്ട്രിപ്പുകൾ. ചുവപ്പ് (255; 0; 0), ഗ്രീൻ (0; 255; 0), ബ്ലൂ (0; 0; 255). നാം മജന്ത നിറം 15 സജ്ജമാക്കാം പരിധി കൂടെ ബക്കറ്റ് പൂരിപ്പിക്കുന്ന ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കാൻ പോകുന്നത്.
ചിത്രം 1: = കോംപോസിറ്റ് മാർഗം നിറയ്ക്കുക. നാം തുടർച്ചയായി മൂന്ന് നിറം സ്ട്രിപ്പുകൾ എത്രതവണ. ഓരോ സ്ട്രിപ്പ് ഉമ്മരപ്പടി പ്രകാരം നിറഞ്ഞു.
ചിത്രം 2: മാർഗം = റെഡ് നിറയ്ക്കുക. നാം ചുവന്ന സ്ട്രിപ്പ് എത്രതവണ. ഉപകരണം സെറ്റ് ഉമ്മരപ്പടി തക്കവണ്ണം ചുവന്ന ചാനലിൽ സമാനമായ വില ഉള്ള ഐലന്റ് പിക്സലുകൾ തിരയുന്നു. മാത്രം ഒരു ഇടുങ്ങിയ പ്രദേശത്ത് ഈ മാനദണ്ഡങ്ങൾ യോജിക്കുന്നു. പച്ച, നീല മുനമ്പിലെ, ചുവന്ന ചാനലിൽ പിക്സൽ മൂല്യം ക്ലിക്കുചെയ്ത പിക്സൽ ചുവന്ന ചാനൽ മൂല്യം വളരെ വളരെ വ്യത്യസ്തമായ, 0: നിറം അവർക്ക് പ്രചരിപ്പിക്കാനും ഇല്ല.
ചിത്രം 3: മാർഗം = റെഡ് നിറയ്ക്കുക. നാം പച്ച സ്ട്രിപ്പ് എത്രതവണ. അവിടെ ചുവന്ന ചാനൽ എത്രതവണ പിക്സൽ മൂല്യം 0. എല്ലാ പച്ച ലെ പിക്സൽ നീല സ്ട്രിപ്പുകൾ ചുവന്ന ചാനൽ മൂല്യം (0); അവരൊക്കെയും വരച്ചുചേർത്തു.

ചിത്രം 14.60. "Fill By" ഉദാഹരണത്തിന്


Original image

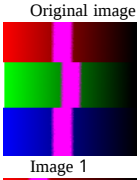


Image 1

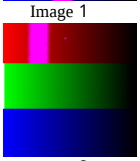


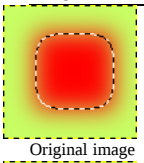
Image 2

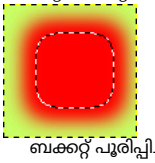
Image 3

3.4.4. Fill a feathered selection

കടൽപുറത്തെ അരികുകളുള്ള നിരക്കു ആവർത്തിച്ചു ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലൂടെ, ക്രമാനുഗതമായി കടൽപുറത്തെ അതിർത്തി പൂരിപ്പിക്കുക:

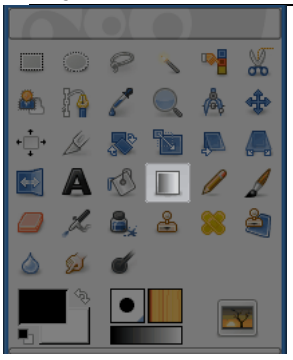
ചിത്രം 14.61. "Fill a feathered Selection" ഉദാഹരണത്തിന്


Original image


ബക്കറ്റ് പൂരിപ്പിച്ച ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് 3 തവണ കൂടുതൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത ശേഷം

3.5. കൂട്ടിക്കലര്ത്തുക

ചിത്രം 14.62. The Blend tool in Toolbox



ഈ ഉപകരണം സ്വതവേ മുന്നിലും പശ്ചാത്തലത്തിലും നിറങ്ങൾ ചെരിവുമാനം നാഴികകല്ലായി തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്ത് നിറയുന്നു ധാരാളം ഓപ്ഷനുകൾ ഉണ്ട്. ഒരു നാഴികകല്ലായി തയ്യാറാക്കുന്നതിനായി, ഗ്രേഡിയന്റ് പോയി നിങ്ങളുടെ നാഴികകല്ലായി വലത് സ്ഥാനവും വലിപ്പം തോന്നുന്നുവെണെങ്കിൽ മൌസ് ബട്ടണ് റിലീസ് ആഗ്രഹിക്കുന്ന ദിശയിൽ കഴ്സർ വലിച്ചിടുക. നാഴികകല്ലായി എന്ന മൃദുലത കഴ്സറിൻറെ ഡ്രാഗ് എത്ര ദൂരം ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. ഹ്രസ്വമായ ഡ്രാഗ് ദൂരം മൂർച്ച തോന്നുക.
നിങ്ങൾ ഈ ഉപകരണം ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന കാര്യങ്ങൾ ഒരു അത്ഭുതകരമായ ഉണ്ട്, സാധ്യതകൾ ആദ്യം ഒരു ബിറ്റ് പ്രളയവും തോന്നിയേക്കാം. നിങ്ങൾക്കുള്ള ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട രണ്ട് ഓപ്ഷനുകൾ ഗ്രേഡിയന്റ് ആകൃതിയും ആകുന്നു. ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഗ്രേഡിയന്റ് ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് ജിമ്പ് വിതരണം ഘനമായ

വൈവിധ്യമാർന്ന ഇടയിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിച്ചുകൊണ്ട് അപ്പ് ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക വിൻഡോ നൽകുന്നു; നിങ്ങൾക്ക് നിർമിക്കുക സംരക്ഷിക്കാനും കഴിയും കസ്റ്റം ഘനമായ. ഘനമായ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ വിഭാഗം 10, "ഘനമായ" ആൻഡ് വിഭാഗം 3.4, "ഘനമായ സംഭാഷണം" കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.
ലീനിയർ, ബൈലീനിയര്, റേഡിയൽ, സ്ക്വയർ, കോണാകാര (സിമ്മട്രിക്ക്), കോണാകാര (അസമമാണ്), രൂപപ്പെടുത്തിയ (കോണീയ), ആകൃതിയിൽ (ഗോളാകൃതി), രൂപപ്പെടുത്തിയ (dimpled), വൃത്താകൃതിയിലുള്ളത് (ഘടികാരദിശയിൽ), സർപ്പിള (ഘടികാര: SHAPE വേണ്ടി 11 ഓപ്ഷനുകളുണ്ട്); ഈ താഴെ വിശദമായി പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കുന്നു. രൂപപ്പെടുത്തിയ ഓപ്ഷനുകൾ ഏറ്റവും രസകരമായ; അവർ ഗ്രേഡിയന്റ് എന്തുതന്നെ എത്ര .വര്ഷങ്ങള്ക്കു, നിരക്കു ബൗണ്ടറി ആകൃതി പിന്തുടരാൻ കാരണമാകുന്നു. മറ്റ് രൂപങ്ങൾ വ്യത്യസ്തമായി രൂപപ്പെടുത്തിയ ഘനമായ ലൈൻ നിങ്ങൾ ആകർഷിക്കും നീളം അല്ലെങ്കിൽ ദിശ ബാധകമാകില്ല അവർക്ക് പോലെതന്നെ നിരക്കു ക്ലിക്കുചെയ്ത് മൌസ് ചലിക്കാൻ ആവശ്യമാണ് ഗ്രേഡിയന്റ് എല്ലാവിധ തരം, എന്നാൽ ഒരു ആകൃതിയിൽ ഒരേ ലഭ്യമാകുന്നു നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ നീക്കാൻ എങ്ങനെ എവിടെ സാരമില്ല.

സൂചന

എവിടെ (മുഴുവൻ അതാര്യതയോടെ) കാര്യം കഴ്സറിൻറെ ഡ്രാഗ് എല്ലാ സമയത്തും മാറ്റുന്നതിൽ ചേർത്തും, അയഥാർത്ഥമായി കൃഷ്ണേന്ദുവിന്റെ പാറ്റേണുകൾ കലാശിക്കും മോഡ് മെനുവിൽ വ്യത്യാസം ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കുക.

3.5.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

ഉപകരണം സജീവമാക്കുന്നതിന് വിവിധ സാധ്യതകളും ഉണ്ട്:

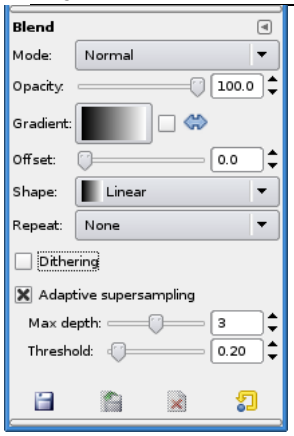
- From the image-menu: Tools → Paint Tools → Blend.
- By clicking the tool icon .
- By clicking on the L keyboard shortcut.

3.5.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl, Ctrl 15 ഡിഗ്രി കേവല കോണുകളിൽ നീളവുമുള്ള എന്ന് രേഖാഖണ്ഡം ഉണ്ടാക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

3.5.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.63. "Blend" tool options



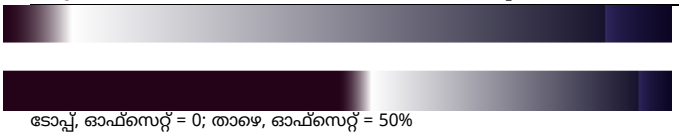
സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Mode; Opacity
: പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഒരു വിവരണം വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

ഗ്രേഡിയന്റ്
: ഗ്രേഡിയന്റ് പാറ്റേണുകളുടെ ഒരു മുറികൾ ഡ്രോപ്പ്-ഡൗൺ ലിസ്റ്റിൽ നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതാണ്. പ്രയോഗം മുൻഭാഗത്തെ നിന്ന് പശ്ചാത്തല നിറം ദിശയിൽ ഉപയോക്തൃ ചിത്ര ഒരു ലൈൻ വരയ്ക്കുന്നത് വഴി നിർണ്ണയിക്കുന്നു മറ്റുള്ളവരെ നിറങ്ങൾ, പരിചയപ്പെടുത്തുന്നതിനു സംക്രമണം ഒരു നിഴലുകൾക്ക് പാറ്റേൺ കാരണമാകുന്നു. ഗ്രേഡിയന്റ് ഡ്രോയിംഗ് ആവശ്യത്തിലേക്കായി Reverse ചെക്ക്-ബോക്സ് പ്രാബല്യത്തോടെ ഉദാഹരണത്തിന്, മുൻവശത്തും പശ്ചാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ സ്വാപ്പിംഗിന്റെ വ്യത്യാസത്തിനു ദിശ റിവേഴ്സ്.

ഓഫ്സെറ്റ്
: ഗ്രേഡിയന്റ് എന്ന "slope" വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ Offset മൂല്യം പെർമിറ്റ്. എത്ര ദൂരമുണ്ട് ക്ലിക്കുചെയ്യപ്പെട്ടാൽ തുടങ്ങുന്ന പോയിന്റ് മുതൽ വ്യത്യാസത്തിനു ആരംഭിക്കും നിർണ്ണയിക്കുന്നു. ആകൃതിയിലുള്ള ഫോമുകൾ ഈ ഓപ്ഷൻ ബാധകമാകില്ല.

ചിത്രം 14.64. "Blend" tool: Offset example



ടോപ്പ്, ഓഫ്സെറ്റ് = 0; താഴെ, ഓഫ്സെറ്റ് = 50%

ആകൃതി
: GIMP ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ പട്ടികയിൽ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുത്ത കഴിയുന്ന 11 രൂപങ്ങൾ ലഭ്യമാക്കുന്നു. രൂപങ്ങൾ ഓരോ വിവരങ്ങൾ താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു.

ചിത്രം 14.65. ഗ്രേഡിയന്റ് രൂപങ്ങൾ ഉദാഹരണങ്ങൾ

ലീനിയർ

Bi-Linear

റേഡിയൽ

ലീനിയർ
ഈ ഗ്രേഡിയന്റ് രേഖകളെ അവസാനിക്കുന്ന ഘട്ടത്തിൽ കളർ വരച്ച വരി ട്രാൻസിഷനും തുടക്കം ഘട്ടത്തിൽ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം ആരംഭിക്കുന്നു.

Bi-Linear
ഈ ആകാരം വരച്ച വരി നീളം നിർണയിക്കപ്പെടുന്ന അകലെ ആരംഭ പോയിന്റ് നിന്ന് രണ്ട് ദിശകളിലെയും തുക. ഉദാഹരണത്തിന് ഒരു സിലിണ്ടർ രൂപം നൽകിയതിന്, പ്രയോജനപ്പെടുന്നത്.

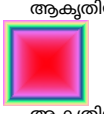
റേഡിയൽ
ഈ ഗ്രേഡിയന്റ് പുറത്തു സെന്റര് പശ്ചാത്തല നിറം ന് മുൻഭാഗത്തെ നിറം, ഒരു സർക്കിൾ നൽകുന്നു. ഇത് ദിശയിലുമുള്ള വിളക്കുകൾ ഇല്ലാതെ ഒരു പനോരമയുടെ ഭാവം നൽകുന്നു.

Square; Shaped

ചിത്രം 14.66. Square-shaped gradient examples

സമചതുരം

ആകൃതിയിലുള്ള (കോണീയ)

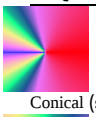

ആകൃതിയിലുള്ള (ഗോളാകൃതി)

ആകൃതിയിലുള്ള (dimpled)

Square, Shaped (angular), Shaped (spherical), ഒപ്പം Shaped (dimpled): ഒരു ചില്ലു ചില വേരിയന്റ് ആകുന്നു എന്നു നാലു രൂപങ്ങൾ ഉണ്ട്. എല്ലാവരും ആരുടെ സെന്റര് വരച്ച വരി തുടക്കത്തിൽ ആയിരിക്കും ഒരു സ്ക്വയർ, കേന്ദ്രത്തിൽ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം ഇട്ടു ആരുടെ പകുതി രചനയാണ് വരച്ച വരി നീളം ആണ്. നാല് ഓപ്ഷനുകൾ ഇതിൽ ഗ്രേഡിയന്റ് കണക്കു വിധത്തിൽ മുറികൾ നൽകാൻ; പരീക്ഷണങ്ങൾ വ്യത്യാസങ്ങൾ കാണുന്നത് ഏറ്റവും മികച്ച മാർഗ്ഗം.

മേഞ്ഞെടുത്ത (സിമ്മട്രിക്ക്); മേഞ്ഞെടുത്ത (അസമമാണ്)

ചിത്രം 14.67. Conical gradient examples


Conical (symmetrical)

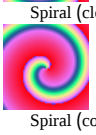
Conical (asymmetrical)

Conical (symmetrical) ആകാരം വരച്ച വരി ദിശയിൽ നിർണയിക്കപ്പെടുന്ന ഒരു ദിശയിൽ നിന്ന് പശ്ചാത്തല നിറം പ്രകാശിച്ചു തോന്നുന്നു, ഒരു കോൺ അഗ്രം ഇറങ്ങി നോക്കി ചിമ്മുകയും നൽകുന്നു.
Conical (asymmetrical) "കോൺ" വരിയിൽ വരച്ചതാണ് ഒരു കോസി തോന്നിക്കുന്ന ഒഴികെ Conical (symmetric) സമാനമാണ്.

വൃത്താകൃതിയിലുള്ളത് (ഘടികാരദിശയിൽ); വൃത്താകൃതിയിലുള്ളത് (എതിർ)

ചിത്രം 14.68. Spiral gradient examples

Spiral (clockwise)


Spiral (counterclockwise)

Spiral ആകാരം ആരുടെ ആവര്ത്തിക്കുന്ന വീതി വരച്ച വരി നീളം നിർണയിക്കപ്പെടുന്നത് പിരികൾ നൽകുന്നു.

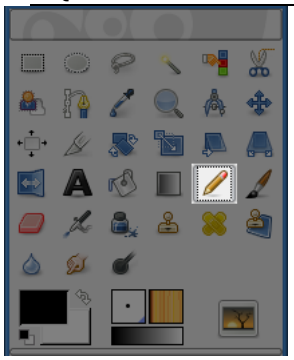
Repeat
Sawtooth Wave ആൻഡ് Triangular Wave: രണ്ടു ആവർത്തിക്കുക മോഡുകൾ ഉണ്ട്. Sawtooth പാറ്റേൺ തുടർന്ന് മുൻഭാഗത്തെ തുടങ്ങി, പശ്ചാത്തല സംക്രമണം, മുൻഭാഗത്തെ മുതലുള്ള ചെയ്തു നേടാവുന്നതാണ്. ത്രികോണാകൃതിയിലുള്ള മുൻഭാഗത്തെ ആരംഭിക്കുന്നു, പശ്ചാത്തലത്തിലേക്ക് സംക്രമണം, തുടർന്ന് തിരികെ റോസറ്ററും നടക്കുന്നത്.

വി.എസിന്റെ
വി.എസിന്റെ പൂർണ്ണമായി Glossary വിശദമാക്കിയിട്ടുണ്ട്

Adaptive Supersampling
ഒരു ചരിഞ്ഞ അല്ലെങ്കിൽ വളഞ്ഞ ലൈനിലാണ് നിറം ഒരു മൂർച്ചയുള്ള പരിവർത്തന "പല്ലുള്ള 'പ്രഭാവം മൃദുലമാക്കുന്നതിനും ഈ ഒരു വഴക്കങ്ങൾ മാർഗമായി. പരിശോധനകൾ മാത്രം നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന നടത്താം.

3.6. പെന്സില്

ചിത്രം 14.69. Pencil tool



പെൻസിൽ ടൂൾ ഒരു ഹാർഡ് വായ്ത്തലയാൽ ഫ്രീ ഹാൻഡ് ലൈനുകൾ വരയ്ക്കുക ഉപയോഗിക്കുന്നു. പെൻസിൽ ആൻഡ് അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു സമാനമായ ഉപകരണങ്ങളാണ്. രണ്ടു ഉപകരണങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള പ്രധാന വ്യത്യാസം ഇരു ബ്രഷ് ഒരേ തരത്തിലുള്ള ഉപയോഗിക്കാൻ ആണെങ്കിലും, പെൻസിൽ ടൂൾ പോലും വളരെ ഫസി ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച്, വ്യക്തമല്ലാത്ത വേണമങ്കിലും ഉത്പാദിപ്പിക്കാനുള്ള എന്നതാണ്. അതു പോലും സാമാജ്യത്വ അലിയാസിങ് ചെയ്യാൻ ഇല്ല. എന്തുകൊണ്ടാണ് നിങ്ങൾ അത്തരം ഒരു ക്രൂഡ് ഉപകരണം പ്രവർത്തിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുക? ഒരുപക്ഷേ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട ഉപയോഗം പോലെ ഒരു ഉയർന്ന സൂം നിലയിൽ ഓപ്പറേറ്റ് ഓരോ പിക്സൽ ശരിയായ നേടുകയും ചെയ്യേണ്ടിവരുന്ന ഐക്കണുകൾ, വളരെ ചെറിയ ചിത്രങ്ങൾ, കൂടെ പ്രവർത്തിക്കുമ്പോൾ ആണ്. പെൻസിൽ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച്, ബ്രഷ് ഔട്ട്ലൈൻ ഉള്ളിൽ ഓരോ പിക്സൽ നീ ആഗ്രഹിക്കുന്ന കൃത്യമായി മാറ്റമുണ്ടാകില്ല ഉറപ്പുണ്ടായിരിക്കാൻ കഴിയും.

> **സൂചന**
> നിങ്ങൾ പെൻസിൽ (അല്ലെങ്കിൽ മറ്റ് നിരവധി പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും) കൂടെ രേഖാഖണ്ഡം വരയ്ക്കണമെങ്കിൽ, ആരംഭ ഘട്ടത്തിൽ ക്ലിക്ക് **Shift** പിടിക്കുക, അവസാനിക്കുകയും പോയിന്റിലും ക്ലിക്കുചെയ്യുക.

3.6.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

- The Pencil Tool can be called from the image-menu: Tools → Paint Tools → Pencil
- The Tool can also be called by clicking the tool icon:
- or by clicking on the **N** keyboard shortcut.

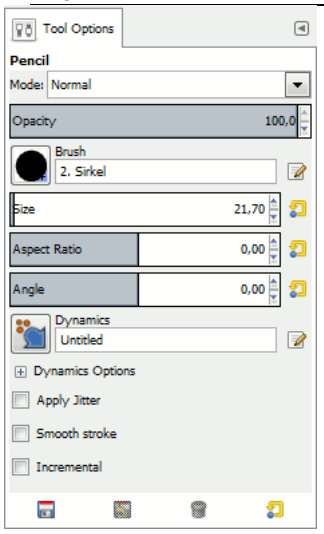
3.6.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl,
ഈ കീ ഒരു Color Picker പെൻസിൽ മാറ്റുന്നു.

മാറ്റം
ഈ കീ വര മോഡിലേക്ക് പെൻസിൽ ടൂൾ മതിയാവില്ല. ഹോൾഡിംഗ് **Shift** Button 1 ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ ഒരു വര സൃഷ്ടിക്കും. തുടർച്ചയായ ക്ലിക്കുകൾ കഴിഞ്ഞ വരിയുടെ അവസാനം നിന്നും ആ നേരായ ഡ്രോയിംഗ് തുടരും.

3.6.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.70. "Pencil" Tool options

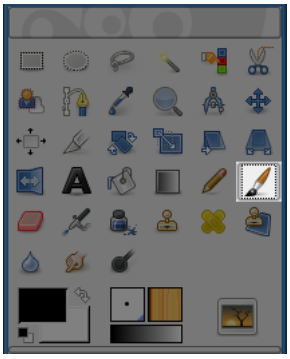


സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Mode; Opacity; Brush; Dynamics; Dynamics Options; Apply Jitter; Smooth Stroke; Incremental
പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഒരു വിവരണം വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

3.7. അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു

ചിത്രം 14.71. അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു



അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു പ്രയോഗം അവ്യക്തമായ ബ്രഷ് സ്ട്രോക്കുകൾ പെയിന്റ്. എല്ലാ സ്ട്രോക്കുകൾ നിലവിലെ ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് റെൻഡർ ചെയ്യുന്നു.

3.7.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

- You can call the Paintbrush Tool in the following order, from the image-menu: Tools → Paint Tools → Paintbrush.
- The Tool can also be called by clicking the tool icon:
- or by using the **P** keyboard shortcut.

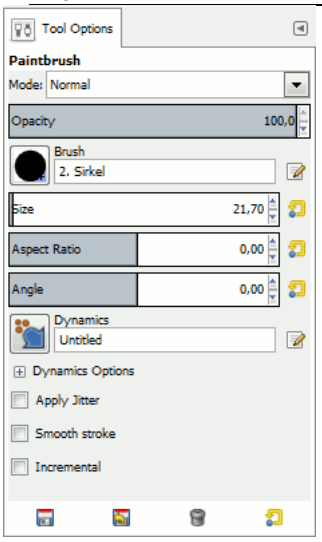
3.7.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl,
ഈ കീ ഒരു Color Picker ലേക്ക് അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു മാറ്റുന്നു.

മാറ്റം
ഈ കീ വര മോഡിലേക്ക് അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു മതിയാവില്ല. ഹോൾഡിംഗ് **Shift** Button 1 ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ ഒരു വര സൃഷ്ടിക്കും. തുടർച്ചയായ ക്ലിക്കുകൾ കഴിഞ്ഞ വരിയുടെ അവസാനം നിന്നും ആ നേരായ ഡ്രോയിംഗ് തുടരും.

3.7.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.72. Paintbrush tool options

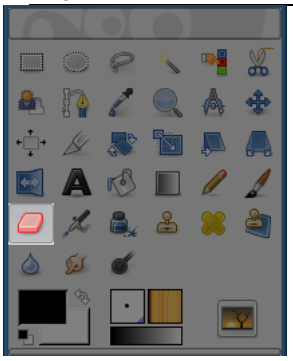


സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Mode; Opacity; Brush; Dynamics; Dynamics Options; Apply Jitter; Smoot Stroke; Incremental:
പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഒരു വിവരണം വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

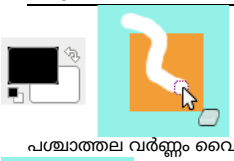
3.8. തുടച്ചുമാറ്റുന്നവന്

ചിത്രം 14.73. Eraser tool icon in the Toolbox

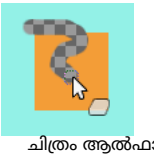


എറേസർ നിലവിലെ പാളി നിന്ന് ഈ പാളി ഒരു നിര നിന്ന് നിറം പ്രദേശങ്ങൾ നീക്കം ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇറേസർ, പിന്നെ മായ്ക്കുന്ന പശ്ചാത്തല നിറം, നിറം ഏരിയ പ്രദർശിപ്പിച്ച പോലെ കാണിക്കും സുതാര്യത (അത് ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ കിട്ടാത്ത പക്ഷം ഒരു നിര മാസ്ക് ചാനൽ, ഒരു പാളി മാസ്ക്, അല്ലെങ്കിൽ പശ്ചാത്തല പാളി) പിന്തുണയ്ക്കാത്ത എന്തോ ഉപയോഗിക്കുന്നു എങ്കിൽ പണിസഞ്ചി (ഒരു മാസ്ക് കാര്യത്തിൽ, നിരക്കു പരിഷ്ക്കരിക്കും). അല്ലാത്തപക്ഷം, മായ്ക്കുന്നു പ്രയോഗം ഓപ്ഷനുകൾ വേണ്ടി ക്രമീകരണങ്ങൾ അടിസ്ഥാനമാക്കി, ഭാഗിക അല്ലെങ്കിൽ പൂർണ്ണ ഒന്നുകിൽ സുതാര്യത താനേ വന്നുകൊള്ളും. നിങ്ങൾ വിഭാഗം 7.33, "ആൽഫ ചാനൽ ചേർക്കുക" ഒരു പാളി ഒരു ആൽഫ ചാനൽ എങ്ങനെ ചേർക്കാൻ കൂടുതല് പഠിക്കുന്നതിനു കഴിയും.

ചിത്രം 14.74. Eraser and Alpha channel



പശ്ചാത്തല വർണ്ണം വൈറ്റ് ആണ്. ചിത്രം ആൽഫ ചാനൽ ഉണ്ട്. ഇറേസർ (അതാര്യത 100%) ബി.ജി നിറം കാണിക്കുന്നു.



ചിത്രം ആൽഫാ ചാനൽ ഉണ്ട്. ഇറേസർ സുതാര്യത കാണിക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ അവരുടെ മുൻ ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ പിന്നിലുള്ളത് പോറൽ, പൂർണ്ണമായും പിക്സൽ ചില ഗ്രൂപ്പ് മായ്ക്കാൻ വേണമെങ്കിൽ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ലെ "ദൃഢമായ അരിക്" ബോക്സ് പരിശോധിക്കണം. അല്ലാത്തപക്ഷം, ഉപ-പിക്സൽ ബ്രഷ് പ്ലെയ്സ്മെന്റ് ഭാഗിക ഇറേഷർ ബ്രഷ്-സ്ട്രോക്ക് അറ്റങ്ങളിൽ, ഹാറ്ഡ് ഇരുവായ്ത്തലയുള്ള ബ്രഷ് ഉപയോഗിക്കാൻ പോലും കാരണമാകും.

സൂചന

നിങ്ങൾ ഒരു ടാബ്ലെറ്റ് ഉപയോഗിച്ച് ജിമ്പ് ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ, അത് ഒരു മായ്ച്ചു ആയി സ്റ്റൈലസ് വിപരീത അവസാനം പെരുമാറണം സൗകര്യപ്രദമായ കണ്ടെത്താം. ഈ പ്രവർത്തനത്തിലാക്കാൻ, നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത് എല്ലാ പണിസഞ്ചിയിൽ എറേസർ ഉപകരണം റിവേഴ്സ് അവസാനം ക്ലിക്ക് ആണ്. സ്റ്റൈലസ് ഓരോ അവസാനം ഒരു പ്രത്യേക ഇൻപുട്ട് ഉപകരണമായി ചികിത്സ കാരണം, ഓരോ ഇൻപുട്ട് ഡിവൈസ് അതിന്റേതായ വ്യത്യസ്ത പ്രയോഗം നിയമനം ഉണ്ട്, റിവേഴ്സ് അവസാനം തുടർന്ന് എത്രത്തോളം നിങ്ങൾക്ക് അതു കൊണ്ട് മറ്റൊരു ഉപകരണം തിരഞ്ഞെടുക്കുക പോലെ ഒരു മായ്ച്ചു പ്രവർത്തിക്കാൻ തുടരും.

3.8.1. Activating the tool

You can activate this tool in several ways:

- From the image menu through Tools → Paint Tools → Eraser;
- from the Toolbox by clicking on the tool icon ;
- അല്ലെങ്കിൽ കുറുക്കുവഴി Shift + E ഉപയോഗിച്ച് കീബോർഡ് നിന്ന്.

3.8.2. Key modifiers

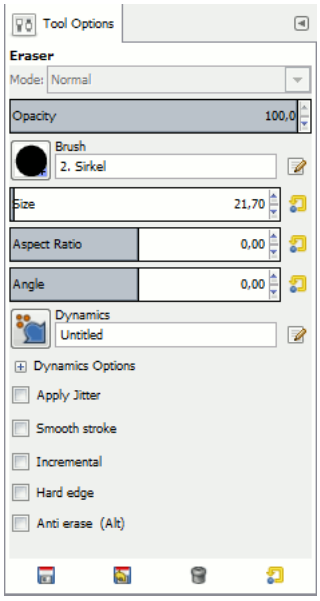
എല്ലാ പെയിന്റ് പ്രയോഗങ്ങളിൽ അതേ പ്രതീതി കീ മോഡിഫയറുകൾക്കുള്ളകീബോർഡ് ഒരു വിവരണം വേണ്ടി വിഭാഗം 3.1, "സാധാരണ സവിശേഷതകൾ" കാണുക.

Ctrl,
ഇറേസർ വേണ്ടി Ctrl കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക അതു "color picker" മോഡിലേക്ക്, അതു ക്ലിക്കുചെയ്യപ്പെടുകയും ഏതെങ്കിലും പിക്സൽ നിറം തെരെഞ്ഞെടുക്കുവാൻ അങ്ങനെ ഇടുന്നു. മറ്റ് ബ്രഷ് ഉപകരണങ്ങൾ പക്ഷേ, എറേസർ പുരോതല നിറം *background* നിറം പകരം സജ്ജമാക്കുന്നു. സുതാര്യത പിന്തുണയ്ക്കാത്ത ഡ്രോയബിൾ ന് മായ്ക്കുന്നത് നിലവിലെ പശ്ചാത്തല നിറം മായ്ച്ചു പ്രദേശങ്ങൾ പകരമാണ് ഇത് കൂടുതൽ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

സകലതും
താഴേക്ക് ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ വിഭാഗത്തിൽ താഴെ പറഞ്ഞിരിക്കുന്ന പോലെ, "anti-erase" മോഡിലേക്ക് Alt കീ സ്വിച്ചുകൾ കൈവശമുള്ള അതു എറേസർ വേണ്ടി. ചില സിസ്റ്റങ്ങളിൽ, Alt കീ ജാലകപാലകനുള്ള കെണിയിലകപ്പെടുകയായിരുന്നു ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങൾക്ക് ഇത് സംഭവിക്കുകയാണെങ്കിൽ, പകരമായി Alt + Shift ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിഞ്ഞേക്കും.

3.8.3. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.75. Tool Options for the Eraser tool



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Brush; Size; Brush Dynamics; Dynamic Options; Apply Jitter; Incremental

പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഒരു വിവരണം വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

അതാര്യത

The Opacity slider, in spite of its name, in this tool determines the "strength" of the tool. Thus, when you erase on a layer with an alpha channel, the higher the opacity you use, the more transparency you get!

Hard Edge

ഈ ഓപ്ഷൻ ബ്രഷ്-സ്ട്രോക്ക് അറ്റങ്ങളിൽ ഭാഗിക ഇറേഷർ ഗുണവുമില്ല. മുകളിൽ കാണുന്ന.

Anti Erase

മായ്കൽ ഉപകരണം വിരുദ്ധ മായ്കൽ ഓപ്ഷൻ അവർ പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമായ പോലും, അൺ-മായ്ക്കാൻ കഴിയും ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ പ്രദേശങ്ങൾ. ഈ സവിശേഷത ഒരു ആല്ഫാ ചാനലുമായി പാളികൾ ഉപയോഗിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കുന്നു മാത്രമേ പ്രവർത്തിക്കൂ. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ലെ ചെക്ക്-ബട്ടൺ പുറമെ, അത് ഞൊടിയിടയിൽ (Alt കീ Alt + Shift ഇറക്കി പിടിച്ച്, വിൻഡോ മാനേജർ കുടുങ്ങി എങ്കിൽ അല്ലെങ്കിൽ) Alt കീ അമർത്തിപ്പിടിച്ച് സജീവമാക്കാം.

കുറിപ്പ്

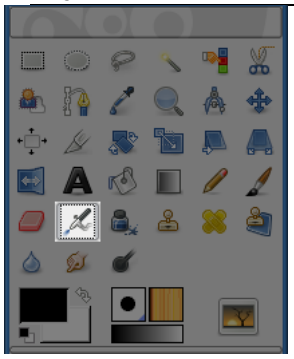
വിരുദ്ധ മായ്ക്കുന്നു സാധ്യത മനസിലാക്കുന്നതിനും, മായ്ക്കണമെന്നില്ലെങ്കിൽ (അല്ലെങ്കിൽ അതുപോലെ, cutting) മാത്രം ആൽഫാ ചാനൽ, ചിത്രത്തിലെ ഡാറ്റ അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന ആർജിബി ചാനലുകൾ ബാധിക്കുന്നു തിരിച്ചറിയണം. ഫലം പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമായ പോലും, ആർജിബി ഡാറ്റ ഇപ്പോഴും അവിടെ ആണ് നിങ്ങൾക്ക് അത് കാണാൻ കഴിയില്ല. അങ്ങനെ ഒരിക്കൽ കൂടി ആർജിബി ഡാറ്റയും കാണാനാകും സാമാജ്യത്വ മായ്ക്കുന്നു ആൽഫാ മൂല്യം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

സൂചന

നിങ്ങൾ ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു ആകൃതി മാറ്റാൻ എറേസർ ഉപയോഗിക്കാം. മായ്ച്ചാണ്, നിങ്ങൾ നിരക്കു അറ്റങ്ങൾ ട്രിം കഴിയും.

3.9. എയർബ്രഷ്

ചിത്രം 14.76. The Airbrush tool in Toolbox



എയർബ്രഷ് പ്രയോഗം പരമ്പരാഗത എയർബ്രഷ് emulates. ഈ ഉപകരണം നിറം സോഫ്റ്റ് പ്രദേശങ്ങൾ ചിത്രകലയെ അനുയോജ്യമാണ്.

3.9.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

You can activate the Airbrush tool in several ways :

- From the image-menu, through : Tools → PaintTools → Airbrush
- By clicking on the tool icon: in the Toolbox,
- By using the A keyboard shortcut.

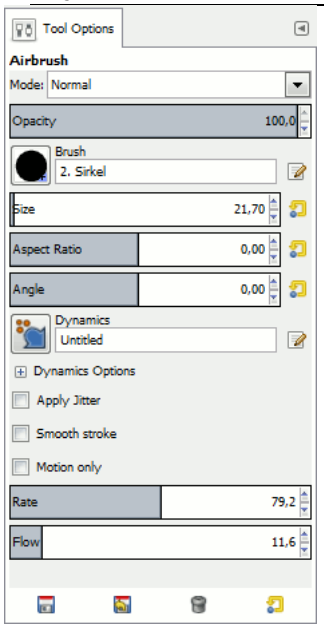
3.9.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl,
Ctrl ഒരു Color Picker ലേക്ക് എയർബ്രഷ് മാറ്റുന്നു.

മാറ്റം
Shift വര മോഡിലേക്ക് എയർബ്രഷ് മതിയാവില്ല. ഹോൾഡിംഗ് **Shift** Button 1 ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ ഒരു വര സൃഷ്ടിക്കും. തുടർച്ചയായ ക്ലിക്കുകൾ കഴിഞ്ഞ വരിയുടെ അവസാനം നിന്നും ആ നേരായ ഡ്രോയിംഗ് തുടരും.

3.9.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.77. Airbrush options



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

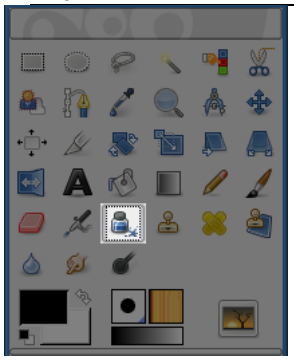
Mode; Opacity; Brush; Size; Dynamics; Dynamic Options; Fade Options; Color Options; Apply Jitter
പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഒരു വിവരണം വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

നിരക്ക്
Rate സ്ലൈഡർ ആ എയർബ്രഷ് പെയിന്റ് നിറം അപേക്ഷയുടെ സ്പീഡ് മറക്കുക. ഉയർന്ന ക്രമീകരണം സമയം ഒരു ഹ്രസ്വ തുക ഇരുണ്ട ബ്രഷ് സ്ട്രോക്കുകൾ നൽകും.

Flow
ഈ സ്ലൈഡർ ആ എയർബ്രഷ് പെയിന്റ് നിറം തുക നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഇവിടെ ഉയർന്ന ക്രമീകരണം ഇരുണ്ട സ്ട്രോക്കുകൾ കലാശിക്കും.

3.10. മച്ചി

ചിത്രം 14.78. The “Ink” tool in Toolbox



മഷി പ്രയോഗം ഒരു antialiased വായ്ത്തലയാൽ ഖര ബ്രഷ് സ്ട്രോക്കുകൾ വരയ്ക്കാൻ ഒരു നിയന്ത്രിക്കാവുന്ന മുന കൊണ്ട് മഷിപേനയോടൊപ്പമുള്ള ഒരു സിമുലേഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. മുന വലുപ്പം, രൂപത്തിലും കോൺ സ്ട്രോക്കുകൾ റെൻഡർ ചെയ്യപ്പെടും എങ്ങനെ നിർണ്ണയിക്കാൻ ക്രമീകരിക്കാൻ കഴിയും.

3.10.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

You can find the Ink tool in several ways :

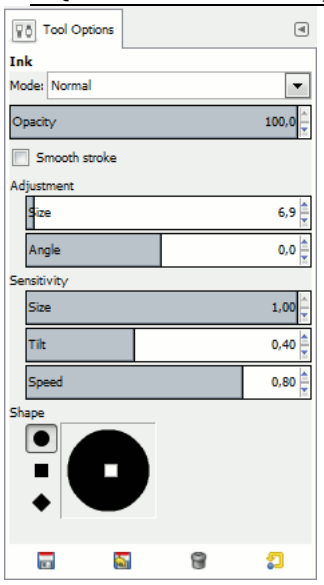
- In the image-menu through: Tools → Paint Tools → Ink.
- By clicking on the tool icon: in Toolbox,
- or by using the **K** keyboard shortcut.

3.10.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl,
ഈ കീ ഒരു Color Picker ലേക്ക് മുന മാറ്റുന്നു.

3.10.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.79. Ink Tool options



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Mode; Opacity
: പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഒരു വിവരണം വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

കമപ്പെടുത്തല്

വലുപ്പം
: 0 മുതൽ (വളരെ കനം) 20 (വളരെ കട്ടിയുള്ള) വരെയാണ് മൂല്യങ്ങളും കൂടെ പേന ന്റെ മുന ഉദ്ദശിച്ചിട്ടു വീതി നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

കോൺ
: ഈ തിരശ്ചീന പേന ന്റെ മുന ആപേക്ഷിക ഉദ്ദശിച്ചിട്ടു കോൺ നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

സൂക്ഷ്മസംവേദനശക്തി

വലുപ്പം
: ഈ മിനിമം നിന്ന് പരമാവധി, മുന വലുപ്പം നിയന്ത്രിക്കുന്നത്. 0 ഒരു വലുപ്പം വലിപ്പം പൂജ്യം, മറിച്ച് മിനിമം വലുപ്പത്തിലുള്ള മുന ഒരു മുന കാരണമാകാം ശ്രദ്ധിക്കുക.

ടിൽറ്റ്
: തിരശ്ചീന മുന ബന്ധു ഉദ്ദശിച്ചിട്ടു ചെരിവ് നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഈ നിയന്ത്രണ ആൻഡ് ആംഗിൾ നിയന്ത്രണം മുകളിൽ വിവരിച്ച പരസ്പരം. പരീക്ഷണങ്ങളും എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കണം പഠന ഏറ്റവും മികച്ച മാർഗ്ഗം.

വേഗം
: ഈ ഡ്രോയിംഗ് സ്പീഡ് ന്റെ ഒരു ഫലനമാണ് മുന ഫലപ്രദമായ വലുപ്പം നിയന്ത്രിക്കുന്നത്. അതാണ്, ഫിസിക്കൽ പേന കൊണ്ട് പോലെ വേഗത്തിൽ അടുപ്പിക്കുകയും ഇടുങ്ങിയ രേഖയാണ്.

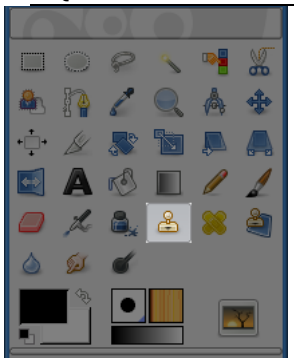
ഇനം രൂപവും

ടൈപ്പ് ചെയ്യുക
: സർക്കിൾ, സ്ക്വയർ, വജ്രം: തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ മൂന്ന് മുന രൂപങ്ങൾ ഉണ്ട്.

ആകൃതി
: മുന തരം വിദ്യാര്ഥി ആകൃതി ഐക്കൺ കേന്ദ്രത്തിൽ ചെറിയ ചില്ലു ബട്ടൺ മൗസിന്റെ 1 കൈവശമുള്ള ചുറ്റും ചലിക്കുന്ന വഴി അഡ്ജസ്റ്റു ചെയ്യാം.

3.11. ക്ലോൺ

ചിത്രം 14.80. Clone tool icon in the Toolbox



ക്ലോൺ ഉപകരണം ഒരു ഇമേജ് അല്ലെങ്കിൽ പാറ്റേൺ നിന്ന് പകർത്താൻ നിലവിലെ ബ്രഷ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. അതു പല ഉപയോഗങ്ങൾ ഉണ്ട്: ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട ഒന്നാണ് മറ്റ് പ്രദേശങ്ങളിൽ നിന്ന് പിക്സൽ ഡാറ്റ ഉപയോഗിച്ച് "painting over" അവരെക്കൊണ്ടു, ഡിജിറ്റൽ ഫോട്ടോകളിൽ പ്രശ്നം പ്രദേശങ്ങൾ അറ്റകുറ്റം ആണ്. ഈ രീതി പഠിക്കാൻ ഒരു സമയത്ത് എടുക്കും, എന്നാൽ ഒരു വിദഗ്ധ ഉപയോക്താവിന്റെ കയ്യില് അതു വളരെ ശക്തമാണ്. മറ്റൊരു പ്രധാന ഉപയോഗം പാറ്റേണിലുള്ള രേഖകളോ കർവുകൾ വരയ്ക്കാൻ ആണ്: ഉദാഹരണങ്ങൾ Patterns കാണുക.

നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന്, പകരം ഒരു മാതൃകയുടെ ക്ലോൺ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ നിന്ന് പകർത്താൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചിത്രം ജിമ് നോട്. ആഗ്രഹിച്ച ഉറവിട സ്വരൂപത്തിൽ Ctrl കീ ക്ലിക്കു താഴേയ്ക്കാക്കുമ്പോൾ ഇത് സാധ്യമാക്കുന്നു. ഈ വിധത്തിൽ ഉറവിടം വെച്ചിരിക്കുന്നു വരെ നിങ്ങൾക്ക് ക്ലോൺ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് വരയ്ക്കാൻ കഴിയില്ല: പ്രയോഗം കഴ്സർ കാണിച്ചുകൊണ്ട് ഈ പറയുന്നു.
നിങ്ങൾ ഒരു പാറ്റേൺ നിന്ന് ക്ലോൺ എങ്കിൽ പാറ്റേൺ *tiled* ആകുന്നു; ആ നിങ്ങൾ അരികുകളും ഒന്ന് കഴിഞ്ഞ നീക്കങ്ങളാണ് നിന്ന് പകറ്ത്തുന്ന പോയിന്റ്, അതു പാറ്റേൺ അനിശ്ചിതമായി, സൈഡ് ബൈ സൈഡ് ആവർത്തിച്ച് പോലെ, സമ്മുഖ അരികിനോട് വികാരവും തുടരുന്നു വരുമ്പോൾ ആണ്. നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് ക്ലോൺ ഇത് സംഭവിക്കാം: നിങ്ങൾക്ക് ഉറവിടം അറ്റങ്ങൾ അപ്പുറം പോയാൽ, ക്ലോൺ ഉപകരണം എന്തെങ്കിലും മാറ്റങ്ങൾ ഉത്പാദക നിർത്തുന്നു.
നിങ്ങൾ മറ്റേതെങ്കിലും വരയ്ക്കാനാകുന്നത് ഏതെങ്കിലും വരയ്ക്കാനാകുന്നത് (എന്നതാണ് ഏതെങ്കിലും പാളി, ലെയർ മാസ്ക്, അല്ലെങ്കിൽ ചാനൽ) മുതൽ ക്ലോൺ കഴിയും. നിങ്ങൾ പോലും QuickMask മോഡ് മാറിക്കൊണ്ട്, അല്ലെങ്കിൽ നിന്ന് നിരക്കു മാസ്ക് ക്ലോൺ കഴിയും. ഈ ലക്ഷ്യം പിന്തുണയ്ക്കാത്ത (ഉദാഹരണത്തിന്, ഗണമാണോയെന്നത് പാളി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പാളി മാസ്ക് ഒരു ആർജിബി പാളി നിന്ന് ക്ലോണിങ്) പകർത്തുന്നത് നിറങ്ങൾ വരുമെങ്കിൽ, നിറങ്ങൾ അടുത്തുള്ള സാധ്യത approximations പരിവർത്തനം ചെയ്യും.

3.11.1. Activating the tool

You can activate this tool in several ways:

- From the image menu through Tools → Paint Tools → Clone.
- By clicking on the tool icon in Toolbox.
- By pressing the C keyboard shortcut.

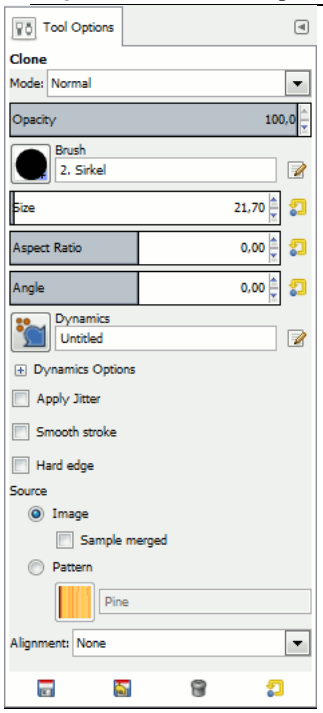
3.11.2. Key modifiers (default)

എല്ലാ പെയിന്റ് പ്രയോഗങ്ങളിൽ അതേ പ്രതീതി കീ മോഡിഫയറുകൾക്കുള്ളകീബോർഡ് ഒരു വിവരണം വേണ്ടി Paint tools key modifiers കാണുക.

Ctrl,
നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് ക്ലോണിങ് എങ്കിൽ Ctrl കീ, ഉറവിടം തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിച്ച: നിങ്ങൾ ഒരു പാറ്റേൺ നിന്ന് ക്ലോണിങ് എങ്കിൽ അതു ഫലപ്രദമാകില്ല. നിങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും ഇമേജ് ഏതെങ്കിലും പാളി നിന്ന്, പാളി (പാളികൾക്ക് ഡയലോഗ് കാണുന്നത് പോലെ) സജീവമാണ് അതേസമയം, അമർത്തിപ്പിടിച്ചു Ctrl കീ ഉപയോഗിച്ച്, ചിത്ര പ്രദർശന മാകാം ക്ലോൺ കഴിയും. ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ None, Aligned, അല്ലെങ്കിൽ Fixed ലേക്ക് ഉണ്ടെങ്കിൽ അലൈന്മെന്റ് സജ്ജീകരിച്ച, പിന്നെ നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് പോയിന്റ് ക്ളോണിങ് ഉറവിട മാറുന്നു: നിങ്ങൾ ആദ്യം ക്ലോൺ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് വളര്ത്താന് ആ ഘട്ടത്തിൽ ഇമേജ് ഡാറ്റ ഉപയോഗിക്കും. ഉറവിടം-നിരക്കു മോഡിൽ കർസർ ഒരു reticle ക്രോസ് ചിഹ്നം മാറുന്നു.

3.11.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.81. Tool Options for the Clone tool



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Mode; Opacity; Brush; Dynamics; Dynamics Options; Fade Options; Apply Jitter; Smooth Stroke; Hard Edge
പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഒരു വിവരണം വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

ഉറവിടം
നിങ്ങളുടെ ഇവിടത്തെ നിര ഡാറ്റ മുകളിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന പാറ്റേൺ നിന്ന് പകർത്തിയ ഇല്ലയോ, അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രങ്ങളിലൊന്ന് നിന്ന് നിങ്ങൾ തുറന്ന നിർണ്ണയിക്കുന്നു.

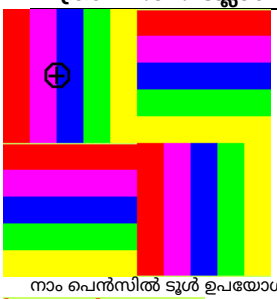
ചിത്രം
നിങ്ങൾ Image source തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് GIMP Ctrl അത് -clicking വഴി, ഉറവിടമായി ഉപയോഗിക്കാൻ ഏത് പാളി, നിങ്ങൾ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് പെയിന്റ് മുമ്പായി നോട്.
നിങ്ങൾ Sample merged പരിശോധിക്കുകയാണെങ്കിൽ അത് നിങ്ങൾ എന്താണ് "see" (നിറം ഒരു മൾട്ടി ലെയർ ചിത്രത്തിന്റെ എല്ലാ പാളികൾ കൊണ്ട് ഉണ്ടാക്കിയ) തട്ടിപ്പിനിരയായി കാര്യം തുടർന്ന്. അതു പരിശോധിക്കാതെ ഉണ്ടെങ്കിൽ മാത്രമേ തിരഞ്ഞെടുത്ത ലെയർ തട്ടിപ്പിനിരയായി ആണ്. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് ഗ്ലോസ്സറി Sample Merge കാണും.

മാതൃക
പാറ്റേൺ ചിഹ്നം ക്ലിക്കുചെയ്താൽ കൂടെ വരയ്ക്കാൻ പാറ്റേൺ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കാനും കഴിയുന്ന പാറ്റേണുകൾ ഡയലോഗ്, ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു ശ്രേണി സ്രോതസ്സിൽ നിന്നു ക്ലോണിങ് ഈ ഓപ്ഷൻ മാത്രം പ്രസക്തമാണ്.

Alignment

അലൈൻമെന്റ് മോഡ് ബ്രഷ് സ്ഥാനവും സ്രോതസ്സ് സ്ഥാനം തമ്മിലുള്ള ബന്ധം നിഷ്കർഷിക്കുന്നു.
താഴെ പറയുന്ന ഉദാഹരണങ്ങളിൽ, ഞങ്ങൾ ക്ലോൺ ചെയ്യേണ്ട സാമ്പിൾ കൈക്കൊള്ളും എവിടെ ഒരു സ്രോതസ്സ് ചിത്രം, സാമ്പിൾ തട്ടിപ്പിനിരയായി ചെയ്യും ഒരു സ്ഥലത്തിന്റെ ഇമേജ് ഉപയോഗിക്കും (സ്രോതസ്സ് ചിത്രം ഒരു പാളി കഴിഞ്ഞില്ല)

ചിത്രം 14.82. ക്ലോൺ വിന്യാസം യഥാർത്ഥ ചിത്രങ്ങൾ



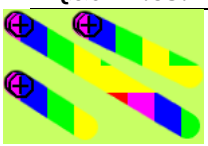
നാം പെൻസിൽ ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് വലിയ ബ്രഷ് ഉപയോഗിക്കും. സോഴ്സ് ഒരു വലയത്തോടു ക്രോസും ഇവിടെ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു.

സോളിഡ് പശ്ചാത്തലത്തിൽ മാത്രം ഒരു ചിത്രം. നാം തുടർച്ചയായി മൂന്ന് ക്ലോണിങ് സ്ട്രോക്കുകൾ കോരും.

ഒന്നുമില്ല

ഈ മോഡിൽ, ഓരോ brushstroke വെവ്വേറെ കണക്കാക്കപ്പെടും. ഓരോ സ്ട്രോക്ക്, എവിടെ നിങ്ങൾ ആദ്യം ക്ലിക്കിൽ ഉറവിടം ഉത്ഭവം നിന്ന് പകർത്തിയതാണ് പോയിന്റ് ലഭിക്കുന്നു; ഒരു ബ്രഷ് സ്ട്രോക്ക് തമ്മിലുള്ള യാതൊരു ബന്ധം ഉണ്ട്. ചേരിചേരാ മോഡിൽ, അവർ പരസ്പരം കൂട്ടിമുട്ടുന്ന എങ്കിൽ വിവിധ ബ്രഷ് സ്ട്രോക്കുകൾ സാധാരണയായി ഏറ്റുമുട്ടുക.
താഴെ ഉദാഹരണം: ഓരോ പുതിയ ബ്രഷ് സ്ട്രോക്ക് at, ഉറവിടം തിരികെ ആദ്യ സ്ഥാനത്തേക്ക് പോകുന്നു. ഒരേ സാമ്പിൾ എപ്പോഴും ക്ലോൺ ആണ്.

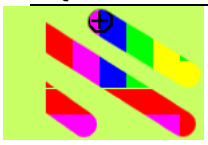
ചിത്രം 14.83. "None" clone alignment



Aligned

ഈ മോഡിൽ, ആദ്യം നിങ്ങൾ ചിത്രകലയെ സ്രോതസ്സ് ഉത്ഭവവും തട്ടിപ്പിനിരയായി ഫലം തമ്മിലുള്ള ഓഫ്സെറ്റ്, എല്ലാ തുടർന്നുള്ള വെഫ്റ്റ് ഒരേ ഓഫ്സെറ്റ് ഉപയോഗിക്കാൻ സജ്ജമാക്കുന്നു അമര്ത്തി. നിങ്ങൾ ഇഷ്ടപ്പെടുന്ന പോലെ അതുകൊണ്ട്, പല വെഫ്റ്റ് ഉപയോഗിക്കാം, എല്ലാ തമ്മിൽ സുഗമമായി mesh ചെയ്യും.
നിങ്ങൾ ഓഫ്സെറ്റ് മാറ്റണമെങ്കിൽ അമർത്തി Ctrl കീ ഉപയോഗിച്ച് ക്ലിക്ക് ചെയ്തു് പുതിയ സ്രോതസ്സ് ഉത്ഭവം തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണത്തിൽ, ഓരോ പുതിയ ബ്രഷ് സ്ട്രോക്ക് ചെയ്തത്, ഉറവിടം ഒരേ മുൻ ബ്രഷ് സ്ട്രോക്ക് ഉണ്ടായിരുന്ന ഓഫ്സെറ്റ് സൂക്ഷിക്കുന്നു. അതുകൊണ്ട്, ആദ്യ ബ്രഷ് സ്ട്രോക്ക് വേണ്ടി ഓഫ്സെറ്റ് യാതൊരു ക്ളോണിങ് ഇല്ല. ഇവിടെ, താഴെ തല്ലു, ഉറവിടം ഉറവിട ചിത്രം കാൻവാസ് നിന്നു അവസാനിക്കുന്നു; ഇവിടെനിന്നു ഫയലിന് വശം.

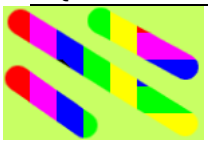
ചിത്രം 14.84. "Aligned" ക്ലോൺ ചെയ്യുക വിന്യാസം



Registered

"Registered" മോഡ് മറ്റ് വിന്യാസം മോഡുകൾ നിന്നും വ്യത്യസ്തമാണ്. നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് നിന്നും പകർത്തി, ഒരു Ctrl -click ഒരു സ്രോതസ്സ് പാളി രജിസ്റ്റർ ചെയ്യും. അപ്പോൾ ഒരു ടാർഗെറ്റ് പാളിയായി ചിത്രകല ഉറവിട പാളി നിന്ന് ഓരോ ഇതേ പിക്സൽ ക്ലോൺ ചെയ്യും (ഒരേ കൂടെ പിക്സൽ ഓഫ്സെറ്റ്). നിങ്ങൾ ഒരേ ചിത്രം തന്നെ മറ്റൊരു പാളി ലേക്ക് പാളി നിന്നുള്ള ഒരു ഇമേജ് ഭാഗങ്ങൾ ക്ലോൺ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഈ ഉപയോഗപ്രദമാണ്. (പക്ഷേ മറ്റൊരു ചിത്രത്തിലേക്ക് ഇമേജ് നിന്ന് ക്ലോൺ കഴിയും എന്ന് ഓർക്കുക.)
ഓരോ ബ്രഷ് സ്ട്രോക്ക് at, ഉറവിട ഡെസ്റ്റിനേഷൻ പാളി മൗസ് പോയിന്റർ സ്ഥാനം ദത്തെടുത്ത്. താഴെ പറയുന്ന ഉദാഹരണത്തിൽ, ഡെസ്റ്റിനേഷൻ പാളി സോഴ്സ് പാളി ചെറുതാണ്; അതിനാൽ ഒരു ഫയലിന് വശമുണ്ട്.

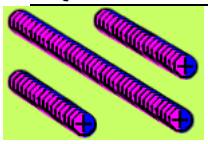
ചിത്രം 14.85. "Registered" clone alignment



Fixed

ഈ മോഡ് ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ മോഡുകൾ None അല്ലെങ്കിൽ Aligned വ്യത്യസ്തമായി ഒരു വര വരയ്ക്കാൻ പോലും സ്രോതസ്സ് ഉറവിടമുള്ള പെയിന്റ് ചെയ്യും. ഉറവിടം നീക്കം ചെയ്യില്ല.
ഉറവിടം നിശ്ചിത നിലനിർത്തണമെന്ന് കാണുക. ഒരേ ചെറിയ സാമ്പിൾ ഒരു ശക്തമാക്കി വഴിയിൽ identically വീണ്ടും:

ചിത്രം 14.86. "Fixed" ക്ലോൺ ചെയ്യുക വിന്യാസം



3.11.4. Further Information

സുതാര്യത
: സുതാര്യത ന് ക്ലോൺ ടൂൾ ഇഫക്റ്റുകൾ ഒരു ബിറ്റ് സങ്കീർണ്ണമായ ആകുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് സുതാര്യതയും ക്ലോൺ കഴിയില്ല: നിങ്ങൾ ഒരു സുതാര്യമായ സ്രോതസ്സിൽ നിന്ന് ക്ലോൺ ശ്രമിച്ചാൽ, ഒന്നും ടാർഗെറ്റ് സംഭവിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു ഭാഗികമായും സുതാര്യമായ സ്രോതസ്സിൽ നിന്ന് ക്ലോൺ എങ്കിൽ, പ്രഭാവം സ്രോതസ്സ് ഒപാസിറ്റി വഴി വെയ്റ്റഡ് ആണ്. അതുകൊണ്ട്, അൽപംപോലും 100% അതാര്യത ഒരു ഹാർഡ് ബ്രഷ്:

- വെള്ള ലേക്കായി അർദ്ധസുതാര്യ കറുത്ത ക്ലോണിംഗ് ചാര ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.
- കറുത്ത ലേക്കായി അർദ്ധസുതാര്യ കറുത്ത ക്ലോണിംഗ് കറുത്ത ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.
- വെളുത്ത ലേക്കായി അർദ്ധസുതാര്യ വെളുത്ത ക്ലോണിംഗ് വെളുത്ത ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.
- കറുത്ത ലേക്കായി അർദ്ധസുതാര്യ വെളുത്ത ക്ലോണിംഗ് ചാര ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.

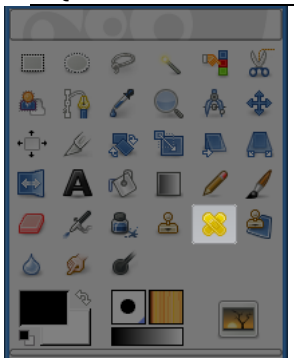
ക്ലോണിംഗ് സുതാര്യത വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ കഴിയും ഒരിക്കലും, എന്നാൽ, "keep transparency" പാളി ഓണായിരിക്കുന്നുവെന്ന് എങ്കിൽ അതു കുറയ്ക്കാൻ കഴിയും. ഒരു അർദ്ധസുതാര്യ പ്രദേശത്ത് ലേക്കായി അസാധ്യമാണ് പ്രദേശം ക്ലോണിംഗ് അസാധ്യമാണ് ഫലം ഉളവാക്കുന്നു; മറ്റൊരു അർദ്ധസുതാര്യ പ്രദേശത്ത് ലേക്കായി ഒരു അർദ്ധസുതാര്യ പ്രദേശത്ത് ക്ലോണിങ് അതാര്യവസ്ഥയ്ക്ക് കൂടുന്നത്.

"Filter" നയപ്രഖ്യാപന
: ക്ലോൺ ടൂൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ശക്തമായ ഇഫക്റ്റുകൾ ലഭ്യമാകാൻ കുറച്ച് നോൺ-വ്യക്തമായ മാർഗങ്ങളുണ്ട്. നിങ്ങൾക്ക് ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ഒരു കാര്യം, "Filter brushes" സൃഷ്ടിക്കുക എന്നുവെച്ചാൽ ഒരു ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ഫിൽട്ടർ അപേക്ഷിക്കുന്ന പ്രഭാവം സൃഷ്ടിക്കാൻ ആണ്. ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്ന കോപ്പി ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പാളി തനിപ്പകർപ്പ്. അപ്പോൾ "Registered" ലേക്കുള്ള "Image source" ആൻഡ് അലൈന്മെന്റ് ഉറവിടം ക്രമീകരണം ക്ലോൺ ഉപകരണം സജീവമാക്കുക. ഉറവിടമായി വെച്ചു യഥാർത്ഥ പാളി ന് പെയിന്റ് ചെയ്യുന്നതിന് ഫിൽറ്റർ ലയറിൽ **Ctrl** -click: അപ്പോൾ ഫലത്തിൽ യഥാർത്ഥ ലേയറിലേക്ക് ഫിൽറ്റർ ഇമേജ് ഡാറ്റ മഷി ചെയ്യും.

History brush
: നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്തവർക്ക് പഴയപടിയാക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് മാറ്റങ്ങൾ വീണ്ടും അനുവദിക്കുന്ന ഫോട്ടോഷോപ്പ് ന്റെ "History brush", അനുകരിക്കാൻ സമാനമായ സമീപനം ഉപയോഗിക്കാം. ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, ചിത്രം തനിപ്പകർപ്പാക്കുന്നത് ആരംഭിക്കുക; പിന്നെ, യഥാർത്ഥ ൽ തിരികെ ആവശ്യമുള്ള നിലയിലേക്ക് ചിത്രം ചരിത്രത്തിലോ പഴയപടിയാക്കിക്കൊണ്ട് പഴയപടിയാക്കുന്നതിനോ ചരിത്രം ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച് ഒന്നുകിൽ പോയി. (ഇത് യഥാർത്ഥ, പകർത്തി ലെ ചെയ്യണം ഒരു ചിത്രം തനിപ്പകർപ്പാക്കുന്നത് പഴയപടിയാക്കൽ ചരിത്രം ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ് കാരണം.) ഇപ്പോൾ "Registered" ലേക്ക് "Image source" ആൻഡ് അലൈന്മെന്റ് ലേക്ക് അവലംബം ക്രമീകരണം ക്ലോൺ ഉപകരണം സജീവമാക്കുക. ഒറ്റ ഇമേജിൽ നിന്നും ഒരു പാളി ന് **Ctrl** -click, മറ്റ് ഇമേജിൽ നിന്നും ഇതേ പാളി ന് പെയിന്റ്. നിങ്ങൾ അത് എങ്ങനെ ആശ്രയിച്ച്, ഈ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു "undo brush" അല്ലെങ്കിൽ ഒരു "redo brush" ഒന്നുകിൽ നൽകുന്നു.

3.12. സൌഖ്യമാക്കേണമേ

ചിത്രം 14.87. The "Heal tool" in the Toolbox



ഈ ഉപകരണം ഒരിക്കൽ "The healing brush looks like a smart clone tool on steroids" വിശേഷിപ്പിക്കപ്പെട്ടു. തീർച്ചയായും ഹീലിംഗ് ടൂൾ ക്ലോൺ ടൂൾ അടുത്ത ബന്ധു, എന്നാൽ ചിത്രങ്ങളിൽ ചെറിയ പരാജയങ്ങൾ നീക്കം കൂടുതൽ സ്മാർട്ട് ആണ്. ഒരു സാധാരണ ഉപയോഗം ഫോട്ടോഗ്രാഫുകളും ലെ ചുളിവുകൾ പറയുന്നത്. അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ, പിക്സലുകൾ കേവലം ഉറവിടം നിന്ന് ലക്ഷ്യസ്ഥാനത്തേക്ക് പകർത്തിയില്ല, പക്ഷേ ക്ളോണിങ് പ്രയോഗിക്കുന്നു മുമ്പ് ലക്ഷ്യസ്ഥാനം ചുറ്റും അക്കൗണ്ടിലേക്ക് കൈക്കൊള്ളും. ഈ ഉപയോഗിച്ചു അൽഗോരിതം, Todor Georgiev [GEORGIEV01] ഒരു ശാസ്ത്ര പ്രബന്ധമായി വിവരിച്ചിട്ടുണ്ട്.
അത് ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്, ആദ്യം കുറവുകൾ ഇണങ്ങിയിട്ടുണ്ട് വലിപ്പം ഒരു ബ്രഷ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ പുനർനിർമ്മാണം ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഏരിയ **Ctrl** -click. **Ctrl** കീ ഒപ്പം കേട് സാമ്പിൾ വലിച്ചിടുക. ക്ലിക്ക്. കേട് പദവും നിന്നും വളരെ വ്യത്യസ്തമാണ്, ചെറുതായി അല്ല, അത് ഉടൻ പരിഹരിക്കപ്പെടുമെന്ന്. അല്ലെങ്കിലോ, നിങ്ങൾ ആവർത്തിച്ച് ക്ലിക്കുകളിലൂടെ അത് ശരിയാക്കാൻ, പക്ഷേ എവിടെപ്പോയി ഒരു റിസ്ക് കഴിയും

3.12.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

ഉപകരണം സജീവമാക്കുന്നതിന് വിവിധ സാധ്യതകളും ഉണ്ട്:

- From the image-menu: Tools → Paint tools → Heal,
- or by clicking the tool icon: in the Toolbox,
- or by clicking on the **H** keyboard shortcut.

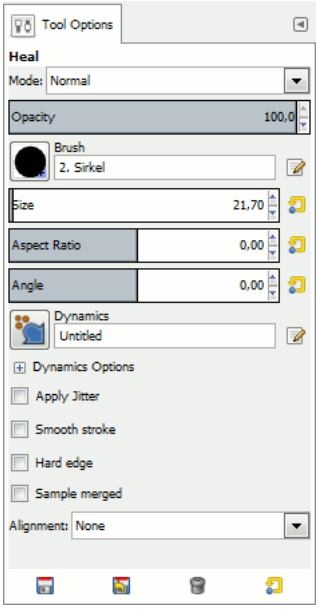
3.12.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl,
: **Ctrl** കീ ഉറവിടം തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിച്ച. നിങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും ഇമേജ് ഏതെങ്കിലും പാളിയിൽ നിന്ന്, ചിത്ര പ്രദർശന മാകാം, അമർത്തിപ്പിടിച്ചു **Ctrl** കീ ഉപയോഗിച്ച്, പാളി (പാളികൾക്ക് ഡയലോഗ് കാണുന്നത് പോലെ) സജീവമാണ് സമയത്ത് കൈവരിക്കാൻ കഴിയും. എങ്കിൽ അലൈന്മെന്റ് ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ലെ "Non-aligned" അല്ലെങ്കിൽ "Aligned" സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ, പിന്നെ നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് പോയിന്റ് രോഗശാന്തി ഉറവിട മാറുന്നു: നിങ്ങൾ ആദ്യം സൌഖ്യമാക്കേണമേ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് വളര്ത്താന് ആ ഘട്ടത്തിൽ ഇമേജ് ഡാറ്റ ഉപയോഗിക്കും. ഉറവിടം-നിരക്കു മോഡിൽ കർസർ ഒരു അടയാളസൂചി-ചിഹ്നം മാറുന്നു.

മാറ്റം
: ഉറവിടം സജ്ജീകരിച്ച ഒരിക്കൽ, ഈ കീ അമർത്തുക, നിങ്ങൾ ഒരു നേർത്ത ലൈൻ നിലവിലെ പോയിന്റർ ലൊക്കേഷൻ ബന്ധിപ്പിയ്ക്കുന്ന മുമ്പ് ക്ലിക്കുചെയ്ത പോയിന്റ് കാണും. നിങ്ങൾ വീണ്ടും ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, **Shift** കീ അമർത്തിപ്പിടിച്ച് നടക്കുന്നത് സമയത്ത്, ഉപകരണം ഈ ലൈനിലാണ് "heal" ചെയ്യും.

3.12.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.88. Heal Tool options



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Mode; Opacity; Brush; Dynamics; Dynamics Options; Apply Jitter; Smoot Stroke; Hard Edge

പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഒരു വിവരണം വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

സാമ്പിൾ ലയിപ്പിച്ചു

നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കുകയാണെങ്കിൽ, രോഗശാന്തി സജീവ പാളി മൂല്യങ്ങൾ നിന്ന്, എന്നാൽ ദൃശ്യമായ എല്ലാ പാളികളിൽ മാത്രം കണക്കാക്കുന്നതുമല്ല ആണ്.

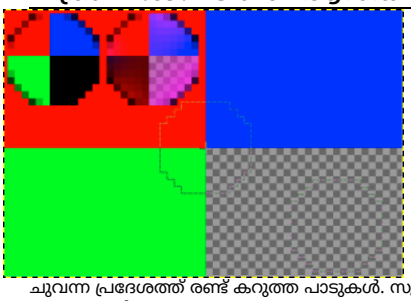
Alignment

This option is described in Clone tool.

3.12.4. ഹീലിംഗ് ക്ലോണിങ് അല്ല

സൌഖ്യമാക്കേണമേ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ന് ക്ലോൺ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് സാധാരണമാണ് സവിശേഷതകൾ പിണ്ഡവും, ഫലം തികച്ചും വ്യത്യസ്തമാണ്.

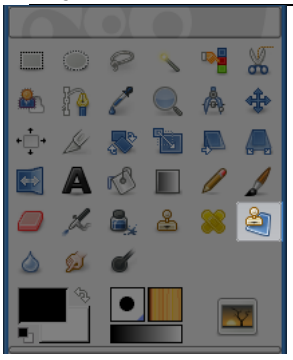
ചിത്രം 14.89. "Clone" ആൻഡ് "Heal" താരതമ്യത്തിൽ



ചുവന്ന പ്രദേശത്ത് രണ്ട് കറുത്ത പാടുകൾ. സൂം x800. നാല് നിറങ്ങൾ കണ്ടുമുട്ടുന്നതും ഉറവിടം. ഇടത് സ്ഥലത്തുവച്ച് ക്ലോണിംഗ്. ശരിയായ സ്ഥലത്തുവച്ച് രോഗശാന്തി.

3.13. കാഴ്ചപ്പാട് ക്ലോൺ

ചിത്രം 14.90. The "Perspective Clone" tool in the Toolbox



ഈ ഉപകരണം നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന കാഴ്ചപ്പാട് തക്കവണ്ണം ക്ലോൺ അനുവദിക്കുന്നു. ആദ്യം, Perspective ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ഒരേ ആഗ്രഹിച്ചു അപ്രത്യക്ഷമായി വരികൾ നിർത്തി. അപ്പോൾ Clone ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ഒരേ സ്രോതസ്സ് പ്രദേശം പകർത്തുക.

3.13.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

ഉപകരണം സജീവമാക്കുന്നതിന് വിവിധ സാധ്യതകളും ഉണ്ട്:

- From the image-menu: Tools → Paint tools → Perspective Clone.
- The Tool can also be called by clicking the tool icon: in the Toolbox.

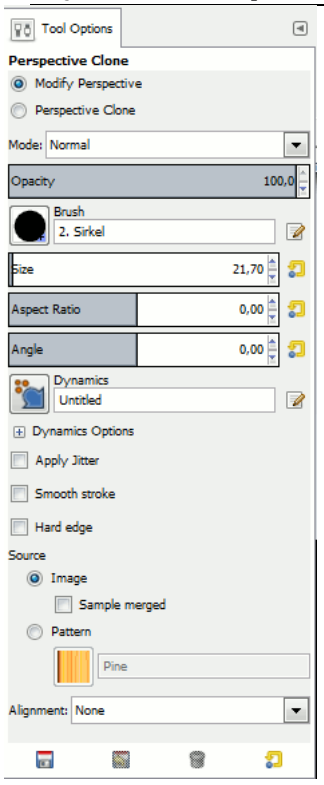
3.13.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl, **Ctrl**-click allows you to select a new clone source.

മാറ്റം
ഉറവിടം സജ്ജമാക്കുകയും ഈ കീ പ്രസ് ചെയ്താൽ നേർത്ത ലൈൻ നിലവിലെ പോയിന്റർ ലൊക്കേഷൻ ബന്ധിപ്പിയ്ക്കുന്ന മുമ്പ് ക്ലിക്കുചെയ്ത പോയിന്റ് കാണും. നിങ്ങൾ വീണ്ടും ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, **Shift** കീ പിടിക്കുക തുടരുന്നതിന് സമയത്ത്, ഉപകരണം ഈ ലൈനിലാണ് ക്ലോൺ ചെയ്യും. ഒരു പാറ്റേൺ നിന്ന് ക്ലോണിങ് വരുമ്പോൾ തരംഗങ്ങൾ പ്രയോജനപ്പെടുന്നത്.

3.13.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.91. Perspective Clone tool options



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

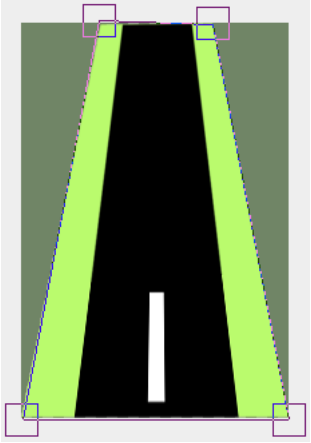
Operating mode
ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ആദ്യം നിങ്ങൾ Modify Perspective തിരഞ്ഞെടുക്കണം. ഈ ഉപകരണം perspective പോലെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ Perspective Clone തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി Clone ഉപകരണം പോലെ ഇത് ഉപയോഗിക്കാം.

Mode; Opacity; Brush; Dynamics; Dynamics Options; Fade Options; Apply Jitter; Smooth Stroke; Hard Edge
പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഒരു വിവരണം വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

Source, Alignment
This are the same as in the tool Clone.

3.13.4. Example

ചിത്രം 14.92. "Perspective Clone" example

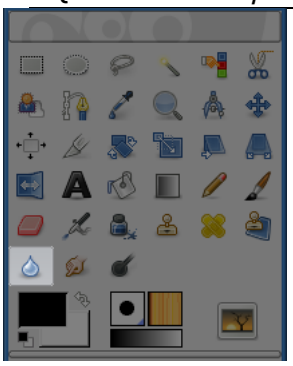


"Modify Perspective Plane" പരിശോധിയ്ക്കുന്നു. അപ്രത്യക്ഷമായി വരികൾ ചുമക്കുന്നതു.

"Perspective Clone" ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കുന്നു. വെളുത്ത സമകോണചതുർഭുജം തട്ടിപ്പിനിരയായി ചെയ്തു. താങ്കൾക്ക് പോകുന്നു ചെറിയ പോകുന്നു കാണുന്നു.

3.14. Blur/Sharpen

ചിത്രം 14.93. Blur/Sharpen tool icon in the Toolbox



ഇഫക്റ്റ് / മൂർച്ചകൂട്ടല്പ്പഭാവംടോഗിള്ചെയ്യുക പ്രയോഗം പ്രാദേശികമായി മങ്ങിക്കുന്നതോ നിങ്ങളുടെ ചിത്രം മൂർച്ച നിലവിലെ ബ്രഷ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൻറെ ഏതെങ്കിലും ഗ്രൂപ്പിലെ വളരെയധികം നിലകൊള്ളുന്നു, നിങ്ങൾ അത് ഹാർഡ്നെസ്സ് ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ അത് കൊണ്ട് ബ്ലറിംഗോ ഉപയോഗപ്പെടും. നിങ്ങൾ ഒരു മുഴുവൻ പാളി, ഒന്നോ ഒരു വലിയ ഭാഗം ബ്ലർ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ Blur Filters ഒന്ന് ഉപയോഗിച്ച് നല്ലത് ചെയ്യും. ഒരു brushstroke ദിശയിൽ ഫലമില്ല: നിങ്ങൾ ദിശയിലുമുള്ള മങ്ങിക്കലിന് ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ, ഉപയോഗിക്കാൻ സ്മഡ്ജ് ടൂൾ.
"Sharpen" മോഡിൽ, ഉപകരണം എവിടെ ബ്രഷ് പ്രയോഗിക്കുന്നു തീവ്രത വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഈ കുറച്ചു പ്രയോജനപ്പെടുന്നത്, പക്ഷേ over-അപ്ലിക്കേഷൻ മുഴക്കം താനേ വന്നുകൊള്ളും. Enhancement Filters ചില പ്രത്യേകിച്ച് Unsharp Mask, ഒരു പാളി മേഖലകളിലെ മൂർച്ച വളരെ ക്ലീനറും ജോലി ചെയ്യാൻ.

സൂചന

നിങ്ങൾ ക്ലോൺ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ഒരു വഴക്കങ്ങൾ ഷാർപ്പെനിംഗോ ബ്രഷ് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഒരു ഷാർപ്പെനിംഗോ ഫിൽട്ടർ പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ആഗ്രഹമുണ്ടോ പാളി പകർപ്പിൽ, അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക് പോലുള്ള തനിപ്പകർപ്പാക്കുന്നത് ആരംഭിക്കുക. അപ്പോൾ ക്ലോൺ ഉപകരണം സജീവമാക്കുന്നതിന്, അതിന്റെ ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ലെ "Registered" ലേക്ക് "Image source" ആൻഡ് അലൈന്മെന്റ് ലേക്ക് ഉറവിടം സജ്ജമാക്കി. പോലുള്ള സ്രോതസ്സ് ചിത്രം ഉണ്ടാക്കുവാൻ പകർപ്പിൽ അപ്പോൾ 10. Ctrl -click, കഴിയാൻ മൂല്യം ചുമർചിത്രത്തിന്റെ സജ്ജമാക്കുക. ഇപ്പോൾ യഥാർത്ഥ പാളി ന് പെയിന്റ്, നിങ്ങൾ ഒരുമിച്ചു, ബ്രഷ് എവിടെ പ്രയോഗിക്കപ്പെടുന്നതിനെത്തുടർന്ന് unsharpened പതിപ്പുമായി മൂർച്ചകൂട്ടി പതിപ്പ് ഇളക്കുക, ചെയ്യും.

രണ്ടും മങ്ങിക്കലും വർദ്ധനവനുസരിച്ച് പണി മൂർച്ച: വിസ്തൃതിയിൽ ആവർത്തിച്ച് ബ്രഷ് കൊണ്ട് പരസ്പരം അധിക പാസ് ഉപയോഗിച്ച് പ്രാബല്യത്തിൽ വർദ്ധിപ്പിക്കും. നിരക്ക് നിയന്ത്രണം താങ്കൾ കൈവരിക്കും എങ്ങനെ വേഗത്തിൽ നിർണ്ണയിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. അതാര്യത നിയന്ത്രണം എന്നിരുന്നാലും, പരിഗണിക്കാതെ തീർത്തതു എത്ര പാസുകൾ, ഒരു ഒറ്റ brushstroke നിർമ്മിക്കുന്ന കഴിയും ബ്ലറിംഗ് അളവ് പരിമിതപ്പെടുത്താൻ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.

3.14.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

ഉപകരണം സജീവമാക്കുന്നതിന് വിവിധ സാധ്യതകളും ഉണ്ട്:

- From the image-menu: Tools → Paint tools → Blur/Sharpen.
- The Tool can also be called by clicking the tool icon: in the Toolbox.
- കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Shift + U ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ.

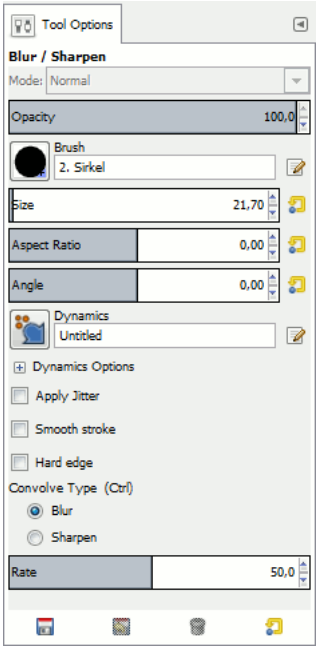
3.14.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

എല്ലാ പെയിന്റ് പ്രയോഗങ്ങളിൽ അതേ പ്രതീതി കീ മോഡിഫയറുകൾക്കുള്ളകീബോർഡ് ഒരു വിവരണം വേണ്ടി Paint Tools' Common Features കാണുക.

Ctrl,
ഇഫക്റ്റ്, മോഡുകൾ മൂർച്ച തമ്മിലുള്ള Ctrl കീ ടോഗിൾ താഴേയ്ക്കാക്കുമ്പോൾ; അതു ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ക്രമീകരണം ദിശമാറുന്നതുമായ.

3.14.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.94. Tool Options for the Blur/Sharpen tool



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Opacity; Brush; Dynamics; Dynamics Options; Apply Jitter; Hard Edges

പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഒരു വിവരണം വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

Convolve Type

Blur മോഡ് അതുവഴി brushstroke ഏരിയയ്ക്ക് ഉള്ളിൽ പിക്സൽ സാമ്യം വർധിപ്പിക്കുകയും അയൽ പിക്സലുകൾ ഉള്ള ശക്തരോ ചെയ്യേണ്ട ബ്രഷ് ബാധിച്ച ഓരോ പിക്സൽ കാരണമാകുന്നു. *Sharpen* മോഡ് ഓരോ പിക്സൽ മുമ്പ് ആയിരുന്നു അതിൻറെ കൂട്ടുകാരെ കൂടുതൽ വ്യത്യസ്ത ആകാൻ കാരണമായ: അതു brushstroke പ്രദേശത്ത് അകത്ത് തീവ്രത വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. വളരെയധികം മൂര്ച്ചകൂട്ടല്ലഭാവംടോഗിള്ചെയ്യുക ഒരു വൃത്തികെട്ട flocculation വശം അവസാനിക്കുന്നത്. നിങ്ങൾ ഇവിടെ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന സജ്ജീകരിക്കുന്നത് എന്തുമാകട്ടെ, **Ctrl** കീ പിടിച്ച് മടങ്ങാം ഞൊടിയിടയിൽ.

"Convolve" മാട്രിക്സ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ഗണിത രീതി സൂചിപ്പിക്കുന്നു.

നിരക്ക്

Rate സ്ലൈഡർ ഇഫക്റ്റ് / മൂര്ച്ചകൂട്ടല്ലഭാവംടോഗിള്ചെയ്യുക ബലം സജ്ജമാക്കുന്നു.

3.15. സ്മഡ്ജ്

ചിത്രം 14.95. Smudge tool

സ്മഡ്ജ് ടൂൾ സജീവ പാളി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നിര ന് നിറങ്ങൾ സ്മഡ്ജ് നിലവിലെ ബ്രഷ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. അതു പേരിനു നിറം എടുത്തു നിങ്ങൾക്കു സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും അകലെ അത് പാലിക്കുന്നുണ്ടെന്ന് അടുത്ത നിറങ്ങൾ, അതു ഇളക്കുക അതു ഉപയോഗിക്കുന്നു.

3.15.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

You can find the Smudge tool in various ways :

- through Tools → Paint Tools → Smudge. in the image menu,
- by clicking on the tool icon: in Toolbox,
- or by pressing the **S** key on keyboard.

3.15.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

മാറ്റം

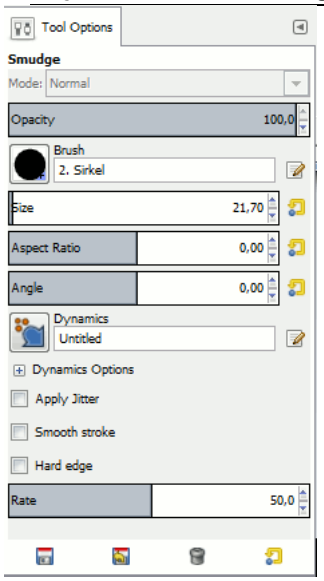
Shift കീ സ്ഥലങ്ങളിൽ വര മോഡിലേക്ക് സ്മഡ്ജ് ഉപകരണം. ഹോൾഡിംഗ് **Shift** Button1 ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ നേരായ വരിയിൽ സ്മഡ്ജ് ചെയ്യും. തുടർച്ചയായ ക്ലിക്കുകൾ കഴിഞ്ഞ വരിയുടെ അവസാനം നിന്നും ആ നേരായ വരികളിൽ smudging തുടരും.

Ctrl,

Shift കൂടെ **Ctrl** ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾ 15 ° കാലടി മാറും രണ്ട് തുടർച്ചയായി വരികൾ തമ്മിലുള്ള കോൺ ഒതുക്കിനിർത്താൻ കഴിയും.

3.15.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.96. The Smudge tool in Toolbox



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Opacity; Brush; Dynamics; Dynamics Options; Fade Options; Apply Jitter; Hard Edge; Rate

പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഒരു വിവരണം വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

3.16. ഡോഡ്ജ് / ബേൺ

ചിത്രം 14.97. Dodge tool

ഡോഡ്ജ് അല്ലെങ്കിൽ ബേൺ ഉപകരണം നിങ്ങളുടെ സ്വരൂപത്തിൽ നിറങ്ങൾ ലഘൂകരിച്ചു അല്ലെങ്കിൽ ഇരുണ്ട് നിലവിലെ ബ്രഷ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. മോഡ് പിക്സൽ ഏത് തരം ബാധിച്ചു തീരുമാനിക്കും.

3.16.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

ഉപകരണം സജീവമാക്കുന്നതിന് വിവിധ സാധ്യതകളും ഉണ്ട്:

- From the image-menu: Tools → Paint Tools → Dodge / Burn.
- The Tool can also be called by clicking the tool icon: ,
- or by using the Shift + D keyboard shortcut.

3.16.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl,

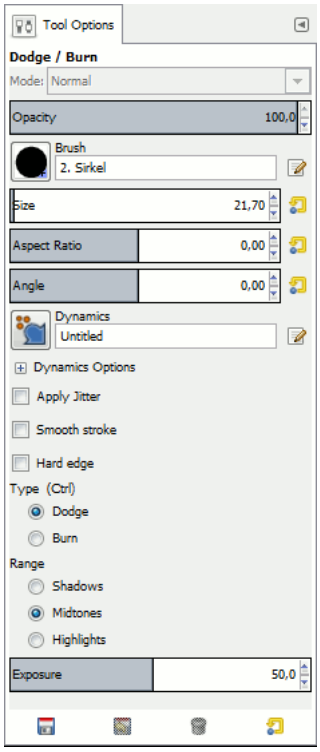
ഡോഡ്ജ് അല്ലെങ്കിൽ ചുട്ടുകളയേണം തരം തമ്മിൽ ടോഗിൾ. Ctrl റിലീസ് ചെയ്യുന്നത് വരെ തരം സ്വിച്ച്ഡ് തുടരും.

മാറ്റം

Shift ഡോഡ്ജ് സ്ഥലമെല്ലാം അല്ലെങ്കിൽ ഉപകരണം ബേൺ വര മോഡിലേക്ക്. ഹോൾഡിംഗ് Shift ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ നേരായ വരിയിൽ Button1 ഡോഡ്ജ് അല്ലെങ്കിൽ ചുട്ടുകളയും. തുടർച്ചയായ ക്ലിക്കുകൾ ഡോഡ്ജ് തുടരാൻ അല്ലെങ്കിൽ അവസാനത്തെ വരിയുടെ അവസാനം നിന്നും ആ രേഖാഖണ്ഡം കത്തിഎരിയുന്നവരത്രെ.

3.16.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.98. "Dodge/Burn" tool options



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Opacity; Brush; Dynamics; Dynamics Options; Apply Jitter; Hard Edge

പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഒരു വിവരണം വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

ടൈപ്പ് ചെയ്യുക

ഡോഡ്ജ് പ്രഭാവം നിറങ്ങൾ കുറയുന്നു.
The burn effect darkens colors.

ശ്രേണി

മൂന്നു രൂപങ്ങൾ ഉണ്ട്:

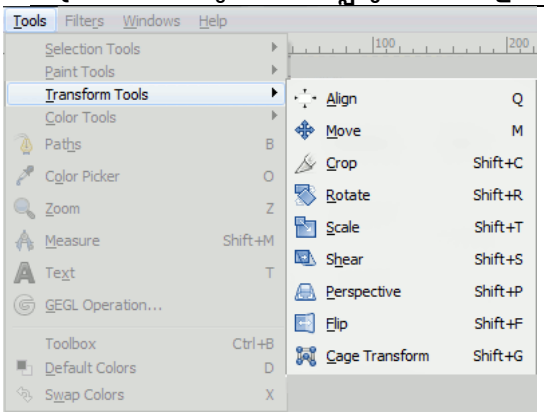
- Shadows പിക്സൽ ദാരുവില് പ്രഭാവംപ്രാവര്ത്തികമാക്കുക ഇടുങ്ങിയതാക്കുകയും.
- Midtones ശരാശരി ടോൺ എന്ന പിക്സൽ പ്രഭാവം ഇടുങ്ങിയതാക്കുകയും.
- Highlights ഭാരം പിക്സൽ പ്രാബല്യത്തിൽ ഇടുങ്ങിയതാക്കുകയും.

എക്സ്പോഷർ

എക്സ്പോഷർ ഒരു കൂടുതലോ കുറവോ ആക്ഷേപം ഫോട്ടോഗ്രാഫ് പോലെ എത്ര പ്രയോഗം പ്രഭാവം ശക്തമായ ആയിരിക്കും നിഷ്കർഷിക്കുന്നു. സ്വതേ സ്ലൈഡർ 50 എന്നാൽ 0 മുതൽ 100 വരെ ഉണ്ടാകുന്നു.

4. ഉപകരണങ്ങൾ പരിവർത്തനംചെയ്യൂ

ചിത്രം 14.99. രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ ഉപകരണങ്ങൾ ഒരു വിഹഗവീക്ഷണം

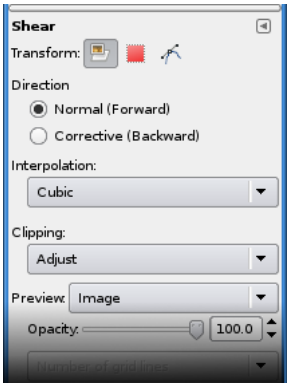


4.1. സാധാരണ സവിശേഷതകൾ

ട്രാൻസ്ഫോർമേഷൻ പ്രയോഗം ഡയലോഗ് സ്മാരകശിലകൾ, നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ അവതരണം അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രം, നിരക്കു, അല്ലെങ്കിൽ പാളി പാത ഒരു ഘടകത്തെ അവതരണം പരിഷ്കരിക്കുന്നതിന് എട്ടു ഉപകരണങ്ങൾ കണ്ടെത്തും. ഓരോ ഉപകരണം ഒരു ഓപ്ഷൻ ഡയലോഗ് ചരങ്ങളും സജ്ജമാക്കാൻ ഒരു വിവരം ഡയലോഗ് ഉണ്ട് മാറുന്നു.

4.1.1. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.100. Common options of transform tools



ചില ഓപ്ഷനുകൾ നിരവധി രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ പ്രയോഗങ്ങൾ പങ്കിട്ടു. ഞങ്ങൾ അവ ഇവിടെ വിവരിക്കുക ചെയ്യും. കൂടുതൽ നിർദ്ദിഷ്ട ഓപ്ഷനുകൾ അവരുടെ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് വിവരിക്കുന്നതാണ്.

Transform

GIMP നിങ്ങൾ രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ ഉപകരണം പ്രവർത്തിക്കും ചിത്രത്തിന്റെ മൂലകം തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി മൂന്ന് ബട്ടണുകൾ പ്രദാനം ചെയ്യുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങൾ ഉപകരണം പുറത്തുകടക്കുമ്പോൾ Transform ഓപ്ഷൻ നിലനിൽക്കുകയാണെങ്കിൽ ഓർക്കുക.

- നിങ്ങൾ പ്രയോഗം സജീവ പാളി പ്രവർത്തിക്കുന്നു ആദ്യ ബട്ടൺ സജീവമാക്കാനും. യാതൊരു നിരക്കു ഈ പാളി നിലനിൽക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, മുഴുവൻ പാളി രൂപാന്തരപ്പെടുന്നു ചെയ്യും.
- രണ്ടാമത്തെ ബട്ടൺ സജീവമാക്കാനും ഉപകരണം നിരക്കു കോണ്ടൂർ (യാതൊരു നിരക്കു എങ്കിൽ മുഴുവൻ പാളി കോണ്ടൂർ) പ്രവർത്തിക്കുന്നു.
- When you activate the third button, the tool works on the path only.

സംവിധാനം

This option sets which way or direction a layer is transformed:
"Normal (Forward)" മോഡ് ഇമേജ് അല്ലെങ്കിൽ പാളി ഒറ്റ പ്രതീക്ഷിക്കും പോലെ രൂപാന്തരപ്പെടുത്തും. അതിനുവേണ്ടി നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന രൂപാന്തരം നടത്താൻ ഹാൻഡിലുകൾ ഉപയോഗിക്കുക. നിങ്ങൾ ഒരു ഗ്രിഡ് ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ (താഴെ കാണുക), ചിത്രം അല്ലെങ്കിൽ പാളി രൂപത്തിലും സ്ഥാനത്തിലും നിങ്ങൾക്ക് ഗ്രിഡ് ഇട്ടു പ്രകാരം രൂപാന്തരപ്പെടുന്നു.
"Corrective (Backward)" ദിശ inverts. മുഖ്യമായി (ഒരു ചക്രവാളത്തിൽ തിരശ്ചീനമായി ഒരു മതിൽ ലംബമായ അല്ല ...) ചില ജ്യാമിതീയ പിശകുകളുള്ള ഡിജിറ്റൽ ചിത്രങ്ങൾ അറ്റകുറ്റം റൊട്ടേഷൻ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ഉപയോഗിച്ചു. വിഭാഗം 4.5, "തിരിക്കുക" കാണുക.

Interpolation

ഈ ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റ് ഇങ്ങനെ രീതി തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി പരിവർത്തനത്തിന്റെ ഗുണമേന്മയുള്ള അനുവദിക്കുന്നു:

ഒന്നുമില്ല
: ഓരോ പിക്സൽ നിറം യഥാർത്ഥ ചിത്രം അതിന്റെ അടുത്തുള്ള അയൽ പിക്സൽ നിന്ന് പകർത്തിയതാണ്. ഇത് പലപ്പോഴും അലിയാസിങ് ("stair-step" പ്രഭാവം) ഒരു നാടൻ ഇമേജ് കാരണമാകുന്നുണ്ട്, പക്ഷെ വേഗമേറിയ രീതി. ചിലപ്പോൾ ഈ രീതി "Nearest Neighbor" വിളിക്കുന്നു.

ലീനിയർ
: ഓരോ പിക്സൽ നിറം യഥാർത്ഥ ചിത്രം നാല് അടുത്തുള്ള പിക്സൽ ശരാശരി നിറം കണക്കുകൂട്ടുന്നത്. ഇത് മിക്ക ചിത്രങ്ങളും ഒരു തൃപ്തികരമായ ഫലം നൽകുന്നു വേഗത ഗുണനിലവാരവും തമ്മിലുള്ള നല്ല വിട്ടുവീഴ്ചതന്നെയാണ്. ചിലപ്പോൾ ഈ രീതി "Bilinear" വിളിക്കുന്നു.

ക്യൂബിക്
: The color of each pixel is computed as the average color of the eight closest pixels in the original image. This usually gives a good result, but it naturally takes more time. Sometimes this method is called "Bicubic".

Sinc (Lanczos3)
: The Lanczos3 method uses the Sinc mathematical function and performs a high quality interpolation. This is usually the best method but if you are not satisfied with the result, you may give "Cubic" a try.

നിങ്ങൾ Tools Options Preferences ഡയലോഗിൽ സ്ഥിര interpolation രീതി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

Clipping

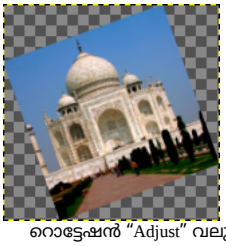
രൂപാന്തരം ശേഷം ഇമേജ് വലിയ കഴിയും. ഈ ഓപ്ഷൻ യഥാർത്ഥ ചിത്രം വലുപ്പം രൂപാന്തരപ്പെടുന്നു ചിത്രം ക്ലിപ്പ് ചെയ്യും.
You can choose between several ways to clip:

Adjust

ചിത്രം 14.101. ഉദാഹരണങ്ങൾ യഥാർത്ഥ ചിത്രം

Original image

റൊട്ടേഷൻ "Adjust" അനങ്ങാതെ



റൊട്ടേഷൻ "Adjust" വലുപ്പവും ലെയറിലേക്ക് വികസിക്കും കാൻവാസിൽ അനങ്ങാതെ

കൂടെ ക്രമീകരിക്കുക: പാളി എല്ലാ തിരിച്ച പാളി അടങ്ങിയിരിക്കുന്നതായി വിശാലമായിരിക്കുന്നു. പുതിയ ലെയർ അതിർത്തി ദൃശ്യമാണ്; മുഴുവൻ പാളി Image → Fit Canvas to Layers കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ദൃശ്യമാകും.

Clip

ചിത്രം 14.102. ക്ലിപ്പിനുള്ള ഉദാഹരണം

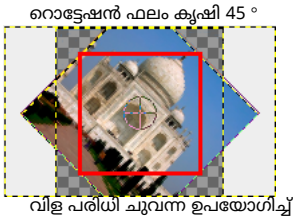
Clip

ക്ലിപ്പിനൊപ്പമുള്ള: ഇമേജ് പരിധികൾ കവിയുന്നു എല്ലാ ഇല്ലാതാക്കി.

Crop to result

ചിത്രം 14.103. Example for Crop to result

റൊട്ടേഷൻ ഫലം കൃഷി 45 °



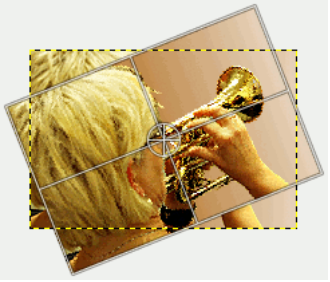
വിള പരിധി ചുവന്ന ഉപയോഗിച്ച് അടയാളപ്പെടുത്തി. ഇല്ല സുതാര്യമായ പ്രദേശം ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്.

ഈ ഓപ്ഷൻ തിരഞ്ഞെടുത്താൽ, ഇമേജ് അങ്ങനെ സുതാര്യമായ പ്രദേശത്ത്, കോണിലും രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ ഓപ്പറേഷൻ സൃഷ്ടിച്ചത് വലുപ്പം, ലഭിക്കുന്ന സ്വരൂപത്തിൽ ഉൾപ്പെടുത്തില്ല.

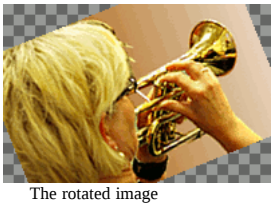
Crop with aspect

ചിത്രം 14.104. Example for Crop with aspect

Original image



Rotation -22°



The rotated image

ഈ ഓപ്ഷൻ മുമ്പ് വിവരിച്ചിരിക്കുന്നത് പോലെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു, പക്ഷേ ഉറപ്പു, വീക്ഷണ അനുപാതം പരിപാലിക്കുന്നത് വ്യക്തമാക്കുന്നു.

പ്രിവ്യൂ

If this is marked, which is the default setting, the transformed image will be visible on top of the original image or layer. There will also be a slider with which you may select the

preview opacity.

വഴികാട്ടി
: This is a drop down list where you select the type of guide lines which suits your transforming. All the guides uses a frame to mark the image's outline in addition to the lines used by the different selections.

No guides
: As the name tells you, there are no guides used.

Center lines
: Uses one vertical line and one horizontal line crossing each other in the center of the image or layer.

Rule of thirds
: Divides the transforming area in nine equal parts by adding two horizontal lines and two vertical lines equally spaced. According to this rule the most interesting parts of the image should be placed at the intersection points.

Rule of fifths
: Just as the "Rules of thirds" but divides the area in five by five parts.

Golden sections
: Also called "The Golden Ratio". This divides the transforming area in nine parts using a mathematical formula proportioning the parts to each others and to the area to be transformed.

Diagonal lines
: Divide the transforming area using diagonally lines.

Number of lines
: Puts a rectangular grid with equal numbers of vertically and horizontally lines. The number of lines is set in the slider popping up when this guide is selected.

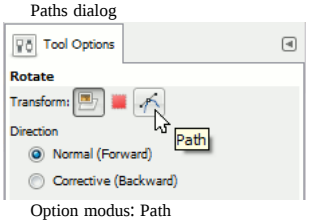
Line spacing
: Puts a rectangular grid on the transforming area using the spacing between the lines set in the slider.

4.1.2. Transforming Paths

If you for some reason want to transform paths, it is possible to do this using the transform tools.

ചിത്രം 14.105. Rotating paths

Paths dialog

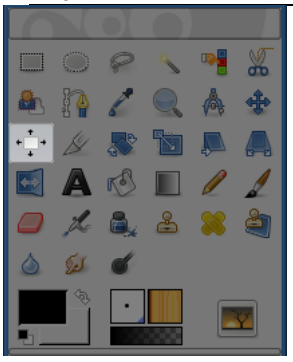


Option modus: Path

When the path is drawn go to the path dialog and click on the first field before the path outline in the dialog window to get the eye icon visible. Then choose the transformation tool and in the upper part of the option dialog click on the path icon to tell the tool to act on the path.
Do the transformation the usual way and confirm it when finished. It could be a good idea to set the Guides to "No guides" to get the path more recognizable.
When the transformation is finished, choose the path tool and click on the changed path to activate it again for further working on it.

4.2. അണിനിരത്തുക

ചിത്രം 14.106. The Align tool in the toolbox



വിന്യാസ ഉപകരണം വിവിധ ചിത്രം വസ്തുക്കൾ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് പാളികൾ വിന്യസിക്കാം ഉപയോഗപ്രദമായിരിക്കും. ഈ ഉപകരണം തിരഞ്ഞെടുത്തിരിക്കുകയാണെങ്കിലും, മൌസ് പോയിന്റർ ഒരു ചെറിയ കൈ തിരിയുന്നു. ചിത്രം ഒരു പാളി ഒരു ഘടകത്തെ മാകാം, നിങ്ങൾ (, Shift + click നിങ്ങളെ വിന്യസിച്ചിരിക്കുന്ന ചെയ്യുവാൻ നിരവധി പാളികൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം) നീക്കപ്പെടും ഏത് പാളി തീരുമാനിക്കുക; ഈ focalised പാളി കോണിലും ചെറിയ സ്ക്വയറുകളിൽ ഉണ്ട്. ഡയലോഗിൽ വിവിധ ബട്ടണുകൾ പാളി നീക്കും എങ്ങനെ തിരഞ്ഞെടുക്കാം. നിങ്ങൾ ഇമേജ് ഒബ്ജക്റ്റ് (മറ്റ് പാളി, നിരക്കു പാതയിൽ ...) തിരഞ്ഞെടുത്തു പാളികളുള്ള അവസ്ഥയിലാണ് ചെയ്യും തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഈ ഒബ്ജക്റ്റ് *target* വിളിക്കുന്നു.

4.2.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

You can activate the Align tool in several ways :

- From the image-menu, through: Tools → Transform Tools → Align,
- by clicking on the tool icon: in the toolbox,
- by using the Q keyboard shortcut.

4.2.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

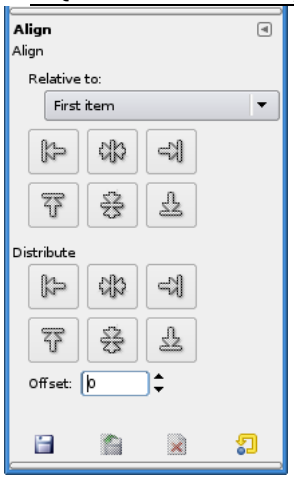
മാറ്റം

നിങ്ങൾക്ക് പാളികൾ ക്ലിക്ക് **Shift** അമർത്തിപ്പിടിച്ച് നിരവധി പാളികൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

> **സൂചന**
> ചിലപ്പോൾ അത് റബ്ബർ-പരിചയവുമായാണ് ഉപയോഗിച്ച് ഒന്നിലധികം ലെയറുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ എളുപ്പമാണ്: നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന ആഗ്രഹിക്കുന്ന പാളികൾ മൂടുകയും സാങ്കൽപ്പിക ചതുരാകൃതിയിലുള്ള പ്രവിശ്യയുടെ പുറത്താണ് എവിടെയോ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. അപ്പോൾ പോയിന്റർ നീക്കി ആ പ്രദേശം ഇഴയ്ക്കാൻ മൗസ് ബട്ടൺ റിലീസ്. ഇപ്പോൾ വലിച്ചിഴച്ചു റെക്ടാംഗിളിനുള്ളിൽ പൂർണ്ണമായും സകല പാളി, തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നു.
> ഇപ്പോൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത പാളികൾ ന് വിന്യസിച്ചിരിക്കുന്ന കഴിയും "first item" യാതൊരു ടാർഗറ്റ് ആണ് എന്ന് ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതാണ്.

4.2.3. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.107. Tool Options for the Align tool



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

അണിനിരത്തുക

: അപേക്ഷിച്ചുനോക്കിയാൽ

This is the target - the image object the selected layer will be aligned on.

- First item: **Shift** കീ അമർത്തിപ്പിടിച്ച് ഒന്നിലധികം പാളികൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ആദ്യ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഇനം. നിങ്ങൾ rubber- പരിചയവുമായാണ് ഉപയോഗിച്ച് ഒന്നിലധികം ലെയറുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ആരും "first item" ആണ് എന്ന് ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതാണ്.
- Image: ചിത്രം ഒരു ലക്ഷ്യമായി ഉപയോഗിക്കുന്നു.
- Selection: the minimal rectangular region covering the active selection.
- Active layer:
- Active Channel:
- Active Path:

ഒരു പാളി തെരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോഴും ഈ ബട്ടണുകൾ സജീവ തീർന്നിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഈ ബട്ടണുകളിൽ ഒന്ന് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഇടത് അഗ്രം, യഥാക്രമം, വലത് അഗ്രം, മുകളറ്റത്തെ, വെർട്ടിക്കൽ മധ്യത്തിൽ, ലക്ഷ്യ താഴെയുള്ള തിരഞ്ഞെടുത്ത പാളി വിന്യസിക്കുക.

വിതരണം ചെയ്യുക

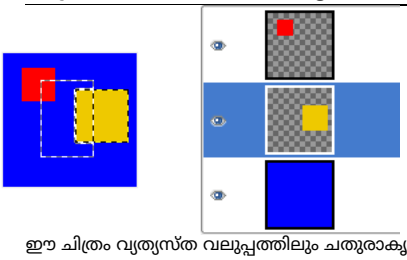
ഈ ഓപ്ഷനുകൾ മാത്രമേ ഒരു ഓഫ്സെറ്റ് സജ്ജമാക്കാൻ സാധ്യത വഴി "Related to " ഓപ്ഷനുകൾ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമായിരിക്കും തോന്നുന്നില്ല. ഈ ഓഫ്സെറ്റ് അലൈൻമെന്റ് നടപ്പാക്കില്ല ഒരിക്കൽ ലക്ഷ്യത്തിൽ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുത്ത ലെയർ (ങ്ങൾ) വേര്തിരിച്ചു ഏത് അകലം. ഇതിനെ അനുകൂലമോ പ്രതികൂലമോ കഴിയും പിക്സൽ ലെ പ്രകാശിപ്പിക്കുന്ന. ഇടത് അറ്റങ്ങൾ, തിരശ്ചീനമായി കേന്ദ്രങ്ങൾ, ശരിയായ വേണമങ്കിലും, മുകളിൽ വേണമങ്കിലും, വെർട്ടിക്കൽ കേന്ദ്രങ്ങൾ, അല്ലെങ്കിൽ ലക്ഷ്യം അടിവാരങ്ങളോളം ഓഫ്സെറ്റ് ചെയ്യല് വിതരണം.

ഓഫ്സെറ്റ്

ഈ എൻട്രി ആവശ്യമുള്ള വിന്യാസം പ്രഭാവം (പിക്സൽ ൽ) ടാർഗറ്റ് സംബന്ധിച്ച കൊടുത്ത ചെയ്യാവുന്ന കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് തുക നിയന്ത്രിക്കുന്നു. സ്ഥിര മൂല്യം 0; ഇതിനെ അനുകൂലമോ പ്രതികൂലമോ ആകാം.

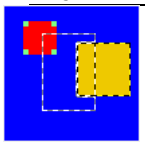
4.2.4. "Align" കമാൻഡ് ഉദാഹരണം

ചിത്രം 14.108. Base image



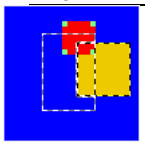
ഈ ചിത്രം വ്യത്യസ്ത വലുപ്പത്തിലും ചതുരാകൃതിയിലുള്ള സെലക്ഷനും മൂന്നു സങ്കല്പങ്ങള്. മഞ്ഞ പാളി സജീവമാണ്.

ചിത്രം 14.109. Red layer selected



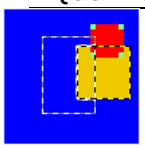
ഓരോ കോണിലും ഒരു ചെറിയ സ്ക്വയർ ഉപയോഗിച്ച് ചുവന്ന പാളി തിരഞ്ഞെടുത്തു,: ചുവന്ന ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

ചിത്രം 14.110. റെഡ് പാളി വിന്യസിച്ചു



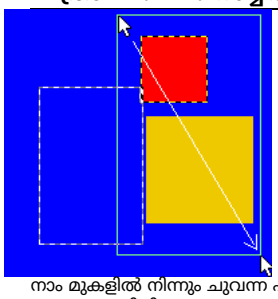
നാം ഒരു ലക്ഷ്യമായി "Selection" തിരഞ്ഞെടുത്തു ഞങ്ങൾ റെഡ് പാളി വിന്യസിച്ചു ബട്ടൺ (ബന്ധപ്പെട്ട) ക്ലിക്കുചെയ്തിരിക്കുന്നു. നിരക്കു വലതുഭാഗത്ത് ചുവന്ന പാളി alignes.

ചിത്രം 14.111. Distribute with offset

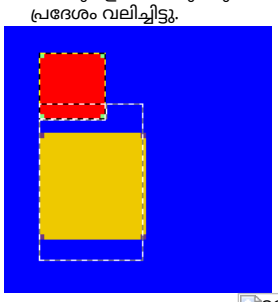


നാം -5 ലേക്ക് ഓഫ്സെറ്റ്, ഞങ്ങൾ ഒരു ലക്ഷ്യമായി "Active layer" തിരഞ്ഞെടുത്തു ഞങ്ങൾ Distribute with offset ബട്ടൺ (ഡിസ്ട്രിബ്യൂഷൻ) ക്ലിക്കുചെയ്തു വെച്ചു. പാളി മഞ്ഞ സജീവ പാളി വലതുഭാഗത്ത് മുമ്പിൽ 5 പിക്സൽ വിന്യസിക്കുന്നത്.

ചിത്രം 14.112. റബ്ബർ-ബാൻഡ് ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് വിന്യസിക്കുക



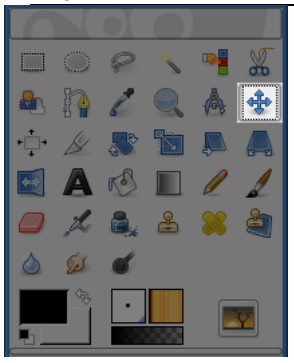
നാം മുകളിൽ നിന്നും ചുവന്ന പാളി അവശേഷിക്കുന്നു അമര്ത്തുകയും താഴെ വലത് കോണിലുള്ള നേരെ പോയിന്റർ നീക്കി ചുവപ്പ്, മഞ്ഞ പാളി മൂടുകയും ഒരു പ്രദേശം വലിച്ചിട്ടു.



വീണ്ടും Selection ലക്ഷ്യം. റബ്ബർ-ബാൻഡ് ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് വിന്യസിക്കുക ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത ശേഷം, ഇരു പാളികൾ നിരക്കു ഇടത് വശത്ത് കൂടെ aligne.

4.3. നീങ്ങുക

ചിത്രം 14.113. The Move tool in Toolbox



The Move Tool is used to move layers, selections, paths or guides. It works also on texts.

4.3.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

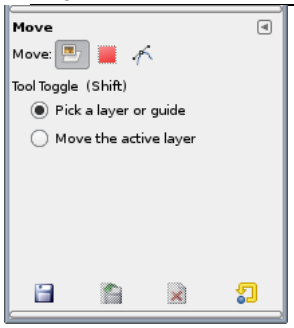
You can access the Move Tool in different ways:

- From the image menu bar Tools → Transform Tools → Move,
- By clicking the tool icon: .
- കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **M** ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ.
- ഒരു ഗൈഡിനെ സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ നീക്കുക പ്രയോഗം സ്വയം സജീവമാകുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> **space** ബാർ താഴേയ്ക്കാക്കുമ്പോൾ താൽക്കാലികമായി നീക്കുക സജീവ പ്രയോഗം മാറ്റുന്നു. നീക്കുക ഉപകരണമായി നീണ്ട സ്പേസ് ബാർ അമർത്തിപ്പിടിച്ചു പോലെ സജീവമായിരിക്കുന്ന. യഥാർത്ഥ ടൂൾ സ്പേസ് ബാർ പ്രകാശനം സജീവമാക്കുന്നു. ഈ പെരുമാറ്റം Switch to Move tool ഓപ്ഷൻ Edit → Preferences → Image Windows → Space Bar പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കിയതിനാൽ മാത്രമേ നിലവിലുണ്ട്.

4.3.2. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.114. Move Tool options



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

നീങ്ങുക

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ ഉപാധികൾ Transform tools common options വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

നീങ്ങുന്നത് ചോയ്സ് ഉപകരണം നിറ്ത്തിയ ശേഷം നിലനിൽക്കുകയാണെങ്കിൽ ഓർമിക്കുക.

Tool toggle (Shift)

നീക്കുന്നത് "Layer" ചെയ്താൽ

ഒരു പാളി അല്ലെങ്കിൽ ഗൈഡ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക
: ഇത് നിലവിലെ പാളി ഭാഗമാക്കാൻ മൂലകം മേൽ പോകുമ്പോഴും നിരവധി പാളികൾ കൊണ്ട് ഒരു ഇമേജിൽ, മൌസ് പോയിന്റർ ഒരു അടയാളസൂചി തിരിയുന്നു. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ click- കഴിയും ഒപ്പം-വലിച്ചിടുക. മൗസ് സൂചികയെ ഒരു ചെറിയ കൈ ആകൃതി (നിങ്ങൾ *not* എന്തു സജീവ പാളി ഒരു ഘടകത്തെ ട്ട് കാണിക്കുന്ന) ഉണ്ട്, പകരം ഒരു സജീവമല്ലാത്ത പാളി നീക്കും (നീക്കുന്നതിനിടെ സജീവ പാളി മാറുന്നു).
: ഒരു ഗൈഡ് നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൽ നിലനിൽക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, അത് മൌസ് പോയിന്റര് പോകുമ്പോഴും ചുവപ്പ് തിരിക്കും. അപ്പോൾ അതു സജീവമാക്കി, അത് നീക്കാനാകും.

സജീവ പാളി നീക്കുക
: മാത്രം നിലവിലെ പാളി നീക്കും. നിങ്ങൾ എളുപ്പത്തിൽ തെറ്റായ പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കാനും എവിടെ സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ ഒരു പാളി, നീക്കാൻ ചെയ്യണമെങ്കിൽ ഈ ക്രമീകരണം സഹായിക്കും.

നീക്കുന്നത് "Selection" ചെയ്താൽ

നിരക്കു ന്റെ രൂപരേഖയിൽ നീക്കും (??? കാണുക).

നീക്കുന്നത് "Path" ചെയ്താൽ

ഒരു പാത തിരഞ്ഞെടുക്കുക
: ഡിഫോൾട്ട് ആണ്. അതു visible path അടിക്കുമ്പോൾ മൗസ് പോയിന്റർ ഒരു ചെറിയ കൈ തിരിയുന്നു. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ ക്ലിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചോ അതു (നീക്കുന്നതിനിടെ സജീവ പാത്ത് ആയിരിക്കും) വഴി ഈ പാത നീക്കാൻ കഴിയൂ.

സജീവ പാത്ത് നീക്കുക
: മാത്രം നിലവിലെ പാത്ത് നീക്കും. നിങ്ങൾ Path Dialog നിലവിലെ പാത്ത് മാറ്റാനാകും.

4.3.3. നീക്കുക ഉപകരണം പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ സംഗ്രഹം

Moving a selection
: നീക്കുക ഉപകരണം നിരക്കു ഔട്ട്ലൈൻ നീക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നീക്കുക മോഡ് "Layer" ആണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് **Ctrl**+**Alt** കീകൾ പിടിക്കുക വേണം. നീക്കുക മോഡ് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് എങ്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചു കഴിയും ക്യാൻവാസ് ആരും എവിടെയും നിരക്കു ഔട്ട്ലൈൻ നീക്കാൻ. നിങ്ങൾക്ക് കൃത്യമായി തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ നീക്കാൻ ആരോ കീകൾ ഉപയോഗിക്കാം. പിന്നെ, ഇറങ്ങി 25 പിക്സൽ വർദ്ധനവിൽ ചെയ്ത ശേഷം **Shift** കീ നീക്കങ്ങൾ holding.
: നിങ്ങൾ നീക്കാൻ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ഒരു നിര നീക്കാൻ ചെയ്യുമ്പോൾ, നിരക്കു കേന്ദ്രത്തിൽ ഒരു ക്രോസും അടയാളപ്പെടുത്തി. View → Snap to Guides (or Grid) ഓപ്ഷൻ എങ്കിൽ ഈ കുരിശും നിരക്കു ബൗണ്ടറികൾ ഗൈഡുകൾ അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രിഡിലേക്ക് സ്നാപ്പ്: ഈ എളുപ്പം തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ പരിപൂര്ണമാണ് ചെയ്യുന്നു.
: മറ്റ് സാധ്യതകൾ വേണ്ടി Moving selections കാണുക.

ഒരു പാളി നീക്കുന്നു
: നീക്കുക മോഡ് "Layer" ആയിരിക്കണം. നിങ്ങൾ ഒന്നോ അതിലധികമോ പാളികൾ, Point to Layer (or Guide) ഉണ്ടെങ്കിൽ പിന്നെ നിങ്ങൾ Move the Active Layer ആൻഡ് തമ്മിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

Moving Grouped Layers
: പാളികൾ (ചെറിയ ചെയിൻ ചിഹ്നം ഉപയോഗിച്ച്) ഗ്രൂപ്പുചെയ്തിരിക്കുന്നു എങ്കിൽ എല്ലാവരും നീങ്ങും, ഏതുമാകട്ടെ പാളിയുടെ നിലവിൽ സജീവമാണ്.

Moving a guide
: നിങ്ങൾ ഒരു ഭരണാധികാരി നിന്ന് ഒരു ഗൈഡ് pull ചെയ്യുമ്പോൾ, നീക്കുക പ്രയോഗം സ്വയം സജീവമാകുന്നു. മറ്റൊരു ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് തുടർന്നാണ് കേസ് അല്ല നിങ്ങൾ സ്വയം അത് സജീവമാക്കുന്നതിന് ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. മൗസ് സൂചികയെ ഒരു ഗൈഡ് അടിക്കുമ്പോൾ, ഈ ഗൈഡ് ചുവന്ന തിരിഞ്ഞ് ഇങ്ങനെ നിങ്ങൾ

അതു നീക്കാൻ ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചു കഴിയും.

Moving a path

പാത ടൂൾ ഡയലോഗ് സ്വന്തം ഇളക്കം ഫംഗ്ഷൻ ഉണ്ട്: ??? കാണുക. എന്നാൽ നിങ്ങൾക്ക് നീക്കുക ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കാം. നീക്കുക മോഡ് "Path" ലേക്ക് സജ്ജമാക്കണം. പാത്ത് അദൃശ്യനായ മാറുന്നു ശ്രദ്ധിക്കുക; അതു പാത ഡയലോഗിൽ ദൃശ്യമാക്കുന്നതിനിടയാക്കും. നിങ്ങൾ നീക്കും പാത്ത് തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ സജീവ പാത നീക്കാൻ കഴിയൂ.

Moving a text

ഓരോ ടെക്സ്റ്റ് സ്വന്തം പാളി ഉണ്ട് പാളികൾ പോലെ നീക്കാൻ കഴിയില്ല. വിഭാഗം 6.6. "ടെക്സ്റ്റ്" കാണുക.

4.4. വിള

ചിത്രം 14.115. Crop tool

ക്രോപ്പ് ഉപകരണം ഒരു ചിത്രം മുറിക്കുന്നതിന് അല്ലെങ്കിൽ ക്ലിപ്പ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. അത് ചിത്രത്തിന്റെ ദൃശ്യമായതും അദൃശ്യനായ എല്ലാ പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഈ ഉപകരണം പലപ്പോഴും അതിർത്തികൾ നീക്കം, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു കൂടുതൽ കേന്ദ്രീകൃതമായ തൊഴിലാളി പ്രദേശം നിങ്ങൾക്ക് നൽകാൻ അനാവശ്യ പ്രദേശങ്ങൾ ഉന്മൂലനം ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇത് നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ യഥാർത്ഥ തലങ്ങളും പൊരുത്തപ്പെടാത്ത ഒരു നിർദ്ദിഷ്ട ഇമേജ് സൈസ് ആവശ്യമാണെങ്കിൽ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.
വെറും നിരക്കു ഉപകരണങ്ങളും പോലെ, പുതിയ ക്രോപ്പ് ഉപകരണം v2.4 പുറത്തിറക്കിയിരുന്നു മെച്ചപ്പെടുത്തി. വലുപ്പ യഥാർത്ഥത്തിൽ പകരം വ്യാപ്തി പ്രവർത്തനക്ഷമത നീക്കാൻ രണ്ടും നല്കുന്നതിന്റെ ക്രോപ്പ് വലുപ്പം കൈകാര്യം. ഉപകരണം ജിമ്പ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് കൂടുതൽ സ്വാഭാവികമായും സുസ്ഥിരമായി പെരുമാറുന്ന. നീക്കാൻ, പ്രദേശത്തെ ദീർഘചതുരം ക്ലിക്കിന്റെ വലിച്ചിടുക. വലുപ്പം ഒരേ സമയം വശങ്ങളും കോണിലും ഹാൻഡിൽ-ബാറുകൾ വലിച്ചോ ഒരേസമയം ഒന്നോ രണ്ടോ മഴു സാധ്യമാണ്. പുറത്ത് ഒരു നല്ല passepartout പ്രാബല്യത്തോടെ ഇരുണ്ടു കഴിയും മെച്ചപ്പെട്ട എത്ര അവസാന വിള പോലെ നോക്കും എന്ന ആശയം ലഭിക്കാൻ. കത്രിക്കൽ സാധൂകരിക്കാനാകുന്നതിലും, വിള റെക്ടാംഗിളിനുള്ളിൽ ക്ലിക്ക് അല്ലെങ്കിൽ **Enter** കീ അമർത്തുക.
മൌസ് ചലിക്കുന്ന ക്രോസ്-മുടി മാറുന്നു ചെയ്യുമ്പോൾ, ക്രോപ്പ് നീക്കാൻ കീബോർഡ് ആരോ കീകൾ ഉപയോഗിക്കാം. **Shift** കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക 25 പിക്സൽ ഇന്ക്രിമെന്റ് പ്രകാരം നീക്കുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്നു.
You can use Guides to position the crop area. Make sure that the View → Snap to Guides option is checked.

> **കുറിപ്പ്**
> സ്റ്റാറ്റസ് ബാറിൽ വീക്ഷണ അനുപാതം കാണാൻ കഴിയും: PLACEHOLDER,-105163

4.4.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

You can activate this tool in different ways:

- From the image menu bar Tools → Transform tools → Crop,
- by clicking the tool icon: in the ToolBox,
- കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Shift**+**C** ഉപയോഗിച്ച്.

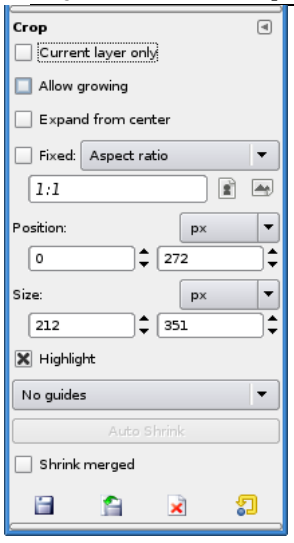
4.4.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

നിങ്ങൾ ക്രോപ്പ് ക്ലിക്ക് നിലനിർത്താൻ ചെയ്യുമ്പോൾ, ഹാൻഡിലുകൾ അപ്രത്യക്ഷമാകും ഒപ്പം

- , Extend from Center ഓപ്ഷനിലേക്ക് **Ctrl** കീ ടോഗിൾ താഴേയ്ക്കാക്കുമ്പോൾ
- holding down the **Shift** key toggles to the Fixed option, which makes some dimensions fixed.

4.4.3. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.116. "Crop" ടൂളിനായി ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ

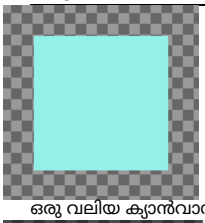


സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

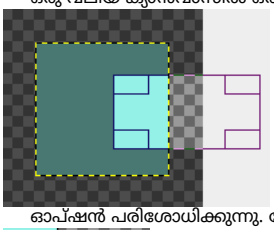
Current Layer Only
: ഈ ഓപ്ഷൻ വിള മാത്രമേ സജീവ പാളി ബാധിക്കും ആക്കും.

Allow Growing
: ഈ ഓപ്ഷൻ വിള അനുവദിക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രം (അല്ലെങ്കിൽ പാളി) പുറത്തുള്ള സ്ഥാനം വലുപ്പം, പോലും ക്യാൻവാസ്. അതിനാൽ, തത്ഫലമായി ചിത്രത്തിലേക്ക് നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന വലിപ്പം നൽകാൻ കഴിയും. വിള യാതൊരു മെറ്റീരിയൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ സുതാര്യത ഉപയോഗിക്കും.

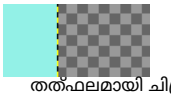
ചിത്രം 14.117. "Allow Growing" ഉദാഹരണത്തിന്



ഒരു വലിയ ക്യാൻവാസിൽ ഒരു ചിത്രം



ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കുന്നു. ക്രോപ്പ് കാൻവാസിൽ പുറത്ത് വ്യാപിച്ചിരിക്കുന്നു.



തത്ഫലമായി ചിത്രം.

Expand from Center
: ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, ക്രോപ്പ് ആദ്യ പിക്സൽ നിങ്ങൾ സെന്റര് എടുത്ത ക്ലിക്കുചെയ്തു നിന്ന് വികസിക്കുന്നു. ക്രോപ്പ് ഡ്രോയിംഗ് നിങ്ങൾക്ക് Ctrl ഉപയോഗിച്ച് ഈ ഓപ്ഷൻ ടോഗിൾ ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Fixed
: നിങ്ങൾക്ക് ക്രോപ്പ് ഡ്രോയിംഗ് സമയത്ത് Ctrl കീ പിടിച്ചുകൊണ്ട് ഈ ഓപ്ഷൻ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും. ഈ ഐച്ഛികം ക്രോപ്പ് ആദരവ് ഫിക്സഡ് അളവുകൾ, അല്ലെങ്കിൽ അവരുടെ അനുപാതം ഡ്രോയിംഗ് ഉണ്ടാക്കുവാൻ നിരവധി പ്രദാനം:

- Aspect ratio: ഡിഫോൾട്ട് സാധ്യത തുടർന്ന്. ക്രോപ്പ് വരയ്ക്കുന്നത് സമയത്ത് വീതിയും ഉയരവും അവർ യഥാർത്ഥ ഇമേജിൽ സമാനമായ അനുപാതം പ്രമാണിച്ചു.
- Width / Height: വീതി അല്ലെങ്കിൽ ഉയരം ഇതുമാത്രമാണ് തുടരും. ഈ മാനം മൂല്യം താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന പെട്ടിയിൽ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയൂ; അതു 100 പിക്സൽ സ്ഥിര.
- Size: വീതിയും ഉയരവും പരിഹരിക്കപ്പെടുന്നതായിരിക്കും. അവരുടെ മൂല്യങ്ങൾ ഉദാഹരണത്തിന് ഫോം "150x100" ൽ, താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന പെട്ടിയിൽ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയൂ. ക്രോപ്പ് ഉടൻ ഇമേജിൽ ക്ലിക്ക് ഈ മൂല്യങ്ങൾ സ്വീകരിക്കാം. വലതുവശത്ത്, രണ്ടു ബട്ടണുകൾ നിങ്ങൾ ഒരു Landscape (widthwise) അല്ലെങ്കിൽ Portrait (നേരുള്ളവനും) ക്രോപ്പ് ഫോർമാറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

സ്ഥാനം
: ഈ രണ്ടു ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകൾ തത്സമയം ക്രോപ്പ് മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ സ്ഥാനം (, ഇടതുഭാഗത്ത് തിരശ്ചീന വലതുഭാഗത്ത് ലംബമായ) കാണിക്കാനും വളരെ സ്വമേധയാ മാറ്റാനാകും. ഇത് പിക്സൽ ഇങ്ങനെയായിരുന്നു, എന്നാൽ നിങ്ങൾ യൂണിറ്റ് px ബട്ടൺ ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റ് നന്ദി മാറ്റാനാകും. കോർഡിനേറ്റ് വംശജനായ കാൻവാസിൽ (അല്ല ചിത്രത്തിന്റെ) മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ ആണ്.

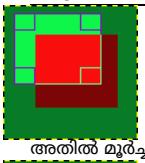
വലുപ്പം
: ഈ രണ്ടു ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകൾ തത്സമയം വിള-ദീർഘചതുരം വലിപ്പം (, ഇടതുഭാഗത്ത് തിരശ്ചീന വലതുഭാഗത്ത് ലംബമായ) കാണിക്കാനും വളരെ സ്വമേധയാ മാറ്റാനാകും. ഇത് പിക്സൽ ഇങ്ങനെയായിരുന്നു, എന്നാൽ നിങ്ങൾ യൂണിറ്റ് px ബട്ടണിന്റെ drop- ഡൌണ് ലിസ്റ്റ് നന്ദി മാറ്റാനാകും.

ഹൈലൈറ്റ്
: ഈ ഓപ്ഷൻ ക്രോപ്പ് ഉയർത്തിക്കാട്ടുന്ന ഉദ്ദേശിച്ചിട്ടുള്ള ഇരുണ്ട പുറത്ത് ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നു.

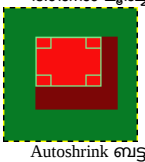
വഴികാട്ടി
: ഗൈഡുകൾ എല്ലാ തരത്തിലുള്ള വിഭാഗം 2.2, "Rectangle Selection" പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കുന്നു

Autoshrink
: ഓട്ടോ ബട്ടണിൽ നിന്ന് അളവുകൾ വരയ്ക്കാൻ ഏത് നിന്നുള്ള സജീവ പാളിയിൽ, ഒരു അതിർത്തി കണ്ടെത്താൻ ശ്രമിക്കും ചുരുക്കുക. ഈ ഓപ്ഷൻ മാത്രം പശ്ചാത്തലവും കുത്തനെ വ്യത്യസ്ഥമാക്കുന്നു ഒറ്റപ്പെട്ട വസ്തുക്കൾ നല്ലവണ്ണം പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

ചിത്രം 14.118. "Autoshrink" ഉദാഹരണത്തിന്



അതിൽ മൂർച്ചയുള്ള പരിധി ഒരു ക്രോപ്പ് ഒരു ചിത്രം.

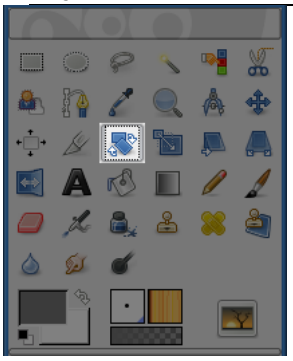


Autoshrink ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത ശേഷം, ക്രോപ്പ് മൂർച്ചയുള്ള പരിധികൾ fit ചുരുക്കിയതും ചെയ്തു.

Shrink Merged
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഓട്ടോ ചുരുക്കുക അല്ലെങ്കിൽ ഇതേ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. അത് വെറും സജീവ പാളി നിന്ന് അധികം എല്ലാ *visible* പാളികൾ നിന്ന് പിക്സൽ വിവരം ഉപയോഗിക്കുന്നു.

4.5. തിരിക്കുക

ചിത്രം 14.119. The Rotate tool in Toolbox



4.5.1. പൊതു അവലോകനം

ഈ ഉപകരണം സജീവ പാളി, ഒരു നിര അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പാത തിരിക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ ഒരു *Rotation Information* ഡയലോഗ് തുറന്നു നോക്കും. നിങ്ങൾക്ക് അവിടെ ഭ്രമണം അച്ചുതണ്ട്, ബിന്ദു അടയാളപ്പെടുത്തി, ഭ്രമണവും കോൺ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ ചിത്രം അല്ലെങ്കിൽ റൊട്ടേഷൻ പോയിന്റിൽ മൗസ് പോയിന്റർ ഇഴച്ച് അതേ ചെയ്യാൻ കഴിയും.

4.5.2. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

You can access the Selection Tool in different ways:

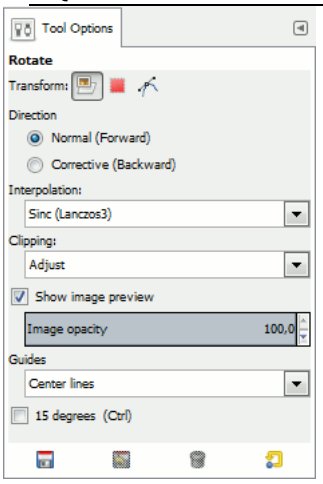
- from the image menu bar Tools → Transform Tools → Rotate,
- by clicking the tool icon: in the Toolbox,
- by using the **Shift** + **R** key combination.

4.5.3. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl,
Holding **Ctrl** will constrain the rotation angle to 15 degrees increments.

4.5.4. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.120. Rotation tool options



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Transform; Direction, Interpolation; Clipping; Preview; Guides

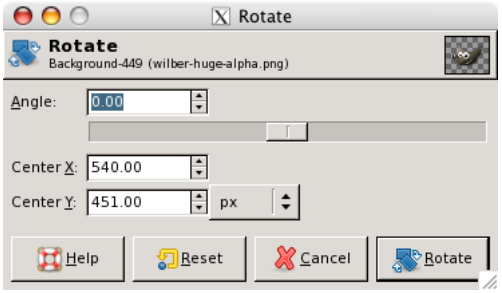
> **കുറിപ്പ്**
> ഈ ഉപാധികൾ Transform tools common options വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

ദിശ മാറ്റുക
: ഏതു വഴി അല്ലെങ്കിൽ ദിശ ഒരു പാളി തിരിക്കുമ്പോൾ ദിശ സെറ്റുകൾ സുന്ദരമാക്കൂ. ഒറ്റ പ്രതീക്ഷിക്കും ആയി സാധാരണ മോഡ് പാളി തിരിയും. ഒരു പാളി വലതുവശത്ത് 10 ഡിഗ്രി തിരിച്ചു എങ്കിൽ, പാളി പോലുള്ള റെൻഡർ ചെയ്യപ്പെടും. ഈ പെരുമാറ്റം പരിഹാര ഭ്രമണം വിരുദ്ധമാണെന്നാണ്.
പരിഹാര റൊട്ടേഷൻ പ്രാഥമികമായി നേരായ ഇല്ല എന്ന് ഡിജിറ്റൽ ചിത്രങ്ങൾ അറ്റകുറ്റം ഉപയോഗിക്കുന്നു. ചിത്രം 13 ഡിഗ്രി എങ്കിൽ askew തുടർന്ന്, ആ കോണിൽ തിരിക്കുക ശ്രമിക്കുക ആവശ്യമില്ല. പരിഹാര റൊട്ടേഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ നിങ്ങൾ കാഴ്ച്ചത്തകരാറുള്ളവർക്കും റൊട്ടേറ്റ് ചിത്രം ഉപയോഗിച്ച് പാളി ച്ചുകൊണ്ട് കഴിയും. രൂപാന്തരം തലതിരിയാത്ത, അല്ലെങ്കിൽ പിന്നോക്കവിഭാഗങ്ങളും നിവർത്തിച്ചിരിക്കുന്നു, ചിത്രം പിശക് തിരുത്താൻ മതിയായ കോണിൽ കൂടെ കറക്കണോ ചെയ്യും.

Constraints
: 15 Degrees (Ctrl) 15 ഡിഗ്രി ഗുണിതാമാണോ മലക്കുകളോട് ഭ്രമണം അതിടയാക്കും.

4.5.5. The Rotation Information window

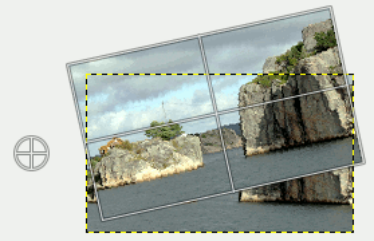
ചിത്രം 14.121. The Rotation Information dialog window



കോൺ
: ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് റൊട്ടേഷൻ ആംഗിൾ -180 ° + ന് 180 ഡിഗ്രി, അതായത് 360 ° സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

Center X/Y
: This option allows you to set the position of the rotation center, represented by a cross surrounded by a circle in the image. A click-and-drag on this point also allows you to move this center even outside the image. Default unit of measurement is pixel, but you can change it by using the drop-down list.

ചിത്രം 14.122. The rotating center

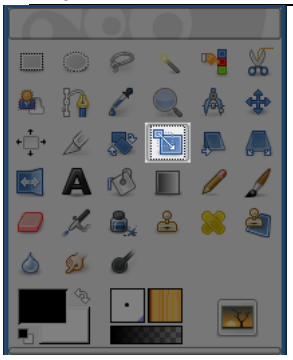


The layer rotated around the rotating center outside the image

> **കുറിപ്പ്**
> You can also rotate layers with Layer → Transform → Arbitrary Rotation...

4.6. സ്കെയിൽ

ചിത്രം 14.123. The Scale tool in Toolbox



4.6.1. പൊതു അവലോകനം

The Scale Tool is used to scale layers, selections or paths (the Object).
നിങ്ങൾ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ സ്കേലിങ് വിവരം ഡയലോഗ് ബോക്സ് വെവ്വേറെ Width ആൻഡ് Height മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്നത് തുറക്കപ്പെടും. ഒരേ സമയം ഒരു പ്രിവ്യൂ (ഒരുപക്ഷേ ഒരു ഗ്രിഡ് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു രൂപരേഖ കൂടെ) വെച്ച് വസ്തുവിലും സ്വഭാവമുള്ളതോ ഒപ്പം കൈപ്പിടികൾ കോണുകൾ അതിരുകൾ നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് അളവുകളും മാറ്റാൻ വലിക്കുക കഴിയുന്ന ദൃശ്യമാകും. ഒരു ചെറിയ വൃത്തം ഈ പ്രിവ്യൂവിന്റെ നീക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നത് പ്രിവ്യൂ കേന്ദ്രത്തിൽ ദൃശ്യമാകുന്നു.

4.6.2. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

You can access the Scale Tool in different ways:

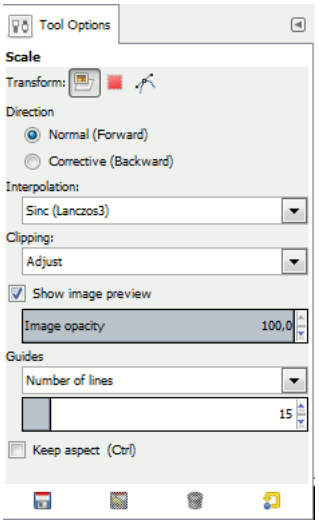
- from the image menu bar Tools → Transform Tools → Scale,
- by clicking the tool icon: in the Toolbox,
- by using the **Shift** + **T** key combination.

4.6.3. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl, **Ctrl** കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക Keep Aspect ഓപ്ഷൻ ടോഗിൾ ചെയ്യും.

4.6.4. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.124. Tool options for the Scale tool



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Transform; Interpolation; Direction; Clipping; Preview; Guides

കുറിപ്പ്

ഈ ഉപാധികൾ Transform tools common options വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

കുറിപ്പ്

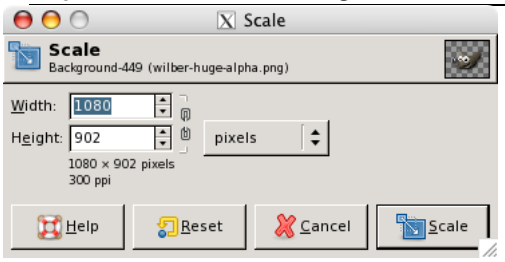
പരിവർത്തനംചെയ്യൂ മോഡ് മാത്രം സജീവ പാളി പ്രവർത്തിക്കൂ. ചിത്രത്തിന്റെ എല്ലാ പാളികൾ ജോലിക്ക്, Scale Image ഉപയോഗിക്കുക.

Keep Aspect (Ctrl)

നിങ്ങൾ നിരക്കു ഫ്രെയിം ഒരു കോണിൽ നീക്കാൻ, ഈ ഐച്ഛികം പൊക്കം പോലുള്ള സ്കെയിൽ അതിടയാക്കും / പാളി വീതി അനുപാതം നിരന്തരമായ തുടരും. ഈ അതിർ കൈപ്പിടികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല ശ്രദ്ധിക്കുക. അതു ഡയലോഗ് മാത്രയിൽ ചെയിൻ ടോഗിൾചെയ്യുന്നു എന്നു ശ്രദ്ധിക്കുക.

4.6.5. The Scaling Information dialog window

ചിത്രം 14.125. The Scaling Information dialog window

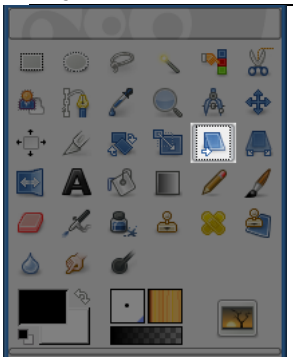


Width/Height

ഇവിടെ നിങ്ങൾ വീതി നിങ്ങൾ ഒബ്ജക്റ്റ് നൽകാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഉയരം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. അളവിന്റെ യൂണിറ്റ് പിക്സൽ ആണ്. നിങ്ങൾ drop- ഡൌണ് ലിസ്റ്റ് ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ ഇത് മാറ്റാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ ഹാൻഡിലുകൾ വലിച്ചിടുക ഈ മൂല്യങ്ങൾ യാന്ത്രികമായി രൂപാന്തരപ്പെടുന്നു. ബന്ധപ്പെട്ട ലിങ്കിംഗ് ചെയിൻ തകർന്നുപോയി, നിങ്ങൾക്ക് പ്രത്യേകമായി വീതിയും ഉയരവും മാറ്റാൻ കഴിയും.

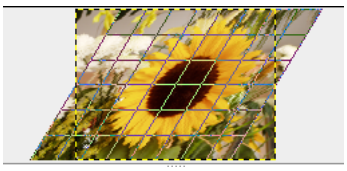
4.7. അറുക്കുക

ചിത്രം 14.126. The Shear tool in Toolbox



ശെയാർ ഉപകരണം ഒരു ഇമേജ് ഒരു ഭാഗത്ത് ഒരു പാളി, ഒരു നിര അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ദിശയിൽ വിപരീത ദിശയിൽ മറ്റ് ഭാഗം ഒരു മാര്ഗം മാറ്റണമെന്ന് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു തിരശ്ചീന കത്രിക്കുന്ന ഇടത് അവകാശം താഴ്ന്ന ഭാഗം വരെ മുകളിലെ ഭാഗം shift ചെയ്യും. ഒരു ദീർഘചതുരം വജ്രം മാറുന്നു. ഇത് ഒരു ഭ്രമണം അല്ല: ചിത്രം വികലമായിരിക്കുന്നു. തിരഞ്ഞെടുത്ത് ശേഷം ഈ ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്, ചിത്രം അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു ക്ലിക്ക്: ഒരു ഗ്രിഡ് സാധ്യതയുണ്ട് superimposed കത്രിക്കുന്ന വിവരം ഡയലോഗ് തുറന്നു ആണ്. ചിത്രത്തിൽ മൌസ് പോയിന്റർ ഇഴച്ച് ഇമേജ് പോയിന്റർ ലേക്ക് നിർദേശങ്ങൾ തക്കവണ്ണം തിരശ്ചീനമായി അല്ലെങ്കിൽ ലംബമായി വളച്ചൊടിക്കാൻ. നിങ്ങൾ സംതൃപ്തിയുണ്ട് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഉറപ്പിക്കുന്നതിനായാണ് വിവരം ഡയലോഗിൽ Shear ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

ചിത്രം 14.127. Shear example



> **കുറിപ്പ്**
> ഒരേ സമയത്ത് രണ്ട് വഴികൾ രോമം കഴിയില്ല, അന്ത്യം രണ്ടുതവണ അറുക്കുക ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കാൻ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.

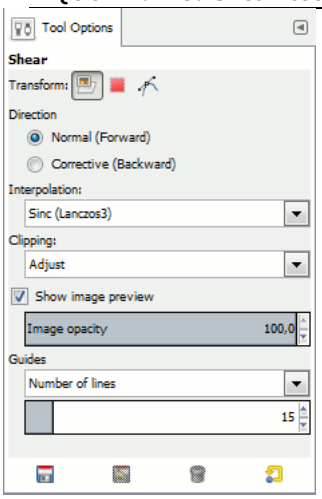
4.7.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

You can access the Shear Tool in different ways:

- from the image menu bar Tools → Transform Tools → Shear,
- by clicking on the tool icon: in Toolbox,
- by using the Shift + S key combination.

4.7.2. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.128. Shear tool options



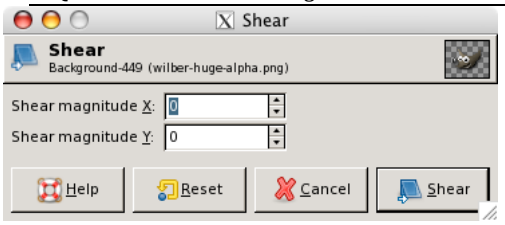
സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Transform Direction; Interpolation; Clippping; Preview; Guides

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ ഉപാധികൾ Transform tools common options വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

4.7.3. വിവരം രോമം

ചിത്രം 14.129. Shearing Information window

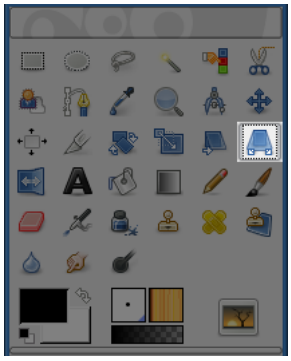


Shear magnitude X
: ഇവിടെ നിങ്ങൾ തിരശ്ചീന കത്രിക്കുന്ന കഴിവുമുള്ളവർ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ഒരു നല്ല മൂല്യം ഒരു ക്ലോക്ക് തിരിച്ചുള്ള ചെരിവ് ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഒരു നെഗറ്റീവ് മൂല്യം ഒരു എതിർ-ക്ലോക്ക് തിരിച്ചുള്ള ചെരിവ് നൽകുന്നു. കത്രിക്കുന്ന ഉപയോഗിക്കുന്ന യൂണിറ്റ് പകുതി പിക്സലുകൾ ആണ്.

Shear magnitude Y
: As above, in the vertical direction.

4.8. കാഴ്ചപ്പാട്

ചിത്രം 14.130. Perspective tool



കാഴ്ചപ്പാട് ഉപകരണം ഒരു നിര ഉള്ളടക്കം അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പാതയുടെ സജീവ പാളി ഉള്ളടക്കം "perspective", മാറ്റുന്നതിനായി ഉപയോഗിക്കുന്നു. ചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രിവ്യൂ തരം തക്കവണ്ണം ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ഫ്രെയിം അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഗ്രിഡ് അപ്പ് നിരക്കു ചുറ്റും വളര്ന്നുവന്നതിനെ (അല്ലെങ്കിൽ യാതൊരു നിരക്കു ഉണ്ടെങ്കിൽ മുഴുവൻ പാളി ചുറ്റും), നാലു കോണിലും ഓരോ ഒരു നഗരിയില്. ക്ലിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചു ഈ കൈപ്പിടികൾ ചലിക്കുന്ന, നിങ്ങൾ കാഴ്ചപ്പാട് പരിഷ്കരിക്കാനും കഴിയും. അതേ സമയം, ഒരു "Transformation information" നിങ്ങൾ സാധുവായ രൂപാന്തരം അനുവദിക്കുന്നു, മാറികിട്ടി. ഘടകത്തിന്റെ കേന്ദ്രത്തിൽ, ഒരു സർക്കിൾ നിങ്ങൾ ക്ലിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചു വഴി മൂലകം നീക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ ഉപകരണം അല്ല ശരിക്കും കാഴ്ചപ്പാട് നിയമങ്ങൾ ചുമത്തുന്നതു ഒന്നല്ലെങ്കിൽ ഒരു കാഴ്ചപ്പാട് ഉപകരണമാണ്. ഇത് മെച്ചപ്പെട്ട ഒരു .നിങ്ങള് ഉപകരണം വിശേഷിപ്പിക്കുന്നത്.

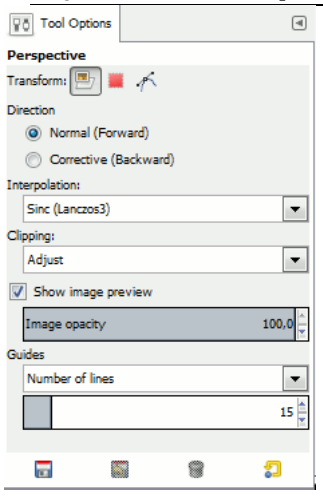
4.8.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

You can access the Perspective tool in different ways:

- From the image menu bar Tools/ Transform Tools Perspective,
- By clicking the tool icon: in Toolbox,
- By using the **Shift** + **P** key combination.

4.8.2. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.131. "Perspective" tool options



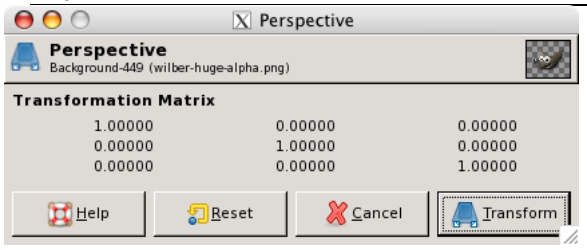
സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Transform; Interpolation; Direction; Clipping; Preview; Guides

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ ഉപാധികൾ Transform tools common options വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

4.8.3. The information window for perspective transformation

ചിത്രം 14.132. The information window of the "Perspective" tool

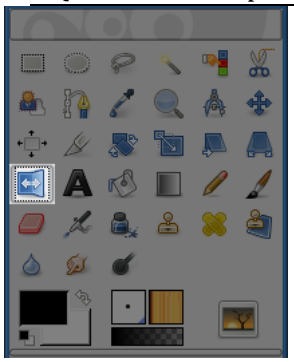


മാട്രിക്സ്

The information window shows a mathematical representation of the perspective transformation. You can find more information about transformation matrices on Wikipedia.

4.9. ഫ്ലിപ്

ചിത്രം 14.133. Flip tool



ഫ്ലിപ് ഉപകരണം ഒന്നുകിൽ തിരശ്ചീനമായി അല്ലെങ്കിൽ ലംബമായി ലെയറുകളോ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ഫ്ലിപ്പുചെയ്യുന്നതിനോ കഴിവ് നൽകുന്നു. ഒരു നിരക്കു .റിയാക്റ്റര് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഒരു പുതിയ പാളി സൃഷ്ടിക്കപ്പെടുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് പ്രതിഫലനം സൃഷ്ടിക്കാൻ ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കാം.

4.9.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

You can access the Flip Tool in different ways:

- From the image menu bar Tools/ Transform Tools Flip,
- By clicking the tool icon: in Toolbox,
- by using the **Shift** + **F** key combination.

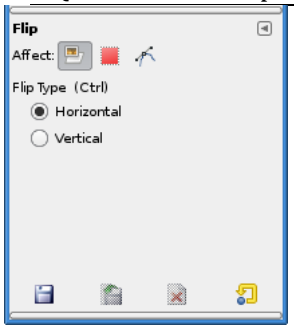
4.9.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl,

Ctrl നിങ്ങൾ തിരശ്ചീന, ലംബ ഫ്ലിപ്പുചെയ്യൽ തമ്മിലുള്ള മോഡുകൾ മാറ്റുക അനുവദിക്കുന്നു.

4.9.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.134. "Flip Tool" Options



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Affect

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ ഉപാധികൾ Transform tools common options വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

Flip Type

ഉപകരണം ടോഗിൾ ക്രമീകരണങ്ങൾ ഒരു തിരശ്ചീന അല്ലെങ്കിൽ ലംബ ദിശയിൽ ഒന്നുകിൽ ഒന്നല്ല നിയന്ത്രിക്കാൻ. ടോഗിൾ ഒരു കീ മോഡിഫയർ ഉപയോഗിച്ച് രീതിയുള്ളതാണ്.

4.10. The Cage Tool

ചിത്രം 14.135. The Cage Tool in the Toolbox

The Cage tool is a special transforming tool allowing you to select the transforming area by setting anchor points by free hand drawing similar to the way you do it with the Free Selection (Lasso) tool. The tool adds nothing to the image until you confirm the transformation by pressing the **Enter** key.

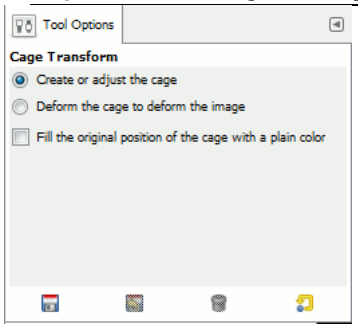
4.10.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

You can activate the Cage tool in several ways:

- From the image-menu, through: Tools → Transform Tools → Cage Transform
- by clicking on the tool icon: in the toolbox
- or by using the **Shift** **G** keyboard shortcut.

4.10.2. ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.136. Cage Tool options



Normally, tool options are displayed in a window attached under the Toolbox as soon as you activate a tool. If they are not, you can access them from the image menu bar through Windows → Dockable Windows → Tool Options which opens the option window of the selected tool.

Create or adjust the cage
: When activating the Cage Tool this option is selected. You can now click in the image to make anchor points around the desired area. If you need to add anchor points at a later stage, you click on this option.

Deform the cage to deform the image
: GIMP switch to this option automatically when the cage outline is finished. Now you are able to drag the anchor points around in the image and even outside it to transform the picture. The transforming starts when you release the mouse button.
You can activate more than one anchor point by holding down the **Shift** key while clicking on the points. You can also select more points by holding down the mouse button while drawing a rectangle around the desired points.

Fill the original position of the cage with a plain color
: If the transforming action results in empty areas these areas will be filled with color if this option is checked. It looks like the color is picked from the start pixel of the cage line.

4.10.3. Example for the "Cage" tool

ചിത്രം 14.137. Cage Tool example

The cage area selected

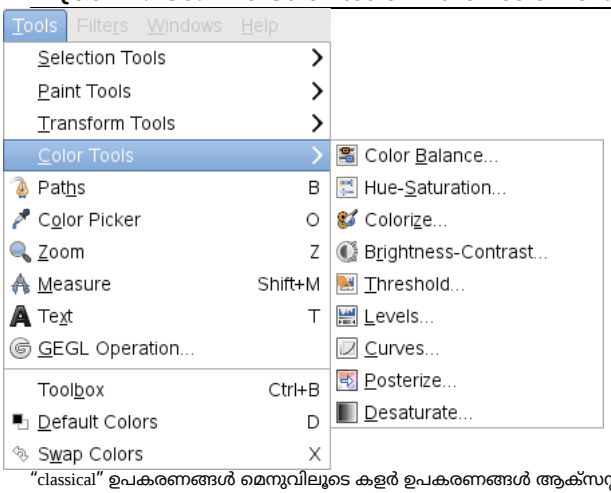
Transformed

When clicking on the cage icon in the toolbox the cage option is set to "Create or adjust the cage". You are now able to draw a cage outline in the image by successively clicking around the area you want to transform. Click on the starting point to finish the selection. GIMP will then do some mathematics and activate the "Deform the cage to deform the image" to allow you to drag the points on the line to deform the cage and the image.
The selected point(s) turns to a square. Drag the points around in the image to transform it. The transforming will occur every time you release the press on the mouse button. The transforming may take some time so be patient especially when working with large images.
If you desire to add more points to the line you have to select the "Create or adjust the cage" in the tool options dialog. Put the points on the line and switch back to the "Deform the cage to deform the image" to transform the image or layer.
When the work is done, press the **Enter** key to confirm it.

5. വർണ്ണ ഉപകരണങ്ങൾ

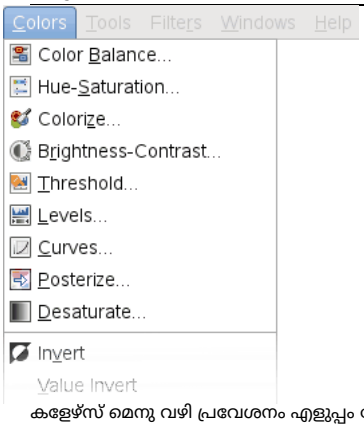
5.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 14.138. The Color tools in the Tools menu



"classical" ഉപകരണങ്ങൾ മെനുവിലൂടെ കളർ ഉപകരണങ്ങൾ ആക്സസ്സുചെയ്യുക.

ചിത്രം 14.139. The Color tools in the Colors menu



കളേഴ്സ് മെനു വഴി പ്രവേശനം എളുപ്പം വേഗത്തിൽ ആണ്.

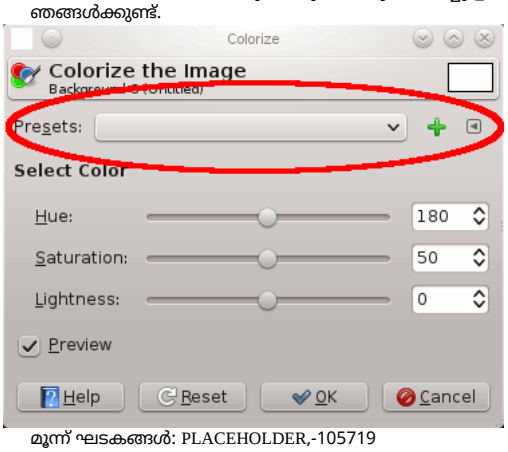
കളർ ഉപകരണങ്ങൾ നിരവധി മാർഗത്തിൽ ഇമേജ് നിറങ്ങൾ കൗശലപൂർവം കഴിയും:

- നിറം ബാലൻസ് പരിഷ്ക്കരിക്കുക: വിഭാഗം 5.2, "കളർ ബാലൻസ്"
- ഹ്യൂയേ, കളർ, ചാപല്യം അളവ് ക്രമീകരിക്കുക: ???
- വിഭാഗം 5.4, "Colourise": വർണ്ണമിട്ട ഗ്ലാസ് കാണാൻ ഒരു greyscale പ്രതിമയായി തരണം
- മിഴിവും കോൺട്രാസ്റ്റ് അളവ് ക്രമീകരിക്കുക: ???
- പിക്സൽ മൂല്യം അനുസരിച്ച് ഒരു ബ്ലാക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റ് ചിത്രം മാറാവുന്ന: വിഭാഗം 5.6, "ഉമ്മറം"
- ഒരു ചാനലിലെ തീവ്രത പരിധി മാറ്റുക: വിഭാഗം 5.7, "ലെവലുകൾ"

- നിറം, തെളിച്ചം, തീവ്രത അല്ലെങ്കിൽ സുതാര്യതയും സങ്കീർണ്ണമായ വഴിയിൽ മാറ്റുക: വിഭാഗം 5.8, "കർവ്സ്"
- നിറങ്ങള് കുറയ്ക്കും: വിഭാഗം 5.9, "Posterise"
- എല്ലാ വർണ്ണങ്ങളും ചാര ഇതേ ഷേഡുകൾ പരിവർത്തനം: ???

5.1.1. Color Tool Presets

നിങ്ങൾക്ക് പിന്നീട് വീണ്ടെടുക്കാനും കഴിയും രക്ഷിച്ചു ഉപകരണ ക്രമീകരണങ്ങൾ: Desaturate ആൻഡ് പോസ്റ്റുറൈസ് ഒഴികെ നിറം ഉപകരണങ്ങൾ *presets* ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.



മൂന്ന് ഘടകങ്ങൾ: PLACEHOLDER,-105719

5.2. കളർ ബാലൻസ്

നിറം ബാലൻസ് പ്രയോഗം സജീവ നിരക്കു ലെയർ നിറം ബാലൻസ് മാറ്റം. മാറ്റങ്ങൾ വല്യമ്മ അല്ല. ഈ ഉപകരണം ഡിജിറ്റൽ ഫോട്ടോകളിൽ പ്രബലമായ നിറങ്ങൾ തിരുത്താൻ അനുയോജ്യമായിട്ടുള്ളത്.

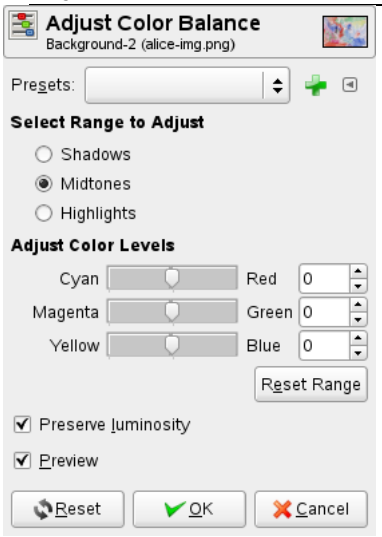
5.2.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

You can get to the Color balance tool in several ways :

- ചിത്രം-മെനുവിൽ വഴി: Tools → Color Tools → Color Balance, അല്ലെങ്കിൽ Colors → Color Balance,
- by clicking the tool icon: in Toolbox, provided that you have installed color tools in Toolbox. For this, please refer to വിഭാഗം 1.7, "പണിസഞ്ചി".

5.2.2. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.140. Color Balance options

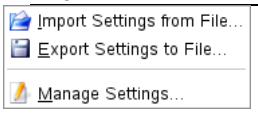


Presets

നിങ്ങൾ Add settings to favourites ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളുടെ ചിത്രം നിറം ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും

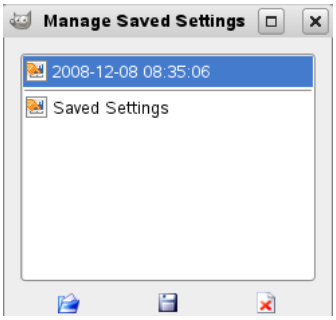
The button opens a menu:

ചിത്രം 14.141. Preset Menu



ഏത് നിങ്ങൾ Import Settings from File അല്ലെങ്കിൽ Export Settings to File അനുവദിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുക ഡയലോഗ് ആക്സസ് നൽകുന്നു:

ചിത്രം 14.142. Manage saved Settings Dialog



Select range to adjust
: ഈ ഓപ്ഷനുകളിൽ ഒന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് ഷാഡോസ് വേണ്ടി സ്ലൈഡറുകൾ അല്ലെങ്കിൽ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ മാറ്റി ഏത് നിറങ്ങൾ ശ്രേണി (ഇരുട്ടിലും പിക്സൽ) ചുരുക്കുകയാണ്, മിഡ്ടോണുകൾ (ഇടത്തരം പിക്സൽ) ഹൈലൈറ്റുകളും (തിളക്കത്തോടെ പിക്സലുകൾ).

Adjust color levels
: നിരക്കികള് മൂന്നു ആർജിബി നിറങ്ങൾ അവരുടെ തീർക്കുന്ന നിറങ്ങൾ (CMY) ശ്രേണി. പൂജ്യം സ്ഥാനം യഥാർത്ഥ സ്വരൂപത്തിൽ പിക്സൽ ഇപ്പോഴത്തെ മൂല്യം തുല്യമാണ്. നിങ്ങൾക്ക് Red അല്ലെങ്കിൽ സിയാൻ, ഗ്രീൻ അല്ലെങ്കിൽ മജന്ത, ബ്ലൂ മഞ്ഞ നേരെ പിക്സൽ നിറം മാറ്റാൻ കഴിയും.

Reset Range
: ഈ ബട്ടൺ ശ്രേണിയുടെ നിറം അളവ് തിരികെ പൂജ്യം സ്ഥാനം (യഥാർത്ഥ മൂല്യങ്ങൾ) സജ്ജമാക്കുന്നു.

Preserve Luminosity
: ഈ ഉപാധി സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു തെളിച്ചം പരിപാലിക്കുന്ന ഉറപ്പാക്കാം. തിളക്കമുള്ള പിക്സൽ മൂല്യം മാറ്റിയില്ല.

പ്രിവ്യൂ
: പ്രിവ്യൂ ചെക്ക്ബോക്സ് ചലനാത്മക ചിത്രം അപ്ഡേറ്റുചെയ്യുന്നതിൽ ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നു. ഈ ഓപ്ഷൻ ൽ ആണെങ്കിൽ, ആർജിബി തലങ്ങളിൽ വരുത്തുന്ന മാറ്റം ഉടൻ സജീവ നിരക്കു അല്ലെങ്കിൽ പാളി ന് കാണാം.

5.3. ഹ്യൂയേ-സാച്ചുറേഷൻ

ഹ്യൂയേ-സാച്ചുറേഷൻ ഉപകരണം തിരഞ്ഞെടുത്തു പ്രദേശത്ത് അല്ലെങ്കിൽ സജീവ പാളി നിറം തൂക്കം ഒരു കൂട്ടം ചെഞ്ചായം, കളർ, ചാപല്യം അളവ് ക്രമീകരിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

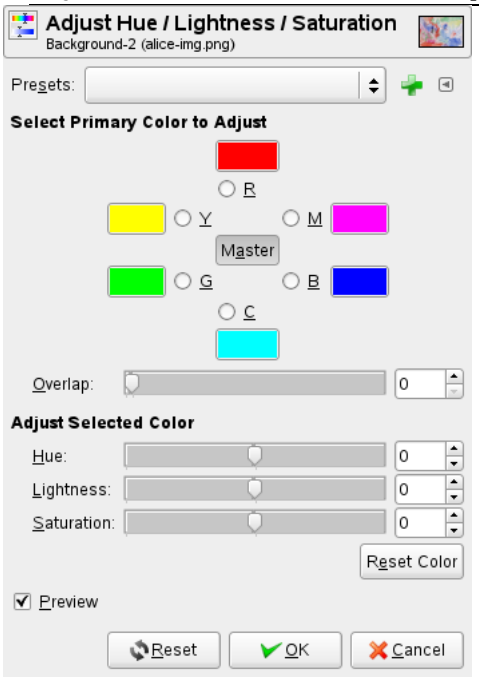
5.3.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

You can get to the Hue-Saturation tool in two ways :

- Tools → Color Tools → Hue-Saturation, അല്ലെങ്കിൽ Colors → Hue-Saturation: വഴി ഇമേജ്-മെനുവിൽ
- By clicking the tool icon: in Toolbox, provided that you have installed color tools in Toolbox. For this, please refer to വിഭാഗം 1.7, “പണിസഞ്ചി”.

5.3.2. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.143. Hue-Saturation tool options

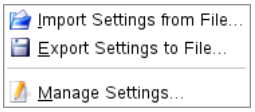


Presets

നിങ്ങൾ Add settings to favourites ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളുടെ ചിത്രം നിറം ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും

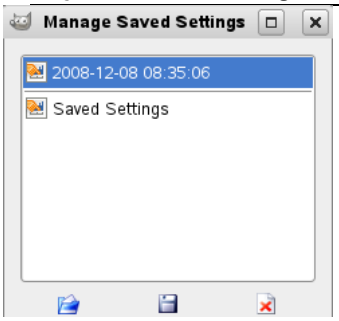
The button opens a menu:

ചിത്രം 14.144. Preset Menu



ഏത് നിങ്ങൾ Import Settings from File അല്ലെങ്കിൽ Export Settings to File അനുവദിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുക ഡയലോഗ് ആക്സസ് നൽകുന്നു:

ചിത്രം 14.145. Manage saved Settings Dialog



ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് പ്രാഥമിക വർണ്ണ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

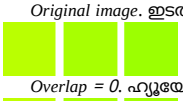
നിങ്ങൾ മൂന്ന് പ്രാഥമിക നിറങ്ങൾ (റെഡ്, പച്ച, നീല) മൂന്നു തീർക്കുന്ന പരിഷ്കരിക്കാൻ നിറം നിറങ്ങൾ (സിയാൻ, മജന്ത, മഞ്ഞ), ആറ് തമ്മിലുള്ള, തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയും. അവർ നിറം സർക്കിൾ പ്രകാരം ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്നത്. എപ്പോഴാണ് ചെഞ്ചായം കൂടുകയും, ചെഞ്ചായം എതിർഘടികാരദിശയിൽ പോകുന്നു. അതു കുറയുന്നു, അത് ഘടികാരദിശയിൽ പോകുന്നു. നിങ്ങൾ Master ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, എല്ലാ വർണ്ണങ്ങളും മാറ്റങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട ചെയ്യും. ജിമ്പ് സ്റ്റാൻഡേർഡ് ആയി 0. നോട്ട് റെഡ് സജ്ജമാക്കാൻ ഈ നിറങ്ങൾ നിറം ശ്രേണികൾ റഫർ ചെയ്ത് ചാനലുകൾ നിറത്തിൽ ചെയ്യരുത്. ഹ്യൂയേ മാറ്റങ്ങൾ വർണ്ണ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു ഒപ്പം "Preview" ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ ഫലം ചിത്രം ദൃശ്യമാണ്.

Overlap

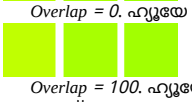
ഈ സ്ലൈഡർ നിങ്ങളെ ശ്രേണികൾ വളരെ നിറം എങ്ങനെ ഓവർലാപ് നൽകുകയുള്ളൂ അനുവദിക്കുന്നു. ഈ പ്രഭാവം വളരെ തന്ത്രപൂർവം മാത്രമേ വളരെ അടുത്ത നിറങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു:

ചിത്രം 14.146. Example for the "Overlap" option

Original image. ഇടത്ത് നിന്നും വലത്തോട്ട്: മഞ്ഞ നിറത്തിൽ (; 240; 0 255); നിഷ്കളങ്കമായ ഒരു മഞ്ഞ (255; 255; 0); ഒരു കലർന്ന മഞ്ഞ (240; 255; 0).



Overlap = 0. ഹ്യൂയേ = 15. നിറങ്ങൾ തീർന്നിരിക്കുന്നു (186; 255; 1), (168; 255; 1), (156; 255; 1).



Overlap = 100. ഹ്യൂയേ = 15. നിറങ്ങൾ തീർന്നിരിക്കുന്നു (192; 255; 1), (168; 255; 1), (162; 255; 1). കാരണം ഓവർലാപ്പ് എന്ന കലര്ന്ന കുറവ് പച്ച ആണ് ചുവന്ന കുറവ് ഉപഭോഗം.

തിരഞ്ഞെടുത്ത വർണ്ണ ക്രമീകരിക്കുക

- Hue : സ്ലൈഡർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് നിങ്ങൾക്ക് കളർ സർക്കിൾ (-180, 180) ഒരു ചെഞ്ചായം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവാദം.
- Lightness : സ്ലൈഡർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് നിങ്ങൾക്ക് ഒരു മൂല്യം (തേജസ്സ്) തിരഞ്ഞെടുക്കാം: -100, 100.

> **കുറിപ്പ്**
>
> ചാപല്യം ഇവിടെ ആശങ്ക അവർ നിറം ചാനലുകളിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നതു കർവ്സ് ആൻഡ് തോത് ഉപകരണങ്ങൾ, ഒരു കളർ ടോൺ കാര്യത്തിൽ, ഒരു നിറം പരിധി മാറ്റുന്നു. നിങ്ങൾ ഹ്യൂയേ-സാന്ദ്രീകരണം മഞ്ഞ ചാപല്യം മാറ്റുകയാണെങ്കിൽ, എല്ലാ മഞ്ഞ പിക്സലുകൾ മാത്രം ഇരുണ്ട അതേസമയം, മാറിപ്പോകും, ശോഭയുള്ള അല്ലെങ്കിൽ ഇടത്തരം പിക്സൽ പ്രതല കർവ്സ് അല്ലെങ്കിൽ തോത് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് മാറ്റും.

- Saturation : സ്ലൈഡർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് നിങ്ങൾ ഒരു സാച്ചുറേഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവാദം: -100, 100.

Initialize Color ബട്ടൺ തിരഞ്ഞെടുത്തു നിറം ചെഞ്ചായം, ചാപല്യം കൂടാതെ സാച്ചുറേഷൻ മാറ്റങ്ങൾ ഇല്ലാതാക്കുന്നു.

പ്രിവ്യൂ

അവർ ഉടനെ കാണാൻ കഴിയുന്ന അങ്ങനെ പ്രിവ്യൂ ബട്ടൺ ചലനാത്മകമായി എല്ലാ മാറ്റങ്ങളും ചെയ്യുന്നു.

5.4. Colourise

വർണ്ണാഭമാക്കുക പ്രയോഗം സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു വർണ്ണമിട്ട ഗ്ലാസ് കാണാൻ ഒരു greyscale പ്രതിമയായി റെൻഡർ. നിങ്ങളുടെ ചിത്രവും ഒരു "Sepia" പ്രഭാവം നൽകാൻ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. ഹ്യൂയേ, സാച്ചുറേഷൻ വേണ്ടി കളർ മോഡൽ കാണുക, പ്രതല.

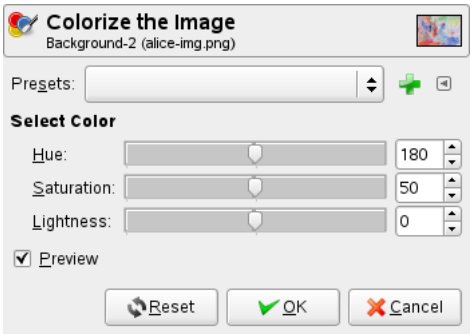
5.4.1. Activating tool

You can get to the Colorize tool in two ways:

- In the image-menu through: Tools → Color Tools → Colorize or Colors → Colorize,
- or by clicking the tool icon: in Toolbox, provided that you have installed color tools in Toolbox. For this, please refer to വിഭാഗം 1.7, "പണിസഞ്ചി".

5.4.2. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.147. Colorize options

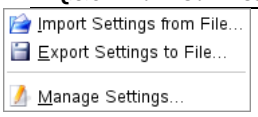


Presets

നിങ്ങൾ Add settings to favourites ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളുടെ ചിത്രം നിറം ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും

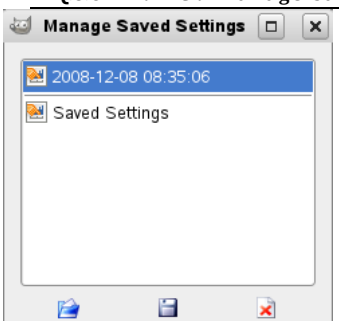
The button opens a menu:

ചിത്രം 14.148. Preset Menu



ഏത് നിങ്ങൾ Import Settings from File അല്ലെങ്കിൽ Export Settings to File അനുവദിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുക ഡയലോഗ് ആക്സസ് നൽകുന്നു:

ചിത്രം 14.149. Manage saved Settings Dialog



വർണ്ണ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

- Hue : (- 360 0) സ്ലൈഡർ സാംഖിക ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ് നിങ്ങൾ HSV നിറം സർക്കിളിൽ ഇവൻമാരാണ് തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവാദം.
- Saturation : 100 0: സ്ലൈഡർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് നിങ്ങൾ ഒരു സാച്ചുറേഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു.
- Lightness : 100 (പ്രകാശം) -100 (ഇരുണ്ട): സ്ലൈഡർ ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സില് നിങ്ങൾക്ക് ഒരു മൂല്യം തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു.

പ്രിവ്യൂ

അവർ ഉടനെ കാണാൻ കഴിയുന്ന അങ്ങനെ പ്രിവ്യൂ ബട്ടൺ ചലനാത്മകമായി എല്ലാ മാറ്റങ്ങളും ചെയ്യുന്നു.

5.5. മിഴിവ്-തീവ്രത

മിഴിവ്-തീവ്രത പ്രയോഗം സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു വേണ്ടി മിഴിവും കോൺട്രാസ്റ്റ് അളവ് മറക്കുക. ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കാൻ എളുപ്പമാണ്, എന്നാൽ താരതമ്യേന unsophisticated ആണ്. മാനത്തിൽ കർവ് ഉപകരണങ്ങൾ നിങ്ങളെ മാറ്റങ്ങൾമൂലം ഒരേ തരത്തിലുള്ള അനുവദിക്കുന്നു, മാത്രമല്ല നിങ്ങൾ കടുത്ത നിറങ്ങളിൽ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമായി നിറങ്ങളില് പെരുമാറണം കഴിവ് നൽകുന്നത്. പൊതുവെ പറഞ്ഞാൽ, ബിസി ഉപകരണം ഏതാനും നിമിഷങ്ങൾക്കുള്ളിൽ ഒരു "വേഗത്തിലും വൃത്തികെട്ട" അഡ്ജസ്റ്റ്മെന്റ് ചെയ്യുന്നത് വലിയ ആണ്, പക്ഷേ ചിത്രം പ്രധാനമാണ് നിങ്ങൾക്ക് അത് കഴിയുന്നത്ര മനോഹരമായിരിക്കും ആഗ്രഹിക്കുന്ന, മറ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഒന്ന് ഉപയോഗിക്കും.
ജിമ്പ് 2.4 ൽ ഈ ഉപകരണം ഓപ്പറേറ്റിങ് ഒരു പുതിയ മാർഗം ചേർത്തു: ചിത്രം അകത്ത് മൌസ് ക്ളിക്ക് ഇടത്തും മൗസ് ബട്ടൺ നിലനിർത്തിക്കൊണ്ടുതന്നെ വലിച്ചോ. മൌസ് നീക്കുന്നു ലംബമായി തെളിച്ചം മാറ്റുന്നു; തിരശ്ചീനമായി ചലിക്കുന്ന തീവ്രത മാറ്റുന്നു. നിങ്ങൾ ഫലം സംതൃപ്തരാണെന്ന് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഡയലോഗും OK ബട്ടൺ അമർത്തുക, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ കീബോർഡിലെ **Return** കീ.

5.5.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

You can get to the Brightness-Contrast tool in two ways:

- ചിത്രം-മെനുവിൽ വഴി: Tools → Color Tools → Brightness- Contrast അല്ലെങ്കിൽ Colors → Brightness-Contrast,
- by clicking the tool icon: in Toolbox, provided that you have installed color tools in Toolbox. For this, please refer to വിഭാഗം 1.7, “പണിസഞ്ചി”.

5.5.2. ഓപ്ഷനുകൾ

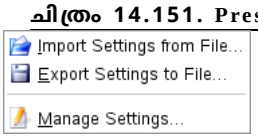
ചിത്രം 14.150. Brightness-Contrast options dialog

Presets

നിങ്ങൾ Add settings to favourites ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളുടെ ചിത്രം നിറം ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും

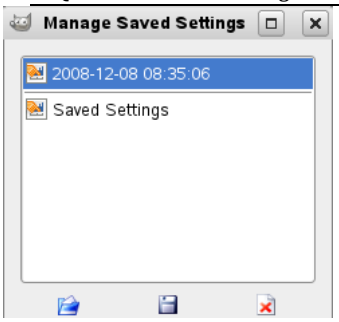
The button opens a menu:

ചിത്രം 14.151. Preset Menu



ഏത് നിങ്ങൾ Import Settings from File അല്ലെങ്കിൽ Export Settings to File അനുവദിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുക ഡയലോഗ് ആക്സസ് നൽകുന്നു:

ചിത്രം 14.152. Manage saved Settings Dialog



Brightness
ഈ സ്ലൈഡർ ഒരു നെഗറ്റീവ് (ഇരുണ്ട്) അല്ലെങ്കിൽ നല്ല (കാവ്യാമാധവന്റെ) തെളിച്ചം മൂല്യം, ശോഭയുള്ള ടോണുകൾ കുറയ്ക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ കൂടിക്കൂടി സജ്ജമാക്കുന്നു.

അന്തരം
ഈ സ്ലൈഡർ ഒരു നെഗറ്റീവ് (കുറയ്ക്കാൻ) അല്ലെങ്കിൽ നല്ല (വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നതിന്) കോൺട്രാസ്റ്റിനുമായി മൂല്യം സജ്ജമാക്കുന്നു.

Edit these settings as Levels
എളുപ്പം നിങ്ങളുടെ പ്രവർത്തനത്തിലാക്കാൻ, ഈ ബട്ടൺ നിങ്ങളെ സമാന ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് Levels ഉപകരണം തിരിയുന്നു അനുവദിക്കുന്നു.

പ്രിവ്യൂ
പ്രിവ്യൂ ചെക്ക്-ബോക്സും പുതിയ നില ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉടനെ കാണാൻ കഴിയുന്ന ചലനാത്മകമായി അങ്ങനെ മിഴിവും കോൺട്രാസ്റ്റ് മാറ്റങ്ങളും ചെയ്യുന്നു.

5.6. ഉമ്മറം

ത്രെഷോൾഡ് പ്രയോഗം നിലവിലെ പാളി വെള്ള പിക്സലുകൾ മൂല്യം ദൂരമാണു റേഞ്ചും, കറുത്ത പിക്സൽ ഉമ്മരപ്പടി മൂല്യം പരിധിക്കുപുറത്താണ് കൂടെ പിക്സൽ പ്രതിനിധാനം ചിത്രത്തിന്റെ പിക്സലുകൾ പ്രതിനിധാനം എവിടെ ഒരു ബ്ലാക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റ് ചിത്രം, കയറി നിരക്കു അവസ്ഥയാണ്.
നിങ്ങൾ ഒരു ബ്ലാക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റ് ചിത്രം (ഉദാഹരണത്തിന് ഒരു സ്കാൻ വാചകം) മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനായി അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു മാസ്കുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ ഇത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ ഉപകരണം ഒരു ബ്ലാക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റ് ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കുന്നു പോലെ, യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ വിരുദ്ധ-അലിയാസിങ് മുങ്ങി. ഈ ഒരു പ്രശ്നം ഉയർത്തുന്നുണ്ട് എങ്കിൽ പകരം Levels ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുക.

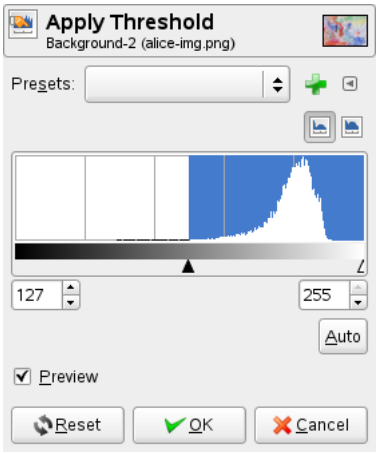
5.6.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

ഉപകരണം സജീവമാക്കുന്നതിന് വിവിധ സാധ്യതകളും ഉണ്ട്:

- You can access this tool from the image menu through Tools → Color Tools → Threshold,,
- or through Colors → Threshold,
- or by clicking on the icon in Toolbox if this tool has been installed in it. For this, please refer to വിഭാഗം 1.7, "പണിസഞ്ചി".

5.6.2. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.153. Threshold tool options

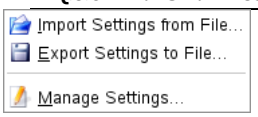


Presets

നിങ്ങൾ Add settings to favourites ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളുടെ ചിത്രം നിറം ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും

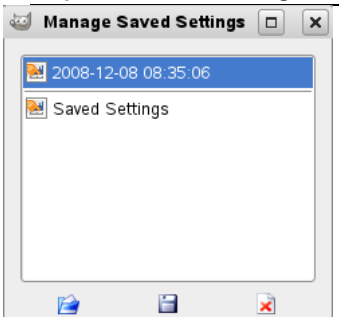
The button opens a menu:

ചിത്രം 14.154. Preset Menu



ഏത് നിങ്ങൾ Import Settings from File അല്ലെങ്കിൽ Export Settings to File അനുവദിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുക ഡയലോഗ് ആക്സസ് നൽകുന്നു:

ചിത്രം 14.155. Manage saved Settings Dialog



Threshold range

ത്രെഷോൾഡ് പ്രയോഗം സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു തീവ്രത മൂല്യം ഒരു ദൃശ്യ ഗ്രാഫ് ഒരു ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ലഭ്യമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലൂടെയോ ബട്ടൺ 1 ഉപയോഗിച്ച്, ഗ്രാഫ് ന് വലിച്ചോ ഒന്നുകിൽ ദൂരമാണു പരിധി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾക്കു തമ്മിൽ തീവ്രതയോടെ ഒരു പശ്ചാത്തലത്തിൽ നിന്ന് ചില തീവ്രതയോടെ ചിത്രം ഒരു ഭാഗം തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു. ശ്രേണിക്കുള്ളിൽ പിക്സൽ വെളുത്ത ആയിരിക്കും, മറ്റുള്ളവർ കറുത്തു. നിങ്ങൾ കറുത്ത പശ്ചാത്തലത്തിൽ വെള്ള ആഗ്രഹിക്കുന്ന നിരക്കു നേടുകയും ശ്രേണി ക്രമീകരിക്കുക.

പ്രിവ്യൂ

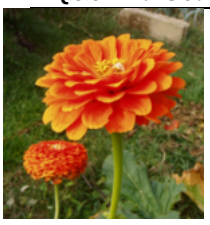
മാറ്റങ്ങൾ തീവ്രത നില വരെ പോൾ പ്രിവ്യൂ ടോഗിൾ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ ഡൈനാമിക് അപ്ഡേറ്റുചെയ്യുന്നവ അനുവദിക്കുന്നു.

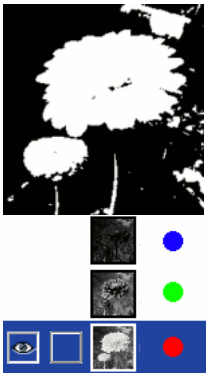
5.6.3. ഒരു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് മാസ്ക് സൃഷ്ടിക്കാൻ തുടക്കവും പെട്ടെന്ന് മാസ്ക് ഉപയോഗിക്കൽ

അത് എല്ലായ്പ്പോഴും അങ്ങനെ, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് പുറത്തെടുക്കുകയും ചെയ്യണമെന്ന് ഒരു മൂലകം നന്നായി പശ്ചാത്തലത്തിൽ നേരെ നിൽക്കാൻ കഴിയും. ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, പരിധി ടൂൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും മൊത്തമായി ഈ മൂലകത്തിന്റെ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന്. ജിമ്പ് Grokking ഒരു ചാനൽ മാസ്ക് അടിസ്ഥാനമാക്കി ഒരു വിവരിച്ചിരുന്നു, ഇപ്പോൾ Quick mask ഉപയോഗിച്ച് എളുപ്പം.

1. ആദ്യം Decompose അരിപ്പ ഉപയോഗിച്ച് അതിന്റെ ആർജിബി ആൻഡ് HSV ഘടകങ്ങൾ നിങ്ങളെ ഇമേജ് decomposing ആരംഭിക്കുക. ഒരു പുതിയ ചാര-സ്കെയിൽ ചിത്രം തയ്യാറാക്കി, ഘടകങ്ങളും ലെയർ ഡയലോഗിൽ പാളികൾ ലഭ്യമാകുന്നു. ഈ പാളികൾ ഒരു ലഘുചിത്രം വരും എന്നാൽ അത് ഒരു എളുപ്പ പഠനത്തിൽ തീരെ ചെറുതാണ്. നിങ്ങൾ, തീർച്ചയായും, ഡയലോഗ് മെനു (ചെറിയ ത്രികോണ ബട്ടൺ) ഉപയോഗിച്ച് ഈ പ്രിവ്യൂവിന്റെ വലിപ്പം വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ കഴിയും, എന്നാൽ "eyes " കളിച്ച് വിഘടിപ്പിക്കുന്നു സ്വരൂപത്തിൽ പിടികൂടാനുള്ള പാളി പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ലളിതമാണ്. മൂലകം മികച്ച isolates ആ പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

ചിത്രം 14.156. യഥാർത്ഥ ചിത്രം, വിഘടിപ്പിക്കുന്നു ചിത്രം അതിന്റെ ലെയർ ഡയലോഗ്





2. വിളിക്കുക വിഘടിപ്പിക്കുന്നു ഇമേജിൽ നിന്നും പരിധി ഉപകരണം. കറുത്ത കഴ്സർ, മികച്ച നിങ്ങളെ ഒരിക്കൽ ആഗ്രഹിക്കുന്ന മൂലകം വേർതിരിച്ചെടുത്തത് ഫിറ്റ് ദൂരമാണു നീക്കിക്കൊണ്ട്. ഇത് തികഞ്ഞ ചെയ്യില്ല: ഞങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ പോകുന്നു നിരക്കു മുഖംമൂടി ധരിച്ച ഫലം പരിപോഷിപ്പിക്കുകയും.

മുന്നറിയിപ്പ്

അതു തുറന്നിരിക്കുമ്പോൾ, മറ്റൊരു പാളി ലേക്ക് മാറ്റാൻ കഴിയില്ല: നിങ്ങൾ ശരിയായ പാളി തിരഞ്ഞെടുത്ത നിങ്ങൾ പരിധി പ്രയോഗം വിളിക്കുമ്പോൾ ഉറപ്പാക്കുക.

ചിത്രം 14.157. ദൂരമാണു ഫിറ്റ് ശേഷം തിരഞ്ഞെടുത്ത ലെയർ

ഞങ്ങളുടെ പുഷ്പം മികച്ച ബാഹ്യരേഖാ ലഭിച്ചു. ഞങ്ങൾ നീക്കം ചെയ്യണം പല ചുവന്ന വസ്തുക്കൾ ഉണ്ട്.

3. തിരഞ്ഞെടുത്ത ലെയർ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് ചിത്രം സജീവമാണ് Ctrl + C കൂടെ ക്ലിപ്ബോർഡിലേക്ക് പകർത്തുന്നതിന് ഉറപ്പാക്കുക.
4. ഇപ്പോൾ യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ സജീവമാക്കുന്നത്. ചിത്രം വിൻഡോയുടെ താഴെ ഇടത് കോണിൽ Quick Mask ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക്: ചിത്രം ഒരു ചുവന്ന (സ്ഥിരം) അർദ്ധസുതാര്യ മാസ്ക് മൂടിയിരിക്കുന്നു നേരിടുമ്പോഴാണ്. ഈ ചുവന്ന നിറം വളരെ ചുവന്ന ഞങ്ങളുടെ ചിത്രം നന്നായി കാര്യങ്ങളുമായി ഇല്ല, ചാനൽ സംഭാഷണം പോകുക "Quick mask" ചാനൽ സജീവമാക്കുന്നതിനും Edit Channel Attributes ഉപയോഗിച്ച് ഈ നിറം മാറ്റുക. യഥാർത്ഥ ചിത്രം മടങ്ങുക. മുമ്പ് പകർത്തി പാളി ഒട്ടിക്കാൻ Ctrl + V അമർത്തുക.

ചിത്രം 14.158. The mask

5. വോയ്ല. നിങ്ങളുടെ നിരക്കു മാസ്ക് തയ്യാറാണ്: നിങ്ങൾ പോലെ സാധാരണയായി നിരക്കു മെച്ചപ്പെടുത്താൻ കഴിയും. നിരക്കു തയ്യാറാണ് അവസ്ഥയിൽ അതിന്റെ ബട്ടണിൽ വീണ്ടും ഉപയോഗിച്ച് പെട്ടെന്ന് മാസ്ക് അപ്രാപ്തമാക്കുകയോ: നിങ്ങൾ നിരക്കു ചുറ്റും നടക്കുന്നു ഉറുമ്പുകൾ കാണും.

ചിത്രം 14.159. The result

നാം സ്യൂം, lasso വലിയ അനാവശ്യ പ്രദേശങ്ങൾ, പെൻസിൽ നീക്കം ഒരു പിക്സൽ തലത്തിൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ കറുത്ത പെയിന്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ നീക്കം വെളുത്ത പെയിന്റ് പ്രത്യേകിച്ച് ബ്രൈൻ വേണ്ടി, തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ ചേർക്കാൻ ഉപയോഗിച്ച (ഹാർഡ് പരിധികൾ ലഭിക്കാൻ).

5.7. ലെവലുകൾ

ലെവൽ ഉപകരണം Histogram ഡയലോഗ് സമാനമായ സവിശേഷതകൾ പ്രദാനം മാത്രമല്ല എല്ലാ ചാനലിലും സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു തീവ്രത പരിധി മാറ്റാൻ കഴിയും. ഈ ഉപകരണം തീവ്രത മാറ്റാനോ ഒരു പ്രബലമായ കളർ കാസ്റ്റ് തിരുത്താൻ ലേക്ക്, ഒരു ഇമേജ് ലൈറ്ററോ ഇരുണ്ടതാക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

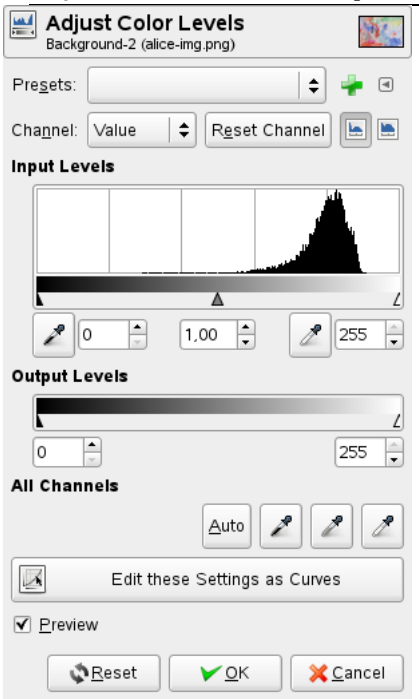
5.7.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

You can get to this tools in several ways:

- In the image menu through Tools → Color Tools → Levels.
- In the image menu through Colors → Levels.
- By clicking on the tool icon in the toolbox if this tool has been installed there. For this, please refer to വിഭാഗം 1.7, "പണിസഞ്ചി".

5.7.2. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.160. Level tool options

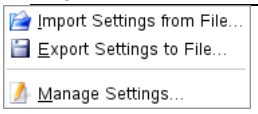


Presets

നിങ്ങൾ Add settings to favourites ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളുടെ ചിത്രം നിറം ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും

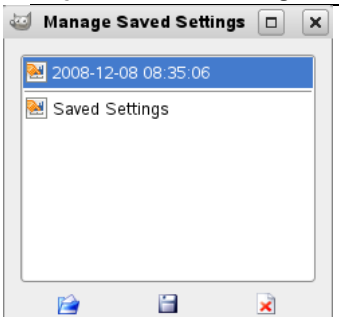
The button opens a menu:

ചിത്രം 14.161. Preset Menu



ഏത് നിങ്ങൾ Import Settings from File അല്ലെങ്കിൽ Export Settings to File അനുവദിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുക ഡയലോഗ് ആക്സസ് നൽകുന്നു:

ചിത്രം 14.162. Manage saved Settings Dialog



ചാനൽ

PLACEHOLDER,-105764: നിങ്ങൾ ഉപകരണം പരിഷ്കരിക്കാൻ ചെയ്യുന്ന പ്രത്യേക ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാം

ഇൻപുട്ട് ലെവലുകൾ

പ്രധാന പ്രദേശം സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ഇരുണ്ട (ഷാഡോസ്) ഒരു ഗ്രാഫിക് പ്രതിനിധി ആണ്, മിഡ് നേരിയ (ഹൈലൈറ്റ്) ഉള്ളടക്കം (ഹിസ്റ്റോഗ്രാം) ടണ്ണാണ്. അവർ ലെവൽ 0 (കറുത്ത) മുതൽ തലത്തിൽ 255 (വെള്ള) ലേക്ക് abscissa നടത്തിക്കൊണ്ടിരിക്കുകയാണ്. ഒരു നിലയിലുള്ള പിക്സൽ നമ്പർ ordinate അക്ഷത്തിൽ ആണ്. കർവ് ഉപരിതല തിരഞ്ഞെടുത്ത ചാനലിനെ വേണ്ടി ചിത്രത്തിന്റെ എല്ലാ പിക്സലുകൾ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. ഒരു സമീകൃതമായ ഇമേജ് അളവ് (ടൺ) എല്ലാ മുഴുവൻ ശ്രേണിയിൽ വിതരണം ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്രം. ഒരു നീല പ്രബലമായ നിറം ഒരു ചിത്രം, ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു ഹിസ്റ്റോഗ്രാം, ഗ്രീൻ, റെഡ് ചാനലുകളിൽ ഇടതു മാറ്റി പച്ച, ചുവപ്പ് ഹൈലൈറ്റുകൾ കുറവായിരുന്നതു വഴി പൂർവവ്യഞ്ജകത്തോടു താനേ.
ലെവൽ ശ്രേണികൾ മൂന്നു തരത്തിലാണ് പരിഷ്കരിക്കാൻ കഴിയും:

- സ്ലൈഡറുകൾ ആയി മൂന്ന് ത്രികോണങ്ങൾ: ഇരുണ്ട ടൺ (ഷാഡോസ്) ഒരു കറുത്ത മിഡ്ടോണുകൾ ഒന്നു ചാര (ഗാമ), വെളിച്ചം ഒന്നു വൈറ്റ് (ഹൈലൈറ്റുകൾ) ടോണുകൾ.
  കറുത്ത സ്ലൈഡർ *black point* നിർണ്ണയിക്കുന്നു: ഈ മൂല്യം കുറവോ ഉള്ള എല്ലാ പിക്സലുകൾ കറുത്ത (തിരഞ്ഞെടുത്ത ആൽഫ ചാനലിൽ / സുതാര്യമായ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒരു കളർ ചാനൽ യാതൊരു കളർ) ആയിരിക്കും.
  വെളുത്ത സ്ലൈഡർ *white point* നിർണ്ണയിക്കുന്നു: ഈ മൂല്യം അല്ലെങ്കിൽ ഉയർന്നത് എല്ലാ പിക്സൽ, (തിരഞ്ഞെടുത്ത ആൽഫ ചാനൽ പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമല്ല തിരഞ്ഞെടുത്ത / ഒരു കളർ ചാനലുമായി പൂർണ്ണമായി നിറത്തിലുള്ള) വെള്ള നിറമായിരിക്കും.
  ചാര സ്ലൈഡർ *mid point* നിർണ്ണയിക്കുന്നു. ഇടത് പോവുകയും കറുത്ത, ഇമേജ് ലൈറ്റർ (കൂടുതൽ നിറമുള്ള / കൂടുതൽ ഇരുണ്ട) ചെയ്യുന്നു. വലതുവശത്ത് പോകുന്നു, വൈറ്റ്, (കുറവ് നിറമുള്ള / കൂടുതൽ സുതാര്യമായ) ചിത്രം കാർമേഘങ്ങൾ ചെയ്യുന്നു.
- രണ്ട് കണ്ണ്-droppers: അവരിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, മൌസ് പോയിന്റർ ഒരു eye- dropper മാറുന്നു. അപ്പോൾ ചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് കറുപ്പ് അല്ലെങ്കിൽ വൈറ്റ് പോയിൻറ് തിരഞ്ഞെടുത്ത കണ്ണ്-dropper തക്കവണ്ണം നിർണ്ണയിക്കുന്നു. കറുത്ത-പോയിന്റ് നിർണ്ണയിക്കാൻ ഇടത്, ഇരുണ്ട ഒറ്റ ഉപയോഗിക്കുക; വൈറ്റ് പോയിൻറ് തീരുമാനിക്കാനുള്ള അവകാശം, വെളുത്ത ഒറ്റ ഉപയോഗിക്കുക.
- നേരിട്ട് മൂല്യങ്ങൾ നൽകാൻ മൂന്ന് അക്കങ്ങള് ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകൾ.

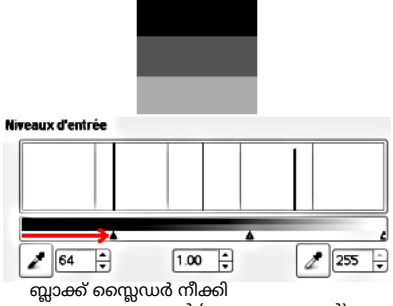
ഇൻപുട്ട് ലെവലുകൾ, ഹൈലൈറ്റുകൾ (മിനുക്കിയ ടൺ) ലഘൂകരിച്ചു നിഴലുകൾ (ഇരുണ്ട ടൺ) ഇരുണ്ട് ശുഭ്രമായ ഇരുണ്ട ടൺ ബാലൻസ് മാറ്റാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന. (നിറം വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ / അതാര്യത വർദ്ധിപ്പിക്കുക) ചാപല്യം വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ ഇടത്തോട്ടോ സ്ലൈഡറുകൾ നീക്കുക. (നിറം നന്നേ / അതാര്യത കുറഞ്ഞേക്കും) ചാപല്യം നന്നേ വലതുവശത്ത് സ്ലൈഡറുകൾ നീക്കുക.

Examples for Input Levels

ഷാഡോസ് (64), മിതമായ ടോണുകൾ (127), ഹൈലൈറ്റുകൾ (192): യഥാർത്ഥ ചിത്രം മൂന്നു അടി ഒരു ചാര-സ്കെയിൽ ചിത്രം. ആമി മൂന്നു കൊടുമുടികൾ, മൂന്നു ടൺ ഓരോ ഒന്ന് കാണിക്കുന്നു.

Original image

1. മൂല്യം ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുത്തു. കറുത്ത സ്ലൈഡർ (ഷാഡോസ്) ഷാഡോസ് കൊടുമുടി വരെ കയറി നീക്കി. 64 മൂല്യം 0 മാറി ആൻഡ് ഷാഡോസ് സ്ട്രെപ്പ് കറുത്ത (0) ആയി. ഗാമ (മിഡ് ടോണുകൾ) സ്ലൈഡർ സ്വയം ടോൺ പരിധി മധ്യത്തിൽ നീക്കി ആണ്. മിതമായ ടോണുകൾ 171 ലേക്ക് 84 ഹൈലൈറ്റുചെയ്തവയിലേക്ക് ഇരുണ്ട നടത്തിയില്ല.



ബ്ലാക്ക് സ്ലൈഡർ നീക്കി

2. വെളുത്ത സ്ലൈഡർ (ഹൈലൈറ്റുകൾ) ഹൈലൈറ്റ് ഉച്ചസ്ഥായിയിൽ അപ്പ് നീക്കി. 192 മൂല്യം 255 മാറുകയും ഹൈലൈറ്റ് സ്ട്രെപ്പ് വെള്ളയായി തീർന്നു. ഗാമ (മിഡ് ടോണുകൾ) സ്ലൈഡർ സ്വയം ടോൺ പരിധി മധ്യത്തിൽ നീക്കി ആണ്. മിതമായ ടോണുകൾ 84 ലേക്ക് 169 ആൻഡ് ഷാഡോസ് ലേക്ക് ലൈറ്റർ നടത്തിയില്ല.

വൈറ്റ് സ്ലൈഡർ നീക്കി

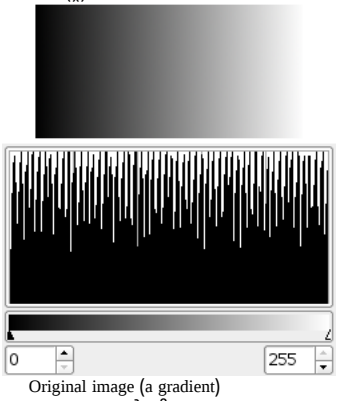
ഔട്ട്പുട്ട് ലെവലുകൾ

ഔട്ട്പുട്ട് അളവ് ഒരു നിർമ്മിതി ഔട്ട്പുട്ട് ലെവൽ ശ്രേണിയുടെ മാനുവൽ നിര അനുവദിക്കുന്നു. ഇന്ററാക്ടീവ് ഔട്ട്പുട്ട് ലെവലുകൾ മാറ്റാൻ ഉപയോഗിക്കാവുന്ന ഇവിടെ സ്ഥിതി അമ്പ്-തല അക്കങ്ങള് ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകൾ ഉണ്ട്.
ഔട്ട്പുട്ട് അളവ് നിങ്ങൾ സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്ന പുതിയ പരിധികൾ ഉള്ളുവെങ്കിലും ടോൺ ശ്രേണി നിർബന്ധിക്കരുത്.

- മൂല്യം വർക്കിംഗ്: മൂല്യങ്ങൾ ഉൾക്കൊണ്ടില്ല ആകുന്നു കൂടുതൽ തോന്നുന്നു; അങ്ങനെ തീവ്രത കുറയുന്നു. ഷാഡോസ് ലൈറ്റർ വരുത്തുമ്പോൾ: പുതിയ വിശദാംശങ്ങൾ കാണിക്കും കഴിയും എന്നാൽ തീവ്രത കുറവാണ്; ഒത്തുതീർപ്പ് അത്യാവശ്യമാണ്. ഹൈലൈറ്റുകൾ ഇരുണ്ട തീർന്നിരിക്കുന്നു.
- കളർ ചാനലുകളുമായി പ്രവർത്തനം: നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ ഉദാഹരണത്തിന് ഗ്രീൻ ചാനൽ 100 140 നും ഔട്ട്പുട്ട് അളവ് നിർത്തി ചില പച്ച, പോലും ഒരു താഴ്ന്ന മൂല്യം എല്ലാ പിക്സൽ, അവരുടെ ഗ്രീൻ ചാനൽ മൂല്യം 100 140 നും മാറ്റി ഉണ്ടായിരിക്കും.
- ആൽഫാ ചാനൽ ഉപയോഗിച്ച് പ്രവർത്തനം: എല്ലാ ആൽഫ മൂല്യങ്ങളും നിങ്ങൾ സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്ന ശ്രേണി മാറ്റി ചെയ്യും.

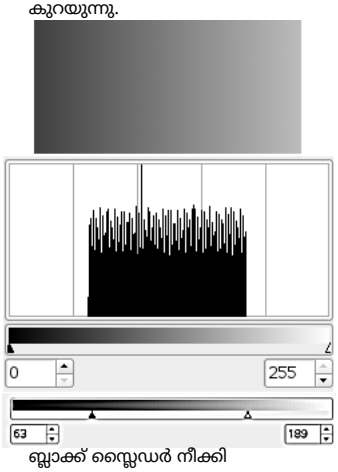
Example for Output Levels

1. യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ കറുത്ത നിന്ന് ഒരു ആർജിബി ഗ്രേഡിയന്റ് ആണ് (; 0; 0 0) വെളുത്ത (; 255; 255 255) ലേക്ക്. ഔട്ട്പുട്ട് ലെവലുകൾ യാതൊരു ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ഉണ്ട്; ഇവിടെ നാം Windows → Dockable Dialogs → Histogram ഉപയോഗിച്ചു.



Original image (a gradient)

2. മൂല്യം ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുത്തു. കറുത്ത സ്ലൈഡർ ഹിസ്റ്റോഗ്രാം പിക്സൽ കംപ്രഷൻ കാണിക്കുന്നു 189. 63 വെളുത്ത സ്ലൈഡർ നീക്കി. ഇല്ല പിക്സൽ 63 കുറവാണ്, ആരും പിക്സൽ 189. അധികം സ്വരൂപത്തിൽ ആണ്, ഷാഡോസ് ലഘുവാകുന്നു ഹൈലൈറ്റുകളിലും ഇരുണ്ട ആകുന്നു: വിപരീതമായി കുറയുന്നു.



ബ്ലാക്ക് സ്ലൈഡർ നീക്കി

എല്ലാ ചാനലുകളും

Auto: ലെവലുകൾ ഒരു ഓട്ടോമാറ്റിക് ക്രമീകരണം നടത്തുന്നു.

മൂന്ന് eyedroppers , , . ഈ മൂന്ന് ബട്ടണുകൾ യഥാക്രമം ഒരു വെളുത്ത ഒരു ചാര ഒരു കറുത്ത eye- dropper പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഈ ബട്ടണിൽ ഒരെണ്ണം ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, മൌസ് പോയിന്റർ കണ്ണു-dropper അതിനെ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന രൂപത്തിൽ. പിന്നെ, ഇമേജ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ക്ലിക്കുചെയ്താൽ പിക്സൽ *white point* , *black point* അല്ലെങ്കിൽ *mid point* നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്തു കണ്ണ്-dropper തക്കവണ്ണം നിർണ്ണയിക്കുന്നു. ഒരു പ്രത്യേക ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത പോലും, എല്ലാ ചാനലുകളുടെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

ചിത്രം 14.163. ലെവലുകൾ കണ്ണ്-droppers ഉദാഹരണത്തിന്

മുകളിൽ കറുത്ത നിന്ന് വൈറ്റ് യഥാർത്ഥ ഗ്രേഡിയന്റ് ആണ്. ഒരു മൂല്യം വെളുത്ത തിരിഞ്ഞു ക്ലിക്കുചെയ്ത പിക്സൽ കൂടുതലായിരിക്കും എല്ലാ പിക്സലുകൾ: താഴെയുള്ള വെള്ള കണ്ണ്-dropper കൂടെ ക്ലിക്കുചെയ്തിട്ട് ഫലമാണ്.

Edit these settings as Curves

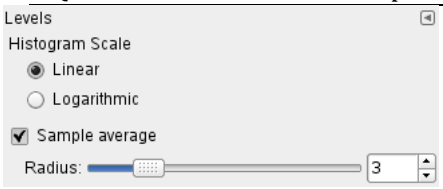
എളുപ്പം നിങ്ങളുടെ പ്രവർത്തനത്തിലാക്കാൻ, ഈ ബട്ടൺ നിങ്ങളെ സമാന ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് Curves ഉപകരണം തിരിയുന്നു അനുവദിക്കുന്നു.

പ്രിവ്യൂ

പ്രിവ്യൂ ബട്ടൺ പുതിയ തലത്തിലേക്ക് ക്രമീകരണങ്ങൾ തലങ്ങളിൽ എല്ലാ മാറ്റങ്ങളും ചലനാത്മകമായി അങ്ങനെ ഉടനെ കാണാൻ കഴിയും ചെയ്യുന്നു.

5.7.3. Tool Options dialog

ചിത്രം 14.164. "Levels" tool options



ഈ ഉപകരണം (ഇത് ചേർക്കാൻ ചെയ്യണമെങ്കിൽ വിഭാഗം 1.7, "പണിസഞ്ചി" കാണുക ദയവായി) സ്ഥിരമായി പണിസഞ്ചിയിൽ ഹാജരാകാതിരുന്നത് ആണെങ്കിലും, എങ്കിലും അതു പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഒരു ടൂൾ ഐച്ഛിക ഡയലോഗ് ഉണ്ട്. ഈ ഓപ്ഷനുകൾ ഇവിടെ വിവരിക്കുന്നു:

ഹിസ്റ്റോഗ്രാം സ്കെയിൽ

ഈ രണ്ട് ഓപ്ഷനുകൾ തോത് ഡയലോഗിൽ ്പരുമാറാതിരിക്കുകൈ ആൻഡ് ലീനിയർ ബട്ടണുകൾ അതേ നടപടി ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.

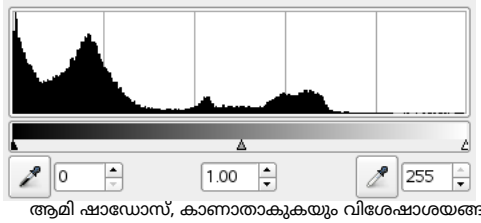
സാമ്പിൾ ശരാശരി

ഈ സ്ലൈഡർ നിറം-സാഹസമാണ് പ്രദേശത്തെ "radius" സജ്ജമാക്കുന്നു. ഈ പ്രദേശം നിങ്ങൾ ഒരു പിക്സൽ ന് ക്ലിക്കിൽ നിലനിർത്താൻ ഒരു കൂടുതലോ കുറവോ വിശാലമായിരിക്കുന്നു ചതുരശ്ര ദൃശ്യമാകുന്നു.

5.7.4. പ്രാവർത്തിക

ചിത്രം 14.165. വളരെ അണ്ടർ ആക്ഷേപം ചിത്രം

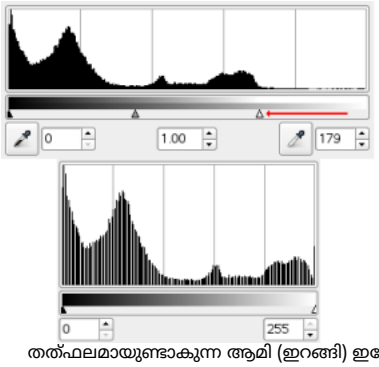
Original image



ആമി ഷാഡോസ്, കാണാതാകുകയും വിശേഷാശയങ്ങൾ ഒരു മേൽക്കോയ്മക്കു കാണിക്കുന്നു.

ചിത്രം 14.166. Setting the white point

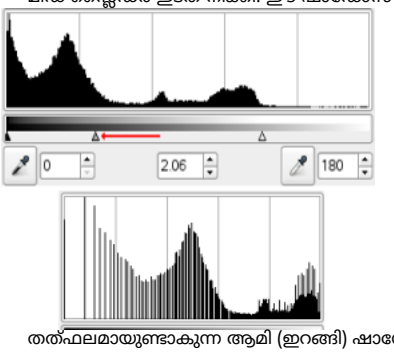
വെളുത്ത സ്ലൈഡർ നന്നായി അടയാളപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്ന ഹൈലൈറ്റുകൾ തുടക്കം നീക്കി. ചിത്രം പ്രദീപ്തമാക്കുന്നു.



തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന ആമി (ഇറങ്ങി) ഇപ്പോൾ വിശേഷാശയങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു, പക്ഷേ ഷാഡോസ് ഇപ്പോഴും ഞങ്ങളാണ്.

ചിത്രം 14.167. ഷാഡോകളിലും ഹൈലൈറ്റുകൾ തമ്മിലുള്ള ബാലൻസ് ക്രമീകരിക്കുന്നു

മിഡ് സ്ലൈഡർ ഇടത് നീക്കി. ഈ ഷാഡോസ് അനുപാതം കുറയ്ക്കൽ ഹൈലൈറ്റുകൾ അനുപാതത്തിൽ വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന കാരണമാകുന്നുണ്ട്.



തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന ആമി (ഇറങ്ങി) ഷാഡോസ് കുറയ്ക്കണമെന്നാണ് സ്ഥിരീകരിക്കുന്നു.

5.8. കർവ്സ്

കർവ്സ് ഉപകരണം സജീവ പാളി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നിര നിറം, തെളിച്ചം, തീവ്രത അല്ലെങ്കിൽ സുതാര്യത മാറ്റുന്നതിൽ ഏറ്റവും പരിഷ്കൃതമായ ഉപകരണമാണ്. ലെവലുകൾ ഉപകരണം നിങ്ങളെ ഷാഡോകളിലും ഹൈലൈറ്റുകളിലും ജോലിക്ക് അനുവദിക്കുന്നു അതേസമയം, കർവ്സ് ഉപകരണം നിങ്ങളെ ഏതെങ്കിലും ടോണൽ ശ്രേണി ജോലിക്ക് അനുവദിക്കുന്നു. ഇത് ആർജിബി ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

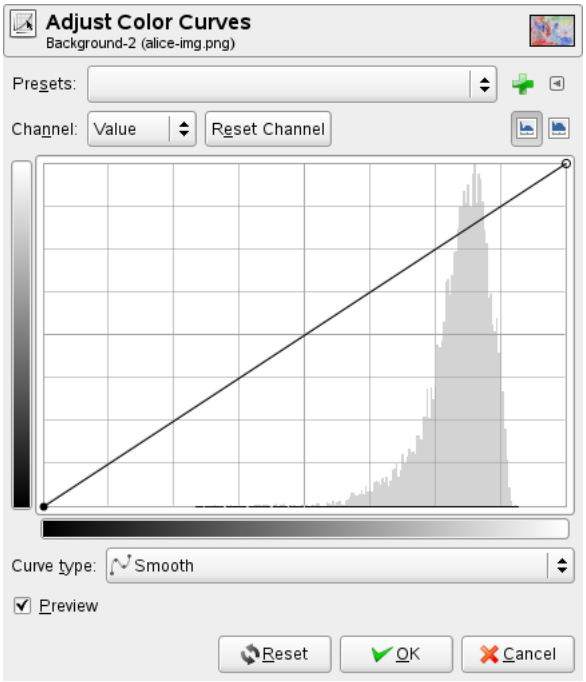
5.8.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

You can get to this tool in several ways:

- In the image menu through Tools → Color Tools → Curves or Colors → Curves.
- By clicking on the tool icon in Toolbox, if this tool has been installed there. For this, please refer to വിഭാഗം 1.7, "പണിസഞ്ചി".

5.8.2. "Adjust Color Curves" options

ചിത്രം 14.168. "Adjust Color Curves" ഡയലോഗ്

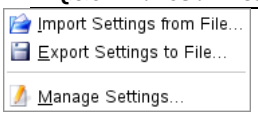


Presets

നിങ്ങൾ Add settings to favourites ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളുടെ ചിത്രം നിറം ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും

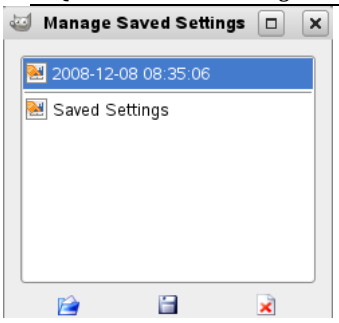
The button opens a menu:

ചിത്രം 14.169. Preset Menu



ഏത് നിങ്ങൾ Import Settings from File അല്ലെങ്കിൽ Export Settings to File അനുവദിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുക ഡയലോഗ് ആക്സസ് നൽകുന്നു:

ചിത്രം 14.170. Manage saved Settings Dialog



ചാനൽ

There are five options:

വില

നിങ്ങൾ സംയുക്ത ചിത്രം അവരെ കാണാം കർവ് മൂല്യം, പിക്സൽ അതായത് തെളിച്ചം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു.

റെഡ്; ഗ്രീൻ; ബ്ലൂ

കർവ് മൂന്ന് ആർജിബി ചാനലുകൾ ഓരോ നിറം അളവ് പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. ഇവിടെ, *dark* നിറം *little* എന്നാണ്. *Light* നിറം *a lot* എന്നാണ്.

ആൽഫ

കർവ് പിക്സൽ അതാര്യത പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. *Dark very transparent* എന്നാണ്. *Light very opaque* എന്നാണ്. നിങ്ങളുടെ ചിത്രം അല്ലെങ്കിൽ സജീവ പാളി പ്രാപ്തമാക്കും ഈ ഓപ്ഷനായി ആൽഫാ ചാനൽ ഉണ്ടായിരിക്കണം.

Reset Channel

This button deletes all changes made to the selected channel and returns to default values.

ലീനിയർ ആൻഡ് ലോഗരിതമിക് ബട്ടണുകൾ

ഈ ബട്ടണുകൾ ലീനിയർ അല്ലെങ്കിൽ ഹിസ്റ്റോഗ്രാം എന്ന ്പരുമാറാതിരിക്കുകൈ തരം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കും. നിങ്ങൾക്ക് ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗിൽ അതേ ഓപ്ഷനുകൾ ഉപയോഗിക്കാം. ഈ ആമി സ്വതവേ പ്രദർശിപ്പിക്കില്ല ചാരനിറത്തിലായിത്തീരുന്നു.

മെയിൻ എഡിറ്റിംഗ് ഏരിയ

- *The horizontal gradient*: അതു ഇൻപുട്ട് ടോണൽ സ്കെയിൽ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. ഇത് വളരെ നിന്ന് 0 255 (കറുത്ത) (വെള്ള), ഷാഡോസ് നിന്നുള്ള ഹൈലൈറ്റുകൾ വരെയാണ്. നിങ്ങൾ കർവ് ക്രമീകരിക്കാൻ, അത് രണ്ട് ഭാഗങ്ങളായി കയറി വേറ്തിരിക്കുന്നു; മുകളിലെ ഭാഗം തുടർന്ന് പാളി അല്ലെങ്കിൽ തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ *tonal balance* പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു.
- *The vertical gradient*: അതു ലക്ഷ്യസ്ഥാനം, ഔട്ട്പുട്ട് ടോണൽ സ്കെയിൽ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. ഇത് ഷാഡോസ് നിന്ന് ഹൈലൈറ്റുചെയ്തവയിലേക്ക്, നിന്ന് 0 255 (കറുത്ത) (വെള്ള) വരെയാണ്.
- *The chart*: കർവ് ഒരു ഗ്രിഡ് പാത്രമായി ചുവടെ ഇടത് മൂലയിൽ നിന്നും മുകളിൽ വലത് കോണിലുള്ള പോകുന്നു ആണ്. പോയിന്റർ X / Y സ്ഥാനം ഗ്രിഡ് മുകളിൽ ഇടത് ഭാഗത്ത് സ്ഥിരമായി പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. സ്വതവേ, ഈ കർവ് ഓരോ ഇൻപുട്ട് തലത്തിൽ ഒരേ ouput ടോൺ യോജിക്കുന്നുവോ കാരണം, നേരായ. ജിമ്പ് സ്വയം ഒരു ആങ്കർ കറുത്ത (0), വൈറ്റ് (255) വേണ്ടി, വഞ്ചിപ്പിക്കുന്നവയിൽ രണ്ടറ്റവും മതിയാവില്ല.
  നിങ്ങൾ കർവ് ക്ലിക്ക്, ഒരു പുതിയ *anchor* സൃഷ്ടിക്കപ്പെടുന്നു. മൗസ് സൂചികയെ ഒരു നങ്കൂരം അടിക്കുമ്പോൾ, അത് ഒരു ചെറിയ കൈ രൂപത്തിൽ. നിങ്ങൾ

ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചിടാനാകും കർവ് പേറി ആങ്കർ. നിങ്ങൾ കർവ് പുറത്ത് ക്ലിക്ക് എങ്കിൽ ഒരു ആങ്കർ പുറമേ സൃഷ്ടിച്ചത് കര്വ് സ്വയം അത് ഉൾപ്പെടുന്നു. Unactive നങ്കൂരം കറുത്തും ഇരിക്കുന്നു. സജീവ ആങ്കർ വെളുത്ത. താങ്കൾക്ക് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒരു നങ്കൂരം പ്രവർത്തനസജ്ജമാകും. നിങ്ങളുടെ കീബോർഡ് ഇടതും വലതും ആരോ കീകൾ ഉപയോഗിച്ച് ആങ്കർ സജീവമാക്കൽ സ്വാപ്പ് കഴിയും. നിങ്ങൾ Up, Down ആരോ കീകൾ ഉപയോഗിച്ച് ലംബമായി ആങ്കർ നീക്കാൻ കഴിയൂ. ഇത് നിങ്ങൾ ട്യൂൺ ആങ്കർ സ്ഥാനം പിഴ അനുവദിക്കുന്നു. Shift താഴേയ്ക്കാക്കുമ്പോൾ നിങ്ങൾ 15 പിക്സൽ ഇന്ക്രിമെന്റ് അതിനെ നീക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

രണ്ട് നങ്കൂരം ഏത് പാളി ഒരു ടോണൽ റേഞ്ച് സൂചിപ്പിയ്ക്കുന്ന ഒരു *curve segment* റോഡിലാണ്. നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചു കഴിയും ഈ സെഗ്മെന്റ് (ഇത് ഒരു പുതിയ ആങ്കർ തയ്യാറാക്കുന്നു). തീർച്ചയായും, അവസാനം അവതാരകർ അപ്പുറം ഡ്രാഗ് കഴിയില്ല.

എല്ലാ നങ്കൂരം (പുറമെ രണ്ടറ്റവും നിന്ന്) ഇല്ലാതാക്കണമെന്ന്, Reset Channel ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഒരേയൊരു ആങ്കർ ഇല്ലാതാക്കാൻ, തിരഞ്ഞെടുത്ത അക്ഷത്തിൽ സമീപ ആങ്കർ പോകാനുള്ള.

അതേസമയം, ക്യാൻവാസിൽ, മൌസ് പോയിന്റർ കണ്ണ്-dropper രൂപത്തിൽ ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ ഒരു പിക്സൽ ക്ലിക്ക് എങ്കിൽ, ഒരു ലംബമായ രേഖ ചാർട്ട്, തിരഞ്ഞെടുത്ത ചാനലിനെ ഈ പിക്സൽ ഉറവിടം മൂല്യത്തിന് പരിസരത്തിൽ ദൃശ്യമാകുന്നു. നിങ്ങൾ -click Shift എങ്കിൽ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ചാനൽ ഒരു ആങ്കർ സൃഷ്ടിക്കുക. നിങ്ങൾ -click Ctrl , നിങ്ങൾക്ക് ഒരു നങ്കൂരം എല്ലാ ചാനലുകളിലും ഒരുപക്ഷേ ആൽഫാ ചാനൽ ഉൾപ്പെടെ സൃഷ്ടിക്കുക. നിങ്ങൾക്ക് Shift ചെയ്യാനാകും - വലിച്ചിടുക Ctrl -drag: ഈ ലംബരേഖ നീക്കും, മൗസ് അവശേഷിക്കുന്നു ബട്ടൺ പുറത്തുവിടുകയും സമയത്ത് ആങ്കർ കാണിക്കും.

തിരഞ്ഞെടുത്ത ചാനലിനെ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ചാർട്ടിൽ ഗ്രേ ഔട്ട് പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. വെറും ഒരു റഫറൻസ് തുടർന്ന്.

Curve type

സുഗമമായ
: ഇത് ഡീഫോൾട്ട് മോഡ്. ഇക്കൊല്ലം അത് മിനുസമുള്ള ഒരു വരിയിൽ കർവ് തരം നിർബ്ബന്ധിക്കുന്നു. ഇത് ഇനിപ്പറയുന്ന കൂടുതൽ റിയലിസ്റ്റിക് റെൻഡർ നൽകുന്നു.

Free Hand
: ഈ മോഡിൽ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾ വീണ്ടും Curve Type ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് സ്മൂത് കഴിയുന്ന തകർന്ന ലൈൻ വരയ്ക്കാൻ കഴിയും.

പ്രിവ്യൂ
: പ്രിവ്യൂ ബട്ടൺ പുതിയ തലത്തിലേക്ക് ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉടനെ കാണാൻ കഴിയുന്ന ചലനാത്മകമായി അങ്ങനെ തലങ്ങളിൽ എല്ലാ മാറ്റങ്ങളും ചെയ്യുന്നു.

Tool Options dialog

ഈ ഉപകരണം (ഇത് ചേർക്കാൻ ചെയ്യണമെങ്കിൽ ഇതിന് വിഭാഗം 1.7, "പണിസഞ്ചി" കാണുക ദയവായി) സ്ഥിരമായി പണിസഞ്ചിയിൽ ഹാജരാകാതിരുന്നത് ആണെങ്കിലും, എങ്കിലും അതു പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഒരു ടൂൾ ഐച്ഛിക ഡയലോഗ് ഉണ്ട്. ഈ ഓപ്ഷനുകൾ ഇവിടെ വിവരിക്കുന്നു:

ഹിസ്റ്റോഗ്രാം സ്കെയിൽ
: ഈ രണ്ട് ഓപ്ഷനുകൾ കർവ്സ് ഡയലോഗിൽ ്പരുമാറാതിരിക്കുകൈ ആൻഡ് ലീനിയർ ബട്ടണുകൾ അതേ നടപടി ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.

സാമ്പിൾ ശരാശരി
: ഈ സ്ലൈഡർ നിറം-സാഹസമാണ് പ്രദേശത്തെ "radius" സജ്ജമാക്കുന്നു. ഈ പ്രദേശം നിങ്ങൾ ഒരു പിക്സൽ ന് ക്ലിക്കിൽ നിലനിർത്താൻ ഒരു കൂടുതലോ കുറവോ വിശാലമായിരിക്കുന്നു ചതുരശ്ര ദൃശ്യമാകുന്നു. ഇവിടെ, കണ്ണ്-dropper ഒരു പിക്സൽ കണ്ടെത്താൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു: ആരം = 1 മികച്ച തോന്നുന്നു.

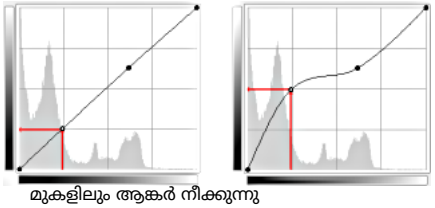
5.8.3. Using the "Curves" tool

5.8.3.1. ചുരുക്കം അടിസ്ഥാന രൂപങ്ങൾ

നാം കർവ് ന് ആൻക്കറുകളും സെഗ്മെന്റുകൾ സൃഷ്ടിക്കുക, ഞങ്ങൾ കർവ് രൂപീകരണത്തിലും നീക്കുക. ഈ കർവ് "output" ടൺ ലേക്ക് സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ "input" ടൺ മാപ്പുചെയ്യുന്നു.

എങ്ങനെ കർവ്സ് ഉപകരണം പ്രവൃത്തികൾ

.ഒമ്പതംഗങ്ങളില് ഒരു പിക്സൽ ആങ്കർ നീക്കുന്നത് ഈ പിക്സൽ പ്രഭയേറിയ ചെയ്യുന്നു.

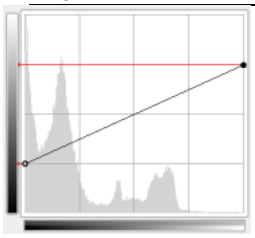


മുകളിലും ആങ്കർ നീക്കുന്നു

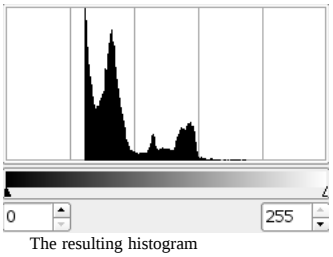
കർവ് കൂടുതൽ തിരശ്ചീനമായി ഉണ്ടാക്കുന്നു

കർവ് കൂടുതൽ തിരശ്ചീനമായ സൈന്യം ചുരുക്കിയതും ഔട്ട്പുട്ട് ടോണൽ ശ്രേണി അളന്ന് എല്ലാ ഇൻപുട്ട് ടോണൽ ശ്രേണി ഉണ്ടാക്കുന്നു. ആമി ഔട്ട്പുട്ട് ശ്രേണിയിലേക്ക് പിക്സൽ കംപ്രഷൻ കാണിക്കുന്നു. കടുത്ത പ്രഗല്ഭരായ പിക്സൽ അപ്രത്യക്ഷമായി: തീവ്രത കുറയുന്നു.

ചിത്രം 14.171. കർവ് കൂടുതൽ തിരശ്ചീനമായി ഉണ്ടാക്കുന്നു



Make the curve more horizontal

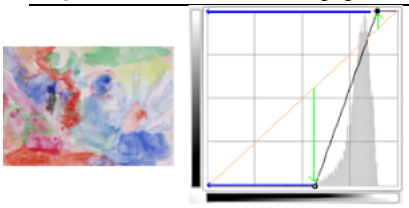


The resulting histogram

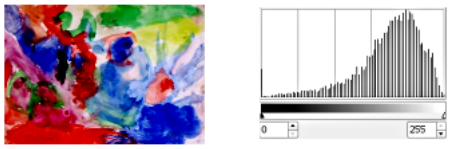
കർവ് കൂടുതൽ ലംബമായ ഉണ്ടാക്കുന്നു

ഇടത് താഴ്ന്ന അവസാന പോയിന്റ് വലതുവശത്ത് ലേക്ക് മുകളിലെ അവസാന പോയിന്റ് നീക്കുന്നത് തോത് ഉപകരണം ഇടത് കറുത്ത സ്ലൈഡർ വലതുവശത്ത് വൈറ്റ് സ്ലൈഡർ ചലിക്കുന്ന തന്നെയാണ് മൂല്യം വൈറ്റ് പോയിൻറ് കൂടുതൽ ആണ് എല്ലാ പിക്സൽ (കർവ് പരന്ന ഭാഗം) തിരഞ്ഞെടുത്ത ചാനലിനെ പ്രകാരം നിറമുള്ള / കൂടുതൽ ഇരുണ്ട) വെളുത്ത (കൂടുതൽ നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത്. ആരുടെ മൂല്യം കറുത്ത പോയിന്റ് (താഴ്ന്ന നിവർത്തിയ കർവ്) കുറവാണ് എല്ലാ പിക്സലുകൾ കറുത്ത / പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമായ) നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത്. ഉയർച്ചയുണ്ടായി എന്നു വഞ്ചിപ്പിക്കുന്നവയിൽ പോയിന്റ് പൊരുത്തപ്പെടുന്ന പിക്സൽ ലൈറ്റർ നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത്. താഴേക്ക് നീക്കി എന്നു വഞ്ചിപ്പിക്കുന്നവയിൽ പോയിന്റ് പൊരുത്തപ്പെടുന്ന പിക്സൽ ഇരുണ്ട (പച്ച അമ്പു) നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത്. ഇത്തരം എല്ലാ പിക്സൽ മുഴുവൻ ഔട്ട്പുട്ട് ടോണൽ ശ്രേണി വ്യാപിപ്പിക്കും.
ആമി കറുത്ത (0) നിന്ന് വൈറ്റ് (255) ലേക്ക്, മൂല്യങ്ങളുടെ വിപുലീകരണം കാണിക്കുന്നു: വിപരീതമായി വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. മൂല്യം ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത എന്നതിനാല്, മാറ്റങ്ങൾ എല്ലാ നിറം ചാനലുകളും നിറങ്ങൾ വർധന ബാധിക്കും.

ചിത്രം 14.172. കർവ് കൂടുതൽ ലംബമായ ഉണ്ടാക്കുന്നു



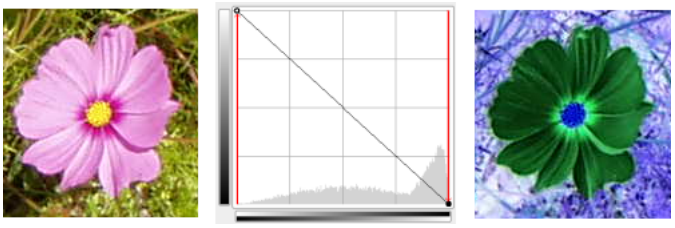
Make the curve more vertical



Result and its histogram

5.8.3.2. Practical cases

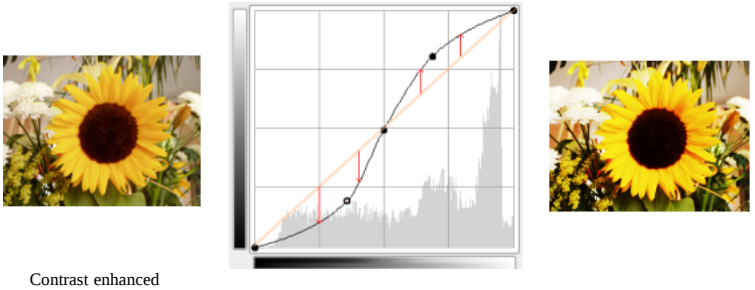
Invert colors



Inverted curve

ബ്ലാക്ക് വൈറ്റ് (പൂർണ്ണമായി / നിറമുള്ള പൂർണ്ണമായി ആഗിരണം ചെയ്യും) ഉണ്ടാക്കിയ. വൈറ്റ് (പൂർണ്ണമായി സുതാര്യമായ, കറുത്ത) കറുത്ത ഉണ്ടാക്കിയ. എല്ലാ പിക്സൽ പരസ്പരപൂരകങ്ങളാണ് നിറം സ്വീകരിക്കാം. അതെന്തുകൊണ്ട്? 255 മുതൽ ചാനൽ മൂല്യങ്ങൾ കുറച്ചാണ് തീർക്കുന്ന നിറം നൽകുന്നു കാരണം. ഉദാഹരണത്തിന്: 19; 197; 248 ഒരു ആകാശ നീല 255-19 നല്കുന്നു; 255-197; 255-248 = 236; 58 7, തെളിച്ചമുള്ള ഒരു ചുവന്ന.

തീവ്രത മെച്ചപ്പെടുത്തുക



Contrast enhanced

തീവ്രത മിഡ് ടോണുകൾ പെരുകിയിരിക്കുന്നു അനുഭവപ്പെടുന്നതല്ല പണത്തിന്റെ കാരണം. ഹൈലൈറ്റുകൾ ആൻഡ് ഷാഡോസ് പെരുകി എന്നാൽ കർവ് പുകഴ്ത്തുക കാരണം തീവ്രത ഈ പ്രദേശങ്ങളിൽ ചെറുതായി കുറവാണ്.

നിറം ചാനലുകളിൽ പ്രവർത്തനം

ഓരോ ചാനലിന്റെയും ഞങ്ങൾ വൈറ്റ് പോയിൻറ് തിരശ്ചീനമായി ഇടത്തോട്ടോ, ആദ്യം ഹൈലൈറ്റുകൾ നീക്കി. ഈ ഹൈലൈറ്റുകൾ പ്രദീപ്തമാക്കുന്നു. പിന്നെ ഞങ്ങൾ കറുത്ത നിലനിർത്തിക്കൊണ്ടുതന്നെ മിഡ് ടൺ ആൻഡ് ഷാഡോസ് ലഘൂകരിച്ചു കർവ് ആകൃതിയിലുള്ള.

The original image and the result

5.9. Posterise

ഈ ഉപകരണം ബുദ്ധിപരമായി നിരക്കു അല്ലെങ്കിൽ സജീവ പാളി പിക്സൽ നിറങ്ങൾ ഭാരവും യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ സ്വഭാവസവിശേഷതകൾ ഒരു മരീചിക നിലനിർത്തിക്കൊണ്ടുതന്നെ നിറങ്ങള് കുറയ്ക്കും രൂപകല്പന.

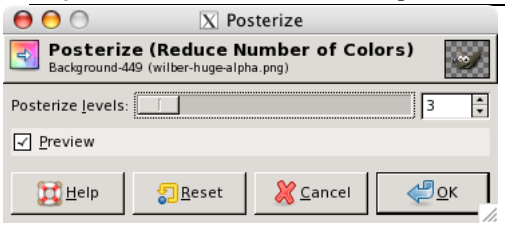
5.9.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

You can get to this tool in several ways:

- In the image menu through Tools → Color Tools → Posterize or Colors → Posterize.
- By clicking on the tool icon in Toolbox, if this tool has been installed there. For this, please refer to വിഭാഗം 1.7, "പണിസഞ്ചി".

5.9.2. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.173. Posterize tool options

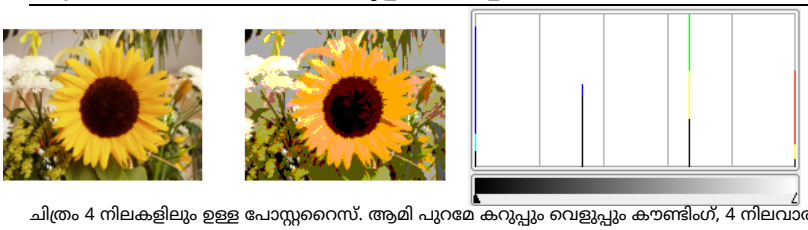


Posterize Levels
: അമ്പ്-തല ഈ സ്ലൈഡർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ നിങ്ങൾ ഉപകരണം സജീവ പാളി വിശദീകരിക്കാനുള്ള ഉപയോഗിക്കുന്ന ഓരോ ആർജിബി ചാനലിൽ അളവ് എണ്ണം (2-256) സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിറങ്ങൾ എണ്ണം ഈ നിലകൾ സംയോജനമാണ്. 3 എ ലെവൽ $2^3 = 8$ നിറങ്ങൾ തരും.

പ്രിവ്യൂ
: പ്രിവ്യൂ ചെക്ക്-ബോക്സ് അവർ ഉടനെ കാണാവുന്നതാണ് അങ്ങനെ ചലനാത്മകമായി എല്ലാ മാറ്റങ്ങളും ചെയ്യുന്നു.

5.9.3. Example

ചിത്രം 14.174. "Posterize" ടൂളിനായി ഉദാഹരണം



ചിത്രം 4 നിലകളിലും ഉള്ള പോസ്റ്ററൈസ്. ആമി പുറമേ കറുപ്പും വെളുപ്പും കൗണ്ടിംഗ്, 4 നിലവാരവും 10 നിറങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു.

5.10. Desaturate

Desaturate കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ, ചാര ഇതേ ഷേഡുകൾ ലേക്കുള്ള സജീവ ലെയറിലെ നിറങ്ങൾ എല്ലാ പരിവർത്തനം ചെയ്യാനാകും. ഈ രണ്ടു അർത്ഥത്തിലും ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ചിത്രം പരിവർത്തനം വ്യത്യസ്തമാണ്. ഒന്നാമത്തേത്, സജീവ പാളി രണ്ടാമത്തെ പ്രവർത്തിക്കുന്ന, പാളി ന് നിറങ്ങൾ ഇപ്പോഴും മൂന്നു ഘടകങ്ങളുമായി ആർജിബി മൂല്യങ്ങളും അവ. ഇത് നിങ്ങൾ പിന്നീട് നിറം ഉപയോഗിച്ച്, പാളി, അല്ലെങ്കിൽ വ്യക്തിഗത ഭാഗങ്ങൾ പെയിന്റ് സാധിക്കും.

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ കമാൻഡ് മാത്രം RGB ചിത്രങ്ങൾ പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ചിത്രം ഗ്രേസ്കെയിൽ അല്ലെങ്കിൽ ഇൻഡെക്സ്ഡ് മോഡിൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ, അത് ഒന്നും ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല.

5.10.1. Activating the Command

You can get to this tools in several ways:

- In the image menu through Tools → Color Tools → Desaturate or Colors → Desaturate,
- by clicking on the tool icon in Toolbox, if this tool has been installed there.For this, please refer to വിഭാഗം 1.7, "പണിസഞ്ചി".

5.10.2. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.175. The "Desaturate" option dialog

Three options are available:

Choose shade of gray based on

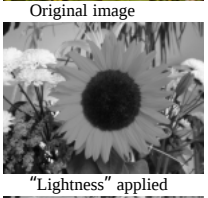
ചാപല്യം
: graylevel ആയി കണക്കാക്കും
: ചാപല്യം = (പരമാവധി (ആർ, ജി, ബി) + മി (ആർ, ജി, ബി))

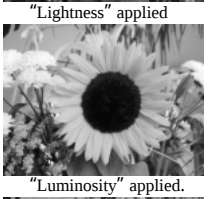
Luminosity
: graylevel ആയി കണക്കാക്കും
: പ്രതല = 0.21 ആർ + 0.72 G + ൽ 0.07 ബി

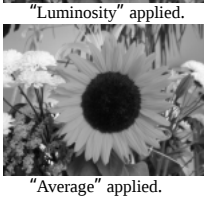
Average
: graylevel ആയി കണക്കാക്കും
: ശരാശരി മിഴിവ് = (റ + G + R) 3

ചിത്രം 14.176. മൂന്നു ഓപ്ഷനുകൾ താരതമ്യപ്പെടുത്തുന്നു

Original image


"Lightness" applied

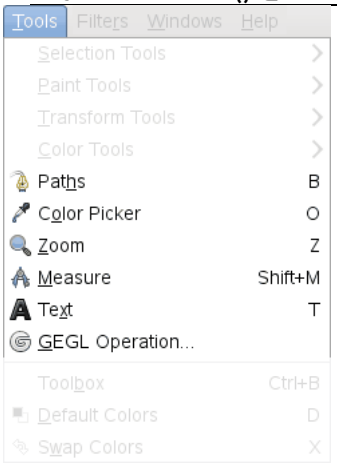

"Luminosity" applied.


"Average" applied.

6. മറ്റു

6.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 14.177. മറ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപകരണങ്ങൾ മെനുവിലെ



"Other" ഉപകരണങ്ങൾ ലളിതമായി ഉപകരണങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും പ്രധാന ഗ്രൂപ്പ് അംഗമല്ലാത്ത ആ ആയുധങ്ങൾ. ഉദാഹരണത്തിന്, ഇവിടെ കണ്ടെത്തും പ്രധാനവും ശക്തവുമായ Path ഉപകരണം അതുപോലെ Color Picker പോലുള്ള ഉപയോഗപ്രദമായ സഹായിയും ഉപകരണങ്ങൾ:

- വിഭാഗം 6.2, "പാഥുകൾ"
- വിഭാഗം 6.3, "വർണ്ണം പിക്കർ"
- വിഭാഗം 6.4, "സൂം"
- വിഭാഗം 6.5, "അളവ്"
- വിഭാഗം 6.6, "ടെക്സ്റ്റ്"
- വിഭാഗം 6.7, "GEGL ഓപ്പറേഷൻ"

6.2. പാഥുകൾ

ചിത്രം 14.178. പാഥുകൾ ഉപകരണം

വഴികളിലേക്ക് ഉപകരണം lasso പോലെ എന്നാൽ vectorial കർവുകൾ എല്ലാ വഴക്കം ഒരു ബിറ്റ്, അര്ധവൃത്തമാക്കുക കർവ്സ് വിളിച്ചു സങ്കീർണ്ണമായ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ഉണ്ടാക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ കർവ് എഡിറ്റ് ചെയ്യാനും നിങ്ങളുടെ കർവ് ഉപയോഗിച്ച് പെയിന്റ് ചെയ്യാം, അല്ലെങ്കിൽ പോലും സംരക്ഷിക്കുക, ഇറക്കുമതി, കര്വ് കയറ്റുമതി ചെയ്യാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾക്ക് ജയാമിതീയ കണക്കുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ പാതകളെ ഉപയോഗിക്കാം. Dialog: വഴികളിലേക്ക് സ്വന്തം ഡയലോഗ് ബോക്സ് ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.

6.2.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ നിരവധി മാർഗത്തിൽ ഈ ഉപകരണം നേടാനാകും:

- Tools → Paths വഴി ഇമേജ് മെനുവിൽ,
- റ്റൂൾ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലൂടെ: പണിസഞ്ചിയിൽ ,
- അല്ലെങ്കിൽ B കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി ഉപയോഗിച്ച്.

6.2.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

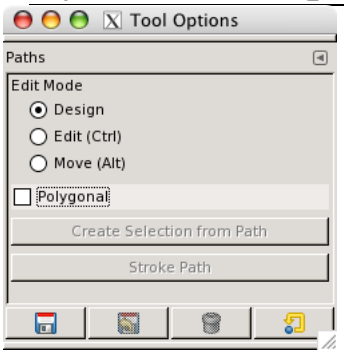
കുറിപ്പ്
സന്ദേശങ്ങൾ ഈ എല്ലാ കീകളെക്കുറിച്ച് നിങ്ങളെ സഹായിക്കാൻ ചിത്രം വിൻഡോയുടെ താഴെയുള്ള പോപ്പ് അപ്പ് സഹായിക്കുക.

മാറ്റം
ഈ കീ സന്ദർഭത്തെ അടിസ്ഥാനമാക്കി നിരവധി പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉണ്ട്. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് ഓപ്ഷനുകൾ കാണുക.

Ctrl ; Alt
Design, Edit ആൻഡ് Move: മൂന്ന് മോഡുകൾ വഴികളിലേക്ക് ഉപകരണം പ്രവർത്തിക്കാൻ ലഭ്യമാണ്. ഡിസൈൻ എഡിറ്റ് തമ്മിലുള്ള Ctrl കീ ടോഗിൾ. Alt (അല്ലെങ്കിൽ Ctrl + Alt) ഡിസൈൻ നീക്കുന്നത് തമ്മിലുള്ള കീ ടോഗിൾ.

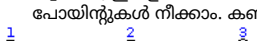
6.2.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.179. "Path" ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

രൂപകൽപ്പന മോഡ്
സ്വതവേ, ഈ ഉപകരണം Design മോഡിൽ ആണ്. നിങ്ങൾ തുടർച്ചയായി ക്ലിക്കുചെയ്ത് പാത വരയ്ക്കാൻ. നീ അവരെ ക്ലിക്കുചെയ്ത് അവരെ ഇഴച്ച് കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ നീക്കാം. കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ തമ്മിലുള്ള സെഗ്മെന്റുകൾ ആകുന്നു.



നമ്പറുകൾ ഒരു രണ്ടു സെഗ്മെന്റുകൾ നേരായ പാത വരയ്ക്കാൻ ഘട്ടങ്ങളുണ്ട്.

വക്ര സെഗ്മെന്റുകൾക്ക് എളുപ്പത്തിൽ ഒരു സെഗ്മെന്റ് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പുതിയ നോഡ് ഇഴച്ച് നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത്. ബ്ലൂ അസ്ത്രങ്ങൾ കർവ് സൂചിപ്പിക്കുന്നു. രണ്ട് ചെറിയ ഹാൻഡിലുകളിൽ നിങ്ങൾ കർവ് പേറി വലിക്കുക കഴിയുന്ന ദൃശ്യമാകും.

സൂചന

വേഗം കർവ് അമർത്തുക Ctrl കീ അടച്ച് പ്രാരംഭ നിയന്ത്രണ പോയിന്റിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുക. മുൻ പതിപ്പുകളിൽ, ഒരു അടച്ച പാത അകത്ത് ക്ളിക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാറ്റി. ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ പാത ഡയലോഗിൽ *Path to Selection* ബട്ടൺ Create selection from path ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ ഉപയോഗിക്കാം.

സൂചന

നിങ്ങൾ രണ്ടു കൈപ്പിടികൾ വരുമ്പോൾ അവർ സ്ഥിരമായി സുഘടനയിൽ ജോലി. വ്യക്തിഗതമായി നീക്കുന്നതിന് മൌസ് ബട്ടൺ പ്രഷർ റിലീസ്. Shift കീ വീണ്ടും പ്രതിസമതയോടെ ആയിരിക്കാൻ ഹാൻഡിലുകളോ തള്ളിവിടുന്നതാണ്.

എന്ത് ഈ മോഡിൽ ലഭ്യമാണ്:

Add a new node: സജീവ നോഡ് (ഒരു നോഡ് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ശേഷം ഒരു ചെറിയ ശൂന്യമായ സർക്കിൾ) എങ്കിൽ പാത അറ്റത്തു, മൌസ് പോയിന്റർ ഒരു '+' അടയാളം ഒരു പുതിയ നോഡ് സൃഷ്ടിച്ചത് വിഭാഗത്തിൽ കഴിഞ്ഞ ഒന്നിലേക്ക് ലിങ്ക്ഡ്. സജീവ നോഡ് പാതയിൽ എങ്കിൽ, പോയിന്റർ ഒരു കള്ളി നിങ്ങൾ പാതയിലേക്ക് പുതിയ ഘടകം സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. ഈ പുതിയ ഘടകം മറ്റ് സ്വതന്ത്ര, എന്നാൽ നിങ്ങൾ പാത ഡയലോഗും കാണുന്ന പോലെ പാതയിലേക്ക് വകയാണ്. അമർത്തുന്നത് Shift ഒരു പുതിയ ഘടകം സൃഷ്ടിക്ക് നിർബന്ധിക്കുന്നു.

Move one or several nodes: ഒരു നോഡ് ന് മൌസ് പോയിന്റർ 4 അമ്പു ക്രോസ് മാറുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ക്ലിക്കുചെയ്ത് വലിച്ചിടാനാകും അതു. നിങ്ങൾ Shift നിരവധി നോഡുകൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രാഗ് അവരെ നീക്കാൻ കഴിയും. Ctrl + Alt അമർത്തുന്നത് ഒരു നിര പോലെ എല്ലാ പാത്ത് നീക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

Modify handles: നിങ്ങൾ മുമ്പ് ഒരു നോഡ് ചിട്ടപ്പെടുത്തുക ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഒരു ഹാൻഡിൽ ലഭ്യമാകുന്നു. കർവ് കുലെക്കുന്നു വലിച്ചിടുക. സമമിതീയഗ്രൂപ്പ് ഹാൻഡിലുകളിലൊന്നിൽ ലേക്കുള്ള Shift ടോഗിൾ അമർത്തുന്നത്.

Modify segment: മൗസ് സൂചികയെ ഒരു സെഗ്മെന്റ് അടിക്കുമ്പോൾ, അത് ഒരു 4-അമ്പു ക്രോസ് തിരിയുന്നു. ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിക്കുക സെഗ്മെന്റ് പേറി അതു. ഉടൻ നീങ്ങുമ്പോൾ, ഹാൻഡിലുകൾ വിഭാഗത്തിന്റെ രണ്ടറ്റവും ദൃശ്യമാകും. സമമിതീയഗ്രൂപ്പ് ഹാൻഡിലുകളിലൊന്നിൽ ലേക്ക് Shift കീ ടോഗിൾ അമർത്തുന്നത്.

എഡിറ്റ് മോഡ്

Edit Design മോഡിൽ ലഭ്യമല്ല പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചെയ്യുകയും ചെയ്യുന്നു. ഈ മോഡിൽ ഉപയോഗിച്ച്, മാത്രം നിലവിലുള്ള പാത പ്രവർത്തിക്കാം. (പാതയൊന്നും ഉണ്ടെങ്കിൽ മുഴുവൻ ചിത്രത്തിൽ!) പുറത്ത്, പോയിന്റര് ഒരു ചെറിയ ക്രോസുചെയ്ത സർക്കിൾ ആണ്, നിങ്ങൾക്ക് ഒന്നും ചെയ്യാൻ കഴിയുകയില്ല.

Add a segment between two nodes: അത് സജീവമാക്കുന്നതിന് പാതയുടെ ഒരു അറ്റത്തും ഒരു നോഡ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. പോയിന്റർ യൂണിയൻ ചിഹ്നം പോലെയാണ്. ഇരുവരും നോഡുകൾ കണ്ണികളുണ്ട് ഒരു മറ്റ് നോഡ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. നിങ്ങൾ ക്ലോസ് ഘടകങ്ങൾ ലിങ്കുചെയ്യാൻ എത്തുമ്പോൾ ഈ ഉപയോഗപ്രദമാണ്.

Remove a segment from a path: ഒരു വിഭാഗത്തിലെ Shift + Ctrl കീ, പോയിൻറ് അമർത്തിക്കൊണ്ട്. പോയിന്റർ തിരിയുന്നു -. സെഗ്മെന്റ് ഇല്ലാതാക്കാൻ ക്ലിക്കുചെയ്യുക.

Add a node to a path: ഒരു വിഭാഗത്തിലെ പോയിന്റ്. പോയിന്റർ + ൽ തിരിക്കുക. നിങ്ങൾ പുതിയ നിയന്ത്രണ പോയിന്റ് ആഗ്രഹിക്കുന്ന സ്ഥലത്ത് ക്ലിക്കുചെയ്യുക.

Remove a node: ഒരു നോഡ് ലേക്ക് Shift + Ctrl കീ, പോയിൻറ് അമർത്തിക്കൊണ്ട്. പോയിന്റർ തിരിയുന്നു -. നോഡ് ഇല്ലാതാക്കാൻ ക്ലിക്കുചെയ്യുക.

Add a handle to a node: Point, നോഡ് ലേക്ക്. പോയിന്റർ ചെറിയ കൈ തിരിയുന്നു. നോഡ് ഡ്രാഗ്: ഹാൻഡിൽ ലഭ്യമാകുന്നു. സമമിതീയഗ്രൂപ്പ് ഹാൻഡിലുകളിലൊന്നിൽ ലേക്കുള്ള Shift ടോഗിൾ അമർത്തുന്നത്.

Remove a handle from a node: ഒരു കൈകാര്യം Shift + Ctrl കീ, പോയിൻറ് അമർത്തിക്കൊണ്ട്. പോയിന്റർ പ്രതീക്ഷിച്ച തിരിയുന്നു ഇല്ല - ഒരു കൈ തുടരുന്നു. ഹാൻഡിൽ ഇല്ലാതാക്കാൻ ക്ലിക്കുചെയ്യുക.

ശ്രദ്ധിക്കുക

ഒരു നോഡ് നീക്കംചെയ്യുന്നതിന് മുമ്പ് മുന്നറിയിപ്പ്, ഒരു സെഗ്മെന്റ് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഹാൻഡിൽ.

മോഡ് നീക്കുക

Move മോഡ് ഒരു പാതയുടെ ഒന്നോ എല്ലാ ഘടകങ്ങളും നീക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ലളിതമായി പാതയിലൂടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രാഗ്. നിരവധി ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ, തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒറ്റ മാറിക്കൊണ്ടിരിക്കും. ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളെ പാത പുറത്ത് വലിക്കുക, എല്ലാ ഘടകങ്ങളും നീക്കി. എല്ലാ ഘടകങ്ങളും നീക്കാൻ Shift കീ ടോഗിൾ അമർത്തുന്നത്.

ബഹുഭുജചിഹ്നം

ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് സെഗ്മെന്റുകൾക്ക് മാത്രമേ ലീനിയർ ആകുന്നു. ഹാൻഡിലുകളും ലഭ്യമല്ല അവരെ നീക്കുമ്പോൾ സെഗ്മെന്റുകൾ വളച്ച് അല്ല.

മാർഗത്തിൽ നിന്ന് നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കുക

ഈ ബട്ടൺ അതിന്റെ അവസ്ഥയിൽ പാത അധിഷ്ഠിതമായ ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്ക് അനുവദിക്കുന്നു. ഈ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് പതിവിലും "അര്ഹതയുള്ളത് ഉറുമ്പുകൾ" കൊണ്ട് അടയാളപ്പെടുത്തി. പാത്ത് ഇപ്പോഴുമുണ്ട് ശ്രദ്ധിക്കുക: നിലവിലെ ഉപകരണം ഇപ്പോഴും പാത ഉപകരണമാണ് നിങ്ങൾ സ്വതന്ത്ര മാറിയിരിക്കുന്ന നിരക്കു വരുത്താതെ ഈ പാത പരിഷ്കരിക്കാനും കഴിയും. നിങ്ങൾ ഉപകരണം മാറ്റിയാൽ, പാത്ത് അദൃശ്യനായ മാറുന്നു, പക്ഷെ പാത ഡയലോഗിൽ നിലനിൽക്കുകയാണെങ്കിൽ നിങ്ങൾ വീണ്ടും പ്രവർത്തനസജ്ജമാകും.

പാത്ത് അടച്ചിട്ടില്ലെന്ന എങ്കിൽ ജിമ്പ് ഒരു വര അതു അടയ്ക്കും.

സഹായം പോപ്പ്-അപ്പ് പറയുന്നത്, ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് Shift അമര്ത്തിയാല് ഒരു കാലാന്തരത്തിൽ പ്രീ നിലവിലില്ലാത്ത പുതിയ നിരക്കു ചേർക്കും. Ctrl അമർത്തുന്നത് പ്രീ നിലവിലില്ലാത്ത നിന്ന് നിരക്കു കുറയ്ക്കേണ്ട ചെയ്യും Shift + Ctrl കീ കോമ്പിനേഷൻ രണ്ടു തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ കൂട്ടിമുട്ടുന്ന ചെയ്യും.

സ്ട്രോക്ക് പാത്ത്

മുൻ പതിപ്പുകൾ, നിങ്ങൾ ചിത്ര മെനു എഡിറ്റ് sub- മെനുവിൽ വഴി ഈ കമാൻഡിന് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിഞ്ഞു. ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ ഈ ബട്ടൺ വഴി എന്ന ആ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും. വിഭാഗം 3.18, "സ്ട്രോക്ക് പാത്ത്" ആൻഡ് വിഭാഗം 5, " പാഥുകൾ " കാണുക.

"Path" ആശയം കാണുക.

6.3. വർണ്ണം പിക്കർ

ചിത്രം 14.180. പണിസഞ്ചിയിൽ കളർ പിക്കർ (കണ്ണ് dropper ഐക്കൺ)

കളർ പിക്കർ ടൂൾ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ തുറന്നു ഏതെങ്കിലും ഇമേജ് ഒരു നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിച്ച. ഒരു ചിത്രം ഒരു പോയിന്റ് ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലൂടെ, പോയിന്റർ കീഴിൽ സ്ഥിതിചെയ്യുന്നു കാര്യത്തിലേക്ക് സജീവ നിറം മാറ്റാൻ കഴിയും. സ്വതവേ, പ്രയോഗം സജീവ പാളി പ്രവർത്തിക്കുന്നു, എന്നാൽ Sample Merge ഐച്ഛികം എല്ലാ പാളികൾ കോമ്പിനേഷൻ തത്ഫലമായി, അതു സ്വരൂപത്തിൽ പോലെ നിറം പിടിച്ചെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. *Only colors in*

visible layers are used. ഒരു Info window ചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്ക് തുറക്കുന്നു.

6.3.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ നിരവധി മാർഗത്തിൽ ഈ ഉപകരണം പോകാനാകും:

- Tools → Color Picker. വഴി ഇമേജ് മെനുവിൽ,
- പണിസഞ്ചിയിൽ റ്റൂൾ ക്ലിക്കുചെയ്ത്,
- O കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി അമർത്തി,
- ഒരു പെയിന്റ് ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ Ctrl കീ അമർത്തി. വർണ്ണ-പിക്കർ ഡയലോഗ് ഈ പ്രവർത്തന വേളയിൽ തുറന്നു ചെയ്തിട്ടില്ലാത്തതിനാൽ ഉപകരണം കീ പ്രകാശനം മാറ്റമില്ല. എങ്കിലും Pointer window ഉപയോഗിച്ച് വിവരങ്ങൾ നേടാൻ കഴിയും.

6.3.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

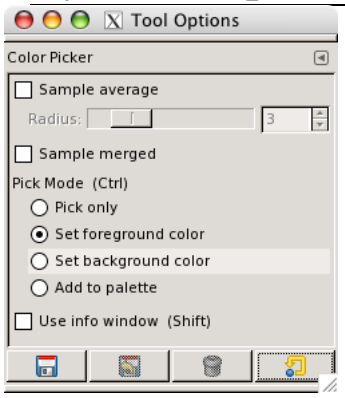
Ctrl,
: തിരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നതാണ് മോഡ് Set foreground color സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ ആണെങ്കിൽ, Ctrl കീ അമർത്തിയാൽ Set background color മോഡിലേക്ക് ഉപകരണം മാറുന്നു. തിരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നതാണ് മോഡ് Set background color ലേക്ക് സജ്ജീകരിച്ച് കീ Set foreground color ലേക്ക് മോഡ് മാറുന്നു. തിരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നതാണ് മോഡ് Pick only എപ്പോഴാണ്, കീ ഒന്നും ചെയ്യാൻ ഇല്ല.

മാറ്റം
: നിങ്ങൾ ഒരു പിക്സൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ Shift കീ അമർത്തിയാൽ, Color Picker Information window തുറന്നു നോക്കും.

> **കുറിപ്പ്**
> Pointer Information ശാശ്വതമായി നിങ്ങൾ ഒരേ വിവരങ്ങൾ നൽകുന്നു. എന്നാൽ താക്കീത് അത് Sample merged സ്ഥിര വേണം.

6.3.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.181. കളർ പിക്കർ ഓപ്ഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

സാമ്പിൾ ലയിപ്പിച്ചു
: സാമ്പിൾ ലയിച്ച ചെക്ക്-ബോക്സ് പ്രാപ്തമാക്കിയാൽ എല്ലാ ദൃശ്യമായ പാളികൾ നിന്നുള്ള ഒരു പോലെ നിറം വിവരങ്ങൾ എടുക്കും. സാമ്പിൾ ലയനം സംബന്ധിച്ച കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് ഗ്ലോസ്സറി, Sample Merge ലഭ്യമാണ്.

സാമ്പിൾ ശരാശരി
: Radius സ്ലൈഡർ തിരഞ്ഞെടുപ്പിനായി ഒരു ശരാശരി നിറം നിർണ്ണയിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന സ്ക്വയർ ഭാഗത്തിന്റെ വലിപ്പം മറക്കുക. നിങ്ങൾ പാളി ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിലനിർത്തുമ്പോൾ, മൌസ് പോയിന്റർ സ്ക്വയർ അല്ലെങ്കിൽ ആരം വലിപ്പം കാണിക്കുന്നു.

മോഡ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക

മാത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കുക
: തിരഞ്ഞെടുത്ത പിക്സൽ നിറം ഇൻഫർമേഷൻ ഡയലോഗിൽ കാണിക്കും, എന്നാൽ മറ്റുതരത്തിൽ ഉപയോഗിച്ചിട്ടില്ല.

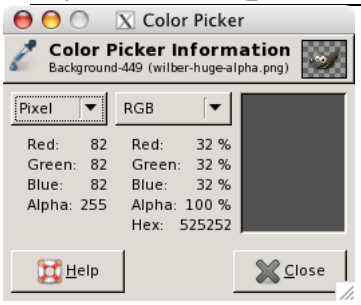
ഫോർഗ്രൌണ്ട് കളർ സജ്ജമാക്കുക
: പുരോതലനിറം, പണിസഞ്ചി കളർ ഏരിയ കാണുന്നത് പോലെ നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് പിക്സൽ നിറം ലേക്ക് സജ്ജമാക്കും.

പശ്ചാത്തല വർണ്ണം സജ്ജമാക്കുക
: പശ്ചാത്തല നിറം, പണിസഞ്ചി കളർ ഏരിയ കാണുന്നത് പോലെ നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് പിക്സൽ നിറം ലേക്ക് സജ്ജമാക്കും.

പാലറ്റിൽ ചേർക്കുക
: ഈ ഓപ്ഷൻ ബോക്സ് ശരിയടയാളമിട്ടാൽ വീഴ്ത്തി നിറം സജീവ വർണ്ണ പാലറ്റ് അയച്ചു. Palette Editor കാണുക.

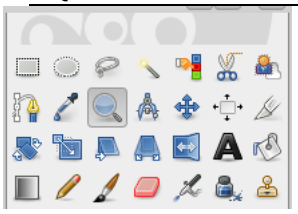
വിവര ജാലകം ഉപയോഗിക്കുക
: ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, വിവരം വിൻഡോ സ്വയം തുറന്നു നോക്കും. Shift കീ താൽക്കാലികമായി ഈ സാധ്യത ടോഗിൾ അനുവദിക്കുന്നു.

ചിത്രം 14.182. കളർ പിക്കർ വിവര ജാലകം



6.4. സൂം

ചിത്രം 14.183. പണിസഞ്ചിയിൽ "Zoom" ഉപകരണം



സൂം ടൂൾ നിങ്ങളുടെ പ്രവൃത്തി ചിത്രത്തിന്റെ സൂം നില മാറ്റുന്നതിനായി ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ മാത്രം ചിത്രം ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, സൂം മുഴുവൻ ചിത്രം പ്രയോഗിക്കുന്നത്. പക്ഷേ ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചിടാനാകും ഒരു സൂം ദീർഘചതുരം സൃഷ്ടിക്കാൻ മൗസ് സൂചികയെ. "Allow window resizing" ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കാതെ എങ്കിൽ ഈ ചതരതിന് നടപടി മെച്ചപ്പെട്ട മനസ്സിലാക്കി: വലിയ മാനങ്ങൾ ചിത്രം വിൻഡോയുടെ ഇതേ മാനം fit അങ്ങനെ ഈ ദീർഘചതുരം ഉള്ളടക്കങ്ങൾ വികസിക്കും അല്ലെങ്കിൽ കുറച്ചിട്ടുണ്ട് എന്ന് കാണാൻ കഴിയും (വലിയ മാനങ്ങൾ എങ്കിൽ സമകോണചതുർഭുജം പിന്നെ അത് ചിത്രം വിൻഡോയുടെ വീതി ഇന്നതല്ല, വീതി) ആണ്.

6.4.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

- നിങ്ങൾ വഴി ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്ന് സൂം ടൂൾ പോകാനാകും: Tools → Zoom,
- അല്ലെങ്കിൽ ഉപകരണം ഐക്കണിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത്: പണിസഞ്ചിയിൽ .

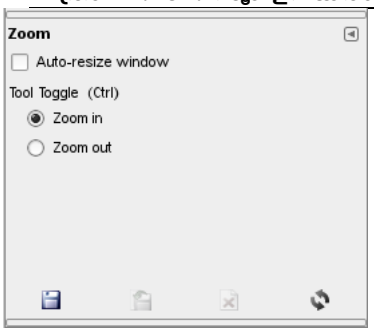
6.4.2. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl,
ഹോൾഡിംഗ് **Ctrl** നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൻറെ ഒരു പോയിന്റ് ക്ലിക്ക് സൂമിംഗ് ഔട്ട് സൂം നിന്ന് സൂം ദിശ മാറും.

Ctrl, + മൗസ് വീൽ
മൌസ് ചക്രം സ്പിന്നിംഗ്, **Ctrl** ചെറുചിത്രത്തിൽ സൂം നില വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

6.4.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.184. സൂം ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ



ഓട്ടോ-വലുപ്പം വിൻഡോ
ഈ ഓപ്ഷൻ സൂം നില അതു ആവശ്യപ്പെടുന്നുണ്ട് എങ്കിൽ ക്യാൻവാസ് വലുപ്പം അനുവദിക്കും.

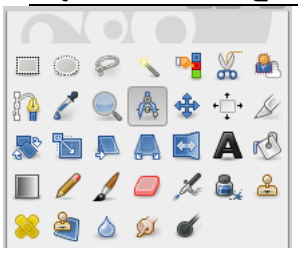
ഉപകരണം ടോഗിൾ
രണ്ട് ലഭ്യമായ ഉപകരണം ടോഗിൾ സൂം പുറത്തു സൂമിംഗ് തമ്മിലുള്ള സൂം ദിശ മാറ്റുന്നതിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

6.4.4. സൂം മെനു

സൂം ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്രം സൂം ഏക വഴി അല്ല. Zoom menu ഇമേജ് മാഗ്നിഫൈ തലത്തിൽ മാറ്റുന്നതിൽ പല ഫംഗ്ഷനുകളും അക്സസ് നൽകുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, എളുപ്പത്തിൽ ഈ മെനുവിൽ നിന്ന് ഒരു കൃത്യമായ മാഗ്നിഫിക്കേഷൻ ലെവൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

6.5. അളവ്

ചിത്രം 14.185. അളക്കുക ഉപകരണം



അളക്കുക ടൂൾ നിങ്ങളുടെ പ്രവൃത്തി സ്വരൂപത്തിൽ പിക്സൽ ദൂരത്ത് കുറിച്ച് അറിവ് നേടാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. മൌസ് ബട്ടൺ ക്ളിക്ക് പിടിച്ച് നിങ്ങൾ ക്ലിക്കിൽ പോയിന്റ് എവിടെ മൌസ് പോയിന്റർ സ്ഥിതി തമ്മിലുള്ള പിക്സൽ ആംഗിളും എണ്ണം കണക്കാക്കിയാണ്. വിവരങ്ങൾ സ്റ്റാറ്റസ് ബാർ പ്രദർശിപ്പിക്കണം അല്ലെങ്കിൽ പുറമേ വിവര ജാലകം പ്രദർശിപ്പിച്ച്.
നിങ്ങൾ അവസാന പോയിന്റ് മൌസ് പോയിന്റർ കടന്നു അത് ഒരു നീക്കം പോയിന്റർ തിരിയുന്നു. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ നിങ്ങൾ തുലാസിൽ പുനരാരംഭിക്കാവുന്നതാണ്.

6.5.1. സ്റ്റാറ്റസ് ബാർ

PLACEHOLDER,-101762: വിവരം ചിത്രം വിൻഡോയുടെ താഴെയുള്ള, status bar പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു

6.5.2. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

- നിങ്ങൾ വഴി ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നും മെഷർ ടൂൾ നേടാനാകും: Tools → Measure,
- അല്ലെങ്കിൽ ഉപകരണം ഐക്കണിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത്: പണിസഞ്ചിയിൽ .

6.5.3. കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

മാറ്റം

Shift താഴേയ്ക്കാക്കുമ്പോൾ മുൻ അളവു ഇല്ലാതാക്കാതെ തന്നെ കൂർത്തതും പോയിന്റ് നിന്നും ഒരു പുതിയ അളവു ആരംഭിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ആംഗിൾ മുമ്പത്തെ ലൈനിൽ നിന്നും അല്ല സ്ഥിര തിരശ്ചീനമായി അളക്കുന്നത്. മൗസ് സൂചികയെ ഒരു "+" അടയാളം പോകുന്നു. അതുപോലെ, നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ *measure any angle* കഴിയും.

Ctrl,

Ctrl കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക നിർബന്ധിച്ചു വര മോഡിലേക്ക് പ്രയോഗം ഇടുന്നു. ലൈനിന്റെ ഓറിയന്റേഷൻ 15 ഡിഗ്രി അടുത്തുള്ള ലേക്ക് നിർബന്ധിതനായാൽ.

അന്തിമ പോയിന്റ് തിക്കിക്കൊണ്ടിരിക്കയിൽ ക്ലിക്ക് Ctrl കീ ഒരു തിരശ്ചീന ഗൈഡ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു. മൗസ് പോയിന്റർ ഐക്കൺ പോകുന്നു.

സകലതും

Alt കീ അന്തിമ പോയിന്റ് ക്ലിക്ക് ഒരു ലംബമായ ഗൈഡ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു. മൗസ് പോയിന്റർ ഐക്കൺ പോകുന്നു.

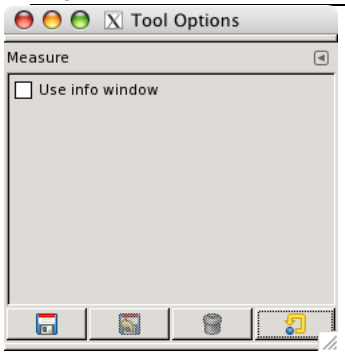
Ctrl, + സകലതും

ഈ കീ കോമ്പിനേഷൻ ഒരു ലൈനിനെ ക്ലിക്ക് അളവും നീക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

Ctrl + Alt കീ കോമ്പിനേഷൻ ഒരു അന്തിമ പോയിന്റ് ക്ലിക്ക് ഒരു ഇവയെ ഒരു തിരശ്ചീന ഗൈഡുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

6.5.4. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.186. "Measure" ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ



വിവര ജാലകം ഉപയോഗിക്കുക

ഈ ഓപ്ഷൻ അളവു ഉപകരണം ഫലങ്ങൾ വിശദാംശങ്ങള് ഒരു വിവരങ്ങളും വിൻഡോ ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കും. സ്റ്റാറ്റസ് ബാറിൽ ഫലങ്ങൾ ൽ കൂടുതൽ പൂർത്തിയായില്ല.

6.5.5. അളക്കൽ ഇരുഭാഗത്തും

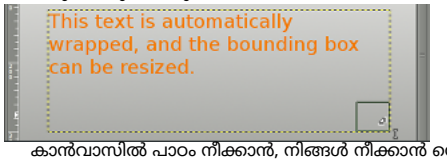
നേരിട്ട് ഇരുഭാഗത്തും അളക്കാൻ കഴിയില്ല, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഒരു നിര ലെ പിക്സലുകളുടെ എണ്ണം നൽകുന്ന Histogram ഉപയോഗിക്കാം.

6.6. ടെക്സ്റ്റ്

ചിത്രം 14.187. പണിസഞ്ചി ടെക്സ്റ്റ് ഉപകരണം

Text tool ഒരു ഇമേജ് വാചകത്തിന്റെ മതിയാവില്ല. GIMP-2.8 ഉപയോഗിച്ച്, ക്യാൻവാസ് നേരിട്ട് നിങ്ങളുടെ ടെക്സ്റ്റ് എഴുതാൻ കഴിയും. ഇല്ല ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റർ നിങ്ങളെ വിവിധ വഴികളിലൂടെ വാചകം എഡിറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഇപ്പോഴും ഉപയോഗിച്ച് പോകാം ഏത് ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗിൽ Use editor ഓപ്ഷൻ പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ഇപ്പോഴും വരാമെങ്കിലും ഇനി ആവശ്യമാണ് (. ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾബാർ ചേർത്തു *Text Option dialog*, ടെക്സ്റ്റ് ഫോണ്ട്, വർണം, വലുപ്പം മാറ്റം വരുത്താനും, ഇന്ററാക്ടീവ്, അതു ന്യായീകരിക്കാൻ. റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ഫ്രെയിമിലോ പകർത്താൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു സന്ദർഭ മെനു തുറക്കുന്നു, കട്ട്, പേസ്റ്റ്, ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ലോഡ് ...

ഉടൻ നിങ്ങളുടെ പാഠം ടൈപ്പ് പോലെ അതിനെ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ഫ്രെയിം കാൻവാസിൽ ദൃശ്യമാകുന്നു. നിങ്ങൾ ആദ്യം ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ഫ്രെയിം ചെല്ലാൻ 'ടെക്സ്റ്റ് സ്വയം ഫ്രെയിം വലുപ്പം ചേർച്ചപ്പെടുത്തുകയാണ്. നിങ്ങൾ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളിൽ ചെയ്യുന്നതുപോലെ ഈ ഫ്രെയിം വലുതാക്കുന്നതിലൂടെ.



കാൻവാസിൽ പാഠം നീക്കാൻ, നിങ്ങൾ നീക്കാൻ സെലക്റ്റ് ഫ്രെയിം അതിന്റെ ടെക്സ്റ്റ് വലിച്ചുകൊണ്ട് ഒരു കഥാപാത്രം ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

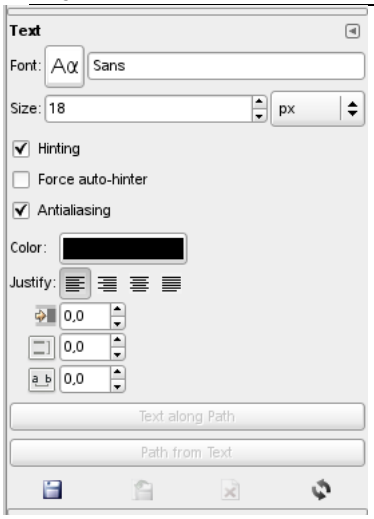
6.6.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ നിരവധി മാർഗത്തിൽ ഈ ഉപകരണം ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- Tools → Text വഴി ഇമേജ് മെനുവിൽ,
- പണിസഞ്ചിയിൽ റ്റൂൾ ക്ലിക്കുചെയ്ത്,
- അല്ലെങ്കിൽ T കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി ഉപയോഗിച്ച്.

6.6.2. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 14.188. Text tool ഓപ്ഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണം സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കും. അഥവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ വിൻഡോ തുറക്കുന്ന Windows → Dockable Windows → Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

ഫോണ്ട്
: നിങ്ങൾ ഇൻസ്റ്റാൾ എക്സ് ഫോണ്ടുകൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് പ്രദാനം ചെയ്ത ഈ ഉപകരണം ഫോണ്ട് സെലക്ടർ തുറക്കാൻ ഫോണ്ടുകൾ ബട്ടൺ A ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഫോണ്ട് സെലക്ടർ ചുവടെ നിങ്ങൾക്ക് ബട്ടണുകൾ ആയി പ്രവർത്തിക്കാൻ ചില ഐക്കണുകൾ കണ്ടെത്താൻ:

- ഫോണ്ട് തിരനോട്ടങ്ങൾ വലിപ്പംമാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക,
- , *list view* അല്ലെങ്കിൽ *grid view* തിരഞ്ഞെടുത്ത്
- font dialog തുറക്കല്.

ഇന്സ്റ്റോള്ചെയ്തിരിക്കുന്നഅക്ഷസഞ്ചയങ്ങള്ക്രമീകരിക്കുന്നു നിന്ന് ഒരു ഫോണ്ട് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. നിങ്ങൾ ഒരു ഫോണ്ട് തിരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോൾ ഇത് നിങ്ങളുടെ ടെക്സ്റ്റ് പ്രയോഗിക്കുന്നത്.

> **സൂചന**
> വേഗത്തിൽ നിങ്ങളുടെ വാചക ഫോണ്ട് മാറ്റുന്നതിനായി ഫോണ്ടുകൾ ബട്ടണിൽ നിങ്ങളുടെ പോയിന്റിങ്ങ് ഡിവൈസ് (സാധാരണയായി നിങ്ങളുടെ മൗസ്) പുസ്തകം ചക്രം ഉപയോഗിക്കാം (ഫോണ്ടുകൾ ബട്ടണിൽ പോയിന്റർ നീക്കാൻ ക്ലിക്കുചെയ്യുക ചെയ്യരുത്, വെറും വീൽ ബട്ടൺ ഉപയോഗിക്കുക) .

വലുപ്പം
: ഈ നിയന്ത്രണ നിരവധി തിരഞ്ഞെടുക്കാനാവുന്ന യൂണിറ്റുകൾ ഏതെങ്കിലും ഫോണ്ട് വലിപ്പം സജ്ജമാക്കുന്നു.

എഡിറ്റർ ഉപയോഗിക്കുക
: പകരം നേരിട്ട്-ഓൺ-ക്യാൻവാസ് എഡിറ്റിംഗ് ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റിംഗിനായി ഒരു ബാഹ്യ എഡിറ്റർ വിൻഡോ ഉപയോഗിക്കുക.

ആന്റിഎലിയാസിംഗ്
: ആന്റിഎലിയാസിംഗ് വളരെ മൃദുലമായി അറ്റങ്ങൾ കടപ്പുറം ഉപയോഗിച്ച് വാചകം പകരം ചെയ്യും. ഈ അരികുകളും ചെറിയ മങ്ങിക്കലും സംയോജിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് നേടാവുന്നതാണ്. ഈ ഓപ്ഷൻ സമൂലമായി റെൻഡർ ടൈപ്പ് ദൃശ്യപരതയിൽ മെച്ചപ്പെടുത്താൻ കഴിയും. ആർജിബി നിറങ്ങളുടെ സ്പേസ് ഇല്ലാത്ത ചിത്രങ്ങളിലെ ആന്റിഎലിയാസിംഗ് ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ ജാഗ്രത പാലിക്കണം.

ഹിന്റുചെയ്യൽ
: ചെറിയ ഫോണ്ട് വലുപ്പത്തിൽ വ്യക്തമായ അക്ഷരങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ വേണ്ടി പ്രതീകങ്ങൾ പരിഷ്ക്കരിക്കാൻ ഫോണ്ട് പൊരുത്തപ്പെടുത്തിക്കൊണ്ടുപോകുന്നത് സൂചിക ഉപയോഗിക്കുന്നു.

നിറം
: അടുത്ത വരച്ച ചെയ്യും വാചകത്തിന്റെ നിറം. കറുത്ത സ്ഥിര. നിലവിലെ നിറം സാമ്പിൾ ക്ലിക്കുചെയ്യപ്പെടുമ്പോൾ തുറക്കുന്ന നിറം പിക്കർ ഡയലോഗ് ബോക്സിൽ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുക്കാനാവുന്ന.

> **സൂചന**
> നിങ്ങൾക്ക് ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിക്കുക വാചകം ലേക്കായി പണിസഞ്ചി കളർ ഏരിയ നിന്ന് വർണ്ണം.

ഏകീകൃതമാക്കുക
: ടെക്സ്റ്റ് ബന്ധപ്പെട്ട ഐക്കണുകൾ നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കാനാവുന്ന നാലു നിയമങ്ങളിൽ തക്കവണ്ണം നീതീകരണം കാരണമാകുന്നു.

ഇൻഡന്റ്
: ആദ്യ വരി വേണ്ടി, ഇടത് മാർജിൻ നിന്ന് സ്പെയ്സിംഗ് ഇൻഡന്റ് നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

വരി വിടവ്
: ടെക്സ്റ്റ് തുടർച്ചയായി വരികൾ തമ്മിലുള്ള സ്പെയ്സിംഗ് നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഈ ക്രമീകരണം ഇന്ററാക്ടീവ്; അതു ചിത്ര ടെക്സ്റ്റ് ഒരേ സമയത്ത് ദൃശ്യമാകുന്നു. സംഖ്യ, ലൈനുകൾ സ്വയം തമ്മിലുള്ള ഇടമില്ല എത്ര പിക്സൽ ചേർത്ത അല്ലെങ്കിൽ ഈ സ്പെയ്സ് നിന്ന് കുറയ്ക്കപ്പെടുന്ന വേണം (നെഗറ്റീവാണ് ആകാം).

അക്ഷര വിടവ്
: അക്ഷരങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള സ്പെയ്സിംഗ് നിയന്ത്രിക്കുന്നു. എതിരെ ഈ കേസിൽ എണ്ണം അക്ഷരങ്ങൾ തമ്മിൽ സ്വയം അല്ല എത്ര പിക്സൽ ചേർത്ത അല്ലെങ്കിൽ ഈ സ്പെയ്സ് നിന്ന് കുറയ്ക്കപ്പെടുന്ന വേണം (നെഗറ്റീവാണ് ആകാം).

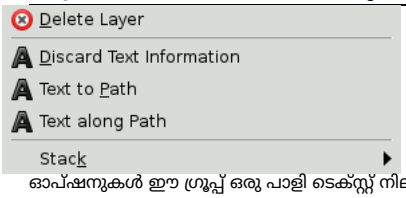
പെട്ടി
: ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ് കുറിച്ചായിരുന്നു. ലിസ്റ്റ് ബന്ധപ്പെട്ട ഡ്രോപ്പ് രണ്ട് ഓപ്ഷനുകൾ പ്രദാനം:
Dynamic: സ്ഥിര ഓപ്ഷൻ. ടൈപ്പ് ചെയ്യുമ്പോൾ പദാവലികൾ ബോക്സ് വർദ്ധിക്കുകയും വലുപ്പം. ടെക്സ്റ്റ് ചിത്രത്തിന്റെ പോകുവാനും. ഒരു പുതിയ ലൈൻ ചേർക്കാൻ Enter അമർത്തുക. ഇൻഡന്റ് ഓപ്ഷൻ എല്ലാ വരികൾ ഇൻഡെന്റ്. നിങ്ങൾ ബോക്സ് വലിപ്പം എങ്കിൽ, ഓപ്ഷൻ "നിശ്ചിത" തിരിയുന്നു.
Fixed: നിങ്ങൾ ആദ്യം ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ് വലുതാക്കുന്നു വേണം. അല്ലെങ്കിലോ, സാധാരണ കുറുക്കുവഴികൾ സജീവമായ! ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ വലതുഭാഗത്ത് പരിമിതപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു അടുത്ത ലൈനിൽ തുടരുന്നു ആണ്. ഇത് സത്യമല്ല പുതിയ ലൈൻ അല്ല: നിങ്ങൾ ഒരു യഥാർത്ഥ പുതിയ ലൈൻ ചേർക്കാൻ Enter കീ അമർത്തുക വേണം. ടെക്സ്റ്റ് ചിത്രത്തിന്റെ താഴത്തെ അതിർത്തി പോകുവാനും. ഇൻഡന്റ് ഓപ്ഷൻ ആദ്യ വരി മാത്രം പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

6.6.3. Text tool സന്ദർഭ മെനു

നിങ്ങൾ കൈപ്പിടികൾ ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ഫ്രെയിമിലെ റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ഈ മെനു നേടുക.

- Cut, Copy, Paste, Delete: ഈ ഉപാധികൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെക്സ്റ്റ് കാര്യത്തിൽ. അവർ നീണ്ട വാചകങ്ങൾ ഒന്നും തിരഞ്ഞെടുത്തിട്ടില്ല പോലെ ഗ്രേ ഔട്ട് നിലനിൽക്കും. ക്ലിപ്ബോർഡ് വാചകം നിറഞ്ഞിരിക്കുന്നു എങ്കിൽ "Paste" സജീവമാകുന്നു.
- Open text file: ഈ കമാൻഡ് പിടികൂടാനുള്ള ടെക്സ്റ്റ് ഫയൽ കണ്ടെത്താൻ കഴിയുന്ന ഒരു ഫയൽ ബ്രൌസർ തുറക്കുന്നു.
- Clear: ഈ കമാൻഡ് ടെക്സ്റ്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത അല്ലെങ്കിൽ ഇല്ലാതാക്കുന്നു.
- Path from text: ഈ കമാൻഡ് നിലവിലെ വാചകത്തിന്റെ രൂപരേഖകൾ നിന്ന് ഒരു പാത സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ഫലം പ്രകടമാണ് അല്ല. നിങ്ങൾ പാത ഡയലോഗ് തുറന്ന് പാത ദൃശ്യമാക്കാൻ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. അപ്പോൾ പാത സെലക്റ്റ് ടെക്സ്റ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഓരോ കത്ത് ഇപ്പോൾ ഒരു പാത ഘടകം ഉപയോഗിച്ച് ചുറ്റും. അങ്ങനെ നിങ്ങൾ പാത്ത് നിയന്ത്രണ പോയിന്റുകൾ നീക്കി കത്തുകൾ ആകൃതി പരിഷ്കരിക്കാനും കഴിയും.
  ഈ കമാൻഡ് Layer → Text to Path സമാനമാണ്.
- Text along path:
  ഈ ഓപ്ഷൻ ഒരു path നിലവിലുണ്ട് മാത്രമേ പ്രാപ്തമാക്കി. നിങ്ങളുടെ വാചക സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, തുടർന്ന് സൃഷ്ടിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ ഇറക്കുമതി ഒരു പാത അതു സജീവവും. നിങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് മുമ്പ് നിങ്ങളുടെ പാത ഉണ്ടാക്കി, പാത അദൃശ്യനായ മാറുന്നു നിങ്ങൾ മാർഗത്തിൽ ഡയലോഗിൽ ദൃശ്യമാക്കാൻ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.
  ഈ കമാൻഡ് "Layer" മെനുവിൽ നിന്ന് ലഭ്യമാണ്:

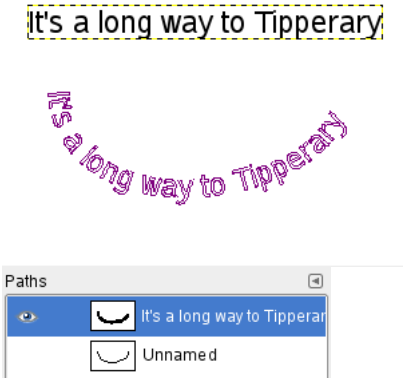
ചിത്രം 14.189. ലെയർ മെനുവിൽ ടെക്സ്റ്റ് കമാൻഡുകൾ ഇടയിൽ പാത കമാൻഡ് സഹിതം ടെക്സ്റ്റ്



ഓപ്ഷനുകൾ ഈ ഗ്രൂപ്പ് ഒരു പാളി ടെക്സ്റ്റ് നിലവിലുണ്ട് മാത്രമേ തോന്നുന്നു.

നിങ്ങൾ ഇതിനകം നിലവിലുണ്ട് പാഠം ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, Layer dialog സജീവ ഉണ്ടാക്കി, തിരഞ്ഞെടുക്കുക text tool ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ ടെക്സ്റ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
Text along Path ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക്. ടെക്സ്റ്റ് പാതയിലൂടെ ഉരുകിയിരിക്കുന്നു. അക്ഷരങ്ങൾ അവരുടെ രൂപരേഖയിൽ കൊണ്ട് പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നത്. അവരിൽ ഓരോ Path dialog പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്ന പുതിയ പാത ഒരു ഘടകമാണ്. എല്ലാ പാത്ത് ഓപ്ഷനുകൾ ഈ പുതിയ പാതയിലേക്ക് അപേക്ഷിക്കണം.

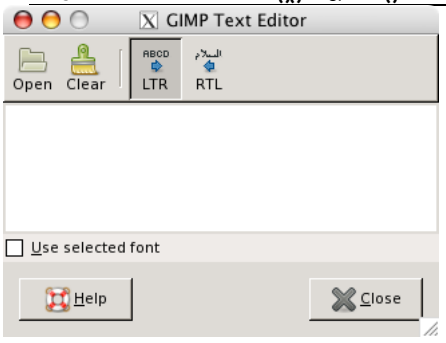
ചിത്രം 14.190. "Text along Path" ഉദാഹരണം



- From Left to Right / From Right to Left: നിങ്ങളുടെ ഭാഷ എഴുതേണ്ട ദിശ പരിഹരിക്കാൻ.

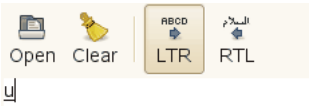
6.6.4. ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റർ

ചിത്രം 14.191. ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റർ

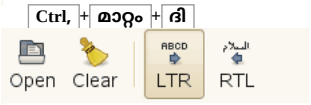


GIMP-2.8 ഉപയോഗിച്ച്, ഈ ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റർ Use editor ഓപ്ഷൻ മാത്രമേ ലഭ്യമാകൂ. അതിന്റെ എല്ലാ ഫംഗ്ഷനുകളും ഉദാഹരണത്തിന് യൂണികോഡ് അക്ഷരങ്ങള്, ഡയറക്ട്-ഓൺ-ക്യാൻവാസ് മോഡ് കൈമാറ്റം ഉള്ളതുകൊണ്ട് ഒരുപക്ഷേ നിലനിൽക്കുകയാണെങ്കിൽ.
നിങ്ങൾ എഴുതുന്ന ടെക്സ്റ്റ് ശരിയാക്കി ചെയ്യാന് ഫോണ്ട് എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് ടെക്സ്റ്റ് ഫോണ്ട് മാറ്റാൻ കഴിയും.
ഉടൻ എഴുതാൻ ആരംഭിക്കുന്നതിന് പോലെ ഒരു ടെക്സ്റ്റ് പാളി ലെയർ ഡയലോഗ് സൃഷ്ടിക്കും. അത്തരം ഒരു പാളി (നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് ഇമേജ്, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു `.xcf` ഇമേജ്) ഒരു ഇമേജ് ന് നിങ്ങൾ അതിനുശേഷം അത് ക്ളിക്ക് ഈ ടെക്സ്റ്റ് പാളി (ഇരട്ട ക്ലിക്കിൽ) സജീവമാക്കിക്കൊണ്ട് വാചകം എഡിറ്റിംഗ് തുടരുന്നതിന് കഴിയും. തീർച്ചയായും, ഈ ടെക്സ്റ്റ് പാളി നിങ്ങൾക്ക് മറ്റ് പാളികൾ കൊണ്ട് ഉപയോഗിക്കുന്ന അതേ ഫങ്ഷനുകളെ അപേക്ഷിക്കാം.
ഒരു നോൺ-ടെക്സ്റ്റ് ലയറിൽ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് ക്ലിക്കിൽ മറ്റൊരു വാചകം ചേർക്കാൻ: ഒരു പുതിയ ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റർ ദൃശ്യമാകും ഒരു പുതിയ പാഠ ലെയർ സൃഷ്ടിക്കപ്പെടും. ഒരു ടെക്സ്റ്റ് നിന്ന് മറ്റൊന്നിലേക്ക് വിജയിക്കണമെങ്കിൽ ടെക്സ്റ്റ് പാളി സജീവമാക്കുന്നതിനും എഡിറ്റർ സജീവമാക്കുന്നതിന് അതിൽ ക്ലിക്ക്.
നിങ്ങൾ Ctrl + Shift + U പ്ലസ് ഉദാഹരണത്തിന് ആവശ്യമുള്ള ചാർ എന്ന ഹെക്സാഡെസിമൽ യൂണിക്കോഡ് കോഡ് ഉള്ള യൂണികോഡ് പ്രതീകങ്ങൾ നേടാനാകും:

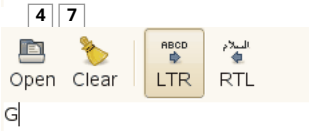
ചിത്രം 14.192. യൂണികോഡ് അക്ഷരങ്ങൾ പ്രവേശിക്കുന്നു



Ctrl, + മാറ്റം + ദി

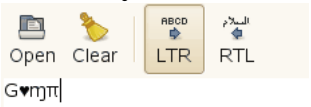


4 7



നൽകുക

ഗതി ഈ സവിശേഷത പ്രത്യേക (പോലും എക്സോട്ടിക്) അക്ഷരങ്ങൾ നൽകുന്നതിനുള്ള കൂടുതൽ പ്രയോജനകരം, ഈ പ്രതീകങ്ങൾ ആവശ്യമായ ഗ്ലിഫ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫോണ്ട് വിതരണം നൽകുന്ന - മാത്രം കുറച്ച് ഫോണ്ടുകൾ ക്ലിംഗൺ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല. ;-)



യൂണികോഡ് 0x47 (“G”), 0x2665, 0x0271, 0x03C0

ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റർ ഓപ്ഷനുകൾ

ഫയൽ നിന്നും ലഭ്യമാക്കുക ഉള്ളടക്കം
: ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്ററിൽ ഫോൾഡർ ഐക്കൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ഫയലിൽ നിന്ന് ലോഡുചെയ്യാൻ കഴിയൂ. ഫയലിൽ എല്ലാ ടെക്സ്റ്റ് ലഭ്യമാക്കുന്നു.

എല്ലാ ടെക്സ്റ്റ് മായ്ക്കുക
: ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നത് എഡിറ്റർ, ഇമേജ് ന് ബന്ധപ്പെട്ട ടെക്സ്റ്റ് മായ്ക്കുന്നു.

ഇടത്ത് നിന്നും വലത്തോട്ട്
: ഈ ഓപ്ഷൻ, ടെക്സ്റ്റ് ഇടതു നിന്നും വലത്തോട്ട് നൽകിയ കാരണമാകുന്ന മിക്ക പാശ്ചാത്യ ഭാഷകളും പൗരസ്ത്യ ഭാഷകളിൽ ചെയ്യാം പോലുള്ള കേസുകളിൽ.

വലത് ഇടത് ലേക്ക്
: അത്തരം അറബിക് (ഐക്കൺ പ്രതിപാദിക്കുന്നുണ്ട്) ചില ഈസ്റ്റേൺ ഭാഷകളിൽ, പോലുള്ള കേസുകളിൽ ഈ ഓപ്ഷൻ, ടെക്സ്റ്റ് ഇടത്തുനിന്ന് വലത്തോട്ടുള്ള നിന്ന് നൽകിയ അനുവദിക്കുന്നു.

തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫോണ്ട് ഉപയോഗിക്കുക
: സ്വതേ നിങ്ങൾ ഉപാധികൾ ഡയലോഗിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫോണ്ട് ഉപയോഗിക്കുന്നില്ല. നിങ്ങൾ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നെങ്കിൽ ഈ ഓപ്ഷൻ.

> **കുറിപ്പ്**
> ഇതും വിഭാഗം 3, “ടെക്സ്റ്റ്” കാണുക.

6.7. GEGL ഓപ്പറേഷൻ

ചിത്രം 14.193. GEGL ഓപ്പറേഷൻ ഉപകരണം

GEGL (“Generic Graphical Library”) വിവിധ ചിത്ര പ്രക്രിയ ചുമതലകൾ GIMP ആവശ്യമാണ് കൈകാര്യം രൂപകൽപ്പന ഒരു ഗ്രാഫ് അധിഷ്ഠിത ഇമേജ് പ്രോസസ്സിംഗ് ലൈബ്രറി.
GEGL ഓപ്പറേഷൻ പ്രയോഗം GIMP 2.6 ചേർത്തതുമായ ആദ്യം GIMP ഡെവലപ്പർമാർക്ക് വേണ്ടി ഒരു ഉപയോഗപ്രദമായ പരീക്ഷണാത്മക ഉപകരണം എന്ന് കരുതപ്പെടുന്നു. GEGL ഓപ്പറേഷൻ ഉപകരണം ചിത്രത്തിലേക്ക് GEGL ഓപ്പറേഷൻസ് അപേക്ഷിക്കുന്ന പ്രാപ്തരാക്കുകയും ഫലങ്ങൾ ഓൺ-കാൻവാസ് പ്രിവ്യൂകൾ നൽകുന്നു.

> **മുന്നറിയിപ്പ്**
> GEGL വളരെ ഘട്ടത്തിൽ ഇപ്പോഴും നിർമാണത്തിലാണ് ആണ്.
> GEGL ഓപ്പറേഷൻ ടൂൾ *experimental* ആണ്.

6.7.1. ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു

Tools → GEGL Operation: മാത്രമേ നിങ്ങൾക്ക് ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നും ഈ ഉപകരണം നേടാനാകും.

> **സൂചന**
> പ്രത്യേക GEGL ഓപ്പറേഷനുകൾ നടത്താൻ ഈ ഉപകരണം പുറമേ നിങ്ങൾക്ക് എല്ലാ നിറം പ്രവർത്തനങ്ങൾക്ക് use GEGL ലേക്ക് GIMP

ക്രമീകരിക്കാം.

6.7.2. ഓപ്ഷനുകൾ

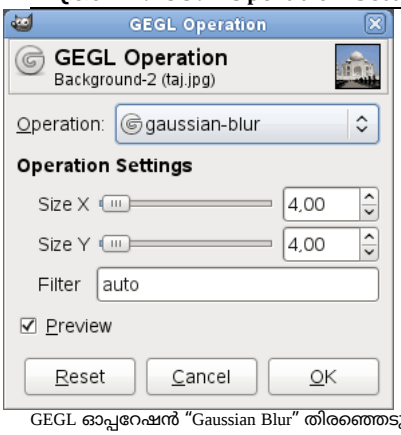
ചിത്രം 14.194. GEGL ഓപ്പറേഷൻ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ

തിരഞ്ഞെടുത്ത യാതൊരു പ്രവർത്തനം GEGL ഓപ്പറേഷൻ ഉപകരണം.

ഓപ്പറേഷൻ
: നിങ്ങൾ സജീവ നിരക്കു അല്ലെങ്കിൽ, സജീവ പാളി എന്നിവ നിരക്കു ഉണ്ടെങ്കിൽ അപേക്ഷിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഓപ്പറേഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ഈ ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
വെറും ഒരു rendering filter പോലെ - ഈ പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ ചിലത് വളരെ അടിസ്ഥാന "color" പോലുള്ള "fractal-explorer" പോലുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഗംഭീരമായി സങ്കീർണ്ണതകൾ ഹാജരാക്കണം അതേസമയം, വ്യക്തമാക്കിയ നിറം സജീവ നിരക്കു ലെയർ നിറയുന്നു തന്നേ.
അതിനാൽ ചില പ്രവർത്തനങ്ങളെ പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ലെങ്കിലോ പോലും വരില്ല GIMP തുടരേ, ഇതൊരു പരീക്ഷണ ഉപകരണമാണ് ഓർക്കുക. ഒരു consquence പോലെ, നീണ്ട GEGL ഓപ്പറേഷൻ ഉപകരണം പരീക്ഷണാത്മക പോലെ ഇവിടെ ഓപ്പറേഷൻസ് വിശദീകരിക്കാനുള്ള അർത്ഥവുമില്ല

ഓപ്പറേഷൻ ക്രമീകരണങ്ങൾ
: ഓപ്പറേഷൻ ക്രമീകരണം തെരഞ്ഞെടുത്തിട്ടുണ്ട് Operation ആശ്രയിക്കുന്നത്:

ചിത്രം 14.195. "Operation Settings" ഉദാഹരണം



GEGL ഓപ്പറേഷൻ "Gaussian Blur" തിരഞ്ഞെടുത്തു.

തിരഞ്ഞെടുത്ത GEGL ഓപ്പറേഷന്റെ ഓപ്ഷനുകൾ സ്വയം വിശദീകരിക്കുന്ന ("color" ഓപ്പറേഷൻ ന്റെ "Color" ഓപ്ഷൻ ഉദ്ദേശ്യം തുടർന്ന് എന്താണെന്ന് ഊഹിക്കുക) എങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഒരു സദൃശ്യമായ നോൺ GEGL ഉപകരണം നോക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന്, Fractal Explorer അരിപ്പ "fractal-explorer" ഓപ്പറേഷൻ പോലെ സമാനമായ ഓപ്ഷനുകൾ ഉണ്ടായേക്കാം.
അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് ആശംസകള് തൽസമയ പ്രിവ്യൂ സവിശേഷത ഉപയോഗപ്പെടുത്താനാകും വെറും വിവിധ ക്രമീകരണങ്ങൾ പരീക്ഷണം.

പ്രിവ്യൂ
: ഈ ഓപ്ഷനുകൾ ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, അത് സ്ഥിരമായി പോലെ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രവർത്തനത്തിന്റെ ഓൺ-ക്യാൻവാസ് പ്രിവ്യൂ ഉടൻ പൂർത്തിയായി ലെ ഓപ്പറേഷൻ ലഭിക്കും. യഥാർത്ഥത്തിൽ ചിത്രത്തിലേക്ക് ഓപ്പറേഷൻ പ്രയോഗിക്കാൻ OK ബട്ടൺ അമർത്തുക ഉണ്ടായിരിക്കും.

ഉപകരണം ബട്ടണുകൾ

റീസെറ്റ്
: ഈ ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ ഓപ്പറേഷൻ അവരുടെ സ്ഥിര സജ്ജീകരണങ്ങൾ പുനഃസജ്ജമാക്കുന്നു.

റദ്ദാക്കുക
: ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് GEGL ഓപ്പറേഷൻ പ്രയോഗം നിറ്ത്തുന്നു നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് സ്പർശിക്കില്ല വിടുന്നു. ഇത് നിങ്ങളുടെ ജാലക മാനേജർ നൽകിയ പതിവുപോലെ Close ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് ഡയലോഗ് വിൻഡോ ക്ലോസ് തുല്യമാണ്.

ശരി
: നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിലേക്ക് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഓപ്പറേഷൻ പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് ഈ ബട്ടൺ അമർത്തുക. അപ്പോൾ ഡയലോഗ് വിൻഡോ അടയ്ക്കും.

പാഠം 15. ഡയലോഗുകൾ

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. സംഭാഷണം ആമുഖം
2. ചിത്രം ഘടന ബന്ധപ്പെട്ട ഡയലോഗുകൾ

2.1. പാളികൾ സംഭാഷണം
2.2. ചാനലുകൾ സംഭാഷണം
2.3. പാഥകൾ സംഭാഷണം
2.4. Colormap സംഭാഷണം
2.5. ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ഡയലോഗ്
2.6. നാവിഗേഷൻ സംഭാഷണം
2.7. പഴയപടിയാക്കൽ ചരിത്രം സംഭാഷണം

3. ചിത്രം-ഉള്ളടക്കം ബന്ധപ്പെട്ട ഡയലോഗുകൾ

3.1. FG / ബി.ജി. കളർ സംഭാഷണം

3.2. നയപ്രഖ്യാപന സംഭാഷണം
3.3. പാറ്റേണുകൾ സംഭാഷണം
3.4. ഘനമായ സംഭാഷണം
3.5. പാലറ്റുകൾ സംഭാഷണം
3.6. ടാഗ്ചെയ്യൽ
3.7. ഫോണ്ടുകൾ സംഭാഷണം

4. ചിത്രം മാനേജ്മെന്റ് ബന്ധപ്പെട്ട ഡയലോഗുകൾ

4.1. ബഫറുകൾ സംഭാഷണം
4.2. ചിത്രങ്ങൾ സംഭാഷണം
4.3. പ്രമാണ ചരിത്രം സംഭാഷണം
4.4. ടെംപ്ലേറ്റുകൾ സംഭാഷണം

5. പലവക. ഡയലോഗുകൾ

5.1. ടൂൾ പ്രീസെറ്റുകളിൽ സംഭാഷണം
5.2. ടൂൾ പ്രീസെറ്റ് എഡിറ്റർ
5.3. ഉപകരണ നില ഡയലോഗ്
5.4. പിശക് കൺസോൾ
5.5. ഫയൽ സംരക്ഷിക്കുക
5.6. കയറ്റുമതി ഫയൽ
5.7. സാമ്പിൾ പോയിന്റുകൾ സംഭാഷണം
5.8. Pointer Dialog

1. സംഭാഷണം ആമുഖം

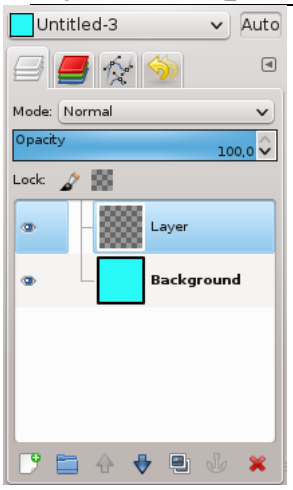
ഡയലോഗുകൾ GIMP ഓപ്ഷനുകൾ നിയന്ത്രണങ്ങളും ക്രമീകരിക്കുന്നതിൽ ഏറ്റവും സാധാരണ അർത്ഥമാക്കുന്നത്. ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട ഡയലോഗുകൾ ഈ വിഭാഗം വിശദീകരിക്കപ്പെട്ട.

2. ചിത്രം ഘടന ബന്ധപ്പെട്ട ഡയലോഗുകൾ

താഴെ ഡയലോഗുകൾ നിങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്ന കൃത്രിമമായി അത്തരം layers, channels, അല്ലെങ്കിൽ paths ചിത്രം ഘടനകൾ, ചെയ്യട്ടെ.

2.1. പാളികൾ സംഭാഷണം

ചിത്രം 15.1. പാളികൾ സംഭാഷണം



"Layers" ഡയലോഗ്, എഡിറ്റുചെയ്യുക പരിഷ്ക്കരിക്കുക, നിയന്ത്രിക്കുക നിങ്ങളുടെ പാളികൾ മുഖ്യ ഇന്റർഫേസ് ആണ്. നിങ്ങളുടെ ശരീരത്തിൽ സ്ലൈഡ് അല്ലെങ്കിൽ വസ്ത്രം ഒരു സ്റ്റാക്ക് നിലയിൽ പാളികൾ തോന്നുന്നുവോ. പാളികൾ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ മറ്റ് ഭാഗങ്ങളിലേക്കും ബാധിക്കാതെ കൃത്രിമം കഴിയും ഓരോന്നും പല സങ്കൽപ്പവും ഭാഗങ്ങളിൽ ഒരു ചിത്രം നിർമ്മിക്കാൻ കഴിയും. ലെയറുകൾ പരസ്പരം മുകളിൽ ഒന്നിടവിട്ടുള്ള. ചുവടെ പാളി ചിത്രത്തിന്റെ പശ്ചാത്തലം ആണ്, ചിത്രത്തിന്റെ ഫോർഗ്രൗണ്ടിലെ ഘടകങ്ങൾ മുകളിൽ വരും.

ചിത്രം 15.2. പാളികൾ ഒരു ചിത്രം

ചിത്രം പാളികൾ

തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന ചിത്രം

2.1.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Layers" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- ചിത്രം മെനുവിൽ നിന്ന്: Windows → Dockable Dialogs → Layers;
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും ക്ലിക്കുചെയ്ത് Add Tab → Layers തിരഞ്ഞെടുത്ത്,
- Ctrl + L : (സ്ഥിരം) കുറുക്കുവഴി നിന്നും.

Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഡയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിസ്റ്റ് ഉണ്ട്. Windows → Layers: ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നും "Layers" ഡയലോഗ് ഉണ്ടാകാം.

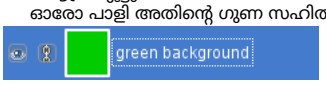
2.1.2. ലെയർ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

പൊതു അവലോകനം

ഓരോ പാളി ഒരു ലഘുചിത്രം രൂപത്തിൽ ഡയലോഗ് ലഭ്യമാകുന്നു. ഒരു ഇമേജ് ഘടകങ്ങള് ഒന്നിലധികം സങ്കല്പങ്ങള് ചെയ്തപ്പോൾ അവർ ഒരു ലിസ്റ്റ് ദൃശ്യമാകും. പട്ടികയിലുള്ള മുകളിലെ പാളി ആദ്യ ഒരു ദൃശ്യമായതും താഴ്ന്ന പാളി അവസാനം ദൃശ്യമായ, പശ്ചാത്തല ആണ്. ലിസ്റ്റിൽ മുകളിലുള്ള ഓരോ പാളി വ്യക്തിഗതമായി ബന്ധപ്പെട്ട സ്വഭാവസവിശേഷതകൾ കണ്ടെത്താം. ലിസ്റ്റ് കീഴിൽ പാളി ലിസ്റ്റിൽ മാനേജ്മെന്റ് ബട്ടണുകൾ കണ്ടെത്താനാകും. ഒരു പാളി ലഘുചിത്രത്തിലെ എ-വലത് ക്ലിക്ക് ലെയർ context menu തുറക്കുന്നു.

ലെയർ ആട്രിബ്യൂട്ടുകൾ

ഓരോ പാളി അതിന്റെ ഗുണ സഹിതം ലിസ്റ്റിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു:



ലെയർ ദൃശ്യപരത

In front of the thumbnail is an icon showing an eye. By clicking on the eye, you toggle whether the layer is visible or not. (Shift -clicking on the eye causes all *other* to be hidden.)

ചെയിൻ പാളികൾ

മറ്റൊരു ഐക്കൺ, ഒരു ചങ്ങലയിൽ കാണിച്ചുകൊണ്ട്, ഗ്രൂപ്പ് പാളികൾ ഒന്നിലധികം പാളികളുള്ള ഒരു സമയത്ത് (നീക്കുക ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ഉദാഹരണത്തിന്) അനുവദിക്കുന്നു പ്രവർത്തനങ്ങൾ.

ലെയർ ലഘുചിത്രം

പാളി ഉള്ളടക്കം ഒരു ലഘുചിത്രം കാണിക്കുന്നു. ഈ ലഘുചിത്രത്തിൽ ഒരു രണ്ടാം ലെഫ്റ്റ്-ക്ലിക്ക് പരിചരിക്കുന്നത് അതു വലിപ്പക്കൂടുതലുള്ളൂ. പാളി സജീവമാകുമ്പോൾ, ലഘുചിത്ര ഒരു വെളുത്ത അതിർത്തി ഉണ്ട്. പാളി നിഷ്ക്രിയമാണ് എങ്കിൽ അതിർത്തി കറുത്ത. പാളി ഒരു മാസ്ക് വ്യക്തി സജീവമല്ലാത്ത മൂലകം ഒരു കറുത്ത ബോർഡർ എടുക്കും.

ലെയർ പേര്

പ്രധാന ആട്രിബ്യൂട്ട് പാളി പേരാണ്. നിങ്ങൾ പാളി പേര് ഒരു double- ക്ലിക്കിൽ ഇത് എഡിറ്റുചെയ്യാനും കഴിയും. നിങ്ങൾക്ക് ലഘുചിത്രം (അല്ലെങ്കിൽ മാസ്ക്) ഡബിൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് നേടുക "Edit Layer Attributes" ഡയലോഗ് ഉപയോഗിക്കാം, അല്ലെങ്കിൽ അതിലൂടെ പാളി റൈറ്റ്-ക്ലിക്ക് "Edit Layer Attributes..." തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

> **കുറിപ്പ്**
> LAYER_NAME (MS കാലതാമസം) (കോമ്പിനേഷൻ മോഡ്), ഉദാഹരണത്തിന് ഫ്രെയിം-1 (100 എം.എസ്) (നൽകുക): ഒരു അനിമേഷൻ പാളി (GIF അല്ലെങ്കിൽ എഎന്ജി) കാര്യത്തിൽ, പാളി പേര് ചില പരാമീറ്ററുകൾ ഉപയോഗിയ്ക്കാം. delay സമയം പാളി ആനിമേഷൻ ദൃശ്യമാകുന്ന സമയത്ത് സജ്ജമാക്കുന്നു. കോമ്പിനേഷൻ മോഡ് മുമ്പത്തെ പാളി പാളി സംയോജിപ്പിച്ച് അല്ലെങ്കിൽ അത് മാറ്റി എന്നത് സജ്ജമാക്കുന്നു: രണ്ടു മോഡുകൾ (സംയോജിപ്പിക്കുക) അല്ലെങ്കിൽ (നൽകുക) ആകുന്നു.

പാളികൾ സ്വഭാവസവിശേഷതകൾ

ലെയർ ലിസ്റ്റിൽ മുകളിൽ അത് സജീവ പാളി ചില ഉള്ള നൽകുന്നതിന് സാധിക്കുന്നു. സജീവ പാളി നീലനിറത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു ഒന്നാണ്. ഉള്ള ഇവയാണ്: "Layer mode", "Opacity", "Lock pixels" ആൻഡ് "Lock Alpha channel".

മോഡ്

പാളി മോഡ് പാളി മറ്റ് പാളികൾ ഇടപെടുകയോ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. കോംബോ ബോക്സ് നിന്നും നിങ്ങൾ ജിമ്പ് നൽകിയ എല്ലാ മോഡുകൾ ആക്സസ് ചെയ്യാം. പാളി മോഡുകൾ പൂർണ്ണമായി വിഭാഗം 2, "ലെയർ മോഡുകൾ" വിശദമാക്കുന്നു.

അതാര്യത

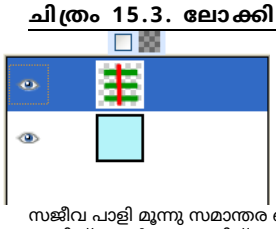
സ്ലൈഡർ നീക്കി നിങ്ങളെ പാളി ലേക്ക് കൂടുതലോ കുറവോ അതാര്യത കൊടുക്കും. ഒരു 0 അതാര്യത മൂല്യം കൂടി, പാളി സുതാര്യവും പൂർണ്ണമായും അദൃശ്യനായ. പിക്സൽ ഉപയോഗിച്ച് സുതാര്യത പിക്സൽ സജ്ജമാക്കുന്ന ഒരു സംഭവം, അത് ഈ ആശയക്കുഴപ്പമുണ്ടാക്കരുത്.

ലോക്ക്

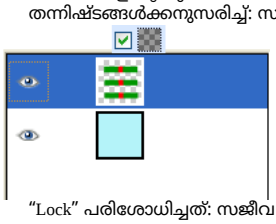
നിങ്ങൾ രണ്ട് സാധ്യതകളാണ് ഉണ്ട്:

- **Lock pixels**: ഈ ഓപ്ഷൻ വരുമ്പോൾ ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും നിങ്ങൾ പാളി പിക്സൽ പരിഷ്ക്കരിക്കാൻ കഴിയില്ല. ഈ ആവശ്യമില്ലാത്ത മാറ്റങ്ങൾ നിന്ന് അവരെ രക്ഷിക്കാൻ വന്നേക്കാം.
- **Lock alpha channel**: ഈ ഓപ്ഷന്റെ എങ്കിൽ പാളി സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ നിങ്ങൾ ബക്കറ്റ് നിറയാൻ പ്രയോഗം വേണ്ടി Fill transparent areas ഓപ്ഷൻ പോലും, സൂക്ഷിക്കും.

ചിത്രം 15.3. ലോക്കിങ്സൂക്ഷിക്കുക ആൽഫാ ചാനൽ ഉദാഹരണം



സജീവ പാളി മൂന്നു സമാന്തര കൈനടി, പച്ച സുതാര്യമായ പശ്ചാത്തലത്തിൽ തല്ലും ഉണ്ട്. നാം ലംബമായ ചുവന്ന വര വരയ്ക്കാൻ. "Lock" തന്നിഷ്ടങ്ങൾക്കനുസരിച്ച്: സജീവ പാളി അതാര്യമായ സുതാര്യവുമായ പ്രദേശങ്ങൾ ചുവന്ന ചായം ചെയ്യുന്നു.



"Lock" പരിശോധിച്ചത്: സജീവ പാളി മാത്രം അതാര്യവുമായ പ്രദേശങ്ങൾ ചുവന്ന ചായം ചെയ്യുന്നു. സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ ഭദ്രമായിരിക്കും.

> **സൂചന**
> ലെയർ ഡയലോഗിൽ ഒരു പാളി നാമം ബോൾഡ് ആണെങ്കിൽ, ഈ പാളി ആൽഫ ചാനൽ ഉണ്ട്.

ലെയർ മാനേജ്മെന്റ്

ലെയർ ലിസ്റ്റിൽ കീഴിൽ ബട്ടണുകൾ ഒരു കൂട്ടം നിങ്ങൾ പാളി ലിസ്റ്റിൽ ചില അടിസ്ഥാന പ്രവർത്തനങ്ങൾ നിർവ്വഹിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

പുതിയ ലെയർ
ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു പുതിയ ലയർ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. ഒരു ഡയലോഗ് Layer name നൽകാൻ കഴിയുന്ന, ഒരുപക്ഷേ സ്വതേ Height ആൻഡ് Width മാറ്റാൻ, പുതിയ പാളി പശ്ചാത്തല ആകും എന്നു Layer fill type തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ തുറന്നു നോക്കും.

പാളി ഉന്നയിക്കുക
ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് പട്ടികയിൽ ഒരു തലത്തിലേക്ക് പാളി നീക്കാൻ കഴിയൂ. പട്ടികയിൽ മുകളിൽ പാളി നീക്കാൻ Shift കീ അമർത്തുക.

ലോവർ പാളി
ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് പട്ടികയിൽ ഒരു ലെവൽ താഴേക്ക് പാളി നീക്കാൻ കഴിയൂ. ലിസ്റ്റിൽ അടിയിലേക്ക് പാളി നീക്കാൻ Shift കീ അമർത്തുക.

സൂചന
ലിസ്റ്റിന്റെ ചുവടെയുള്ള ഒരു പാളി നീക്കുന്നതിന്, അത് ആദ്യം പശ്ചാത്തല പാളി ഒരു സുതാര്യത ചാനൽ (ആൽഫാ ചാനൽ വിളിക്കപ്പെട്ടു) ചേർക്കാൻ വന്നേക്കാം. ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, വലത് മെനുവിൽ നിന്നും പശ്ചാത്തല പാളി Add Alpha channel തിരഞ്ഞെടുത്ത ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

പാളി ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ്
ഇവിടെ നിങ്ങൾ സജീവ പാളി ഒരു പകർപ്പ് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. പുതിയ പാളി നാമം ഒരു നമ്പറിൽ പേരിനവസാനം ആണ്.

ആങ്കർ പാളി
സജീവ പാളി ഒരു താൽക്കാലിക പാളി (പുറമേ ഒഴുകിനടക്കുന്ന നിരക്കു വിളിച്ചു) ഈ ഐക്കൺ PLACEHOLDER,-100265 കാണിച്ച എപ്പോഴാണ്, ഈ ബട്ടൺ മുമ്പത്തെ സജീവ പാളി അതു നങ്കൂരം.

പാളി ഇല്ലാതാക്കുക
ഇവിടെ നിങ്ങൾ സജീവ പാളി ഇല്ലാതാക്കാൻ കഴിയും.

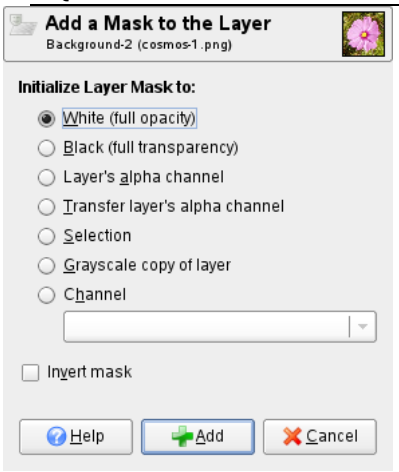
കൂടുതൽ പാളി ഫംഗ്ഷനുകളും
layer size കുറിച്ച് മറ്റു പ്രവർത്തനങ്ങൾ നിങ്ങൾ റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് നേടുകയും ലെയർ ഡയലോഗും Layer Drop down menu ലഭ്യമാണ്. നിങ്ങള്ക്ക് അവരെ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും ഇമേജ് മെനുവിൽ പാളിക്ക് sub- മെനുവിൽ.
നിങ്ങൾ Image menu ലെ *merging layers functions* കണ്ടെത്തും.

ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത്-ആൻഡ്-വലിച്ചോ പാളികൾ
ക്ലിക്ക്, തലം ലഘുചിത്രം മുറുകെ: അതു വിശാലമാക്കുന്നു മൌസ് ഇഴച്ച് നീക്കാനാകും.

- അങ്ങനെ നിങ്ങൾ *somewhere else in the layer list* ഇറങ്ങി ഈ പാളി വെച്ചു കഴിയും.
- നിങ്ങൾക്ക് *put the layer down into Toolbox* കഴിയും: പുതിയ ഇമേജ് മാത്രം ഈ പാളി അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്.
- അവസാനമായി, *put the layer down into another image* കഴിയും: ഈ പാളി നിലവിലുള്ള പാളികൾ മുകളിൽ, പാളി ലിസ്റ്റിൽ ചേർക്കും.

2.1.3. ലെയർ മാസ്കുകൾ

ചിത്രം 15.4. "Add mask" ഡയലോഗ്



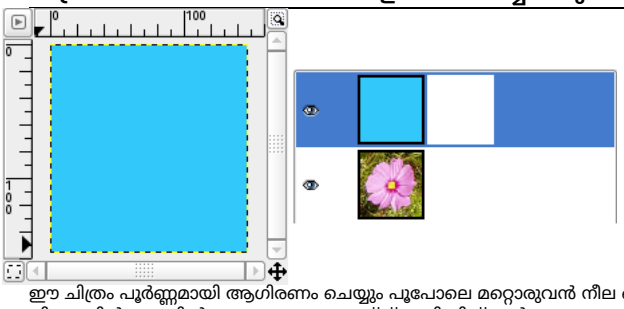
പൊതു അവലോകനം
ഒരു സുതാര്യത മാസ്ക് അതു ലെയർ മാസ്ക് വിളിച്ച് ഓരോ പാളി ചേർത്തു കഴിയും. ഒരു ലെയർ മാസ്ക് ഒരേ വലിപ്പവും അത് ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ലേക്കുള്ള പാളി പോലെ പിക്സൽ അതേ എണ്ണം. മാസ്ക് ഓരോ പിക്സൽ തുടർന്ന് പാളി ഒരേ ലൊക്കേഷനിൽ ഒരു പിക്സൽ വായ്പയുടെ കഴിയും. മാസ്ക് ഒരു 0 മുതൽ 255. ഒരു വാല്യു സ്കെയിലിൽ ചാര-ടോൺ ലെ പിക്സൽ സജ്ജീകരിച്ചിരിക്കുന്നത് ഒരു മൂല്യം 0 ഉപയോഗിച്ച് പിക്സൽ കറുത്ത അവ പാളിയായി കപ്പിൾ പിക്സൽ ഒരു പൂർണ്ണ സുതാര്യത തരും. ഒരു മൂല്യം 255 കൂടെ പിക്സലുകൾ വെളുത്ത പാളിയായി കപ്പിൾ പിക്സൽ ഒരു പൂർണ്ണ അതാര്യത തരും.
ഒരു പാളി മാസ്ക് സൃഷ്ടിക്കാൻ സന്ദർഭ മെനു വിളിച്ച് മെനുവിൽ Add layer mask തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് പാളികളുള്ള ഒരു വലത് ക്ലിക്കിൽ ആരംഭിക്കുക. ഒരു ഡയലോഗ് മാസ്ക് ഉള്ളടക്കങ്ങൾ പ്രാരംഭപ്പെടുത്തുന്നത് കഴിയുന്ന ലഭ്യമാകുന്നു:

- White (full opacity): മാസ്ക് ലെയർ ഡയലോഗ് വൈറ്റ് ആണ്. അതുകൊണ്ട് പാളി എല്ലാ പിക്സൽ വെള്ള മാസ്ക് ചിത്രകലയെ പാളി പിക്സൽ പൂർണ്ണമായി കാണാവുന്ന ചെയ്യുന്നു ശേഷം ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ ദൃശ്യമാകും. നിങ്ങൾ പാളി പിക്സലുകൾ സുതാര്യമാക്കുന്നതിന് കറുത്ത പെയിന്റ് ചെയ്യും.
- Black (full transparency): മാസ്ക് ലെയർ ഡയലോഗിൽ കറുത്ത. അതിനാൽ, കറുത്ത കൂടെ മാസ്ക് ചിത്രകലയെ പാളി പിക്സൽ സുതാര്യമായ ചെയ്യുന്നു ശേഷം പാളി പൂർണ്ണമായി സുതാര്യമാണ്. വെളുത്ത ചിത്രകല മാസ്ക് നീക്കം, തലം പിക്സൽ ദൃശ്യമാക്കുന്നതിനിടയാക്കും.
- Layer's alpha channel: മാസ്ക് പാളി ആൽഫ ചാനലിന്റെ ഉള്ളടക്ക പ്രകാരം ആരംഭിയ്ക്കുമ്പോൾ. പാളി ഇപ്പോഴും സുതാര്യത അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു അത് മാസ്ക് പകർത്തിയെന്ന് പറ്റി.
- Transfer layer's alpha channel: അത് പൂർണ്ണ ഒപാസിറ്റി പാളി ആൽഫ ചാനൽ പുനഃസജ്ജീകരണങ്ങൾ അല്ലാതെ മുൻ ഓപ്ഷൻ അതേ കാര്യം പ്രവർത്തിക്കില്ല.
- Selection: മാസ്ക് നിരക്കു കണ്ടെത്തി പിക്സൽ മൂല്യങ്ങൾ പ്രകാരം ആരംഭിയ്ക്കുമ്പോൾ.
- Grayscale copy of layer: മാസ്ക് പാളി പിക്സൽ മൂല്യങ്ങൾ പ്രകാരം ആരംഭിയ്ക്കുമ്പോൾ.
- Channel: ലെയർ മാസ്ക് ചാനൽ ഡയലോഗ് സംഭരിച്ചിരിക്കുന്ന നിങ്ങളുടെ മുമ്പിൽ സൃഷ്ടിച്ച ഒരു നിര മാസ്ക്, കൂടെ ആരംഭിയ്ക്കുമ്പോൾ.
- Invert mask: ഈ ചെക്ക്ബോക്സ് നിങ്ങളെ വിപരീത അനുവദിക്കുന്നു: കറുത്ത കറുത്ത വെള്ള വെള്ളയായി പശ്ചാത്താപം.

മാസ്ക് സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ അത് പാളി ലഘുചിത്രം അവകാശം ലഘുചിത്രത്തിൽ ദൃശ്യമാകുന്നു. പാളി മാസ്ക് ലഘുചിത്രത്തിൽ പകരമായി ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലൂടെ നിങ്ങൾ ഒന്നോ മറ്റ് പ്രാപ്തമാക്കാൻ കഴിയും. സജീവ ഇനം ഒരു വെളുത്ത അതിർത്തി (ഒരു വെളുത്ത മാസ്ക് ചുറ്റും നന്നായി ദൃശ്യമല്ല ആകുന്നു) ഉണ്ട്. ഒരു പ്രധാനപ്പെട്ട പോയിന്റ്. എല്ലായ്പ്പോഴും ലെയറുകൾ സംഭാഷണം, മുഖംമൂടികൾ കൂടെ പ്രവർത്തിക്കുമ്പോൾ പ്രാധാന്യത്തോടെ തുടരുക സജീവമാണ് അല്ലെങ്കിൽ പാളി മാസ്ക് ഏത്, ക്യാൻവാസ് നോക്കി കാണാൻ കഴിയില്ല കാരണം.
Alt അമർത്തുന്നത് (അല്ലെങ്കിൽ Ctrl + Alt ലെയർ മാസ്ക് ലഘുചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുക) Show Layer Mask കമാൻഡ് തുല്യമാണ്: ലെയർ മാസ്ക് അതിർത്തി പച്ച തിരിയുന്നു. നിങ്ങൾ Ctrl അമർത്തുകയാണെങ്കിൽ അതിർത്തി ചുവന്നു ഫലം Disable Layer Mask കമാൻഡ് തുല്യമാണ്. സാധാരണ കാഴ്ചയിലേക്ക് മടങ്ങാൻ അവസാന ഓപ്പറേഷൻ വീണ്ടും ചെയ്യുക. ഈ ഓപ്ഷനുകൾ നിങ്ങളുടെ വേലയിൽ വലിയവൻ സൗകര്യാർത്ഥം ആകുന്നു.

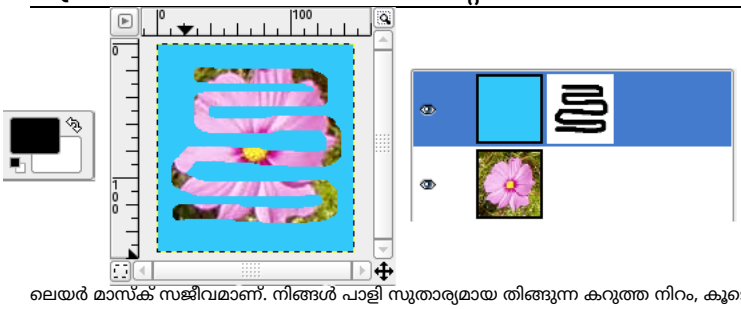
ലെയർ മാസ്ക് ഉദാഹരണം

ചിത്രം 15.5. ലെയർ മാസ്ക് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പാളി



ഈ ചിത്രം പൂർണ്ണമായി ആഗിരണം ചെയ്യും പൂപോലെ മറ്റൊരുവൻ നീല ഒറ്റ ഒരു പശ്ചാത്തല പാളി, ഉണ്ട്. ഒരു വെളുത്ത ലെയർ മാസ്ക് നീല പാളി ചേർത്തു. ചിത്രം വിൻഡോയിൽ, ഒരു വെളുത്ത മാസ്ക് പാളി പിക്സൽ കാണാവുന്ന കാരണം നീല പാളി ദൃശ്യമാകും.

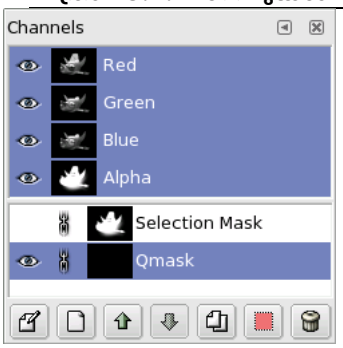
ചിത്രം 15.6. ലെയർ മാസ്ക് പെയിന്റിംഗ്



ലെയർ മാസ്ക് സജീവമാണ്. നിങ്ങൾ പാളി സുതാര്യമായ തിങ്ങുന്ന കറുത്ത നിറം, കൂടെ പെയിന്റ്: ആസ്പദമായ പാളി ദൃശ്യമാകും.

2.2. ചാനലുകൾ സംഭാഷണം

ചിത്രം 15.7. ചാനലുകൾ ഡയലോഗ്



ചാനലുകൾ ഡയലോഗ്, എഡിറ്റുചെയ്യുക പരിഷ്ക്കരിക്കുക, നിയന്ത്രിക്കുക നിങ്ങളുടെ ചാനലുകളിലേക്ക് പ്രധാന ഇന്റർഫേസ് ആണ്. ചാനലുകൾ ഇരട്ടി ഉപയോഗം ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. നിറം ചാനലുകൾക്കായി ആദ്യ ഭാഗം selection masks രണ്ടാം ഭാഗം: എന്തുകൊണ്ട് ഡയലോഗ് രണ്ടു ഭാഗങ്ങളായി തിരിച്ചിരിക്കുന്നു ഈ. *Color channels* ചിത്രത്തിലേക്ക് അല്ല ഒരു പ്രത്യേക പാളി ബാധകമാണ്. അടിസ്ഥാനപരമായി, മൂന്ന് പ്രാഥമിക നിറങ്ങൾ സ്വാഭാവിക നിറങ്ങൾ എല്ലാ വിശാല ശ്രേണിയിൽ റെൻഡർ അനിവാര്യമാണെന്നും. മറ്റ് ഡിജിറ്റൽ സോഫ്റ്റ്വെയർ നിലയിൽ GIMP പ്രാഥമിക നിറങ്ങൾ എന്നപോലെ ചെങ്കടലിൽ, ഗ്രീൻ, നീല ഉപയോഗിക്കുന്നു. ആദ്യ പ്രാഥമിക ചാനലുകൾ നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പിക്സൽ Red, Green, ഒപ്പം Blue മൂല്യങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കും. അടുത്ത ചാനൽ പേര് ലേക്ക് വെള്ള 100% കറുത്ത പ്രാഥമിക നിറം 0% ആണ് ഓരോ ചാനൽ, ഒരു ഗ്രേസ്കെയിൽ പ്രാതിനിധ്യം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിൽ ഒരു നഖചിത്രം ആണ്. പകരമായി, നിങ്ങളുടെ ചിത്രം ഒരു നിറമുള്ള എന്നാൽ ഒരു ഗ്രേസ്കെയിൽ ഇമേജ് അല്ല എങ്കിൽ അവിടെ Gray വിളിച്ചു ഒരു പ്രാഥമിക ചാനൽ ആണ്. അറിയപ്പെടുന്ന നിറങ്ങൾ നിശ്ചിത എണ്ണം ഗണമാണോയെന്നത് ചിത്രം അവയും Indexed വിളിച്ചു ഒരു പ്രാഥമിക ചാനൽ ഇല്ല. അപ്പോൾ Alpha എന്ന ഒരു ഓപ്ഷണൽ ചാനൽ ഇല്ല. ഈ ചാനൽ (ഗ്ലോസറിയിൽ Alpha Channel കാണുക) നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പിക്സൽ സുതാര്യത മൂല്യങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഈ ചാനൽ മുന്നിൽ വെളുത്ത അതാര്യവുമാണ് ദൃശ്യവും എവിടെ സുതാര്യത ഒരു ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി പ്രാതിനിധ്യം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിൽ ഒരു ലഘുചിത്രം ആണ്, കറുത്ത സുതാര്യവും അദൃശ്യനായ. നിങ്ങൾക്ക് സുതാര്യതയും ഇല്ലാതെ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കാൻ എങ്കിൽ ആൽഫാ ചാനൽ ഇപ്പോഴത്തെ അല്ല, നിങ്ങൾ Layers dialog menu നിന്ന് ചേർക്കാവുന്നതാണ്. കൂടാതെ, നിങ്ങൾ ഇമേജ് ഒന്നിലധികം പാളി ഉണ്ടെങ്കിൽ GIMP സ്വയം ആൽഫാ ചാനൽ സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> ജിമ്പ് CMYK അല്ലെങ്കിൽ YUV നിറം മോഡലുകൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല.

ചിത്രം 15.8. ചാനലുകൾ ഒരു ഇമേജ് ജനപ്രാതിനിധ്യ

റെഡ് ചാനൽ

ഗ്രീൻ ചാനൽ

ബ്ലൂ ചാനൽ

ആൽഫ ചാനൽ

എല്ലാ ചാനലുകളും

ശരിയായ ചിത്രം മൂന്നു നിറം ചാനലുകൾ (ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല) സുതാര്യതയും ആൽഫ ചാനലിൽ ബാഗിലാക്കിയ ആണ്. ശരിയായ ചിത്രം ന് സുതാര്യത ഒരു ചാര ചെക്കർബോർഡ് ആയി പ്രദർശിപ്പിക്കും. നിറം ചാനൽ വെളുത്ത എല്ലാ നിറങ്ങളെയും കൂടിയിരിക്കുന്ന നിമിത്തം കറുത്ത കറുത്ത എപ്പോഴും വെളുത്ത. Red Hat ചുവന്ന ചാനലിൽ ദൃശ്യമാകും എന്നാൽ മറ്റ് ചാനലുകൾ വളരെ അദൃശ്യനായ. ഇത് മാത്രം കാണാവുന്ന സ്വന്തം ചാനലുകളിൽ ചിലരെ അദൃശ്യനായ ആയ പ്ലെയിൻ പച്ച, നീല സമാനമാണ്.

2.2.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Channels" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിന് വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്: Windows → Dockable Dialogs → Channels;
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും ക്ലിക്കുചെയ്ത് Add Tab → Channels തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഡയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിസ്റ്റ് ഉണ്ട്. Windows → Channels: ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നും "Channels" ഡയലോഗ് ഉണ്ടാകാം.

2.2.2. ചാനൽ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

2.2.2.1. പൊതു അവലോകനം

മുൻനിര ചാനലുകൾ നിറം ചാനലുകളും ഓപ്ഷണൽ ആൽഫ ചാനൽ ആകുന്നു. അവർ എപ്പോഴും ഒരേ ക്രമത്തിൽ സംഘടിപ്പിക്കാറുണ്ട് അവർ മായ്ക്കാനായില്ല കഴിയില്ല. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാസ്കുകൾ താഴെ വിവരിച്ചിരിക്കുന്ന ഒരു ലിസ്റ്റ് ഡയലോഗിൽ ലഭ്യമാകുന്നു. ഓരോ ചാനൽ ഒരു ലഘുചിത്രം അതിന്റെ പേരും ഉൾപ്പെടെ അതിന്റെ ഗുണ, പട്ടികയിൽ ലഭ്യമാകുന്നു. ഒരു റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ഒരു ചാനൽ ലിസ്റ്റ് എൻട്രി ലെ channel context menu തുറക്കുന്നു.

2.2.2.2. ചാനൽ ആട്റിബ്യൂട്ടുകൾക്ക്

ഓരോ ചാനൽ layer attributes വളരെ സാദൃശ്യമുള്ള അവരുടെ സ്വന്തം ഗുണവിശേഷങ്ങൾ, പട്ടികയിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു:

ചാനൽ ദൃശ്യപരത
ഓരോ ചാനൽ സ്വതവേ അതുവഴി ഓരോ വർണ്ണ മൂല്യം ദൃശ്യമാണ്. ഇത് ഒരു "open eye" ഐക്കൺ തന്നെ തെളിവാണ്. (ചാനൽ ദൃശ്യമല്ലെങ്കിൽ ബഹിരാകാശ) കണ്ണ്-ചിഹ്നത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് ചാനലിന്റെ ദൃശ്യപരത ടോഗിൾ ചെയ്യും.

ചെയിൻ ചാനലുകൾ
നിരക്കു മാസ്കുകൾ (ചാനൽ ലിസ്റ്റ് താഴെ പുതിയ ചാനലുകൾ) പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന ചാനലുകൾ "chain" ചിഹ്നം ഉപയോഗിച്ച് ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് ഗ്രൂപ്പുചെയ്യാനാകും ചെയ്യാം. അപ്പോൾ ഈ ചാനലുകൾ എല്ലാ പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ അതേ വിധത്തിൽ ബാധിച്ചു അവരിൽ ആരെങ്കിലും പ്രയോഗിച്ചു. പ്രാഥമിക നിറം ചാനലുകൾ (ചാനൽ ലിസ്റ്റ് മുകൾ ഭാഗത്ത് സ്വതവേ ചാനലുകൾ) വളരെ ഗ്രൂപ്പുചെയ്യാനാകും ചെയ്യാം. സ്ഥിരസ്ഥിതിയായി എല്ലാ നിറം ചാനലുകളും (ആൽഫ ചാനൽ) തിരഞ്ഞെടുത്തു, അവരുടെ ലിസ്റ്റ് എൻട്രികൾ പ്രമുഖമാക്കുന്നു. ഓപ്പറേഷൻ എല്ലാ ചാനലുകളും നടപ്പിലാക്കും. ഒരു ചാനൽ ലിസ്റ്റ് എൻട്രി ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് നിങ്ങളെ ഈ ചാനൽ നിർജ്ജീവമാക്കി കഴിയും. colorizing പോലുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഒരു പാളി തിരഞ്ഞെടുത്തു ("grouped") മാത്രം ചാനലുകളിലേക്ക് പ്രയോഗിക്കും. ലിസ്റ്റ് എൻട്രി വീണ്ടും ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് ചാനൽ പ്രവർത്തനസജ്ജമാക്കും.

ലഘുചിത്രം
ഒരു ചെറിയ പ്രിവ്യൂ-ഐക്കൺ ചാനലിന്റെ പ്രാബല്യത്തിൽ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. ഒരു നിരക്കു മാസ്ക് ന് ഈ പ്രിവ്യൂ അതിൽ ഇറങ്ങി ക്ലിക്ക് കൈവശമുള്ള വലുതായ കഴിയും.

ചാനൽ പേര്
ചിത്രം അദ്വിതീയ ആയിരിക്കണം ചാനൽ പേര്. ഒരു നിരക്കു മാസ്ക് ചാനലിന്റെ പേര് ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലൂടെ Double- നിങ്ങൾ അത് എഡിറ്റ് അനുവദിക്കും. പ്രാഥമിക ചാനലുകൾ (റെഡ്, ഗ്രീൻ, ബ്ലൂ, ആൽഫ) പേരുകൾ മാറ്റാൻ കഴിയില്ല.

> **ശ്രദ്ധിക്കുക**
> സജീവമാക്കി ചാനലുകൾ ഡയലോഗ് നീലനിറത്തിൽ (സാധാരണയായി) എടുത്തുകാട്ടിയ ദൃശ്യമാകും. പട്ടികയിൽ ഒരു ചാനലിലേക്ക് ക്ലിക്ക് എങ്കിൽ ഇതേ ചാനൽ സജീവമാക്കുന്നതിനും ടോഗിൾ. ഒരു കളർ ചാനൽ ചുവപ്പ്, നീല, പച്ച അപ്രാപ്തമാക്കുന്നു കഠിനമായ ഉണ്ട്. ഉദാഹരണത്തിന് നിങ്ങൾക്ക് നീല ചാനൽ അപ്രാപ്തമാക്കുകയാണെങ്കിൽ, ചിത്രം ചേർത്തു ഇപ്പോൾ നിന്നുള്ള എല്ലാ പിക്സലുകൾ നീല ഘടകം ഇല്ല, അങ്ങനെ ഒരു വെളുത്ത പിക്സൽ മഞ്ഞ തീർക്കുന്ന നിറം ഉണ്ടാകും.

2.2.2.3. ചാനലുകൾ കൈകാര്യം

ചാനൽ ലിസ്റ്റ് കീഴിൽ നീ ചാനൽ ലിസ്റ്റ് ചില അടിസ്ഥാന പ്രവർത്തനങ്ങൾ നിർവ്വഹിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നത് ബട്ടണുകൾ ഒരു കൂട്ടം.

ചാനൽ എഡിറ്റ് ഗുണവിശേഷതകൾ
നിരക്കു മാസ്കുകൾ മാത്രം ലഭ്യം. ഇവിടെ നിങ്ങൾ Channel name മാറ്റാൻ കഴിയും. മറ്റ് രണ്ട് മാനദണ്ഡങ്ങൾ ചിത്രം വിൻഡോയിൽ ചാനൽ ദൃശ്യപരത ബാധിക്കുന്ന; അവർ Opacity ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ മാസ്ക് ആവശ്യമായ നിറം നിയന്ത്രിക്കാൻ. നിറം ബട്ടണിൽ ക്ലിക്കിൽ ജിമ് നിറം സെലക്ടർ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു തുടർന്ന് നിങ്ങൾക്ക് മാസ്ക് നിറം മാറ്റാൻ കഴിയും.

പുതിയ ചാനൽ
ഇവിടെ ഒരു പുതിയ ചാനൽ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. പ്രദർശിപ്പിച്ച ഡയലോഗ് Opacity സജ്ജമാക്കാനും നിരക്കു പ്രതിനിധാനം ചെയ്യാൻ സ്വരൂപത്തിൽ നിറം മാസ്ക് അനുവദിക്കുന്നു. (നിങ്ങൾ ചാനൽ മെനു New Channel ബട്ടൺ ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ മുമ്പ് ക്ലിക്ക് Shift കീ അമർത്തിയാൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഓപ്ഷനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഈ പുതിയ ചാനൽ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും). ഈ പുതിയ ചാനൽ ഒരു ചാനലിലേക്ക് മാസ്ക് (ഒരു നിര മാസ്ക്) ചിത്രം മേൽ പ്രയോഗിക്കുന്നു. Selection Mask കാണുക

ചാനൽ ഉന്നയിക്കുക

നിരക്കു മാസ്കുകൾ വേണ്ടി മാത്രം ലഭ്യം: നിങ്ങൾ ഇവിടെ ചാനൽ പട്ടികയിൽ ഒരു ലെവൽ ഇട്ടു കഴിയും. പട്ടികയിൽ മുകളിൽ ചാനൽ നീക്കാൻ അമർത്തുക Shift കീ.

ലോവർ ചാനൽ
നിങ്ങൾക്ക് ഇവിടെ പട്ടികയിൽ ഒരു ലെവൽ താഴേക്ക് ചാനൽ വെച്ചു കഴിയും. ലിസ്റ്റിൽ അടിയിലേക്ക് ചാനൽ നീക്കാൻ Shift കീ അമർത്തുക.

തനിപ്പകർപ്പ് ചാനൽ
നിങ്ങൾക്ക് ഇവിടെ സജീവമായ ചാനലിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. പുതിയ ചാനലിന്റെ നാമം ഒരു നമ്പറിൽ പേരിനവസാനം ആണ്.

> **സൂചന**
> നിങ്ങൾക്ക് ഒരു നിറം ചാനൽ അഥവാ ആൽഫാ ചാനൽ തനിപ്പകർപ്പ് കഴിയും. ഇത് അവരിൽ ഒരു പകർപ്പ് സൂക്ഷിക്കാൻ പിന്നീട് ഒരു ചിത്രം ഒരു നിര അവരെ ഉപയോഗിക്കുന്നതിന് ഒരു എളുപ്പ മാർഗ്ഗമാണ്.

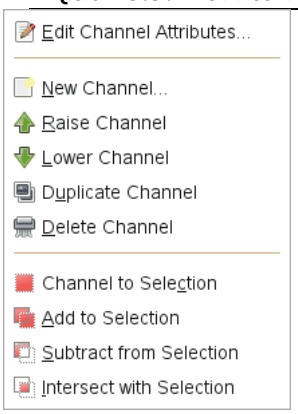
തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിലേക്ക് ചാനൽ
ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു നിര ആകുവാൻ ചാനൽ മാറ്റാൻ കഴിയുന്ന. സ്വതവേ ഒരു ചാനലിലേക്ക് കഥകളിയുടെ നിരക്കു ഏതെങ്കിലും മുൻ സജീവ നിരക്കു മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു. ഇത് നിയന്ത്രണം കീകൾ ക്ലിക്കുചെയ്ത് മാറ്റാൻ സാധ്യതയുണ്ട്.

- Shift : ഒരു ചാനലിലേക്ക് കഥകളിയുടെ നിരക്കു മുൻ സജീവ നിരക്കു ചേർത്തു. തിരഞ്ഞെടുപ്പിനായി ഇരുവരും നിന്ന് ലയിക്കുമ്പോഴോ.
- Ctrl : തിരഞ്ഞെടുപ്പിനായി മുമ്പ് സജീവ നിന്ന് ഒരു ചാനലിലേക്ക് കഥകളിയുടെ തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ കുറയ്ക്കല്സാധ്യമാക്കുക ആണ്.
- Shift + Ctrl : തിരഞ്ഞെടുപ്പിനായി മുമ്പ് സജീവമല്ലാത്ത ഒരു ചാനലിലേക്ക് കഥകളിയുടെ നിരക്കു യെ ആണ്. മാത്രം പാർട്സുകളും സൂക്ഷിച്ചിരിക്കുന്നത്.

ചാനൽ ഇല്ലാതാക്കുക
നിരക്കു മാസ്കുകൾ വേണ്ടി മാത്രം ലഭ്യം: നിങ്ങൾ ഇവിടെ സജീവ ചാനൽ ഇല്ലാതാക്കാൻ കഴിയും.

2.2.2.4. ചാനലുകൾ സന്ദർഭ മെനു

ചിത്രം 15.9. ചാനൽ സന്ദർഭ മെനു



പൊതു അവലോകനം
നിങ്ങൾ ഒരു channel ലഘുചിത്രം റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ചാനൽ സന്ദർഭ മെനു ലഭിക്കും. ഈ മെനുവിൽ ഡയലോഗ് ബട്ടണുകൾ ലഭ്യമല്ല ആ ആയി ചാനലുകൾ ഒരേ ഓപ്പറേഷൻസ് നൽകുന്നു. ഒരു വ്യത്യാസം മാത്രം അവരിൽ ഓരോ മെനുവിൽ സ്വന്തം എൻട്രി ഇല്ലാത്തവർ നിരക്കു പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കായുള്ള രൂപാന്തരം കുറിച്ചായിരുന്നു.

ചാനൽ എഡിറ്റ് ഗുണവിശേഷതകൾ, പുതിയ ചാനൽ, ചാനൽ ഉന്നയിക്കുക, ലോവർ ചാനൽ, തനിപ്പകർപ്പ് ചാനൽ, ചാനൽ ഇല്ലാതാക്കുക
Managing channels കാണുക.

തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിലേക്ക് ചാനൽ
ചാനൽ കഥകളിയുടെ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഒന്നും മുൻ സജീവ നിരക്കു മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു.

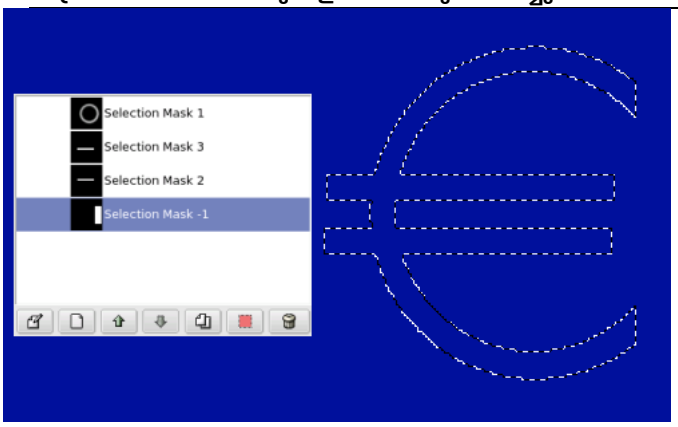
തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ചേർക്കുക
ചാനൽ കഥകളിയുടെ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മുൻ സജീവ നിരക്കു ചേർത്തു. തിരഞ്ഞെടുപ്പിനായി ഇരുവരുടെയും ലയിപ്പിക്കുന്നു.

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ നിന്ന് കുറയ്ക്കേണ്ട
തിരഞ്ഞെടുപ്പിനായി മുൻ സജീവ നിരക്കു നിന്ന് ഒരു ചാനൽ കഥകളിയുടെ തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ കുറയ്ക്കല്സാധ്യമാക്കുക ആണ്.

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപയോഗിച്ച് കൂട്ടിമുട്ടുന്ന
തിരഞ്ഞെടുപ്പിനായി മുൻ സജീവ നിരക്കു ഉള്ള ഒരു ചാനൽ കഥകളിയുടെ നിരക്കു യെ ആണ്. മാത്രം പാർട്സുകളും സൂക്ഷിച്ചിരിക്കുന്നത്.

2.2.3. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാസ്കുകൾ

ചിത്രം 15.10. ചാനലുകളിൽ നിന്നും രചിച്ചു തിരഞ്ഞെടുപ്പ്.



ചാനലുകൾ നിങ്ങളുടെ ചെയ്തവ പുനഃസ്ഥാപിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. ചാനൽ ഡയലോഗിൽ നിങ്ങൾ നിരക്കു പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന ഒരു നഖചിത്രം കാണാൻ കഴിയും. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാസ്കുകൾ വെളുത്ത പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതും കറുത്ത പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുത്തിട്ടില്ല എവിടെ ഒരു ചാര ലെവൽ ചാനലിലേക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ പണിയാൻ ഒരു ഗ്രാഫിക്കല് മാർഗമാണ്. അതുകൊണ്ടു ചാര പിക്സൽ ഭാഗികമായും തിരഞ്ഞെടുത്തു. നിങ്ങൾ നിരക്കു തിരഞ്ഞെടുത്ത തിരഞ്ഞെടുത്ത തമ്മിലും ഉള്ള മിനുസമുള്ള സംക്രമണം ഭദ്രമാക്കുന്ന, അവരെ തോന്നുന്നുവോ. ഇത് നിങ്ങൾ നിരക്കു പൂരിപ്പിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ നിന്നുള്ള പശ്ചാത്തല

ഒരു വിഷയം വേർതിരിച്ചിരുന്ന ശേഷം അതിന്റെ ഉള്ളടക്കം മായ്ക്കാൻ സന്ദർഭത്തിലും വൃത്തികെട്ട pixelization പ്രഭാവം ഒഴിവാക്കാൻ പ്രധാനമാണ്.

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാസ്കുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു

ഒരു നിരക്കു മാസ്ക് തുടങ്ങാന് നിരവധി വഴികളുണ്ട്. PLACEHOLDER,-100765

2.2.3.1. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാസ്കുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു

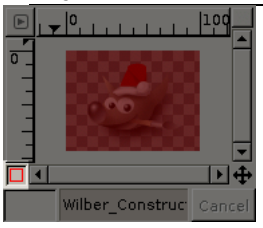
ഒരിക്കൽ ചാനൽ, ആരംഭിയ്ക്കുമ്പോൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത (നീലനിറത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു), ദൃശ്യമാണ് (ഡയലോഗിൽ കണ്ണ്-ഐക്കൺ), നിങ്ങൾ (നിറം ഒപാസിറ്റി ആട്രിബ്യൂട്ട്) ആഗ്രഹിക്കുന്ന പോലെ, നിങ്ങൾ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ ആരംഭിക്കാൻ കഴിയും പ്രദർശിപ്പിച്ച. ഉപയോഗിച്ച നിറങ്ങൾ പ്രധാനമാണ്. നിങ്ങൾ വെളുത്ത ചാര അല്ലെങ്കിൽ കറുത്ത പുറമെ ചില നിറം പെയിന്റ് എങ്കിൽ വർണ്ണ മൂല്യം (തേജസ്സ്) ഒരു ചാര (ഇടത്തരം, വെളിച്ചം, അല്ലെങ്കിൽ കടും) നിർവചിക്കാനുള്ള ഉപയോഗിക്കും. നിങ്ങളുടെ മാസ്ക് ചായം ചെയ്യുമ്പോൾ, PLACEHOLDER,-100766 ബട്ടൺ (Channel to Selection) ലുള്ള അല്ലെങ്കിൽ context menu നിന്നും ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒരു നിര അതു മാറ്റാൻ കഴിയുന്ന.
താങ്കൾക്ക് പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ച് മാത്രമല്ല മറ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് മാസ്കുകൾ പ്രവർത്തിക്കാനാകും. ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങൾ ഘനമായ അല്ലെങ്കിൽ പാറ്റേണുകൾ കൊണ്ട് ഏകതാനമായി പ്രദേശങ്ങൾ നിറയ്ക്കാൻ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാനാകും. നിങ്ങളുടെ ലിസ്റ്റിൽ പല നിരക്കു മാസ്കുകൾ ചേർക്കുന്നതിലൂടെ എളുപ്പത്തിൽ വളരെ സങ്കീർണമായ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ കമ്പോസുചെയ്ത്. ഒരാൾ ഒരു നിര മാസ്ക് ഒരു നിര ആണ് ഒരു പാളി ഒരു ചിത്രത്തിലേക്ക് പോലെ പറയാം.

ശ്രദ്ധിക്കുക

ഒരു നീണ്ട നിര മാസ്ക് സജീവമായാൽ നിങ്ങളെന്ന മാസ്ക് അല്ല ഇമേജ് ജോലിചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾ എല്ലാ നിരക്കു മാസ്കുകൾ നിർജ്ജീവമാക്കാനോ ഇമേജ് പ്രവർത്തിക്കാൻ. കണ്ണ് ഐക്കൺ നീക്കം ചെയ്ത് സ്വരൂപത്തിൽ മുഖംമൂടികൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് നിർത്താൻ പുറമേ മറക്കരുത്. എല്ലാ ആർജിബി ആൽഫ ചാനലുകൾ ആക്റ്റിവേറ്റ് ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കും എന്നു പരിശോധിക്കുക.

2.2.4. പെട്ടെന്ന് മാസ്ക്

ചിത്രം 15.11. സംഭാഷണം പെട്ടെന്ന് മാസ്ക്



ഒരു Quick Mask ഒരു നിര വരയ്ക്കാൻ താൽക്കാലികമായി ഉപയോഗിക്കും ഉദ്ദേശിച്ചുള്ള Selection Mask ആണ്. താൽക്കാലികമായി ഒരു സാധാരണ നിര മാസ്ക് വ്യത്യസ്തമായി നിരക്കു അതിന്റെ രൂപാന്തരം ശേഷം ചാനൽ പട്ടികയിൽ നിന്നും ഇല്ലാതാക്കും എന്നാണ്. അവർ പുരോഗമന സങ്കീർണ്ണമായ ഡ്രോയിംഗ് നിരക്കു ചെയ്യുന്നത്, ഉപയോഗിക്കുന്ന ഉള്ളപ്പോൾ selection tools ചിലപ്പോൾ അവരുടെ പരിധികൾ കാണിക്കും. ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, QuickMask ഉപയോഗിച്ച് വളരെ നല്ല ഫലങ്ങൾ നൽകാൻ കഴിയും ഒരു നല്ല ആശയമാണ്.

2.2.4.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

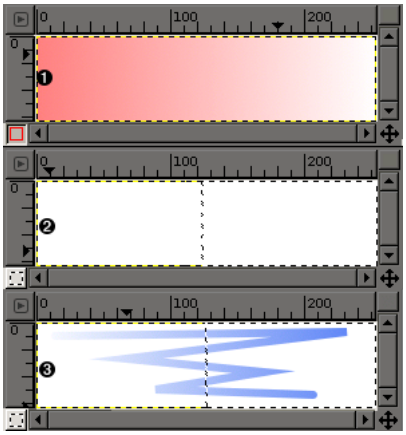
QuickMask വിവിധ വഴികളിലൂടെ സജീവമാക്കാം:

- Select → Toggle QuickMask: ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നും.
- ഇടത്-ചുവടെ ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് സ്ക്രീൻഷോട്ട് ചുവന്ന കാണിച്ചു.
- **Shift** + **Q** കുറുക്കുവഴി ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ.

2.2.4.2. ഒരു ദ്രുത മാസ്ക് സൃഷ്ടിക്കുന്നു

ഒരു Quick Mask തുടങ്ങാന്, ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ അടിയിൽ ഇടതുവശത്തെ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഒരു നിരക്കു നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് സജീവമായി എങ്കിൽ, അതിന്റെ ഉള്ളടക്കവും അതിർത്തി ഒരു അർദ്ധസുതാര്യ ചുവന്ന നിറം മൂടിയിരിക്കുന്നു സമയത്ത് മാറ്റമില്ലാതെ തോന്നുന്നു. യാതൊരു നിരക്കു സജീവമായിരുന്നു എങ്കിൽ എല്ലാ ഇമേജ് ഒരു അർദ്ധസുതാര്യ ചുവന്ന നിറം മൂടിയിരിക്കുന്നു. താഴെ ഇടത് ബട്ടണിൽ മറ്റൊരു ക്ലിക്കിൽ പെട്ടെന്നുള്ള മാസ്ക് നിർജ്ജീവമാക്കി ചെയ്യും.
ചാനൽ ഡയലോഗ് നിന്നും നിങ്ങൾ QMask പ്രത്യേകതകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക പേര് അല്ലെങ്കിൽ ലഘുചിത്രം ക്ലിക്ക് ഇരട്ട. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ Opacity അതിന്റെ നിറയുന്നത് നിറം മാറ്റാൻ കഴിയും. ഓരോ നിമിഷവും നിങ്ങൾ QMask മുന്നിൽ കണ്ണ് ഐക്കൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് മാസ്ക് മറയ്ക്കാം.
അതിനാൽ നിങ്ങൾ മാസ്ക് വർദ്ധിപ്പിക്കും ബ്ലാക്ക് വഴി പരിമിതമായ പ്രദേശത്ത് കുറയ്ക്കുന്നതിനായി വൈറ്റ് അല്ലെങ്കിൽ ചാര ഉപയോഗിക്കണം മാസ്ക്, ചാര ടോണുകൾ യിൽ ആണ്. വെളിച്ചം അല്ലെങ്കിൽ ഇരുണ്ട ചാര ചായം ഏരിയ ഭദ്രമാക്കുന്ന പോലെ നിരക്കു പരിവർത്തന പ്രദേശങ്ങൾ ആയിരിക്കും. നിങ്ങളുടെ മാസ്ക് തയ്യാറാണ്, ചിത്രം വിൻഡോയിൽ അടിയിൽ ഇടതുവശത്തെ ബട്ടൺ വീണ്ടും ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് പെട്ടെന്നുള്ള മാസ്ക് ചാനൽ ലിസ്റ്റ് നീങ്ങി ഒരു നിര പരിവർത്തനം ചെയ്യും. പെട്ടെന്ന് മാസ്ക് ഉദ്ദേശ്യം നിരക്കു മാസ്കുകൾ മാനേജിങ് ആശങ്കപ്പെടാതെ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു നിര അതിന്റെ സംക്രമണം വരയ്ക്കാൻ ആണ്. അതു നിരക്കു ഉണ്ടാക്കി ഒരിക്കൽ മാത്രം അതിന്റെ ഉള്ളടക്കം നീക്കം ഉള്ളതിനാൽ (അല്ലെങ്കിൽ വിപരീത വിഷയം നിരക്കു എന്ന്) ഒരു ചിത്രത്തിലെ ഒരു വിഷയം ഒറ്റപ്പെടുത്താൻ ഒരു നല്ല മാർഗ്ഗമാണ്.

2.2.4.3. ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് ഉപയോഗിച്ച് പെട്ടെന്ന് മാസ്ക് ഉപയോഗിക്കുന്നു



വിവരണം

1. സജീവമാക്കി QuickMask ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് വിൻഡോയുടെ സ്ക്രീൻഷോട്ട്. കാലം Quickmask സജീവമായാൽ പോലെ എല്ലാ പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ അതിൽ നടക്കുന്ന. (വലത്) വെള്ള കറുത്ത (ഇടത്) നിന്നും ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് മാസ്ക് പ്രയോഗിച്ചിരിക്കുന്നു.
2. QuickMask ഇപ്പോൾ പ്രവർത്തനരഹിതമാക്കി. നിരക്കു പരിധിയിൽ ഗ്രേഡിയന്റ് മധ്യത്തിൽ ആണ് കാരണം നിരക്കു ചിത്രം (തീപ്പൊരി ഉറുമ്പുകൾ) വലത്തു പകുതി ഭാഗം ത്രിപുര.
3. പക്ഷാഘാതം ഇപ്പോൾ പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കി നിരക്കു സമയത്ത് ചേർത്തു. ഭയങ്കരമായവ! ഗ്രേഡിയന്റ്, ദൃശ്യമല്ല ആണെങ്കിലും, സജീവ എല്ലാ ഇമേജ് മേൽ തുടരുന്നു തിരഞ്ഞെടുത്ത നോൺ തിരഞ്ഞെടുത്ത മേഖലകളിൽ!

QuickMask ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ, ആജ്ഞാപിക്കുന്ന ന് പുരോഗമന നിരക്കു പണി സൂക്ഷിച്ചിരിക്കുന്ന ഒരു താൽക്കാലിക 8 ബിറ്റ് (0-255) ചാനൽ, സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ഒരു നിരക്കു ഇതിനകം നിലവിലുണ്ട് എങ്കിൽ മാസ്ക് നിരക്കു ഉള്ളടക്കത്തിൽ ആരംഭിയ്ക്കുമ്പോൾ. QuickMask സജീവമാക്കി കഴിഞ്ഞാൽ, ചിത്രം ഒരു ചുവന്ന അർദ്ധസുതാര്യം മൂടുപടം മൂടപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു. ഈ ഒരു ഇതര തിരഞ്ഞെടുത്ത പിക്സലുകൾ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. ഏത് paint tool QuickMask ന് നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കാൻ ഉപയോഗിയ്ക്കാം. ഭാവിയിൽ അവർ തിരഞ്ഞെടുത്ത സ്ഥലം നിർവചിക്കാനുള്ള പ്രാപ്തരാക്കുകയെന്ന വൈറ്റ് ചാനൽ ഉള്ള വേണ്ട മാത്രം ഗ്രേസ്കെയിൽ നിറം ഉപയോഗിക്കുക. നിരക്കു ഉടൻ QuickMask ചെയ്യുമ്പോൾ പക്ഷെ അതിന്റെ താൽക്കാലിക ചാനൽ ഇനി ലഭ്യമാകില്ല പോലെ പ്രദർശിപ്പിക്കും.

സൂചന

ചിത്രം മെനു Select/Save to Channel തിരഞ്ഞെടുക്കുക ഒരു ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് Quickmask ചെയ്തു കൂടെ ലെ സംരക്ഷിക്കാൻ

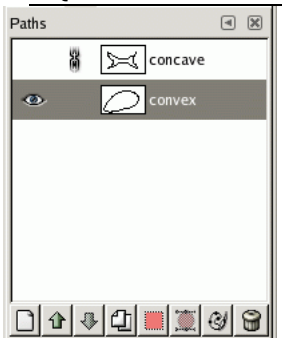
2.2.4.4. ഉപയോഗം

1. Open ഒരു ചിത്രം അല്ലെങ്കിൽ new document തുടങ്ങും.
2. ചിത്രം വിൻഡോയിൽ ഇടത്-ചുവടെ ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് Quickmask സജീവമാക്കുക. ഒരു നിരക്കു നിലവിലുണ്ട് എങ്കിൽ മാസ്ക് നിരക്കു ഉള്ളടക്കത്തിൽ ആരംഭിയ്ക്കുമ്പോൾ.
3. ഒരു drawing tool തിരഞ്ഞെടുക്കുക QuickMask ന് ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി നിറങ്ങൾ കൊണ്ട് അത് ഉപയോഗിക്കാൻ.
4. ചിത്രം വിൻഡോയിൽ ഇടത്-ചുവടെ ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് Quickmask നിർജ്ജീവമാക്കുക.

2.3. പാഥുകൾ സംഭാഷണം

നിങ്ങൾ ഒരു പാത എന്താണെന്ന് അറിയില്ലെങ്കിൽ ദയവായി വിഭാഗം 5, " പാഥുകൾ " കാണുക.

ചിത്രം 15.12. "Paths" ഡയലോഗ്



"Paths" ഡയലോഗ് പാതകൾ നിയന്ത്രിക്കാൻ, നിങ്ങൾ സൃഷ്ടിച്ചപ്പോൾ ഇല്ലാതാക്കാനോ അനുവദിച്ചുകൊണ്ട്, രക്ഷിക്കും നിന്നും തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ മുതലായവ നല്കുന്നു ഉപയോഗിക്കുന്നു

2.3.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Paths" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

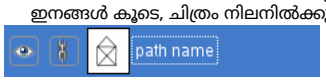
- Windows → Dockable Dialogs → Paths: ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്.
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും ക്ലിക്കുചെയ്ത് Add Tab → Paths തിരഞ്ഞെടുത്ത്,

Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഡയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിസ്റ്റ് ഉണ്ട്. Windows → Paths: ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നും "Paths" ഡയലോഗ് ഉണ്ടാകാം.

2.3.2. പാഥുകൾ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

ഓരോ പാത്ത് ഒറ്റ ചിത്രം ഉൾപ്പെടുന്നത്: പാതകളെ വെറും പാളികൾ പോലെ ചിത്രങ്ങൾ ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ട്. വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗ് നിലവിൽ സജീവ ചിത്രം പെടുന്ന എല്ലാ പാതകളെ ഒരു ലിസ്റ്റ് കാണിക്കുന്നു: മാറുന്നതിൽ ചിത്രങ്ങൾ ഡയലോഗ് പാതകളുടെ ഒരു വ്യത്യസ്ത ലിസ്റ്റ് കാണിക്കാൻ കാരണമാകുന്നു. വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗ് ഒരു "Layers, Channels, and Paths" ഡോക്കിൽ എംബഡഡ് എങ്കിൽ, ഡോക്ക് മുകളിൽ ചിത്രം മെനു സജീവ ചിത്രത്തിന്റെ പേര് കാണാൻ കഴിയും. (അല്ലെങ്കിൽ,

നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് മെനു ഡോക്കിലേയ്ക്ക് ടാബ് മെനുവിൽ നിന്ന് "Show Image Menu" തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട് ചേർക്കാൻ കഴിയും.)
നിങ്ങൾ ലയർ ഡയലോഗ് പരിചയമുണ്ട്, നിങ്ങൾക്ക് പാഥുകൾ ഡയലോഗ് നിരവധി മാർഗത്തിൽ സമാനമായ കാരണം, ഒരു തല ആരംഭം. ഓരോ പാത നാലു ഇനങ്ങൾ കൂടെ, ചിത്രം നിലനിൽക്കുന്ന എല്ലാ പാതകളെ ഒരു ലിസ്റ്റ് കാണിക്കുന്നു:



പാത ദൃശ്യപരത
ഒരു "open eye" ഐക്കൺ ഇത് അല്ലെങ്കിൽ പാത്ത് കാണാവുന്ന, ശൂന്യമായ ഇടമോ എങ്കിൽ. "Visible" പാത്ത് ഒരു പോറൽ ചിത്രം ഡിസ്പ്ലേ പാത്രമായി എന്നാണ്. അതു എന്തേ അല്ലെങ്കിൽ മറ്റുതരത്തിൽ റെൻഡർ അല്ലാതെ പാത്ത് യഥാർത്ഥത്തിൽ ചിത്രം പിക്സൽ ഡാറ്റ കാണിക്കില്ല. കണ്ണ്-symbol- ബഹിരാകാശത്ത് ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് പാത ദൃശ്യപരത ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നു.

ചെയിൻ പാതകൾ
ഇത് അല്ലെങ്കിൽ പാത രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ-ലോക്ക് ശൂന്യമായ ഇടമോ, ഒരു "chain" ചിഹ്നം കണ്ണ്-ചിഹ്നം-സ്പേസ് വലത് കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. "Transform-locked" അത് എല്ലാ രൂപാന്തരണങ്ങളെ (തോതൊപ്പിക്കലോടൊത്ത്, ഭ്രമണം, തുടങ്ങിയവ) ഒരേ വിധത്തിൽ ബാധിച്ചു എന്ന് ഘടകങ്ങൾ (പാളികൾ, ചാനലുകൾ തുടങ്ങിയവ) ഒരു സെറ്റ് ഫോമിന്റെ ഭാഗമായ എന്നാണ് അവരിൽ ആരെങ്കിലും പ്രയോഗിച്ചു. ചെയിൻ-ചിഹ്നം-ബഹിരാകാശത്ത് ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് പാതയുടെ രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ-ലോക്ക് നില ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നു.

പ്രിവ്യൂ ചിത്രം
പാത ഒരു സ്കെച്ച് കാണിക്കുന്ന ഒരു ചെറിയ പ്രിവ്യൂ-ഐക്കൺ. നിങ്ങൾ ഐക്കൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഒരു ഇമേജ് കയറി ഡ്രാഗ് ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഇത് ആ സ്വരൂപത്തിൽ പാത്ത് ഒരു പകർപ്പ് സൃഷ്ടിക്കും.

പാത പേര്
ചിത്രം അദ്വിതീയ ആയിരിക്കണം പാത്ത് പേര്. പേര് ഇരട്ട ക്ലിക്ക് നിങ്ങൾ അതു എഡിറ്റ് അനുവദിക്കും. നിങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുന്ന പേര് ഇതിനകം നിലവിലുണ്ട് എങ്കിൽ, ഒരു നമ്പർ സവിശേഷമാക്കുന്നതിനായി കൂട്ടിച്ചേർക്കാനുള്ള (ഉദാ "#1") ചെയ്യും.

ലിസ്റ്റ് നോൺ-ശൂന്യമാണെങ്കിൽ, ഏതു നിമിഷത്തിലും അവയവങ്ങളിൽ ഒന്നു അടിയിലായി ഡയലോഗ് മെനു അല്ലെങ്കിൽ ബട്ടണുകൾ ഉപയോഗിച്ച് അവതരിപ്പിക്കാനും ഏതെങ്കിലും ഓപ്പറേഷൻസ് വിഷയമാകും ഏത് ചിത്രം ന്റെ *active path*, ഇതാണ്: സജീവ പാതയിൽ എടുത്തുകാട്ടിയ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു ലിസ്റ്റ്. എൻട്രികൾ ഏതെങ്കിലും ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് സജീവ പാത ആക്കും.
ലിസ്റ്റിൽ ഏതെങ്കിലും എൻട്രി വലത്-ക്ലിക്ക് Paths Menu ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ഡയലോഗ് ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും വഴികളിലേക്ക് മെനു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

2.3.3. ബട്ടണുകൾ

എല്ലാ ഡയലോഗ് പാതകൾ ചുവടെയുള്ള ബട്ടണുകൾ വഴികളിലേക്ക് മെനു (വലത്-ക്ലിക്കുചെയ്ത് ആക്സസ് ഒരു പാത ലിസ്റ്റ് എൻട്രി) തുടർന്നും എൻട്രികൾ രൂപീകരിച്ചിരിക്കുന്നത് എന്നാൽ അവരിൽ ചിലരെ നിങ്ങൾ ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ സമയത്ത് മോഡിഫയർ കീകൾ ഇറക്കി പിടിച്ച് സംന്വാദിക്കാവുന്ന അധിക ഓപ്ഷനുകൾ ഉണ്ട്.

പുതിയ പാത
New Path കാണുക. Shift കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക നിങ്ങൾ പുതിയ (ശൂന്യം) പാത്ത് ഒരു പേര് നൽകുക അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് ചെയ്യുന്നു.

പാത ഉന്നയിക്കുക
Raise Path കാണുക.

ലോവർ പാത
Lower Path കാണുക.

പാത ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ്
Duplicate Path കാണുക.

തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിലേക്ക് പാത
ഒരു നിരക്കു കടന്നു പാത പരിവർത്തനം; ഒരു മുഴുവൻ വിശദീകരണത്തിനും Path to Selection കാണും. നിങ്ങൾ പുതിയ നിരക്കു നിലവിലുള്ള നിരക്കു ഇടപെടുകയോ വഴി സജ്ജമാക്കാൻ മോഡിഫയർ കീകൾ ഉപയോഗിക്കാം:

മോഡിഫയറുകൾ	**ആക്ഷൻ**
ഒന്നുമില്ല	നിലവിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കൽ പകരം
മാറ്റം	നിരക്കു ചേർക്കുക
Ctrl,	നിരക്കു നിന്ന് കുറയ്ക്കേണ്ട
മാറ്റം + **Ctrl,**	നിരക്കു കൂടെ കൂട്ടിമുട്ടുന്ന.

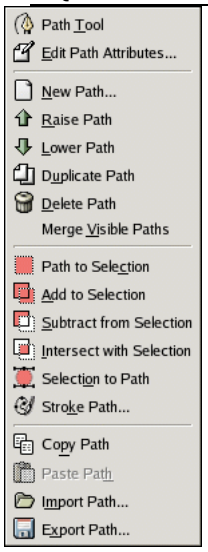
പാതയിലേക്കും തിരഞ്ഞെടുക്കൽ
Shift കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക Advanced Options ഡയലോഗ്, സാധാരണരീതിയിൽ ജിമ്പ് ഡെവലപ്പർമാർക്ക് മാത്രമേ ഉപയോഗപ്രദമായിരിക്കും ചെയ്യുന്നു.

പാതയിലൂടെ പെയിന്റ്
Stroke Path കാണുക.

പാത ഇല്ലാതാക്കുക
Delete Path നിലവിലെ തിരഞ്ഞെടുത്ത പാതയിൽ ഇല്ലാതാക്കുന്നു.

2.3.4. "Paths" സന്ദർഭ മെനു

ചിത്രം 15.13. "Paths" സന്ദർഭ മെനു



വഴികളിലേക്ക് മെനു വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗിൽ പട്ടികയിൽ ഒരു പാഥ് എൻട്രി ന്, അല്ലെങ്കിൽ പാതയിൽ ഡയലോഗ് ടാബ് മെനുവിൽ നിന്ന് മികച്ച എൻട്രി ("വഴികളിലേക്ക് മെനു") തിരഞ്ഞെടുത്താൻ വലത്-ക്ലിക്കുചെയ്ത് കൊണ്ടുവന്ന കഴിയും. ഈ മെനു നിങ്ങൾ പാതകൾ ബാധിക്കുന്ന ഓപ്പറേഷൻസ് ഏറ്റവും ആക്സസ്

നൽകുന്നു.

പാത ടൂൾ
Path Tool പാതകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നതും കൃത്രിമം ഉപയോഗിക്കുന്ന Path tool, സജീവമാക്കുന്നതിനായി, ഒരു ബദൽ മാർഗ്ഗം. ഇത് പണിസഞ്ചി നിന്ന്, അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി B (*Bézier* വേണ്ടി) ഉപയോഗിച്ച് സജീവമാക്കാം.

വഴി പ്രത്യേകതകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക
Edit Path Attributes നിങ്ങൾ പാത്ത് പേര് മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ചെറിയ ഡയലോഗ് ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ഈ double- ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് നാമം പട്ടികയിൽ വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗിൽ ചെയ്യാൻ കഴിയും.

പുതിയ പാത
New Path, ഒരു പുതിയ പാത സൃഷ്ടിക്കുന്നു വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗിൽ ലിസ്റ്റിൽ ചേർക്കുന്നു, അതു ഇമേജ് സജീവ പാത ചെയ്യുന്നു. അതു നിങ്ങൾക്കു പാത്ത് ഒരു പേര് അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾ ഒന്നും അത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും കുറച്ച് നൽകാൻ പാത ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കേണ്ടി വരും പുതിയ പാത, യാതൊരു നങ്കൂരം പോയിന്റുമായി സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്.

പാത ഉന്നയിക്കുക
Raise Path വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗിൽ പട്ടികയിൽ ഒറ്റ സ്ലോട്ട് കൂടുതൽ പാത നീക്കുന്നു. പട്ടികയിൽ ഒരു പാതയുടെ സ്ഥാനം യാതൊരു ഫങ്ഷണൽ പ്രാധാന്യമുള്ള, അതിനാൽ ഈ ലളിതമായി നിങ്ങൾ ഓർഗനൈസ് കാര്യങ്ങൾ സൂക്ഷിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നതിന് സൗകര്യമാണ്.

ലോവർ പാത
Lower Path വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗിൽ പട്ടികയിൽ ഒറ്റ സ്ലോട്ട് താഴത്തെ പാത നീക്കുന്നു. പട്ടികയിൽ ഒരു പാതയുടെ സ്ഥാനം യാതൊരു ഫങ്ഷണൽ പ്രാധാന്യമുള്ള, അതിനാൽ ഈ ലളിതമായി നിങ്ങൾ ഓർഗനൈസ് കാര്യങ്ങൾ സൂക്ഷിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നതിന് സൗകര്യമാണ്.

പാത ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ്
"Duplicate Path", സജീവ പാത ഒരു പകർപ്പ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു അതിന് തനതായ പേര് നൽകുന്നു, വഴികൾ ഡയലോഗിൽ ലിസ്റ്റിൽ ചേർക്കുന്നു, അതു ഇമേജ് സജീവ പാത ചെയ്യുന്നു. പകർപ്പ് യഥാർത്ഥ പാത പ്രകടമായിരുന്നു മാത്രമേ ദൃശ്യമാകൂ.

പാത ഇല്ലാതാക്കുക
Delete Path നിലവിലെ തിരഞ്ഞെടുത്ത പാതയിൽ ഇല്ലാതാക്കുന്നു.

ദൃശ്യം പാഥുകൾ ലയിപ്പിക്കുക
Merge Visible Paths ദൃശ്യമാകുന്ന ചിത്രം എല്ലാ പാതകൾ എടുക്കും (ആ, വഴികൾ ഡയലോഗിൽ "open eye" ചിഹ്നങ്ങൾ കാണിക്കാൻ എല്ലാം), ഒരേ പാതയുടെ ഘടകങ്ങൾ അവരെ തിരിക്കുക. നിങ്ങൾ സ്ട്രോക്ക് അവരെ എല്ലാവരും അങ്ങനെ തന്നേ മുതലായവ ചെയ്യണമെങ്കിൽ ഈ അസൗകര്യം വരാം

തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിലേക്ക് പാത; തിരഞ്ഞെടുക്കലിലേക്ക് ചേർക്കുക; തിരഞ്ഞെടുത്തതിന്റെ നിന്ന് കുറയ്ക്കേണ്ട; തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപയോഗിച്ച് കൂട്ടിമുട്ടുന്ന
ഈ കമാൻഡുകൾ എല്ലാം ഒരു നിര സജീവ പാത പരിവർത്തനം, തുടർന്ന് വ്യക്തമാക്കിയ വഴികളിൽ നിലവിലുള്ള നിരക്കു അത് സംയോജിപ്പിക്കുക. ("Path to Selection" നിലവിലുള്ള നിരക്കു ഉപേക്ഷിച്ച് മാർഗത്തിൽ നിന്ന് രൂപം ഒറ്റ അതിന് പകരം.) ആവശ്യമെങ്കിൽ, മാർഗ്ഗത്തിൽ ഏതൊരു അടയ്ക്കാത്ത ഘടകങ്ങൾ ഒരു വര ആദ്യ ആങ്കർ പോയിന്റ് അവസാന ആങ്കർ പോയിന്റ് ബന്ധിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് അടച്ചുകഴിഞ്ഞു. തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന നിരക്കു വേണ്ടി "marching ants" അടുത്തുനിന്ന് പാത പിന്തുടരുക, എന്നാൽ എഴുത്തുകുത്തുകളും തികഞ്ഞ പ്രതീക്ഷിക്കുന്നില്ല.

പാതയിലേക്കും തിരഞ്ഞെടുക്കൽ
ഈ പ്രവർത്തനം നിരവധി വഴികളിൽ ആക്സസ് ചെയ്യാം:

- , ഒരു ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്നും Select → To Path ആയി
- , വഴികൾ ഡയലോഗ് മെനുവിൽ നിന്നും Selection to Path ആയി.
- വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള Selection to Path ബട്ടൺ നിന്ന്.

Selection to Path ചിത്രം ൻറെ നിരക്കു നിന്ന് ഒരു പുതിയ പാത സൃഷ്ടിക്കുന്നു. മിക്കപ്പോഴും ഫലമായുണ്ടാകുന്ന പാത്ത് അടുത്തുനിന്ന് തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ "marching ants" പിന്തുടരും; എങ്കിലും കത്തുകളിൽ സാധാരണയായി തികഞ്ഞ കഴിയില്ല.
ഒരു ഏകമാന പാതയിലേക്ക് ഒരു ദ്വിമാന നിരക്കു മാസ്ക് മാറ്റുമ്പോൾ ചില പകരം മാറിമറിഞ്ഞത് അൽഗോരിതങ്ങൾ കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നു: നിങ്ങൾ ചുവടെയുള്ള Selection to Path ബട്ടൺ . അമർത്തിക്കൊണ്ട് Shift കീ പിടിച്ച് ലഭ്യമാക്കുന്ന അതു Advanced Options ഉപയോഗിച്ച് നടക്കുന്ന വഴി, ഭേദഗതി പാഥുകൾ ഡയലോഗ്. നിങ്ങൾക്ക് എല്ലാ നിഗൂഢ പേരുകൾ, 20 വ്യത്യസ്ത ഓപ്ഷനുകൾ ചരങ്ങളും സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന വിപുലമായ ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗ്, ചെയ്യുന്നു. വിപുലമായ ഓപ്ഷനുകൾ ശരിക്കും ഡെവലപ്പർമാർക്ക് മാത്രമേ ഉദ്ദേശിച്ചിട്ടുള്ള, അവരോട് സഹായിക്കാൻ ഈ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ പാഠത്ത് പോകുന്നു. പൊതുവെ പറഞ്ഞാൽ, Selection to Path അതിൽ നിങ്ങൾ പ്രതീക്ഷിക്കുന്നില്ല എന്തു ചെയ്യും, നിങ്ങൾ (നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പക്ഷം) എങ്ങനെ അതു ചെയ്തു വിഷമിക്കേണ്ടതില്ല ആവശ്യമില്ല.

സ്ട്രോക്ക് പാത
ഈ പ്രവർത്തനം നിരവധി വഴികളിൽ ആക്സസ് ചെയ്യാം:

- , ഒരു ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്നും Edit → Stroke Path ആയി
- , വഴികൾ ഡയലോഗ് മെനുവിൽ നിന്നും Stroke Path ആയി.
- വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള Paint along the path ബട്ടൺ നിന്ന്.
- പാത ടൂളിനായി ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ൽ Stroke Path ബട്ടണിൽ നിന്ന്.

"Stroke Path" ലൈൻ ശൈലികളും അതാണെന്ന് ഓപ്ഷനുകൾ വൈവിധ്യമാർന്ന അനുമതി, ചിത്രത്തിന്റെ സജീവ പാളി സജീവമായ പാത റെൻഡർ. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Stroking വിഭാഗം കാണുക.

വഴിയും പകർത്തുക
Copy Path പകർപ്പുകൾ വഴികളിലേക്ക് ക്ലിപ്ബോർഡ് ലേക്ക് സജീവ പാത്ത്, മറ്റൊരു ചിത്രം ഒട്ടിക്കുകയും പ്രാപ്തരാക്കുകയെന്ന.

സൂചന
നിങ്ങൾക്ക് പകർത്തി ടാർഗെറ്റ് ചിത്രം പ്രദർശന കടന്നു വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗ് നിന്ന് അതിന്റെ ഐക്കൺ ഇഴച്ച് ഒരു പാത്ത് ഒട്ടിക്കാൻ കഴിയും.

കുറിപ്പ്
നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് ഒരു വഴിയും പകർത്തുക, അത് കാണാൻ കഴിയില്ല. നിങ്ങൾ പാത ഡയലോഗിൽ ദൃശ്യമാക്കാൻ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.

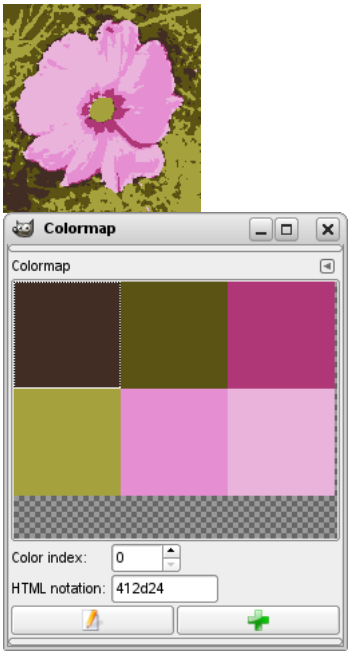
ഒട്ടിക്കുക പാത
Paste Path പാത ക്ലിപ്ബോർഡ് ഉള്ളടക്കം നിന്ന് ഒരു പുതിയ പാത സൃഷ്ടിക്കുന്നു, വഴികൾ ഡയലോഗിൽ ലിസ്റ്റിൽ ചേർക്കുന്നു, അതു ഇമേജ് സജീവ പാത ചെയ്യുന്നു. പാതയൊന്നും മുമ്പ് ക്ലിപ്ബോർഡിലേക്ക് പകർത്തി എങ്കിൽ, മെനു എൻട്രി സംവേദനക്ഷമരഹിത ആയിരിക്കും.

ഇംപോർട്ട് പാത
Import Path എസ്.വി.ജി. ഫയലിൽ നിന്നും ഒരു പുതിയ പാത സൃഷ്ടിക്കുന്നു: അത് നിങ്ങൾക്ക് ഫയൽ നാവിഗേറ്റ് അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഡയലോഗ് മാറികിട്ടി. എസ്.വി.ജി. ഫയലുകൾ വിവരങ്ങൾ അവർ എങ്ങനെ ജിമ്പ് പാതകൾ നൽകിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നത് വേണ്ടി Paths വിഭാഗം കാണുക.

കയറ്റുമതി പാത
Export Path ഒരു ഫയൽ പാത്ത് സംരക്ഷിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു: അതു നിങ്ങൾ ഫയൽ പേരും സ്ഥലവും വ്യക്തമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഡയലോഗ് സംരക്ഷിക്കുക ഒരു ഫയൽ മാറികിട്ടി. നിങ്ങൾക്ക് പിന്നീട് Import Path കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഏത് ജിമ്പ് ഇമേജ് ഈ പാത ചേർക്കാൻ കഴിയും. പാതകൾ സംരക്ഷിക്കുന്നത് ഉപയോഗിക്കുന്ന ഫോർമാറ്റ് എസ്.വി.ജി.; ഈ അത്തരം Sodipodi അല്ലെങ്കിൽ Inkscape വെക്റ്റർ-ഗ്രാഫിക്സ് പ്രോഗ്രാമുകളും നിങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുക പാതകളെ ഇംപോർട്ട് കഴിയും എന്നാണ്. എങ്ങനെയാണ് അവർ ജിമ്പ് പാതകളെ നൽകിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നത് എസ്.വി.ജി. ഫയലുകൾ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Paths വിഭാഗം കാണുക.

2.4. Colormap സംഭാഷണം

ചിത്രം 15.14. 6 നിറങ്ങളിൽ അതിന്റെ Colormap ഡയലോഗ് ഗണമാണോയെന്നത് ചിത്രം



Colormap (സൂചികയിലാക്കിയത് പാലറ്റ് ഒരു മികച്ച പേര് ആണ്) ഡയലോഗ് ഗണമാണോയെന്നത് ചിത്രത്തിന്റെ colormap എഡിറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു. (സജീവമായ ചിത്രത്തിന്റെ മോഡ് പകരം ഇൻഡെക്സ് ആർജിബി അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രേസ്കെയിൽ ആണെങ്കിൽ, ഡയലോഗ് ശൂന്യമായ ഉപയോഗയോഗ്യമല്ലാതെയായിട്ടുണ്ട്.) ഇതൊരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി Dialogs and Docking ന് വിഭാഗം കാണുക.

2.4.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Colormap" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- ചിത്രം മെനുവിൽ നിന്ന്: Windows → Dockable Dialogs → Colormap;
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും ക്ലിക്കുചെയ്ത് Add Tab → Colormap തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഡയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിസ്റ്റ് ഉണ്ട്. Windows → Colormap: ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നും "Colormap" ഡയലോഗ് ഉണ്ടാകാം.

2.4.2. Colormaps സൂജികപത്രവും ചിത്രങ്ങൾ

ഗണമാണോയെന്നത് സ്വരൂപത്തിൽ, പകരം നേരിട്ട് ഓരോ നിറവും ചെയ്തുകൊണ്ടിരിക്കുന്നു (ആർജിബി ചെയ്ത് Grayscale ചിത്രങ്ങൾ സംഭവിക്കുന്നില്ല പോലെ), നിറങ്ങൾ പിക്സൽ പരോക്ഷമായ രീതി, ഒരു *colormap* വിളിച്ചു ലുക്ക് അപ്പ് പട്ടികയിൽ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്.
ആ പിക്സൽ വേണ്ടി കാണിച്ചിരിക്കണം ആ നിറം നിർണ്ണയിക്കാൻ, ജിമ്പ് ചിത്രം ന്റെ colormap ലെ സൂചിക തോന്നുന്നു. ഓരോ ഇൻഡെക്സ്ഡ് ചിത്രം സ്വന്തം സ്വകാര്യ colormap ഉണ്ട്. ജിമ് ഒരു colormap എൻട്രികളുടെ പരമാവധി എണ്ണം 256. പരമാവധി വലുപ്പത്തിലുള്ള colormap ഉണ്ടു 0 മുതൽ 255 ഓരോ സൂചിക എത്രവേണമെങ്കിലും ആർജിബി നിറങ്ങളുടെ നിയോഗിക്കുന്നു. അവർ ദൃശ്യമാകും സൂചിക അല്ലെങ്കിൽ ഓർഡർ നിയോഗിച്ചിട്ടുള്ള കഴിയുന്ന നിറങ്ങൾ നിയന്ത്രിയ്ക്കാനുള്ള വ്യവസ്ഥകളൊന്നും ഉണ്ട്: ഏതെങ്കിലും ഇന്ഡക്സ് ഏതെങ്കിലും നിറവും കഴിയും.
ഇത് colormap വർണ്ണങ്ങൾ ഗണമാണോയെന്നത് ചിത്രത്തിനായുള്ള *only colors available* (നിങ്ങൾ colormap പുതിയ നിറങ്ങൾ ചേർക്കാതിരുന്നാൽ എന്നോ,) ആകുന്നു ഗ്രഹിക്കാൻ പ്രധാനമാണ്. ഈ പല ജിമ്പ് ഓപ്പറേഷൻസ് ഒരു പ്രധാന പ്രഭാവം ഉണ്ട്, ഉദാഹരണത്തിന്: ഒരു പാറ്റേൺ ഫിൽ ലെ ജിമ്പ് സാധാരണയായി colormap കൃത്യമായി ശരിയായ നിറങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയില്ല, അങ്ങനെ അത് ലഭ്യമായ അടുത്തുള്ള നിറം ഉപയോഗിച്ച് അവരെ ഏകദേശം ചെയ്യും. ഇത് ചിലപ്പോൾ Quantization അറിയപ്പെടുന്നത്. colormap വളരെ പരിമിതമായ അല്ലെങ്കിൽ മോശമായി തിരഞ്ഞെടുക്കപ്പെട്ടവളാണെങ്കിൽ ഈ എളുപ്പത്തിൽ വളരെ പാവപ്പെട്ട ചിത്രത്തിന്റെ നിലവാരം ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ കഴിയും.
Colormap ഡയലോഗ് ഒന്നുകിൽ പുതിയ എൻട്രികൾ സൃഷ്ടിച്ചുകൊണ്ട്, അല്ലെങ്കിൽ നിലവിലുള്ള എൻട്രികൾ നിറങ്ങൾ മാറ്റിക്കൊണ്ട്, ഒരു ചിത്രത്തിനായി colormap മാറ്റം അനുവദിക്കുന്നു. തന്നിരിക്കുന്ന ഒരു സൂചിക ബന്ധപ്പെട്ട നിറം മാറ്റുകയും, ആ സൂചിക നിയോഗിച്ചിട്ടുള്ള എല്ലാ പിക്സൽ ഒരു വർണ്ണ ഷിഫ്റ്റ് ആയി, ഇമേജ് മുഴുവൻ പ്രതിഫലിക്കും മാറ്റങ്ങൾ കാണും. എൻട്രികൾ അതിന്റെ മുതലായവ ലേക്ക് മുകളിലെ ഇടത് മൂലയിൽ 0, 1 എണ്ണുന്നു

2.4.3. Colormap ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് ഈ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച് നടത്താം തന്നേ:

ഒരു കളർ എൻട്രി ക്ലിക്ക്
: ഈ പണിസഞ്ചി കളർ ഏരിയ കാണുന്നത് പോലെ നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് നിറം ലേക്ക് ജിമ്പ് ന്റെ പുരോതല നിറം സജ്ജീകരിക്കുന്നു. തത്ഫലമായി ഈ നിറം നിങ്ങൾ ചെയ്യുന്ന അടുത്ത പെയിന്റിങ് ഓപ്പറേഷൻ ഉപയോഗിക്കും.

ഒരു കളർ എൻട്രി ന് Ctrl -click
: ഈ പണിസഞ്ചി കളർ ഏരിയ കാണുന്നത് പോലെ നിങ്ങൾ ന് -click Ctrl നിറം ലേക്ക് GIMP ന്റെ പശ്ചാത്തല നിറം സജ്ജീകരിക്കുന്നു.

ഒരു കളർ എൻട്രി ഇരട്ട-ക്ലിക്കുചെയ്യുക
: ഇത് നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് നിറം ലേക്ക് ജിമ്പ് ന്റെ പുരോതല നിറം സജ്ജീകരിക്കുന്നു, ഒപ്പം ഒരു പുതിയ നിറം ആ colormap എൻട്രി മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കളർ എഡിറ്റർ ചെയ്യുന്നു.

വർണ്ണ സൂചിക
: നിങ്ങൾക്ക് ഇവിടെ അതിന്റെ സൂചിക ടൈപ്പുചെയ്യുമ്പോൾ, അല്ലെങ്കിൽ വലതുവശത്ത് spinbutton ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങൾക്ക് മറ്റൊരു colormap എൻട്രി തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

എച്ച്ടിഎംഎൽ-നൊട്ടേഷൻ
: ഈ പ്രദേശത്ത് നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത colormap എൻട്രി നിയോഗിച്ചിട്ടുള്ള നിറം ഒരു ഹെക്സാ-കോഡ് പ്രാതിനിധ്യം (പോലുള്ള HTML ൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു) കാണിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് കളർ ഇവിടെ, പകരം ഒരു കളർ എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾക്ക് ചെയ്യണമെങ്കിൽ എഡിറ്റ് കഴിയും. HTML notation കാണുക

നിറം എഡിറ്റ്
: ഈ ബട്ടൺ (ഡയലോഗ് താഴത്തെ ഇടത് മൂലയിൽ) നിങ്ങൾ നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത colormap എൻട്രി നിറം മാറ്റുകയും അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കളർ എഡിറ്റർ ചെയ്യുന്നു. ഇഫക്ട് അത് ജിമ്പ് ന്റെ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം സജ്ജമാക്കുക ഇല്ല അല്ലാതെ എൻട്രി ഡബിൾ ക്ലിക്ക് സമാനമാണ്.

വർണം ചേർക്കുക
: ഈ ബട്ടൺ (ഡയലോഗ് താഴത്തെ വലത് കോണിലുള്ള) colormap പുതിയ നിറങ്ങൾ ചേർക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ബട്ടൺ, നിലവിലെ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, പണിസഞ്ചി കാണുന്നത് പോലെ colormap അവസാനത്തിലേക്ക് ചെയ്തപ്പോഴാണ് ചെയ്യും. നിങ്ങൾ Ctrl അമർത്തി ക്ലിക്കുചെയ്യുക പകരം പക്ഷം പണിസഞ്ചി നിന്ന് പശ്ചാത്തല നിറം ചേർക്കും. (Colormap 256 എൻട്രികൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന, അത് നിറഞ്ഞിരിക്കുന്നു, കൂടുതൽ ചേർക്കുന്നതിന് ശ്രമിക്കുന്ന ഫലമില്ല ഉണ്ടായിരിക്കും.)

സൂചന

നിങ്ങൾ ഒരു തെറ്റ് ഉണ്ടാക്കുന്നു എങ്കിൽ ആരുടെ colormap നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ പോയിന്റർ ഫോക്കസുചെയ്ത് അത് പഴയപടിയാക്കാനുമാകും മാറ്റി, തുടർന്ന് Ctrl + Z പ്രസും അല്ലെങ്കിൽ ഇമേജ് മെനുവിൽ Edit → Undo ശേഷമേ.

കുറിപ്പ്

ഈ ഡയലോഗ് ഗണമാണോയെന്നത് ചിത്രത്തിനായുള്ള colormap പന്തിന്റെ ഏറ്റവും കൂടുതലായി ഉപയോഗിക്കുന്ന രീതികൾ നൽകുന്നു. പോലുള്ള തീവ്രത /, ഹ്യൂയേ / സാച്ചുറേഷൻ, തുടങ്ങിയവ നിറം ഉപകരണങ്ങൾ, ഇൻഡെക്സ്ഡ് ചിത്രങ്ങളും ഓപ്പറേറ്റ് ചെയ്യരുത്. അങ്ങനെ ചെയ്യുന്നത് കുറച്ച് plug- ഇന്നുകൾ, "Normalize", "VColor Enhance", ഒപ്പം "Stretch Contrast" ഓപ്പറേഷൻസ് ഉൾപ്പെടെ ഉണ്ട്, അതു പോലെ മറ്റുള്ളവരെ സൃഷ്ടിക്കാൻ സാധ്യമാണ്.

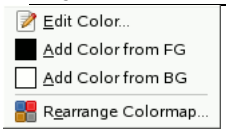
കുറിപ്പ്

നിങ്ങൾ Colormap കാര്യമാണ് ഒരു നിറത്തിൽ ഗണമാണോയെന്നത് ചിത്രം വരയ്ക്കാൻ എങ്കിൽ ജിമ്പ് Colormap ഏറ്റവും സമാനമായ നിറം ഉപയോഗിക്കും.

2.4.4. Colormap സന്ദർഭ മെനു

Colormap ഒരു നിറം വലത്-ക്ലിക്ക് ഈ നിറം തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഒരു pop- അപ് ഉപമെനുവുണ്ട് തുറക്കുന്നു:

ചിത്രം 15.15. Colormap സന്ദർഭ മെനു



നിറം എഡിറ്റ്
: ഈ കമാൻഡ് നിറം പരിഷ്ക്കരിക്കുക അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കളർ സെലക്ടർ തുറക്കുന്നു.

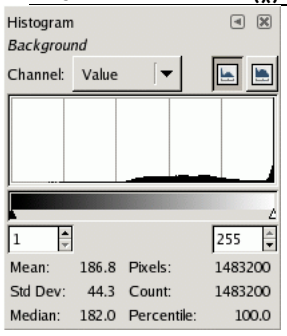
FG നിന്ന് വർണം ചേർക്കുക
: ഈ കമാൻഡ് പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കി ഇൻഡെക്സ്ഡ് പാലറ്റ് 256 കുറവ് നിറങ്ങൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു മാത്രമേ. പണിസഞ്ചി പശ്ചാത്തലം കളർ കളർ മാപ്പ് പ്പെടുന്നു.

ബൾഗേറിയ ൽ വർണം ചേർക്കുക
: ഈ കമാൻഡ് പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കി ഇൻഡെക്സ്ഡ് പാലറ്റ് 256 കുറവ് നിറങ്ങൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു മാത്രമേ. പണിസഞ്ചി പശ്ചാത്തലം കളർ കളർ ലിസ്റ്റ് പ്പെടുന്നു.

Colormap പുനഃക്രമീകരിക്കുക
: Colormap പുനഃക്രമീകരിക്കുക: ഈ കമാൻഡ് ??? വിശദീകരിച്ചിട്ടുണ്ട്.

2.5. ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ഡയലോഗ്

ചിത്രം 15.16. ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ഡയലോഗ്



ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ഡയലോഗ് സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു നിറം മൂല്യങ്ങളുടെ സ്ഥിതിവിവര വിതരണ കാണിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് *color balance* ശ്രമിക്കുന്ന ഈ വിവരങ്ങൾ പലപ്പോഴും ഉപയോഗപ്പെടുന്നു. എന്നാൽ ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ഡയലോഗ് വിവരദായക ആണ്: നിങ്ങൾ അതിനെ ഒന്നും ഇമേജ് മാറ്റങ്ങൾക്ക് കാരണമാകും. നിങ്ങൾ ഒരു ആമി അടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള നിറം തിരുത്തൽ നടത്തുകയും ചെയ്യണം, ഈ Levels ഉപകരണം.

2.5.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Histogram" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- Windows → Dockable Dialogs → Histogram: ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്.
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും ക്ലിക്കുചെയ്ത് Add Tab → Histogram തിരഞ്ഞെടുത്ത്,
- Colors → Info → Histogram: ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്.

Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഡയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിസ്റ്റ് ഉണ്ട്. Windows → Histogram: ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നും "Histogram" ഡയലോഗ് ഉണ്ടാകാം.

2.5.2. Histograms കുറിച്ച്

ജിമ്പ്, ഇമേജ് ഓരോ പാളി ഒന്നോ അതിലധികമോ നിറം ചാനലുകളിലേക്ക് ബാഗിലാക്കിയ കഴിയും: ഒരു ആർജിബി ചിത്രത്തിനായുള്ള കയറി ആർ, ജി, ബി ചാനലുകൾ; ഒരു ഗ്രേസ്കെയിൽ ഇമേജ് വേണ്ടി, ഒരു മൂല്യം ചാനലിലേക്ക്. സുതാര്യത പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല ലെയറുകളെയും ഒരു അധിക ചാനൽ, ആൽഫാ ചാനൽ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഓരോ ചാനൽ 0 മുതൽ 255 തീവ്രത അളവ് ഒരു പരിധി (പൂർണ്ണസംഖ്യയിലേക്ക് മൂല്യമേറിയ) പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. ഇപ്രകാരം, ഒരു കറുത്ത പിക്സൽ എല്ലാ നിറം ചാനലുകളിൽ 0 പാതയൊരുക്കുന്നുണ്ട്; 255 ഒരു വെളുത്ത പിക്സൽ എല്ലാ നിറം ചാനലുകളുടെ. സുതാര്യമായ പിക്സൽ ആൽഫാ ചാനലിൽ 0 പാതയൊരുക്കുന്നുണ്ട്; 255 പ്രകാരം അസാധ്യമാണ് പിക്സൽ.
ആർജിബി ചിത്രങ്ങളിൽ, അതു ഒരു മൂല്യം "pseudochannel " നിർവ്വചിക്കുന്നതിന് ഉള്ളിടത്തോളം. ഇതൊരു യഥാർത്ഥ നിറം ചാനൽ അല്ല: അത് ചിത്രത്തിന്റെ നേരിട്ട്

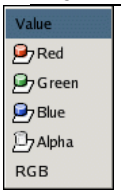
സംഭരിച്ചിരിക്കുന്ന ഏതൊരു വിവരങ്ങൾക്ക് ഇല്ല. പകരം, ഒരു പിക്സൽ മൂല്യം സമവാക്യം `V = max(R,G,B)` വഴി കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. അടിസ്ഥാനപരമായി, മൂല്യം നിങ്ങൾ ഗ്രേസ്കെയിൽ മോഡിലേക്ക് ചിത്രം പരിവർത്തനം ചെയ്താൽ ആ പിക്സൽ ചെയ്തത് ലഭിക്കും എന്താണ്.
ചാനലുകളിൽ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക്, ??? പരിശോധിക്കുക.

2.5.3. ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

സജീവ പാളി Name ഡയലോഗ് മുകളിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു.

ചാനൽ

ചിത്രം 15.17. ആൽഫാ ചാനലുമായി ഒരു ആർജിബി ലെയർ ചാനൽ ഓപ്ഷനുകൾ



ഇത് നിങ്ങൾ ഏത് ഉപയോഗിക്കാൻ ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. സാദ്ധ്യതകൾ സജീവ പാളി പാളി തരം ആശ്രയിക്കുന്നത്. ഇവിടെ നിങ്ങൾ കണ്ടേക്കാം എൻട്രികൾ, അവർ അതു എന്തു:

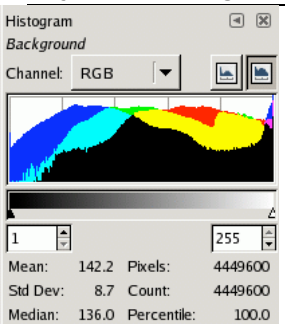
വില
: ആർജിബി ആൻഡ് ഗ്രേസ്കെയിൽ ചിത്രങ്ങളിൽ, ഈ പാളി ഉടനീളം തെളിച്ചം മൂല്യങ്ങൾ വിതരണം കാണിക്കുന്നു. ഒരു ഗ്രേസ്കെയിൽ ഇമേജ്, ഈ ഇമേജ് ഡാറ്റ നിന്ന് നേരിട്ട് വായിക്കാം. ഒരു ആർജിബി ഇമേജ് അവർ മൂല്യം pseudochannel നിന്ന് കൊണ്ടുപോയിരുന്നു.
ഗണമാണോയെന്നത് ചിത്രം വേണ്ടി "Value" ചാനൽ യഥാർത്ഥത്തിൽ ഓരോ colormap സൂചികയ്ക്കുവേണ്ടി ആവൃത്തിയുള്ള വിതരണം കാണിക്കുന്നു: അതുകൊണ്ട്, ഒരു യഥാർത്ഥ നിറം ഹിസ്റ്റോഗ്രാം പകരം ഒരു "pseudocolor" ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ആണ്.

റെഡ്, ഗ്രീൻ, ബ്ലൂ
: ഈ മാത്രമേ ആർജിബി ചിത്രങ്ങൾ നിന്ന് പാളികൾ എഴുതണം. അവർ യഥാക്രമം റെഡ്, ഗ്രീൻ, അല്ലെങ്കിൽ നീല ചാനലുകൾക്കായി തീവ്രത അളവ് വിതരണം കാണിക്കും.

ആൽഫ
: ഈ അതാര്യത അളവ് വിതരണം കാണിക്കുന്നു. പാളി പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമായ (ആൽഫാ = 0) അല്ലെങ്കിൽ പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമല്ല (ആൽഫാ = 255) എങ്കിൽ, ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ഇടതുവശത്ത് ഒരൊറ്റ ബാർ അല്ലെങ്കിൽ വലത് അഗ്രം ഉൾപ്പെടും.

ആർജിബി

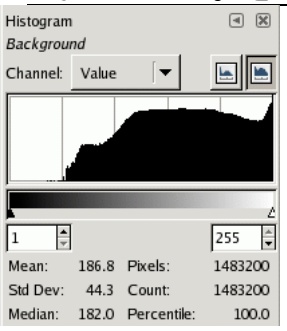
ചിത്രം 15.18. ആർ, ജി,, ബി ചാനലുകൾ സംയുക്തമായി histograms.



ആർജിബി പാളികൾ വേണ്ടി മാത്രം ലഭ്യം ഈ എൻട്രി, അങ്ങനെ ഒരു ഒറ്റ കാഴ്ചയിൽ നിറം വിതരണ വിവരങ്ങൾ കാണാം, സ്വഭാവമുള്ളതോ ആർ, ജി,, ബി histograms കാണിക്കുന്നു.

ലീനിയർ / ൊരുമാറാതിരിക്കുകൈ ബട്ടണുകൾ

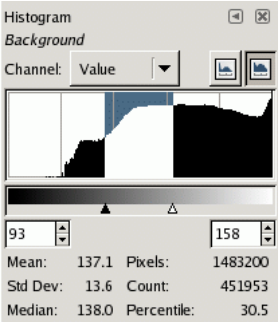
ചിത്രം 15.19. മുകളിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ഹിസ്റ്റോഗ്രാം, ൊരുമാറാതിരിക്കുകൈ മോഡിലേക്ക് മാറ്റി.



ഈ ബട്ടണുകൾ ആമി ഒരു ലീനിയർ അല്ലെങ്കിൽ ൊരുമാറാതിരിക്കുകൈ y അക്ഷത്തിൽ ഉപയോഗിച്ച് പ്രദർശിപ്പിക്കും എന്ന് നിർണ്ണയിക്കാൻ. ഫോട്ടോഗ്രാഫുകൾ നിന്ന് എടുത്ത ചിത്രങ്ങളിൽ, രേഖീയ മോഡ് ഏറ്റവും സാധാരണയായി ഉപയോഗപ്രദമായിരിക്കും. നിരന്തരമായ നിറം ഗണ്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ചിത്രങ്ങളിൽ, എങ്കിലും, ഒരു ലീനിയർ ഹിസ്റ്റോഗ്രാം പലപ്പോഴും ഒരൊറ്റ ബാർ കുത്തനെ ഒരു ചെയ്യും, ഒരു ൊരുമാറാതിരിക്കുകൈ ഹിസ്റ്റോഗ്രാം പലപ്പോഴും കൂടുതൽ സഹായിക്കും.

ശ്രേണി ക്രമീകരണം

ചിത്രം 15.20. ശ്രേണി പരിഹരിച്ചതിനുശേഷം ഡയലോഗ് വശം.



നിങ്ങൾ വിശകലനം, സംഭാഷണം ചുവടെ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന സ്റ്റാറ്റിസ്റ്റിക്സ്, മൂല്യങ്ങളുടെ പരിമിത പരിധി നിങ്ങളെ ആഗ്രഹിക്കുന്നെങ്കിൽ നിയന്ത്രിക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ മൂന്നു തരത്തിൽ വ്യാപ്തി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും:

- താഴ്ന്ന തലത്തിൽ നിന്ന് നിങ്ങൾക്ക് ആവശ്യമുള്ള ശ്രേണിയുടെ ഉയർന്ന തലത്തിലേക്ക്, ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ഡിസ്പ്ലേ പ്രദേശം ഉടനീളം പോയിന്റർ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രാഗ്.
- ആമി താഴെ സ്ലൈഡർ കറുത്ത അല്ലെങ്കിൽ വെള്ള ത്രികോണങ്ങളെ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രാഗ്.
- സ്ലൈഡർ (::: റേഞ്ച് മുകളിൽ വലത് എൻട്രി ശ്രേണിയുടെ താഴെ ഇടതുഭാഗത്ത് എൻട്രി) താഴെ spinbutton എൻട്രികൾ ഉപയോഗിക്കുക.

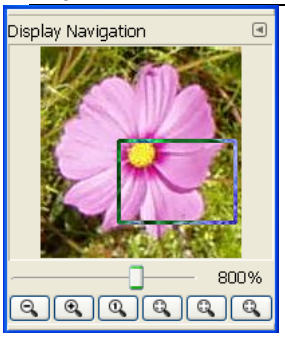
സ്ഥിതിവിവരക്കണക്കുകൾ

ഡയലോഗ് ചുവടെ ചില അടിസ്ഥാന സ്ഥിതിവിവരക്കണക്കുകൾ ചാനൽ മൂല്യങ്ങളുടെ വിതരണ വിവരിക്കുന്ന കാണിച്ചിരിക്കുന്ന, തിരഞ്ഞെടുത്ത പരിധിയിൽ ഒതുങ്ങുന്നു:

- Mean : തിരഞ്ഞെടുത്ത ചാനലിനെ ഇടവേള ശരാശരി മൂല്യം.
- Std Dev : സ്റ്റാൻഡേർഡ് ഡീവിയേഷൻ. ഇടവേള മൂല്യങ്ങളുടെ വിതരണത്തിൽ എത്ര സമീകൃത ഒരു ആശയം നൽകുന്നു.
- Median : ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു 100 കൊടുമുടികളിൽ ഇടവേള ലെ അമ്പതാം പീക്ക് മൂല്യം.
- Pixels : സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ലെ പിക്സലുകളുടെ എണ്ണം.
- Count : ഒരു കൊടുമുടി ലെ പിക്സലുകളുടെ എണ്ണം (നിങ്ങൾ ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ) അല്ലെങ്കിൽ ഇടവേള ലെ.
- Percentile : ഇടവേള ലെ പിക്സലുകളുടെ എണ്ണം തമ്മിലുള്ള അനുപാതം സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ലെ പിക്സൽ ആകെ എണ്ണം.

2.6. നാവിഗേഷൻ സംഭാഷണം

ചിത്രം 15.21. നാവിഗേഷൻ സംഭാഷണം



The Navigation dialog is designed to offer easy movement around the active image if the zoom is set higher than what the image window can display. If this is the case, there is an inversely colored rectangle that shows the location of the current view area in respect to the image.
To change the viewing region:

- Click and drag the rectangular area.
- Use **Shift** and mouse-wheel to move horizontally, **Alt** and mouse-wheel to move vertically. The mouse pointer must be on the rectangular area in the shape of a grabbing hand.

2.6.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Navigation" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- ചിത്രം മെനുവിൽ നിന്ന്: Windows → Dockable Dialogs → Navigation;
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും PLACEHOLDER,-100132 ഞെക്കി, Add Tab → Navigation തിരഞ്ഞെടുത്ത്,
- ചിത്രം-മെനുവിൽ നിന്ന്: View → Navigation window.
- നിങ്ങൾ ഇമേജ് വിൻഡോയുടെ വലത് താഴെയുള്ള കോണിൽ ഐക്കണിൽ (പക്ഷേ സൂം ഫംഗ്ഷനുകളും ഇല്ലാതെ) അത് കൂടുതൽ വേഗത്തിൽ ആക്സസ് ചെയ്യാം: PLACEHOLDER,-100135

2.6.2. നാവിഗേഷൻ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

സ്ലൈഡർ

It allows easy zoom level control, more precise than with the Zoom command. This slider can also be moved using the mouse wheel when the mouse pointer is on the slider, or **Ctrl** and mouse wheel when the mouse pointer is on the rectangular area.

ബട്ടണുകൾ

Zoom Out *Zoom In* ആൻഡ് *Zoom 1:1* സ്വയം വിശദീകരണ ആകുന്നു.

ചിത്രം പൂർണ്ണമായി ദൃശ്യമാകും അങ്ങനെ സൂം അനുപാതം ക്രമീകരിക്കുക

മൊത്ത ചിത്ര ജാലകത്തിൽ ദൃശ്യമാകും അങ്ങനെ അത് പോലെ സൂം അനുപാതം ക്രമീകരിക്കപ്പെടുത്തുന്നു.

അങ്ങനെ വിൻഡോ സയാഹ്ന ഉപയോഗിക്കുന്നു സൂം അനുപാതം ക്രമീകരിക്കുക

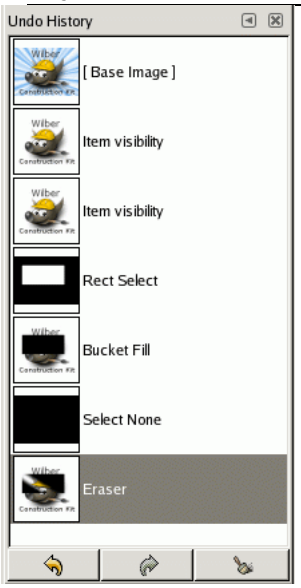
ചിത്രം പൂർണ്ണമായി കുറവുള്ളതും സൂം ഉപയോഗിച്ച് പ്രദർശിപ്പിക്കും അങ്ങനെ ഇമേജ് വലുപ്പവും സൂം ക്രമീകരിച്ചു.

ചിത്ര പ്രദർശന വലുപ്പം ഇമേജ് വിൻഡോ ചുരുക്കുക

ചിത്രം പൂർണ്ണമായി സൂം മാറ്റമില്ലാതെ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന വലുപ്പം ചിത്രം വിൻഡോ പുനഃസ്ഥാപിക്കുക. ഈ കമാൻഡ് ലഭ്യമായ മെനു എൻട്രി മൂലം ആണ്. വിശദാംശങ്ങൾക്ക് വിഭാഗം 5.5, "Shrink Wrap" കാണുക.

2.7. പഴയപടിയാക്കൽ ചരിത്രം സംഭാഷണം

ചിത്രം 15.22. പഴയപടിയാക്കൽ ചരിത്രം ഡയലോഗ്



ഈ ഡയലോഗ് നിങ്ങളെ ഏറ്റവും അടുത്തിടെ ഓരോ നിർമ്മിക്കുന്ന മാറ്റങ്ങൾ ചിത്രീകരിക്കാനും ശ്രമിക്കുന്ന ഒരു ചെറിയ സ്കെച്ച് കൂടെ ഒരു ഇമേജിൽ നിർവഹിച്ച പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് കാണിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ഈ പട്ടികയിൽ അത് എൻട്രി ക്ലിക്കുചെയ്ത് അതിന്റെ പഴയപടിയാക്കുക ചരിത്രത്തിലെ ഏതൊരു പോയിന്റിലേക്ക് ചിത്രം കഴിയും. അത് എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു ജിമ്പ് ന്റെ പഴയപടിയാക്കൽ മെക്കാനിസം കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക്, Undoing ന് വിഭാഗം കാണുക.

2.7.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Undo History" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- Windows → Dockable Dialogs → Undo History: ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്.
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും ക്ലിക്കുചെയ്ത് Add Tab → Undo History തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

2.7.2. പഴയപടിയാക്കൽ ചരിത്രം ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

നിങ്ങൾക്ക് ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ഏറ്റവും അടിസ്ഥാന കാര്യം പട്ടികയിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് പഴയപടിയാക്കുക ചരിത്രം ഒരു പോയിന്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക എന്നതാണ്. നിങ്ങൾ അങ്ങോട്ടുമിങ്ങോട്ടും സംസ്ഥാനങ്ങളിൽ തമ്മിൽ എന്തെങ്കിലും വിവരം വിഭവങ്ങൾ നഷ്ടമാകാതെ അല്ലെങ്കിൽ കഴിച്ച് ഇല്ലാതെ, നിങ്ങൾ പോലെ ഈ വഴിയിൽ പോകാമോ. മിക്കപ്പോഴും, മാറ്റങ്ങൾ വളരെ വേഗത്തിൽ ആകുന്നു.

> **സൂചന**
> Ctrl + F ഒരു തിരയൽ ഫീൽഡ് തുറക്കുന്നു. പട്ടിക ആയി കാണുക; ഗ്രിഡായി കാണുക കാണുക

ഡയലോഗ് ചുവടെ മൂന്ന് ബട്ടണുകൾ:

പഴയപടിയാക്കുക
ഈ ബട്ടൺ മെനുവിൽ നിന്ന് Edit → Undo ശേഷമേ, അല്ലെങ്കിൽ Ctrl + Z അമർത്തുന്നത്ര അതേ പ്രതീതി ഉണ്ട്; അത് തിരികെ പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കാനുള്ള ചരിത്രത്തിലെ അടുത്ത നിലയിലേക്ക് ചിത്രം മാറുന്നു.

തയ്യാറായ
ഈ ബട്ടൺ മെനുവിൽ നിന്ന് Edit → Redo ശേഷമേ, അല്ലെങ്കിൽ Ctrl + Y അമർത്തുന്നത്ര അതേ പ്രതീതി ഉണ്ട്; പഴയപടിയാക്കാനോ ചരിത്രം മുന്നോട്ടു അടുത്ത നിലയിലേക്ക് ചിത്രം മുന്നോട്ട്.

തെളിഞ്ഞ പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്രം
ഈ ബട്ടൺ നിലവിലെ ഇതിനൊരപവാദം പഴയപടിയാക്കാനുള്ള ചരിത്രത്തിൽ നിന്ന് എല്ലാ ഉള്ളടക്കങ്ങളും നീക്കം. ഇത് അമർത്തുമ്പോൾ എങ്കിൽ നിങ്ങൾ ശരിക്കും ഇത് ചെയ്യണമെന്ന് സ്ഥിരീകരിക്കാൻ ആവശ്യപ്പെട്ടു. നിങ്ങൾ വളരെ ഓർമ്മ നിർബ്ബന്ധപൂർവ്വം എങ്കിൽ അത് ചെയ്യുന്നത് മാത്രം കാരണം തന്നെ.

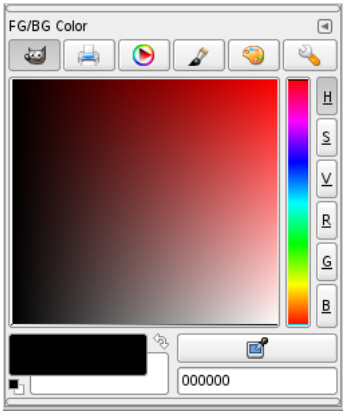
> **കുറിപ്പ്**
> ഒരു ടാബിൽ, ഈ ഡയലോഗ് പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു

> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങൾ Preferences/Environment പഴയപടിയാക്കാനാകും അളവ് എണ്ണം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

3. ചിത്രം-ഉള്ളടക്കം ബന്ധപ്പെട്ട ഡയലോഗുകൾ

3.1. FG / ബി.ജി. കളർ സംഭാഷണം

ചിത്രം 15.23. FG / ബി.ജി. കളർ ഡയലോഗ്



കളർ ഡയലോഗ് നിയന്ത്രിക്കാനും പുതിയ നിറങ്ങൾ ട്ട് അനുവദിക്കുന്നു. ജിമ്പ്, CMYK, ത്രികോണം, Watercolor ചെതുമ്പലും: അഞ്ച് വ്യത്യസ്ത മോഡുകൾ അതിനെ ഉപയോഗിക്കാം. ഇത് നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ എവിടെയും ഒരു നിറം ട്ട് രസകരമായ ഒരു ഡിഫൈൻ ഉണ്ട്.
PLACEHOLDER,-100440: പണിസഞ്ചിയിൽ FG / ബി.ജി. പ്രദേശത്ത് നിന്ന് വിളിച്ചു ഡയലോഗ് ചിത്രം മെനുവിൽ നിന്നും വിളിച്ച അപേക്ഷിച്ച് വ്യത്യസ്തമാണ് ഈ ഡയലോഗ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു ഒന്നുകിൽ മുൻഭാഗത്തെ അല്ലെങ്കിൽ പശ്ചാത്തല നിറം.

3.1.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Colors" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്: Windows → Dockable Dialogs → Colors;
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും ക്ലിക്കുചെയ്ത് Add Tab → Colors തിരഞ്ഞെടുത്ത്,
- ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് നിന്ന്: നിലവിലെ മുൻവശം അല്ലെങ്കിൽ പശ്ചാത്തല നിറം ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഡയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിസ്റ്റ് ഉണ്ട്. Windows → Colors: ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നും "Colors" ഡയലോഗ് ഉണ്ടാകാം.

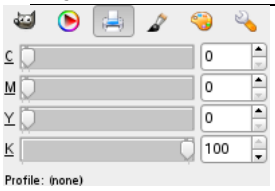
3.1.2. "FG/BG color" ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

ജിമ്പ് സെലക്ടർ

ജിമ്പ് കളർ സെലക്ടർ ഉപയോഗിച്ച്, ശരിയായ വക്കിൽ സ്ഥിതി ഒന്നാണോയെന്നത് ദ്വിമാന സ്ട്രിപ്പ് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒരു നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കുക, തുടർന്ന് ഇടതുവശത്ത് സ്ഥിതി ദ്വിമാന പ്രദേശത്തെ. അമർത്തുമ്പോൾ .ഹാളിനൊരുവശത്തായി ബട്ടണുകൾ ഏത് നിർണ്ണയിച്ച ഏകമാന സ്ട്രിപ്പ്, അല്ലെങ്കിൽ നിറം പരാമീറ്ററുകൾ എച്ച്, എസ് ഏതെങ്കിലും, വി, ആർ, ജി, ബി എൻകോഡ് കഴിയും. ദ്വിമാന പ്രദേശം രണ്ടു തീർക്കുന്ന നിറം പാരാമീറ്ററുകൾ encodes.

CMYK

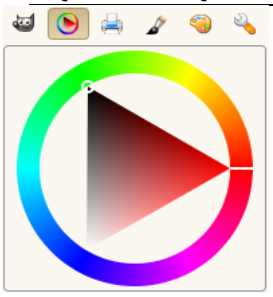
ചിത്രം 15.24. CMYK



നിങ്ങൾക്ക് പ്രിന്റർ ഐക്കണിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഈ സെലക്ടർ നേടുകയും. CMYK കാഴ്ച CMYK നിറം മോഡലിൽ നിറങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കാൻ സാധ്യത നൽകുന്നു.

തികോണം

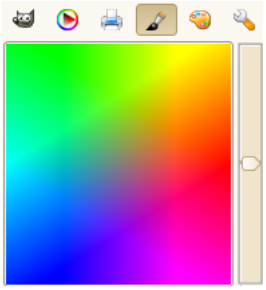
ചിത്രം 15.25. ത്രികോണം സെലക്ടർ



ഈ സെലക്ടർ HSV നിറം മോഡൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു. *chromatic circle* ലെ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഹ്യൂയേ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ മൌസ് പോയിന്റർ വലിച്ചിടുക. ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-ഡ്രാഗ് *triangle* ലെ intuitively സാന്ദ്രീകരണം (ലംബമായി) ഉം മൂല്യം (തിരശ്ചീനമായി) വ്യത്യസ്ത.

Watercolor

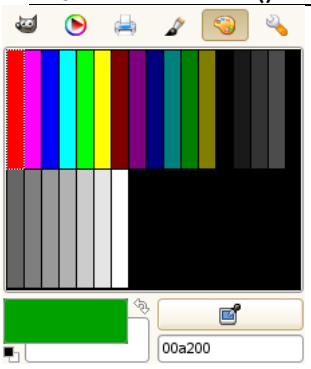
ചിത്രം 15.26. Watercolor കളർ സെലക്ടർ



ഈ നിറം സെലക്ടർ ഒരു ബ്രഷ് വഴി പ്രതീകമായി. ഈ സെലക്ടർ യുടെ പ്രവർത്തനം മോഡ് ഇതുവരെ ഹാജരാക്കിയ മോഡലുകളുടെ ആ നിന്നു അല്പം വ്യത്യസ്തമാണ്. തത്വത്തിൽ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള പാലറ്റ് ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിലവിലെ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം മാറ്റുന്നതിൽ അതിലടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. നിലവിലെ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം ഉദാഹരണത്തിന് വെള്ള ആണെങ്കിൽ, അത് ചുവന്ന നിറം പ്രദേശത്ത് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ചുവപ്പുനിറം തിരിയുന്നു. ആവർത്തിച്ചുള്ള ക്ലിക്കിന്റെ പ്രഭാവം ബലപ്പെടുത്തുന്നതാണ്. ശരിയായ പുറമെ വർണ്ണ പാലറ്റ് നിന്ന് ആണ് സ്ലൈഡർ, ഉപയോഗിച്ച്, ഓരോ മൗസ് ക്ലിക്കിൽ ഓരോ നിറം അളവ് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. കൂടുതൽ സ്ലൈഡുചെയ്യുന്ന നിയന്ത്രണമാണ് കൂടുതൽ നിറം ക്ലിക്കിൽ ശതമാനം സ്വീകരിച്ചിരുന്നില്ലെന്നും.

പാലറ്റ്

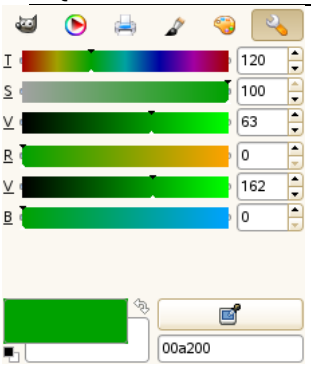
ചിത്രം 15.27. പാലറ്റ് കളർ സെലക്ടർ



ഈ നിറം സെലക്ടർ Palettes dialog ലെ നിലവിലെ പാലറ്റ് നിറങ്ങൾക്ക് ഒരു ലിസ്റ്റ് ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾ നിറങ്ങൾ ഡിസ്പ്ലേ വർണ്ണങ്ങൾ ക്ലിക്കുചെയ്ത് GIMP ന്റെ മുൻഭാഗത്തെ അല്ലെങ്കിൽ പശ്ചാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾക്ക് നിറങ്ങൾ ലിസ്റ്റ് ഉള്ളിൽ നീക്കാൻ ആരോ കീകൾ ഉപയോഗിക്കാം.

സ്കെയിൽ

ചിത്രം 15.28. സ്കെയിൽ സെലക്ടർ



ഈ സെലക്ടർ ആർ, ജി ആഗോള കാഴ്ച, ബി ചാനലുകളും എച്ച്, എസ്, വി മൂല്യങ്ങൾ, സ്ലൈഡറുകൾ സ്ഥാപിച്ചിട്ടില്ല പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

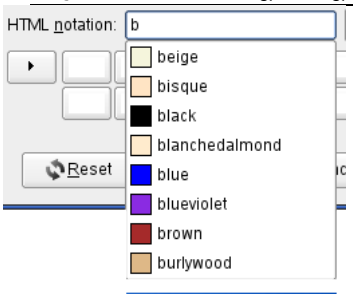
വർണ്ണ ചേർക്കൽ

വർണ്ണ പിക്കർ തികച്ചും വ്യത്യസ്തമായ സ്വഭാവം, color picker tool അധികം ഉണ്ട്. പകരം സജീവ ഇമേജിൽ നിന്നും നിറങ്ങൾ സാഹസമാണ് എന്ന, മുഴുവൻ സ്ക്രീനിൽ നിന്ന് നിറങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയില്ല.

എച്ച്ടിഎംഎൽ നൊട്ടേഷൻ

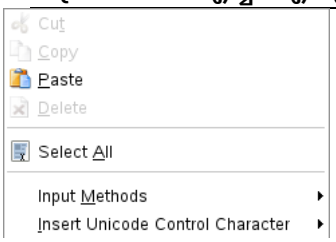
HTML notation കാണുക. നിങ്ങൾക്ക് സി.എസ്.എസ് കീവേഡുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും; അവരുടെ കീവേഡ് ഉപയോഗിച്ച് വർണ്ണങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് നേടുകയും ഒരു നിറം ആദ്യത്തെ അക്ഷരം നൽകുക:

ചിത്രം 15.29. സി.എസ്.എസ് ഉദാഹരണം കീവേഡുകൾ



എച്ച്ടിഎംഎൽ നൊട്ടേഷൻ ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ ക്ലിക്ക് പ്രത്യേകിച്ച് മറ്റെവിടെയെങ്കിലും പകർത്തിയ ഒരു സങ്കീർണ്ണമായ നൊട്ടേഷൻ ഒട്ടിക്കാൻ, നിങ്ങളുടെ നൊട്ടേഷനിലോ എഡിറ്റ് അനുവദിക്കുന്ന ഒരു സന്ദർഭ മെനു തുറക്കുന്നു. ഈ മെനു നിങ്ങൾ വിദേശ പ്രതീകങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന വിവിധ Input Methods വരെയും, Insert Unicode Control Characters സാദ്ധ്യതയുണ്ട് നയിക്കുന്നു. ഇത് ഈ സഹായവും അപ്പുറം, ഒരു വിശാലമായ ഫീൽഡ് ആണ്. ദയവായി ??? കാണുക.

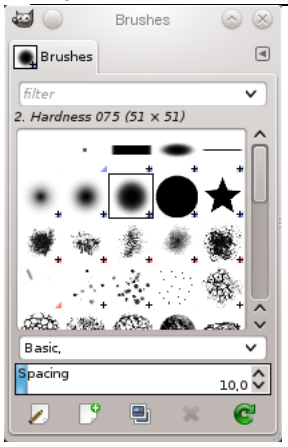
ചിത്രം 15.30. എച്ച്ടിഎംഎൽ നൊട്ടേഷൻ സന്ദർഭ മെനു



എഴുന്നേറ്റു നിങ്ങൾ മുന്നിലും പശ്ചാത്തലത്തിലും നിറം കൈമാറാൻ കഴിയുന്ന രണ്ടു അമ്പു, അടങ്ങുന്ന ഒരു ചിഹ്നം കണ്ടെത്താൻ. ചുവടെ വെറും മുന്ഭാഗത്തെ തടയൽ താഴെ, നിങ്ങൾക്ക് രണ്ട് ചെറിയ, കറുപ്പ്, മറ്റ് വൈറ്റ് ഭാഗികമായി ഓവർലാപ്പുചെയ്യുമ്പോൾ സ്ക്വയറുകളിൽ ഒരു സ്വിച്ചിംഗ് പ്രതലം കണ്ടെത്തുക, സംഭാഷണം അവശേഷിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഈ ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, ഫ്രണ്ട്, പശ്ചാത്തല നിറം യഥാക്രമം തിരികെ കറുപ്പും വെളുപ്പും വിധേയരായിട്ടുള്ളവർ.

3.2. നയപ്രഖ്യാപന സംഭാഷണം

ചിത്രം 15.31. Brushes ഡയലോഗ്

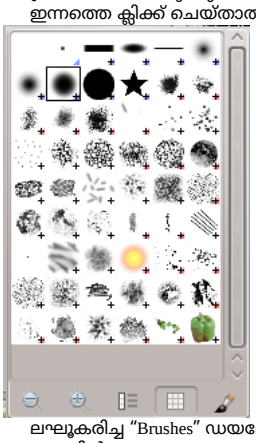


"Brushes" ഡയലോഗ് പെയിന്റിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഉപയോഗത്തിനായി ഒരു ബ്രഷ് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിച്ച: നയപ്രഖ്യാപന ന് അടിസ്ഥാന വിവരങ്ങൾ അവർ എങ്ങനെ ജിമ് ഉപയോഗിക്കുന്നു വേണ്ടി Brushes വിഭാഗം കാണുക. ഡയലോഗ് നിങ്ങളോടും നയപ്രഖ്യാപന കൃത്രിമം പല ഫംഗ്ഷനുകളും ആക്സസ് നൽകും. നിങ്ങൾക്ക് ലിസ്റ്റിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഒരു ബ്രഷ് തെരഞ്ഞെടുക്കാം: അതു പിന്നെ പണിസഞ്ചി ഓഫ് ബ്രഷ് / പാറ്റേൺ / ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രദേശത്ത് കാണിക്കും. ജിമ്പ് ഇപ്പോൾ 56 ബ്രഷോ ഉപയോഗിച്ച് പരസ്പരം വ്യത്യാസം വലിപ്പം, അനുപാതം ഓരോ ബ്രഷ് കോൺ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗിൽ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയില്ല കാരണം വരുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ബ്രഷ് എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് കസ്റ്റം നയപ്രഖ്യാപന സൃഷ്ടിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പ്രത്യേക ബ്രഷ് ഫയൽ ഫോർമാറ്റിൽ ചിത്രങ്ങൾ സംരക്ഷിച്ചുകൊണ്ട് കഴിയും.

3.2.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Brushes" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- പണിസഞ്ചി നിന്ന്, ബ്രഷ് / പാറ്റേൺ / ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രദേശത്ത് ബ്രഷ് ചിഹ്നത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട്.
- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നും: Windows → Dockable Dialogs → Brushes;
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും ക്ലിക്കുചെയ്ത് Add Tab → Brushes തിരഞ്ഞെടുത്ത്.
- പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗിൽ നിന്നും, ബ്രഷ് ഐക്കൺ ബട്ടൺ മാകാം, നിങ്ങൾ വേഗത്തിൽ ലിസ്റ്റിൽ നിന്നും ഒരു ബ്രഷ് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുന്ന സമാനമായ പ്രവർത്തനപരതയോടുകൂടിയ പോപപ്പ് നേടുക; നിങ്ങൾ പോപപ്പ് വലത് താഴെ ബട്ടൺ ഇന്നത്തെ ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ നിങ്ങൾ യഥാർത്ഥ ബ്രഷ് ഡയലോഗ് തുറക്കും.



ലഘൂകരിച്ച "Brushes" ഡയലോഗ്

ഈ വിൻഡോ അഞ്ചു ബട്ടണുകൾ, വ്യക്തമായി സഹായം പോപ്പ്-അപ്പുകൾ വഴി വിശദീകരിച്ചു ഉണ്ട്:

- ചെറിയ തിരനോട്ടങ്ങൾ
- വലിയ പ്രിവ്യൂ
- ലിസ്റ്റ് ആയി കാണുക
- ഗ്രിഡായി കാണുക
- ബ്രഷ് നിരക്കു ഡയലോഗ് തുറക്കുക

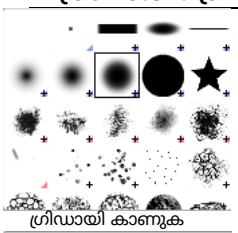
നിങ്ങളുടെ മുൻഗണനകളും അനുസരിച്ച് പോപപ്പ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒരു ബ്രഷ് മാത്രം നിലവിലെ സജീവ പ്രയോഗം, മറ്റ് പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമാകാമെന്ന, ശ്രദ്ധിക്കുക. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Tool Option Preferences വിഭാഗം കാണുക.

3.2.2. "Brushes" ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

3.2.2.1. ഗ്രിഡ് / പട്ടിക മോഡ്

ടാബ് മെനുവിൽ View as Grid ആൻഡ് View as List തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഗ്രിഡ് മോഡിൽ, ബ്രഷ് രൂപങ്ങൾ പുറത്തു ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അണിനിരന്നു, എളുപ്പമാക്കുന്നു പല കണ്ടു നിന്നെ തിരയുന്ന കണ്ടെത്താനായിട്ടില്ല making കിടക്കുന്നു. പട്ടിക മോഡിൽ, രൂപങ്ങൾ അപ്പ് ഒരു ലിസ്റ്റിൽ, അവർക്ക് പുറമെ പേരുകൾ കൂടിയ ചെയ്യുന്നു.
ടാബ് മെനുവിൽ, ഓപ്ഷൻ Preview Size നിങ്ങളുടെ ശബ്ദമോ ബ്രഷ് പ്രിവ്യൂകളുടെ സൈസ് ചെയ്യൽ അനുവദിക്കുന്നു.

ചിത്രം 15.32. ഗ്രിഡ് / പട്ടിക കാഴ്ച


ഗ്രിഡായി കാണുക

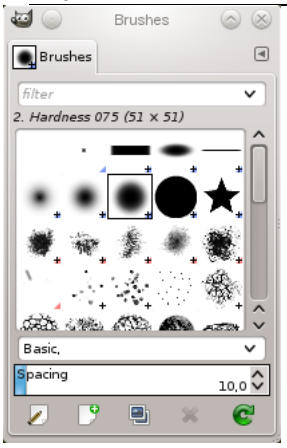
പട്ടിക ആയി കാണുക

ഗ്രിഡ് മോഡ്
: ഡയലോഗ് മുകളിൽ നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ബ്രഷ് പേര്, പിക്സലിൽ അതിന്റെ വലിപ്പം ലഭ്യമാകുന്നു.
: കേന്ദ്രത്തിൽ എല്ലാ ലഭ്യമായ നയപ്രഖ്യാപന ഒരു ഗ്രിഡ് കാഴ്ച ഔട്ട്ലൈൻ നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒറ്റ ലഭ്യമാകുന്നു.

പട്ടിക മോഡ്
: ഏറ്റവും ഭാഗമായി വേണ്ടി, ഡയലോഗ് പട്ടിക മോഡിൽ ഗ്രിഡ് മോഡിൽ പോലെ ഒരൊറ്റ അപവാദം പ്രവർത്തിക്കുന്നു ഒരേ വഴി:
: നിങ്ങൾ ഒരു ബ്രഷ് *name* ഇരട്ട-ക്ലിക്ക് എങ്കിൽ അതു എഡിറ്റ് കഴിയും. കുറിപ്പ് ഒരുപക്ഷേ, നിങ്ങൾ മാത്രമല്ല ജിമ്പ് പ്രീ-ഇൻസ്റ്റാൾ വരുന്ന പശുക്കൾ നിങ്ങൾ സ്വയം സൃഷ്ടിച്ച അല്ലെങ്കിൽ ഇൻസ്റ്റോൾ ചെയ്തിട്ടുള്ള നയപ്രഖ്യാപന പേരുകൾ മാറ്റാൻ അനുവദിച്ചിട്ടുണ്ടോ എന്ന്. നിങ്ങൾ ഒരു മുമ്പേ ഇൻസ്റ്റാൾ ബ്രഷ് പേരുമാറ്റാൻ ശ്രമിച്ചാൽ, പേര് എഡിറ്റ് കഴിയും, എന്നാൽ ഉടൻ മടങ്ങാൻ അല്ലെങ്കിൽ മറ്റെവിടെയെങ്കിലും ക്ലിക്ക് തട്ടുന്നതിന് പോലെ, പേര് അതിന്റെ യഥാർത്ഥ മൂല്യം പഴയപടിയാകും. അതു നിങ്ങൾ വിഭവങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് കൂടുതൽ ജിമ്പ് പ്രീ-ഇൻസ്റ്റാളുകളുടെ മാറ്റം വരുത്താൻ കഴിയില്ല സാധാരണ ആധിപത്യവും: നയപ്രഖ്യാപന, പാറ്റേണുകൾ, ഘനമായ, തുടങ്ങിയവ; നിങ്ങൾ സ്വയം സൃഷ്ടിക്കുന്ന മാത്രമാണ്.

3.2.2.2. ബ്രഷ് തിരനോട്ടങ്ങൾ

ചിത്രം 15.33. "Brushes" ഡയലോഗ്



നിങ്ങൾ ഒരു ബ്രഷ് പ്രിവ്യൂ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, നിലവിലെ ബ്രഷ് മാറുന്നു അതു പണിസഞ്ചി ചിത്രകലയിലും ഉപകരണങ്ങളുടെ ബ്രഷ് ഓപ്ഷൻ ബ്രഷ് പ്രദേശത്ത് തെരഞ്ഞെടുക്കപ്പെട്ട്. നിങ്ങൾ ഒരു ബ്രഷ് പ്രിവ്യൂ ഇരട്ട-ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, Brush Editor സജീവമാക്കാൻ ചെയ്യും. നിങ്ങൾക്ക് വിവിധ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നടത്താൻ ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള ബട്ടണുകൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം.
ഓരോ ബ്രഷ് പ്രിവ്യൂ ചുവടെ വലത് കോണിൽ ചെറിയ ചിഹ്നങ്ങൾ അർത്ഥം:

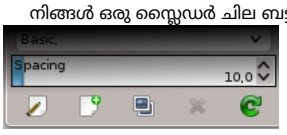
- ഒരു നീല കോണിൽ സാധാരണ വലുപ്പത്തിൽ നയപ്രഖ്യാപന അനുകൂലമായിരിക്കും. നിങ്ങൾ അവരെ തനിപ്പകർപ്പ് കഴിയും.
- ഒരു ചെറിയ ക്രോസ് ബ്രഷ് പ്രിവ്യൂ ഒരു വലിപ്പം കുറച്ച എന്നാണ്. താങ്കൾക്ക് ഇടത്തേ ക്ലിക്കിൽ കൈകാര്യം സാധാരണ വലുപ്പത്തിൽ ഇത് ലഭിക്കും.
- ഒരു റെഡ് കോർണർ അനിമേറ്റഡ് നയപ്രഖ്യാപന വേണ്ടി ആണ്. നിങ്ങൾ ലഘുചിത്രത്തിൽ ഇടത് ക്ലിക്കിൽ പാലിക്കുകയും ചെയ്യുന്ന പക്ഷം അനിമേഷൻ പരമ്പര നടക്കുന്നത്.

3.2.2.3. ടാഗ്ചെയ്യൽ

നിങ്ങൾ നയപ്രഖ്യാപന ഡിസ്പ്ലേ ഓർഗനൈസുചെയ്യുന്നതിനോ ടാഗുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. ??? കാണുക.

3.2.2.4. ചുവടെയുള്ള ബട്ടണുകൾ

നിങ്ങൾ ഒരു സ്ലൈഡർ ചില ബട്ടണുകൾ കണ്ടെത്താൻ ഡയലോഗ് ചുവടെ:



അകലം
: ഈ സ്ലൈഡർ മൌസ് ഒരു brushstroke ഔട്ട് നമു വരുമ്പോൾ നിങ്ങൾക്ക് തുടർച്ചയായി ബ്രഷ് മാർക്ക് തമ്മിലുള്ള ദൂരം സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നടീൽ അകലം ബ്രഷ് വീതി ശതമാനമാണ്.

ബ്രഷ് എഡിറ്റ്
: ഈ Brush Editor സജീവമാക്കുന്നു. ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ ഏതെങ്കിലും ബ്രഷ് എഡിറ്റർ തുറക്കും. അതു മാത്രം പ്രവർത്തിക്കുന്നു എന്നാൽ, Parametric നയപ്രഖ്യാപന വേണ്ടി: മറ്റേതെങ്കിലും തരത്തിലുള്ള വേണ്ടി, എഡിറ്റർ നിങ്ങളെ ബ്രഷ് കാണിക്കും എന്നാൽ നിങ്ങൾ അതിനെ ഒന്നും ചെയ്യാൻ അനുവദിക്കരുത്.

ന്യൂ ബ്രഷ്
: ഇത് ഒരു പുതിയ Parametric ബ്രഷ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു ഒരു ചെറിയ ഫസി ചുറ്റും ആകൃതി അതു ആരംഭിയ്ക്കുന്നു അതിനാല് നിങ്ങൾ പരിഷ്കരിക്കുന്നതിനായി ബ്രഷ് എഡിറ്റർ തുറക്കുന്നു. പുതിയ ബ്രഷ് സ്വയം നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ `brushes` ഫോൾഡറിൽ സംരക്ഷിക്കും.

തനിപ്പകർപ്പ് ബ്രഷ്
: നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ബ്രഷ് ഒരു Parametric ബ്രഷ് എങ്കിൽ മാത്രമേ ഈ ബട്ടൺ പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കി. അങ്ങനെയെങ്കിൽ, ബ്രഷ് കോപ്പിയാണ് അതിനാല് നിങ്ങൾ പകർപ്പ് പരിഷ്കരിക്കാനും കഴിയും ബ്രഷ് എഡിറ്റർ തുറന്നു നോക്കും. ഫലം സ്വയം നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ `brushes` ഫോൾഡറിൽ സംരക്ഷിക്കും.

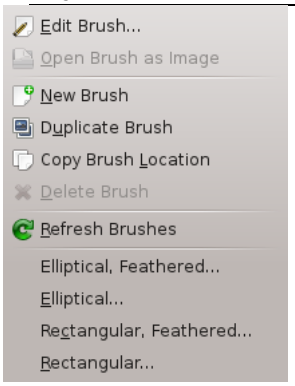
ബ്രഷ് ഇല്ലാതാക്കുക
: ഈ ഓപ്ഷൻ മാത്രം Parametric നയപ്രഖ്യാപന വേണ്ടി സജീവമാണ്. ഈ ബ്രഷ് എല്ലാ കണ്ടെത്തലുകൾ നിങ്ങൾ അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ അനുമതി ഉണ്ടെങ്കിൽ, എവിടെ അതിന്റെ ഫയൽ സൂക്ഷിച്ചിരിക്കുന്ന ഡയലോഗ് ഫോൾഡറിൽ നിന്ന് രണ്ടും നീക്കം. അതു എന്തെങ്കിലും ചെയ്യുന്നതിനുമുമ്പ് സ്ഥിരീകരണം ആവശ്യപ്പെടുന്നു.

പുതുക്കുക Brushes
: നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ `brushes` ഫോൾഡർ അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ ബ്രഷ് തിരയൽ പാതയിൽ മറ്റേതെങ്കിലും ഫോൾഡറിൽ നയപ്രഖ്യാപന ചേർക്കുകയാണെങ്കിൽ, ബ്രഷ് എഡിറ്റർ അധികം ചിലപ്പോൾ മറ്റു, ഈ ബട്ടൺ റീലോഡ് ലിസ്റ്റ്, ഡയലോഗിൽ പുതിയ എൻട്രികൾ ലഭ്യമാകും അങ്ങനെ കാരണമാകുന്നു.

ഈ ബട്ടണുകൾ നടത്തുന്ന എന്നിവയുടെ, ഡയലോഗ് പോപ്പ്-അപ്പ് മെനുവിൽ നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയൂ ക്ലിക്കുചെയ്ത് എവിടെയും സജീവമാക്കാം ബ്രഷ് ഗ്രിഡ് / ലിസ്റ്റിൽ, അല്ലെങ്കിൽ ഡയലോഗ് ടാബ് മെനുവിൽ നിന്ന്, മുകളിൽ ഇനം, Brushes menu തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട്.

3.2.2.5. "Brushes" സന്ദർഭ മെനു

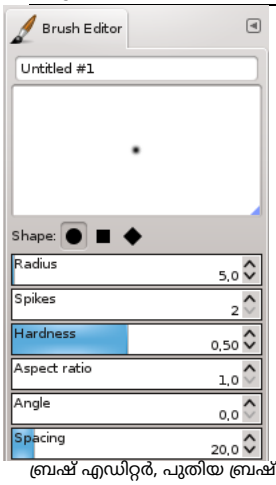
ചിത്രം 15.34. "Brushes" സന്ദർഭ മെനു



വലത് ഒരു ബ്രഷ് പ്രിവ്യൂ ക്ലിക്ക് ഒരു സന്ദർഭ മെനു തുറക്കുന്നു. ഈ മെനു നിങ്ങൾ ദീർഘവൃത്തവുമായ ദീർഘചതുരാകൃതിയിലുള്ള നയപ്രഖ്യാപന സൃഷ്ടിക്കാനും ഇപ്പോൾ ചില ഓപ്ഷനുകൾ ഉണ്ട്. ഈ നയപ്രഖ്യാപന തൂവലുകളും കഴിയും, എന്നാൽ അവർ Parametric നയപ്രഖ്യാപന അല്ല.
ഈ ഉപമെനുവുണ്ട് മറ്റ് ആജ്ഞകൾ ക്ലിപ്ബോർഡ് കയറി ബ്രഷ് വഴിയും പകർത്തുക അനുവദിക്കുന്ന Copy Brush Location ഒഴികെ ബട്ടണുകൾ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു. File → Open Location, കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച്, ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ആയി ബ്രഷ് തുറക്കാൻ കഴിയും.

3.2.3. ബ്രഷ് എഡിറ്റർ

ചിത്രം 15.35. "Brushes" എഡിറ്റർ ഡയലോഗ്



ബ്രഷ് എഡിറ്റർ, പുതിയ ബ്രഷ് സജീവമാക്കും.

ബ്രഷ് എഡിറ്റർ നിങ്ങളെ ജിമില വിതരണം ഒരു ബ്രഷ് ബ്രഷ് പാരാമീറ്ററുകൾ കാണാൻ അനുവദിക്കുന്നു നീ അവരെ മാറ്റാൻ കഴിയില്ല. നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ഇച്ഛാനുസൃത ബ്രഷ് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും: ബ്രഷ് എഡിറ്റർ പ്രവർത്തനങ്ങൾ സജീവമാക്കാൻ New Brush ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക്; നിങ്ങൾ ജ്യാമിതീയവസ്തുവിന്റെ ആകൃതി, ഒരു സർക്കിൾ, ഒരു സ്ക്വയർ അല്ലെങ്കിൽ വജ്രം തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഈ എഡിറ്റർ നിരവധി ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ട്:
The dialog bar: എല്ലാ ഡയലോഗ് ജാലകങ്ങൾ പോലെ, ചെറിയ ചതുരത്തിൽ ഒരു ക്ലിക്കിൽ നിങ്ങൾ ബ്രഷ് എഡിറ്റർ വശം സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന മെനു ആവശ്യപ്പെടുന്നു.
The title bar: നിങ്ങളുടെ ബ്രഷ് ഒരു പേര് നൽകുക.
The preview area: ബ്രഷ് മാറ്റങ്ങൾ ഈ പ്രിവ്യൂവിന്റെ ലെ തൽസമയം ദൃശ്യമാകും.
Settings:

ആകൃതി
: ഒരു സർക്കിൾ, ഒരു സ്ക്വയർ വജ്രം ലഭ്യമാണ്. ഇനിപ്പറയുന്ന ഓപ്ഷനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് അവരെ പരിഷ്കരിക്കും:

വാസാർദ്ധം
: ബ്രഷ് സെന്റർ, എഡ്ജ് തമ്മിലുള്ള ദൂരം വീതി ദിശയിൽ. ഒരു 10 പിക്സൽ ആരം ഒരു സ്ക്വയറിൽ ഒരു 20 പിക്സൽ വശത്ത് ഉണ്ടായിരിക്കും. ഒരു 5 പിക്സൽ വ്യാസാർദ്ധം വജ്രം 10 പിക്സൽ വീതി ഉണ്ടാകും.

സൈപ്പക്കുകളാണ്

ഈ പരാമീറ്റർ മാത്രം സ്ക്വയർ, ഡയമണ്ട് ഉപയോഗപ്രദമാണ്. ഒരു സ്ക്വയർ, ഒരു പോളിഗണിലെ വർദ്ധിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കുകയാണ് സൈപ്പക്കുകളാണ് ഫലങ്ങൾ. വജ്രം, നിങ്ങൾക്ക് നക്ഷത്ര നേടുകയും.

കാഠിന്യം
ഈ പരാമീറ്റർ ബ്രഷ് അതിർത്തിയുടെ ഭദ്രമാക്കുന്ന നിയന്ത്രിക്കുന്നു. മൂല്യം = 1.00 മൂർച്ചയുള്ള അതിർത്തി (0.00-1.00) ഒരു ബ്രഷ് നൽകുന്നു.

വീക്ഷണ അനുപാതം
ഈ പരാമീറ്റർ ബ്രഷ് വീതി / ഉയരം അനുപാതം നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഒരു 5 പിക്സൽ ആരം ഒരു അനുപാതം = 2 ഉപയോഗിച്ച് വജ്രം, ഒരു 10 പിക്സൽ വീതി ഒരു 5 പിക്സൽ ഉയരം (1.0-20.0) ഉപയോഗിച്ച് നിരന്ന.

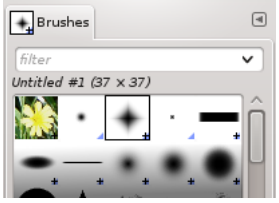
കോൺ
ഈ കോൺ സാധാരണ തിരശ്ചീനമായി ആണ് ബ്രഷ് വീതി ദിശ,, യഥാക്രമം ദിശ, എതിർ-ഘടികാരം തിരിച്ചുള്ള തമ്മിലുള്ള കോൺ ആണ്. ഈ മൂല്യം കൂടുകയും, ബ്രഷ് വീതി (180 ° 0 °) എതിർ ക്ലോക്ക് തിരിച്ചുള്ള തിരിക്കുന്നു.

അകലം
ബ്രഷ് ഒരു വരി ചാടിച്ചു, അത് യഥാർത്ഥത്തിൽ സ്റ്റാമ്പുകൾ ബ്രഷ് ഐക്കൺ ആവർത്തിച്ച്. ബ്രഷ് സ്റ്റാമ്പുകൾ വളരെ അടുത്താണ്, നിങ്ങൾക്ക് ഒരു സോളിഡ് ലൈൻ തോന്നും നേടുക: അകലം = 1. (200.0 ലേക്ക് 1.00) കൂടെ സ്വന്തമാക്കുക.

3.2.4. ക്ലിപ്ബോർഡ് ബ്രഷ്

നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് അല്ലെങ്കിൽ അത് ഒരു നിര ന് പകർത്തുക അല്ലെങ്കിൽ മുറിക്കുക കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ, ഒരു പകർപ്പ് "Brushes" ഡയലോഗ് മുകളിലെ ഇടത് മൂലയിൽ ഒരു പുതിയ ബ്രഷ് ദൃശ്യമാകുന്നു. വീണ്ടും പകർത്തുക കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക വരെ ഈ ബ്രഷ് തുടരുകയും ചെയ്യും. നിങ്ങൾ ജിമ്പ് അടയ്ക്കുമ്പോൾ ഇത് മുങ്ങി.

ചിത്രം 15.36. ഒരു പുതിയ "Clipboard Brush"



> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങൾ ഉടൻ "Brushes" ഡയലോഗ് ദൃശ്യമാകുന്ന Edit → Paste as → New brush ഉപയോഗിച്ച് ഈ ക്ലിപ്ബോർഡ് ബ്രഷ് സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും. (വിഭാഗം 3.11.3, "ന്യൂ ബ്രഷ് ഒട്ടിക്കുക" കാണുക.)

3.3. പാറ്റേണുകൾ സംഭാഷണം

GIMP, ഒരു *pattern* വശങ്ങളിലായി പകർപ്പുകൾ സ്ഥാപിച്ച് പ്രദേശങ്ങൾ നിറയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു ചെറിയ ചിത്രം. പാറ്റേണുകൾ അവർ എങ്ങനെ സൃഷ്ടിക്കുകയും ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും അടിസ്ഥാന വിവരങ്ങൾക്ക് Patterns വിഭാഗം കാണുക.
നിങ്ങൾ Bucket Fill ആൻഡ് Clone ഉപകരണങ്ങളും Fill with pattern കമാൻഡ് അവരെ ഉപയോഗിക്കാം.
"Patterns" ഡയലോഗ് ലിസ്റ്റ് അല്ലെങ്കില് ഗ്രിഡ് കാഴ്ചയിൽ അതിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒരു പാറ്റേൺ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിച്ച്: തിരഞ്ഞെടുത്ത പാറ്റേൺ തുടർന്ന് പണിസഞ്ചി ഓഫ് ബ്രഷ് / പാറ്റേൺ / ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രദേശത്ത് കാണിക്കും. കുറച്ച് ഡസൻ കൂടുതലോ കുറവോ ക്രമരഹിതമായി തിരഞ്ഞെടുത്ത പാറ്റേണുകൾ ജിമ്പ് വിതരണം ചെയ്തിരിക്കുന്നു, എളുപ്പത്തിൽ നിങ്ങളുടെ സ്വന്തം പുതിയ പാറ്റേണുകൾ ചേർക്കാൻ കഴിയും.

3.3.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Patterns" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും.
താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- പണിസഞ്ചി നിന്നും, ബ്രഷ് / പാറ്റേൺ / ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രദേശത്ത് പാറ്റേൺ ചിഹ്നത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട്.
- ചിത്രം മെനുവിൽ നിന്ന്: Windows → Dockable Dialogs → Patterns;
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും ക്ലിക്കുചെയ്ത് Add Tab → Patterns തിരഞ്ഞെടുത്ത്.
- Clone tool ആൻഡ് Bucket Fill tool ഓഫ് ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗിൽ നിന്നും പാറ്റേൺ സോഴ്സ് ബട്ടൺ മാകാം, നിങ്ങൾ വേഗത്തിൽ പട്ടികയിൽ നിന്നും ഒരു പാറ്റേൺ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുന്ന സമാനമായ പ്രവർത്തനപരതയോടുകൂടിയ പോപ്പ്-അപ്പ് നേടുക; നിങ്ങൾ ബക്കറ്റ് ന് clic എങ്കിൽ പോപ്പ്-അപ്പ് വലത് താഴെ ബട്ടൺ ഇന്നത്തെ നിറയ്ക്കുക, നിങ്ങൾ യഥാർത്ഥ പാറ്റേൺ ഡയലോഗ് തുറക്കും. നിങ്ങളുടെ മുൻഗണനകളും അനുസരിച്ച് പോപ്പ്-അപ്പ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒരു പാറ്റേൺ മാത്രമേ നിലവിൽ സജീവ പ്രയോഗം, മറ്റ് പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമാകാമെന്ന, ശ്രദ്ധിക്കുക. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Tool Option Preferences വിഭാഗം കാണുക.

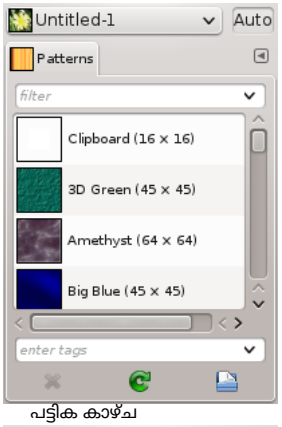
3.3.2. പാറ്റേൺ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

ഗ്രിഡ് / പട്ടിക മോഡുകൾ
ടാബ് മെനുവിൽ View as Grid ആൻഡ് View as List തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഗ്രിഡ് മോഡിൽ, പാറ്റേണുകൾ പുറത്തു ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അണിനിരന്നു, എളുപ്പമാക്കുന്നു പല കണ്ടു നിന്നെ തിരയുന്ന കണ്ടെത്താനായിട്ടില്ല making കിടക്കുന്നു. പട്ടിക മോഡിൽ, പാറ്റേണുകൾ അപ്പ് ഒരു ലിസ്റ്റിൽ, അവർക്ക് പുറമെ പേരുകൾ കൂടിയ ചെയ്യുന്നു.

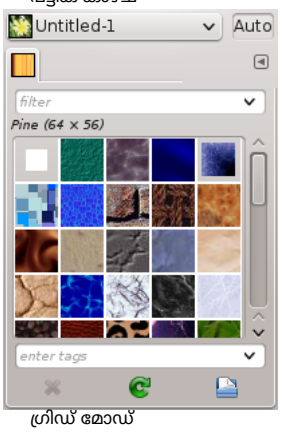
> **സൂചന**
> ഒരു പാറ്റേൺ യഥാർത്ഥ വലിപ്പം ഇൻഡിപെൻഡൻറ് എല്ലാ പാറ്റേണുകൾ ഡയലോഗിൽ ഒരേ വലിപ്പം കാണിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ലിസ്റ്റിൽ ഡയലോഗ് അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രിഡ് കാണുക എന്നത് ഒരു വിഷയമല്ല - അങ്ങനെ വലിയ പാറ്റേണുകൾ ഈ നിങ്ങൾക്ക് എല്ലാ ഡയലോഗിൽ മാതൃകയുടെ ഒരു ഭാഗം മാത്രമേ കാണാൻ എന്നാണ്. പൂർണ്ണ പംക്തി നിങ്ങൾ കേവലം ഒരു രണ്ടാം പാറ്റേൺ *and hold the mouse button* ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

> **കുറിപ്പ്**
> ടാബ് മെനുവിൽ, ഓപ്ഷൻ Preview Size നിങ്ങളുടെ ശബ്ദമോ പാറ്റേൺ പ്രിവ്യൂകളുടെ വലിപ്പം ചെയ്യൽ അനുവദിക്കുന്നു.

ചിത്രം 15.37. പാറ്റേണുകൾ ഡയലോഗ്



പട്ടിക കാഴ്ച



ഗ്രിഡ് മോഡ്

പാറ്റേണുകൾ ഡയലോഗ് (ഗ്രിഡ് മോഡ്) ഉപയോഗിക്കുന്നു

മുകളിൽ നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത പാറ്റേണുകളുടെ പേര് കാണുന്നു, പിക്സലിൽ അതിന്റെ തലങ്ങളും.
കേന്ദ്രത്തിൽ അനുസരിച്ചുള്ള നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒറ്റ, ലഭ്യമായ എല്ലാ പാറ്റേണുകളുടെ ഒരു ഗ്രിഡ് കാഴ്ച ലഭ്യമാകുന്നു. അവരിൽ ഒന്നിൽ ക്ളിക്കു ജിമ്പ് നിലവിലെ പാറ്റേൺ അത് സജ്ജമാക്കുന്നു, അതു പണിസഞ്ചി ഓഫ് ബ്രഷ് / പാറ്റേൺ / ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്ന കാരണമാകുന്നു.

പാറ്റേണുകൾ ഡയലോഗ് (പട്ടിക കാഴ്ച) ഉപയോഗിക്കുന്നു

ഈ കാഴ്ചയിൽ, പകരം ഒരു ഗ്രിഡിന്റെ നിങ്ങൾ പാറ്റേണുകളുടെ ഒരു ലിസ്റ്റ് ഓരോ പേര് വ്യാപ്തി ലേബൽ കാണുന്നു. ലിസ്റ്റിലെ ഒരു വരി ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് ഗ്രിഡിലെ കാഴ്ചയിൽ ചെയ്യുന്നതു പോലെ, ജിമ്പ് നിലവിലെ പാറ്റേൺ ആ പാറ്റേൺ സജ്ജമാക്കുന്നു.
നിങ്ങൾ ഒരു പാറ്റേൺ നാമത്തിൽ *double-click*, നിങ്ങൾ പേര് എഡിറ്റ് കഴിയും. നിങ്ങൾ നിങ്ങൾതന്നെ ജിമ്പ് വിതരണം എന്ന് പശുക്കൾ ചേർത്ത പാറ്റേണുകൾ പേരുമാറ്റാൻ അനുവദിച്ചിരിക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങൾ മാറ്റാനുള്ള അനുമതി ചെയ്യാത്ത ഒരു പേര് എഡിറ്റുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ ഉടൻ മടങ്ങാൻ അല്ലെങ്കിൽ മറ്റൊരു നിയന്ത്രണം നീക്കും തട്ടുന്നതിന് പോലെ, പേര് വീണ്ടും അതിന്റെ മുൻ മൂല്യം പഴയപടിയാകും.
ലിസ്റ്റ് കാഴ്ചയിൽ മറ്റെല്ലാം ഗ്രിഡിലെ കാഴ്ചയിൽ ചെയ്യുന്നതു അതേ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

പാറ്റേൺ ഇല്ലാതാക്കുക

ഈ ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ പട്ടികയിൽ നിന്നും പാറ്റേൺ നീക്കംചെയ്യുന്നു അതു പ്രതിനിധീകരിച്ച് ഫയൽ ഡിസ്കിൽ നിന്നും ഇല്ലാതാക്കി കാരണമാകുന്ന. നിങ്ങൾ ജിമ്പ് വിതരണം, സിസ്റ്റം `patterns` ഡയറക്ടറിയിൽ ഇൻസ്റ്റോൾ മാതൃകൾ ഏതെങ്കിലും നീക്കം ശ്രദ്ധിക്കുക; മാത്രമേ താങ്കൾ എഴുതുന്ന അനുമതിയുള്ള ഫോൾഡറുകൾ ലേക്ക് നിങ്ങൾ ചേർത്ത പാറ്റേണുകൾ നീക്കംചെയ്യാൻ കഴിയും.

പുതുക്കുക പാറ്റേണുകൾ

ഈ ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ ലിസ്റ്റ് ഏതെങ്കിലും പുതുതായി കണ്ടെത്തിയ പാറ്റേണുകൾ ചേർത്ത്, നിങ്ങളുടെ പാറ്റേൺ തിരയൽ പാതയിൽ ഫോൾഡറുകൾ ഐഎസ്ഒയില് ലേക്കുള്ള GIMP കാരണമാകുന്നു. ഒരു ഫോൾഡർ പുതിയ പാറ്റേണുകൾ ചേർക്കുക, GIMP പുനരാരംഭിക്കുന്നതിന് ഇല്ലാതെ അവ ലഭ്യമാക്കുക ചെയ്യണമെങ്കിൽ ഈ ബട്ടൺ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

ഇമേജ് ആയി തുറക്കുക പാറ്റേൺ

ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക്, നിലവിലെ പാറ്റേൺ ഒരു പുതിയ ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ തുറന്നു നോക്കും. അതുപോലെ, നിങ്ങൾ തിരുത്താം. എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഒരു പുതിയ പേര്, `.pat` അതു രക്ഷിക്കാൻ ശ്രമിക്കുക, ഈ ഇമേജ് ഫയൽ "root" കാരണം ഒരു "Denied permission " പ്രശ്നം .പുറമെയുള്ള ചെയ്യും. എന്നാൽ ഈ സാധ്യത കുറവ് സംരക്ഷിത, വിൻഡോസ് കീഴിലാണ്.

3.3.3. ടാഗ്ചെയ്യൽ

You can use tags to reorganize the patterns display. See വിഭാഗം 3.6, "ടാഗ്ചെയ്യൽ".

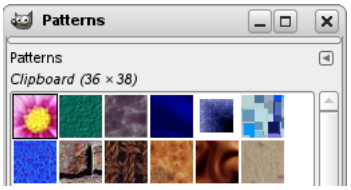
3.3.4. ശ്രേണി സന്ദർഭ മെനു

നിങ്ങൾ "Patterns" ഡയലോഗ് റൈറ്റ്-ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് നേടുക. ഈ മെനുവിൽ കല്പനകൾ ക്ലിപ്പ്ബോർഡിലേക്ക് കയറി മാതൃക വഴിയും പകർത്തുക അനുവദിക്കുന്ന `Copy Location` ഒഴികെ ബട്ടണുകൾ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

3.3.5. ക്ലിപ്ബോർഡ് പാറ്റേൺ

നിങ്ങൾ പകർത്തി അല്ലെങ്കിൽ മുറിക്കുക കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ, ഒരു പകർപ്പ് പാറ്റേണുകൾ ഡയലോഗ് മുകളിലെ ഇടത് മൂലയിൽ ഒരു പുതിയ മാതൃക ദൃശ്യമാകുന്നു. വീണ്ടും പകർത്തുക (അല്ലെങ്കിൽ മുറിക്കുക) കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാം വരെ ഈ ബ്രഷ് തുടരുകയും ചെയ്യും. നിങ്ങൾ ജിമ്പ് അടയ്ക്കുമ്പോൾ ഇത് അപ്രത്യക്ഷമാകും.

ചിത്രം 15.38. ഒരു പുതിയ "Clipboard Pattern"

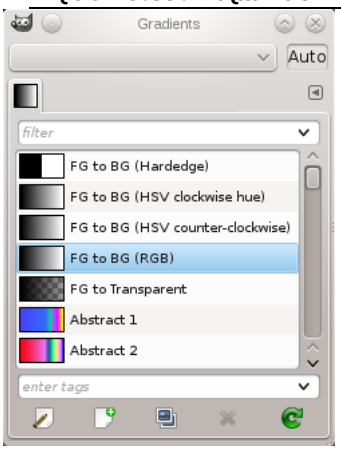


കുറിപ്പ്

നിങ്ങൾ ഉടൻ പാറ്റേണുകൾ ഡയലോഗ് ദൃശ്യമാകുന്ന Edit → Paste as → New pattern ഉപയോഗിച്ച് ഈ ക്ലിപ്ബോർഡ് പാറ്റേൺ സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും.

3.4. ഘനമായ സംഭാഷണം

ചിത്രം 15.39. സ്ക്രീൻഷോട്ട് ഘനമായ ഡയലോഗ് കീയെക്കാൾ



ഒരു ലീനിയർ സ്കെയിലിൽ ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്നത് ഒരു കൂട്ടം വർണങ്ങൾ - - Blend tool മറ്റു നിരവധി പ്രവർത്തനവുമായി ഉപയോഗത്തിന് "Gradients" ഡയലോഗ് ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് പാലറ്റ് പ്രദാനം ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾ ഘനമായ കൃത്രിമം പല ഫംഗ്ഷനുകളും ആക്സസ് നൽകുന്നു. താങ്കൾക്ക് പട്ടികയിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്തു് ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് തെരഞ്ഞെടുക്കാം: അതു പിന്നെ പണിസഞ്ചി ഓഫ് ബ്രഷ് / പാറ്റേൺ / ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രദേശത്ത് കാണിക്കും. കുറച്ച് ഡസൻ ആശംസകള് ഘനമായ ജിമ്പ് പ്രീ-ഇൻസ്റ്റാൾ വരും. നിങ്ങൾക്ക് Gradient Editor ഉപയോഗിച്ച് കൂടുതൽ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. ഘനമായ അവർ എങ്ങനെ ജിമില ഉപയോഗിക്കുന്നു കുറിച്ച് പൊതുവിവരങ്ങൾ Gradients വിഭാഗത്തിൽ കണ്ടെത്താനാകും.
ആദ്യ അഞ്ചു ഘനമായ പ്രത്യേക; അവർ വിവിധ വഴികളിലൂടെ ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് ഫോർഗ്രൗണ്ടിലെ, പശ്ചാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസത്തിനു പുനർനിർമ്മാണം.

- FG to BG (Hardedge): മാത്രമേ കറുപ്പും വെളുപ്പും മൂർച്ചയുള്ള പരിധിയില്ലാതെ.
- FG to BG (HSV clock-wise/counter-clockwise Hue): മുന്നിലും പശ്ചാത്തലത്തിലും നിറം, ഘടികാരദിശയിൽ അല്ലെങ്കിൽ അപ്രദക്ഷിണ തമ്മിലുള്ള നിറം സർക്കിളിൽ ഒട്ടൊക്കെ അതിശയത്തോടെ.
- FG to BG (RGB): സ്ഥിര ഗ്രേഡിയന്റ്, മുൻവശത്തും ആർജിബി മോഡിൽ പണിസഞ്ചി പശ്ചാത്തല നിറങ്ങൾ, തമ്മിലുള്ള.
- FG to Transparent: മാത്രം സുതാര്യത പൂർത്തിയാക്കാൻ പൂർണ്ണമായ അതാര്യതയിലോ നിന്ന് ഒറ്റ നിറം (പുരോതലനിറം) ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ പതുക്കെ സവാളും കൊളാഷുകൾ അല്ലെങ്കിൽ മൂടൽമഞ്ഞ് ഇഫക്റ്റുകൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ വരുമ്പോൾ ഈ വ്യത്യാസത്തിനു വളരെ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

3.4.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Gradients" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്: Windows → Dockable Dialogs → Gradients;
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും ◪ ക്ലിക്കുചെയ്ത് Add Tab → Gradients തിരഞ്ഞെടുത്ത്,
- പണിസഞ്ചി നിന്ന്, ബ്രഷ് / പാറ്റേൺ / ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രദേശത്ത് നിലവിലെ ഗ്രേഡിയന്റ് മാകാം,
- Ctrl + G കുറുക്കുവഴി ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജിൽ നിന്നും.

Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഡയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിസ്റ്റ് ഉണ്ട്. Windows → Gradients: ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നും "Gradients" ഡയലോഗ് ഉണ്ടാകാം.

3.4.2. "Gradients" ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

ഡയലോഗ് ഏറ്റവും അടിസ്ഥാന ഏറ്റവും സാധാരണയായി ഉപയോഗിക്കുന്ന, ഓപ്പറേഷൻ അതു പിന്നീട് ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് ഒത്തിണക്കി ഏതെങ്കിലും ഓപ്പറേഷൻ വഴി ഉപയോഗിക്കുന്ന ജിമ്പ് നിലവിലെ ഗ്രേഡിയന്റ്, നടത്തുമ്പോൾ, സ്ക്രോൾ പട്ടികയിൽ ഘനമായ ഒന്ന് ക്ലിക്ക് ഉചിതമാവുക.
നിങ്ങൾ ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് ന് *double-click*, നിങ്ങൾ അതിന്റെ പേര് എഡിറ്റുചെയ്യാൻ കഴിയും, അവിടെ ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ തുറക്കുക. കുറിപ്പ് നിങ്ങൾ മാത്രമല്ല ജിമ്പ് പ്രീ-ഇൻസ്റ്റാൾ വരുന്ന മാത്രമല്ല നിങ്ങൾ സ്വയം നിർമ്മിച്ച ഘനമായ പേരുകൾ മാറ്റാൻ അനുവദിച്ചിട്ടുണ്ടോ എന്ന്. നിങ്ങൾ ഒരു പ്രീ-ഇൻസ്റ്റാൾ വ്യത്യാസത്തിനു പേരുമാറ്റാൻ ശ്രമിച്ചാൽ, പേര് എഡിറ്റ് കഴിയും, എന്നാൽ ഉടൻ മടങ്ങാൻ അല്ലെങ്കിൽ മറ്റെവിടെയെങ്കിലും ക്ലിക്ക് തട്ടുന്നതിന് പോലെ, പേര് അതിന്റെ യഥാർത്ഥ മൂല്യം പഴയപടിയാകും. അതു നിങ്ങൾ വിഭവങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് കൂടുതൽ ജിമ്പ് പ്രീ-ഇൻസ്റ്റാളുകളുടെ മാറ്റം വരുത്താൻ കഴിയില്ല സാധാരണ ആധിപത്യവും: നയപ്രഖ്യാപന, പാറ്റേണുകൾ, ഘനമായ, തുടങ്ങിയവ; നിങ്ങൾ സ്വയം സൃഷ്ടിക്കുന്ന മാത്രമാണ്.

ഗ്രിഡ് / പട്ടിക മോഡുകൾ
: ടാബ് മെനുവിൽ View as Grid ആൻഡ് View as List തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഗ്രിഡ് മോഡിൽ, ഘനമായ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അണിനിരന്നു നിരത്തിയിരിക്കുന്നത്. ഈ വഴി കണ്ടപ്പോൾ അവർ വളരെ കണ്ണഞ്ചിപ്പിക്കുന്ന നോക്കൂ, അതു വളരെ എളുപ്പമാണ് കാരണം അയൽ പശുക്കൾ നിന്നും ഇടപെടലുകൾക്ക്, നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന തിരഞ്ഞെടുക്കുക എന്നതാണ്. പട്ടിക മോഡ്, കൂടുതൽ ഈടുറ്റതും സ്വതവേ, ഘനമായ അപ്പ് ലംബമായി, ഓരോ വരി പേര് കാണിക്കുന്ന കൂടിയ ചെയ്യുന്നു.
: ടാബ് മെനുവിൽ, ഓപ്ഷൻ Preview Size നിങ്ങളുടെ ശബ്ദമോ വ്യത്യാസത്തിനു പ്രിവ്യൂകളുടെ വലിപ്പം ചെയ്യൽ അനുവദിക്കുന്നു.

ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള ബട്ടണുകൾ പല വഴികളിൽ ഘനമായ ന് ഓപ്പറേറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു:

ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റ്
: ഈ ബട്ടൺ Gradient Editor സജീവമാക്കുന്നു.

പുതിയ ഗ്രേഡിയന്റ്
: ഒരു സാധാരണ ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ആയി സമാരംഭിച്ചിട്ടില്ല പുതിയ ഗ്രേഡിയന്റ്, സൃഷ്ടിക്കുന്നു അങ്ങനെ നിങ്ങൾ അത് ഭേദഗതി ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ സജീവമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുന്ന ഘനമായ സ്വയം ഏത് നിന്ന് ജിമ്പ് ആരംഭിക്കുമ്പോൾ അവർ സ്വയം ലഭ്യമാകുന്നില്ല നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ജിമ്പ്

ഡയറക്ടറിയുടെ gradients ഫോൾഡറിൽ, സംരക്ഷിച്ചു. (നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്, ഈ ഫോൾഡർ മാറ്റാം അല്ലെങ്കിൽ പുതിയവ ചേർക്കുക.)

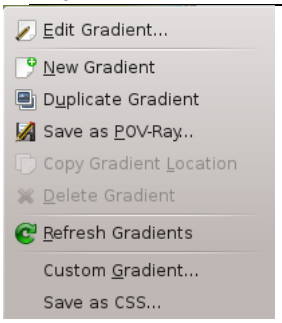
തനിപ്പകർപ്പ് ഗ്രേഡിയന്റ്
: ഈ നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഗ്രേഡിയന്റ് ഒരു പകർപ്പ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ യഥാർത്ഥ എഡിറ്റ് ചെയ്യാൻ സാധിക്കില്ല എങ്കിൽ പോലും പകർപ്പ് എഡിറ്റുചെയ്യുക കഴിയും.

ഗ്രേഡിയന്റ് ഇല്ലാതാക്കുക
: നിങ്ങൾ അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ അനുമതിയില്ല അതാണ് ഗ്രേഡിയന്റ് എല്ലാ അംശമോ നീക്കം. അതു എന്തെങ്കിലും ചെയ്യുന്നതിനുമുമ്പ് സ്ഥിരീകരണം ആവശ്യപ്പെടുന്നു.

പുതുക്കുക ഘനമായ
: ഈ ഡയലോഗ് അധികം ചിലപ്പോൾ മറ്റു നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ gradients ഫോൾഡറിലേക്ക് ഘനമായ ചേർക്കാൻ, ഈ ബട്ടൺ പുതിയ എൻട്രികൾ ലഭ്യമാകും അങ്ങനെ റീലോഡ് ലിസ്റ്റ് കാരണമാകുന്നു.

ഈ ബട്ടണുകൾ നടത്തുന്ന എന്നിവയുടെ, ഡയലോഗ് പോപ്പ്-അപ്പ് മെനുവിൽ നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയൂ ടാബ് മെനു ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് ഗ്രേഡിയന്റ് പട്ടികയിൽ എവിടെയെങ്കിലും, അല്ലെങ്കിൽ Gradient Menu വഴി സജീവമാക്കാം:

ചിത്രം 15.40. ഘനമായ മെനു



ഗ്രേഡിയന്റ് മെനു പുറമേ നിങ്ങൾ ചില അധിക പ്രവർത്തനങ്ങൾ നൽകുന്നു:

എന്നതൊക്കെയാണു-റേ ആയി സംരക്ഷിക്കുക ...
: ഇത് നിങ്ങൾ POV-Ray 3D റേ കണ്ടെത്തുന്നത് പ്രോഗ്രാം ഉപയോഗിക്കുന്ന ഫോർമാറ്റിൽ വ്യത്യാസത്തിനു സംരക്ഷിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

പകർത്തുക ഗ്രേഡിയന്റ് സ്ഥലം
: ഈ കമാൻഡ് ക്ലിപ്പ്ബോർഡിലേക്ക് വ്യത്യാസത്തിനു ഫയൽ ലൊക്കേഷൻ പകർത്താൻ അനുവദിക്കുന്നു. അങ്ങനെയെങ്കിൽ, ഒരു ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റർ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.

കസ്റ്റം ഗ്രേഡിയന്റ് ...
: ഈ കമാൻഡ് ഒരു സാമ്പിൾ ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുത്തു ഗ്രേഡിയന്റ് നിറഞ്ഞു സൃഷ്ടിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ വീതിയും ചിത്രവും ഡയലോഗ് വിൻഡോയിൽ വ്യത്യാസത്തിനു ദിശ ഉയരം തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

സി.എസ്.എസ് സംരക്ഷിക്കുക
: The CSS (Cascading Style Sheets) language is used to format the display of HTML and XML files, for instance background color, font size... and background gradient. The "CSS Save" plugin is a CSS3 linear gradient generator that allows you to save a CSS3 code snippet, containing the gradient data for a given GIMP gradient. This code snippet is a text file: you can copy-paste it to the stylesheet related to your HTML file, to get a gradient background on opening the HTML file in Firefox, Chrome or Safari web navigators. This CSS3 code snippet can also be used as a gradient in SVG files.
ഇവിടെ കോഡ് സ്നിപ്പെറ്റ് ഉദാഹരണം നീല, പച്ച ഗ്രേഡിയന്റ് ഉപയോഗിച്ച് ലഭിച്ചു:
സി.എസ്.എസ് സംരക്ഷിക്കുക സൃഷ്ടിച്ചത് സി.എസ്.എസ് സ്നിപ്പെറ്റ്.

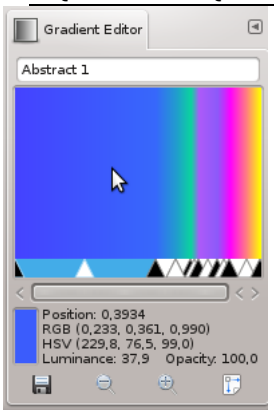
```
background-image: linear-gradient(top, rgb(0,123,255) 0%, rgb(72,226,255) 56%,
    rgb(0,255,161) 100%);
background-image: -moz-linear-gradient(center top, rgb(0,123,255) 0%,rgb(72,
   226,255) 56%,rgb(0,255,
   161) 100%);
background-image: -webkit-gradient(linear, left top, left bottom,
    color-stop(0.000, rgb(0,123,255)),color-stop(0.566, rgb(72,226,255)),
   color-stop(1.000, rgb(0,255,161)));
```

3.4.2.1. ടാഗ്ചെയ്യൽ

നിങ്ങൾ ഘനമായ ഡിസ്പ്ലേ ഓർഗനൈസുചെയ്യുന്നതിനോ ടാഗുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. വിഭാഗം 3.6, "ടാഗ്ചെയ്യൽ" കാണുക.

3.4.3. ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ

ചിത്രം 15.41. ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ



ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ നിങ്ങളെ ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് വർണ്ണങ്ങൾ എഡിറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു. അതു നിങ്ങൾ സ്വയം (അല്ലെങ്കിൽ ഒരു സിസ്റ്റം ചെരിവുമാനം ഒരു പകർപ്പിൽ) സൃഷ്ടിച്ചു ഘനമായ ന് മാത്രമേ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയൂ ജിമ്പ് പ്രീ-ഇൻസ്റ്റാൾ വരുന്ന സിസ്റ്റം ഘനമായ സംഭവിക്കുന്നില്ല. ഇതു മനസ്സിലാക്കാൻ ശ്രമത്തിന്റെ ഒരു ബിറ്റ് എടുക്കും എന്നത് സങ്കീർണ്ണമായ ഉപകരണമാണ്. പിന്നിൽ സങ്കല്പം ഗ്രേഡിയന്റ് വലത് അഗ്രം ന് നിറം ശേഷിക്കുന്നു വിളുമ്പിൽ നിറം നിന്നും ഒരു സുഗമമായ സംക്രമണം അടങ്ങുന്ന ഓരോ സെഗ്മെന്റുമൊത്ത്, .ഹാളിനൊരുവശത്തായി *segments* ഒരു പരമ്പരയുടെ ബാഗിലാക്കിയ കഴിയില്ല എന്നതാണ്. ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ

നിങ്ങൾ ഓരോ സെഗ്മെന്റ് ഇടതും വലതും അരികുകളും വേണ്ടി ആഗ്രഹിക്കുന്ന നിറങ്ങൾ, ഇടത്തോട്ടും വലത്തോട്ടും സംക്രമണം ആകൃതി നിരവധി ഓപ്ഷനുകൾ ഒരുമിച്ചു നിയോജകമണ്ഡലങ്ങളിലും എത്രയെണ്ണം പാക്ക് അനുവദിക്കുന്നു.

3.4.3.1. എങ്ങനെ ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ നിരവധി മാർഗത്തിൽ ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ സജീവമാക്കാം:

- , ഗ്രേഡിയന്റ് ഡയലോഗിൽ ഗ്രേഡിയന്റ് ഖണ്ഡത്തിൽ ഡബിൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത്
- സന്ദർഭ മെനുവിൽ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുത്ത ഗ്രേഡിയന്റ് നാമം റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് നേടുക
- ഗ്രേഡിയന്റ് ഡയലോഗിൽ Edit gradient ബട്ടൺ മാകാം,
- ഗ്രേഡിയന്റ് മെനു നിന്ന് നിങ്ങളെ ഗ്രേഡിയന്റ് ഡയലോഗിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നേടുക.

3.4.3.2. പ്രദർശിപ്പിക്കുക

പേര്
: പേര് പരിസരത്ത് നിങ്ങൾ ടാബ് മെനു ബട്ടൺ (ചെറിയ ചതുരത്തിൽ) ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.

ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രിവ്യൂ വിൻഡോ
: Instant update ഓപ്ഷൻ എങ്കിൽ പേര് താഴെ, നിങ്ങളുടെ സൃഷ്ടിയുടെ നിലവിലെ ഫലം കാണുന്നു; മൌസ് ബട്ടൺ വിടുമ്പോൾ മറ്റുള്ളവയെല്ലാം, മാറ്റങ്ങൾ ദൃശ്യമാകും.
നിങ്ങൾ ലളിതമായി ഈ പ്രദർശനത്തിൽ മൌസ് പോയിന്റർ നീക്കുക, അത് ഒരു കളർ-പിക്കർ ആയി ഏറെക്കുറേ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. കൂർത്തതും പിക്സൽ മൂല്യങ്ങൾ ഒരു പകരം ഒറ്റയായി വഴി പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. *Position* മുഴുവൻ ഗ്രേഡിയന്റ് വലതു ഇടതുവശത്ത് 0,000 മുതൽ ഗുനനിലവാരമാർന്ന 1000 ലേക്ക്, 3 ദശാംശസ്ഥാനങ്ങളിൽ നൽകിയ ഒരു സംഖ്യയുടെ ആണ്. *RGB, HSV, Intensity and Opacity* ഒരു അനുപാതം ഉണ്ട് ...
നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക്-എൻ-ഡ്രാഗ് എങ്കിൽ ഡിസ്പ്ലേ, പിന്നീട് സ്ഥാനം ആർജിബി മാത്രം ഡാറ്റ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. എന്നാൽ അവർ പണിസഞ്ചിയിൽ പുരോതലനിറം ലേക്ക് പട്ടികയിൽ നാല് ആദ്യത്തെ ഘനമായ (Ctrl കീ അമർത്തിയാൽ, കളർ പണിസഞ്ചി പശ്ചാത്തലം നിറം അയച്ചതായി) ലേക്ക് കടന്നു ചെയ്യുന്നു.

ശ്രേണി തിരഞ്ഞെടുക്കൽ / കൺട്രോൾ നിരക്കികള്
: ഗ്രേഡിയന്റ് ഡിസ്പ്ലേ താഴെ, നിങ്ങൾ ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രിവ്യൂ റോഡിൻറെ ആൻഡ് midpoints ക്രമീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു തുടർച്ചയായി വരിവരിയായി കറുപ്പും വെളുപ്പും ത്രികോണങ്ങൾ ഒരു കൂട്ടം കാണുന്നു. ഒരു *segment* തുടര്ച്ചയായി രണ്ട് *black* ത്രികോണങ്ങൾ തമ്മിൽ ആണ്. ഓരോ സെഗ്മെന്റ് സ്മാരകശിലകൾ ലെവലുകൾ ഉപകരണം മധ്യനിര സ്ലൈഡർ അവിടെ നിറങ്ങൾ warps അതേ വിധത്തിൽ, സെഗ്മെന്റിലെ നിറങ്ങൾ "warp" ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു വെളുത്ത ത്രികോണം ആണ്. താങ്കൾക്ക് ശാസനവും രണ്ടു കറുത്ത ത്രികോണങ്ങൾ തമ്മിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് വഴി തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയും. വെള്ള നിന്നും നീല തിരിക്കുക. നീ അവരെ ഷിഫ്റ്റ്-ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഒരു സെഗ്മെൻറ് പരിധി തിരഞ്ഞെടുക്കാം. തിരഞ്ഞെടുത്ത പരിധിയിൽ എപ്പോഴും *consecutive* ഒരു സെറ്റ് സെഗ്മെൻറുകൾ അടങ്ങുന്നതാണ്, അതിനാൽ നിങ്ങൾക്ക് എപ്പോൾ Shift-മേൽ ഒഴിവാക്കുകയാണെങ്കിൽ, അവർ സ്വയം ഉൾപ്പെടുത്തും. "Instant update" ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, ഡിസ്പ്ലേ ഉടനെ ഏതെങ്കിലും സ്ലൈഡർ പ്രസ്ഥാനം ശേഷം അപ്ഡേറ്റ് ചെയ്യുന്നു; അതു പരിശോധിക്കാതെ എങ്കിൽ മൌസ് ബട്ടൺ റിലീസ് അപ്ഡേറ്റുകൾ മാത്രമേ സംഭവിക്കാം.
നിങ്ങൾ സ്ലൈഡറുകൾ, സെഗ്മെന്റുകളെ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ നീക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ ലളിതമായി *click- n-drag a slider* എങ്കിൽ മാത്രമേ ഇതേ സംക്രമണം നീക്കുക. *click-n-drag on a segment* മാർഗം നിങ്ങൾ അടുത്ത ത്രികോണം വരെയുള്ള സെഗ്മെന്റ് നീക്കാൻ കഴിയൂ. *Shift+click-n-drag on a segment/ selection*, ഈ സെഗ്മെന്റിൽ / നിരക്കു നീക്കാൻ അടുത്ത സെഗ്മെന്റുകൾ dilate കംപ്റസ്സ് / കഴിയും.

സ്ക്രോൾബാർ
: സ്ലൈഡറുകൾ താഴെ ഒരു സ്ക്രോൾബാർ ആണ്. അടിയിലായി ബട്ടണുകൾ ഉപയോഗിച്ച് സൂം മാത്രം ഇത് പ്ലേ ചോരുന്നു.

ഏരിയ പ്രതികരണം
: ചുവടെ, ഒരു കളർ Swatch മൗസ് കഴ്സർ വഴി ചൂണ്ടിക്കാട്ടി നിറം കാണിക്കുന്നു. ഈ നിറം സഹായകരമായ സൂചനകൾ അല്ലെങ്കിൽ ഫീഡ്ബാക്ക് സന്ദേശങ്ങൾ കുറിച്ച് വിവരങ്ങൾക്കു് ഇവിടെയും ദൃശ്യമാകും.

ബട്ടണുകൾ
: ഡയലോഗ് ചുവടെ അഞ്ചു ബട്ടണുകൾ ദൃശ്യമാകും:

രക്ഷിക്കും
: ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് ഗ്രേഡിയന്റ്, നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ `gradients` ഫോൾഡറിൽ സംരക്ഷിക്കും അങ്ങനെ അത് സ്വയം നിങ്ങൾ GIMP ആരംഭിക്കുന്നതിന് അടുത്ത തവണ ലോഡ് ചെയ്യും ലേക്ക്, നിലവിലെ അവസ്ഥയിൽ കാരണമാകുന്നു.

തിരിച്ചയയ്ക്കുക
: ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് നിങ്ങളുടെ എഡിറ്റിംഗ് എല്ലാ പഴയപടിയിലാക്കും. (എന്നാൽ സമയം ഈ എഴുതിയ ചെയ്യുകയാണ് ചെയ്തത്, ഈ ഫംഗ്ഷൻ ഇതുവരെ നടപ്പിലാക്കിയിട്ടില്ല.)

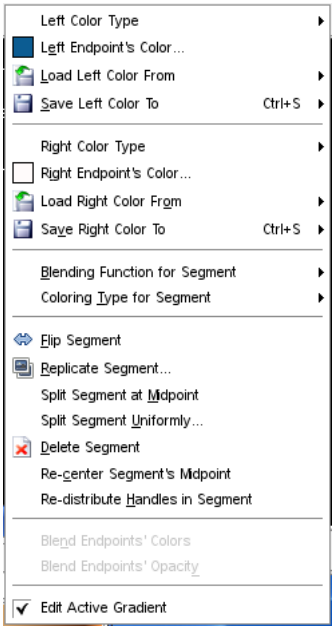
സൂം ഔട്ട്
: ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് തിരശ്ചീനമായി ഗ്രേഡിയന്റ് ഡിസ്പ്ലേ ചുരുങ്ങിപ്പോകുന്നു.

വലുതാക്കുക
: ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് തിരശ്ചീനമായി ഗ്രേഡിയന്റ് ഡിസ്പ്ലേ വികസിക്കുന്നു. അതിനുശേഷം, നിങ്ങൾ അവശേഷിക്കുന്നു ഡിസ്പ്ലേ അല്ലെങ്കിൽ വലത് പാൻ സ്ക്രോൾബാർ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.

സൂം എല്ലാ
: അതു ജാലകത്തിൽ കൃത്യമായും പാകമാകുന്ന അതിനാൽ ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നത് തിരശ്ചീനമായി ഡിസ്പ്ലേ മാറ്റുന്നു.

3.4.3.3. ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ പോപ്പ്-അപ്പ് മെനു

ചിത്രം 15.42. ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ പോപ്പ്-അപ്പ് മെനു

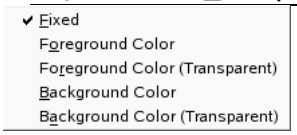


ഒന്നുകിൽ നിങ്ങൾ ഗ്രേഡിയന്റ് ഡിസ്പ്ലേ റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത്, അല്ലെങ്കിൽ ഡയലോഗ് ന്റെ ടാബ് മെനു ഏറ്റവും മുകളിലായുള്ള തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട് ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ മെനു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും. മെനു നിങ്ങൾ എൻഡ്പോയിന്റ് ന്റെ നിറം (ഓരോ വിഭാഗത്തിനായി ഇടത്, വലത് എഡ്ജ് നിറങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ), നിറങ്ങൾ കുഴയ്ക്കുക, ഒരു കളർ മോഡൽ തിരുത്തുക വിഭജനങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക എഡിറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു. ഈ എഡിറ്റർ കസ്റ്റം ഘനമായ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു സിസ്റ്റം ചെരിവുമാനം ഒരു പകർപ്പ് മാത്രം പ്രവർത്തിക്കുന്നു.
കമാൻഡുകൾ മെനുവിൽ കാണാം:

എൻഡ്പോയിന്റ് വർണ എഡിറ്റുചെയ്യുകയെന്നത്

വലത് ഇടത് / നിറം തരം
ഈ കമാൻഡ് ഒരു ഉപമെനുവുണ്ട് തുറക്കുന്നു:

ചിത്രം 15.43. ഇടത് / വലത് നിറം തരം ഉപ-മെനു



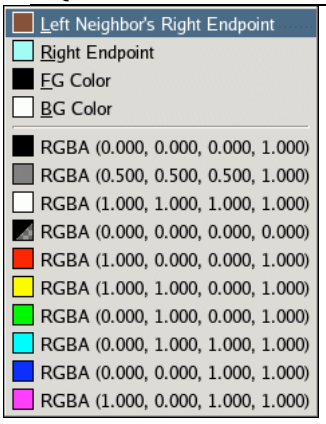
ഈ ഉപമെനുവുണ്ട് നിങ്ങൾ പണിസഞ്ചി മുന്നിലും പശ്ചാത്തലത്തിലും നിറങ്ങള് എൻഡ്പോയിന്റും വർണം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ മുൻഭാഗത്തെ അല്ലെങ്കിൽ പശ്ചാത്തല നിറം മാറ്റുകയും അപ്പോഴൊക്കെ, ഈ എൻഡ്പോയിന്റും നിറം പോലെ മാറ്റം വരുത്താം. ബദൽ Fixed എൻഡ്പോയിന്റ് നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കുക എന്നതാണ്.

ഇടത് [വലത്] അവസാന സ്ഥലം കളർ
ഈ ഓപ്ഷനുകൾ ഒരു കളർ എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് അതത് എൻഡ്പോയിന്റും വേണ്ടി ഒരു നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കും.

കുറിപ്പ്
ഈ കമാൻഡ് മുമ്പത്തേതിന്റെ ബന്ധപ്പെട്ട നിങ്ങൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ഇടത് [വലത്] കളർ ഇനം Fixed മറ്റേതൊരു തിരഞ്ഞെടുത്ത മൂല്യം നിഷ്ക്രിയമായി മാറുന്നതിനോ.

ഇടത് [വലത്] നിന്ന് വർണ്ണം ലോഡ്

ചിത്രം 15.44. "Load Color From" ഉപമെനുവുണ്ട്



ഈ ഓപ്ഷനുകൾ റോഡിൻറെ നിറങ്ങൾ നൽകിക്കൊണ്ട് മറ്റു മാർഗ്ഗങ്ങൾ നിരവധി തരും. നിങ്ങൾ (ഞങ്ങൾ ഇടത് എൻഡ്പോയിന്റും ഇടപെടുന്നതിൽ നേരിടുന്നു അൽപംപോലും) തിരഞ്ഞെടുക്കാം ഉപമെനു നിന്ന്:

ഇടത് കൂട്ടുകാരന്റെ അവകാശം അവസാന സ്ഥലം
ഈ ചോയ്സ് ഇടതുവശത്ത് അയൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത പരിധിയിൽ ഇടത് അവസാനപോയിന്റിന്റെ നിയമിച്ചുകൊടുക്കാവുന്നതാണ് സെഗ്മെന്റിന്റെ ശരിയായ അവസാനപോയിന്റിന്റെ നിറം ഇടയാക്കും.

വലത് അവസാന സ്ഥലം
ഈ ചോയ്സ് ഇടത് എൻഡ്പോയിന്റും നിയമിച്ചുകൊടുക്കാവുന്നതാണ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ശ്രേണിയുടെ ശരിയായ അവസാനപോയിന്റിന്റെ നിറം ഇടയാക്കും.

FG / ബി.ജി. നിറം
ഈ ചോയ്സ് ജിമ്പ് നിലവിലെ മുൻഭാഗത്തെ അല്ലെങ്കിൽ പശ്ചാത്തല നിറം, എൻഡ്പോയിന്റും നിയമിച്ചുകൊടുക്കാവുന്നതാണ് ലേക്ക്, പണിസഞ്ചി കാണുന്നത് പോലെ കാരണമാകുന്നു. മുൻഭാഗത്തെ അല്ലെങ്കിൽ പശ്ചാത്തല നിറം മാറ്റുന്നതിൽ പിന്നീട് എൻഡ്പോയിന്റും ന്റെ നിറം മാറില്ല ശ്രദ്ധിക്കുക.

RGBA സ്ലോട്ടുകൾ
മെനുവിന്റെ ചുവടെ 10 “memory slots” ആകുന്നു. താഴെ വിശദീകരിച്ചതുപോലെ “Save” മെനു ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് അവർക്ക് നിറങ്ങൾ നിർണയിക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ സ്ലോട്ടുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, അതിൽ നിറം എൻഡ്പോയിന്റും നിയോഗിക്കുകയും.

ഇടത് സംരക്ഷിക്കുക [വലത്] നിറത്തിനു
ഈ ഉപാധികൾ സംശയാസ്പദമായ അവസാനപോയിന്റിന്റെ നിറം ഉപമെനുവുണ്ട് നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുത്ത “memory slot” നിയോഗിച്ചിട്ടുള്ള കാരണമാകുന്നു.

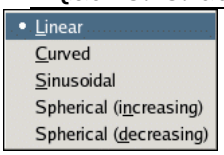
Click and drag colors
You can also click and drag a color from the toolbox FG-BG colors or from a palette

- to an endpoint (a black triangle), to set left [right] colors,
- to the gradient display area, to add a new endpoint with this color on both sides.

സെഗ്മെന്റ് ബ്ലെന്റിംഗ് നിറവും ഫംഗ്ഷനുകളും

വിഭാഗത്തിനായി ഫംഗ്ഷൻ യോജിപ്പിച്ച്

ചിത്രം 15.45. ബ്ലെൻഡിംഗ് ഫംഗ്ഷൻ ഉപമെനുവുണ്ട്



ഈ ഓപ്ഷൻ റോഡിൻറെ റേഞ്ചും ലേഖനമാണ് ചടങ്ങിൽ വ്യക്തമാക്കിയ തരം ഫിറ്റിംഗ് വഴി, ശ്രേണി (സെഗ്മെന്റ് അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു) ഒന്ന് അവസാനപോയിന്റിന്റെ നിന്ന് മറ്റ് പരിവർത്തന കോഴ്സ് നിർണ്ണയിക്കുന്നു:

ലീനിയർ
സ്വതേ ഓപ്ഷൻ. കളർ മറ്റ് ശ്രേണിയുടെ ഒറ്റ അവസാനപോയിന്റിന്റെ നിന്ന് രേഖകളെ വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

വക്ര
ഗ്രേഡിയന്റ് അവയുടെ മധ്യത്തിൽ ന് അധികം ശ്രേണിയുടെ അറ്റത്തും കൂടുതൽ വേഗത്തിൽ വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

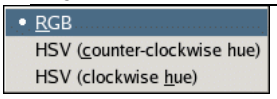
Sinusoidal
വളഞ്ഞ തരം വിപരീതമാണ്. ഘനമായ അതിന്റെ അറ്റത്തും അധികം പരിധി മധ്യഭാഗത്ത് കൂടുതൽ വേഗത്തിൽ വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

സ്ഫിറിക്കൽ (വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന)
ഗ്രേഡിയന്റ് അതിന്റെ വലതുഭാഗത്ത് അധികം ശ്രേണിയുടെ ഇടതുവശത്ത് കൂടുതൽ വേഗത്തിൽ വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

സ്ഫിറിക്കൽ (കുറയ്ക്കുന്നു)
ഗ്രേഡിയന്റ് ഇടതുവശത്ത് അധികം വലതുഭാഗത്ത് കൂടുതൽ വേഗത്തിൽ വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

വിഭാഗത്തിനായി കളറിംഗ് ഇനം

ചിത്രം 15.46. നിറംകൊടുക്കലും ഇനം ഉപമെനുവുണ്ട്



ഈ ഉപാധി ഒറ്റ എൻഡ്പോയിന്റും നിന്നും മറ്റു പരിവർത്തന തരം അധിക നിയന്ത്രണം നൽകുന്നു: ആർജിബി സ്പേസ് അല്ലെങ്കിൽ HSV സ്പേസ് ഒന്നുകിൽ ഒരു ലൈൻ ആയി.

പരിഷ്ക്കരിക്കുന്നത് സെഗ്മെന്റുകൾ

ഫ്ലിപ് സെഗ്മെന്റ്
ഈ ഓപ്ഷൻ എല്ലാ വർണ്ണങ്ങളും എൻഡ്പോയിന്റും ലൊക്കേഷനുകൾ ഒന്നല്ല, തിരഞ്ഞെടുത്ത ശ്രേണി (സെഗ്മെന്റ് അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു) ഒരു വലത്തുനിന്ന് അവശേഷിക്കുന്നു ഫ്ലിപ്പ് ചെയ്യുന്നു.

സെഗ്മെന്റ് അവരാഗ്രഹിച്ചില്ല
ഈ ഓപ്ഷൻ ഓരോന്നും യഥാർത്ഥ ശ്രേണിയുടെ ഒരു തികഞ്ഞ ഉൾക്കൊണ്ടില്ല പകർപ്പ് ആണ് രണ്ട് ഭാഗങ്ങളായി തെരഞ്ഞെടുക്കപ്പെട്ട് ശ്രേണി (സെഗ്മെന്റ് അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു) വേറ്തിരിക്കുന്നു.

മധ്യത്തിലുള്ളത് ന് സ്പ്ലിട് സെഗ്മെന്റ്
തെരഞ്ഞെടുത്ത വെളുത്ത ത്രികോണത്തിന്റെ ലൊക്കേഷനിൽ രണ്ടു സെഗ്മെന്റുകൾക്ക് വേർപെടുത്തുന്ന കടന്നു ലെ ശ്രേണിയിലെ ഓരോ സെഗ്മെന്റ് വേറ്തിരിക്കുന്നു.

സ്പ്ലിട് സെഗ്മെന്റ് ഏകതാനമായി
ഈ ഓപ്ഷൻ മുമ്പത്തേതിന്റെ സമാനമാണ്, എന്നാൽ അതു ഉടലെടുത്തത് റോഡിൻറെ തമ്മിലുള്ള പകരം വെളുത്ത ത്രികോണം ഓരോ സെഗ്മെന്റ് വേറ്തിരിക്കുന്നു.

സെഗ്മെന്റ് ഇല്ലാതാക്കുക
തെരഞ്ഞെടുത്ത ശ്രേണിയിലെ എല്ലാ വിഭാഗം, (സെഗ്മെന്റ് അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു) കേന്ദ്രത്തിൽ ഒറ്റ കറുത്ത ത്രികോണം ഉപയോഗിച്ച് പകരം പാഴും നിറയ്ക്കാൻ ഇരുഭാഗത്തും സെഗ്മെന്റുകൾ വിസ്താരം ഇല്ലാതാക്കുന്നു.

റീസെന്റർ വിഭജനത്തിന്റെ ലേഖനമാണ്
ഈ ഓപ്ഷൻ അയൽ കറുത്ത ത്രികോണങ്ങൾ തമ്മിൽ ഒരു പോയിന്റ് ഉടലെടുത്തത് തിരഞ്ഞെടുത്ത ശ്രേണിയിലെ ഓരോ വിഭാഗത്തിനായി വെള്ള ത്രികോണം നീക്കുന്നു.

സെഗ്മെന്റിലെ വീണ്ടും വിതരണം ഹാൻഡിലുകളും
തെരഞ്ഞെടുത്ത ശ്രേണിയിലെ കറുപ്പും വെളുപ്പും ത്രികോണങ്ങളെ മാറ്റി കാരണമാകുന്ന അങ്ങനെ അടുത്ത ഒന്നിൽ നിന്നും ദൂരത്തിലുള്ള എല്ലാം തുല്യരാണ്.

യോജിപ്പിച്ച് നിറങ്ങൾ

ഈ ഉപാധികൾ ഒന്നിൽ കൂടുതൽ സെഗ്മെന്റ് തിരഞ്ഞെടുത്തു മാത്രമേ ലഭ്യമാകൂ.

ലയിപ്പിക്കുക എൻഡ്പോയിന്റ് 'നിറങ്ങൾ
ഓരോ വിഭാഗത്തിൽ നിന്നും അടുത്തതിലേക്ക് കൈമാറ്റങ്ങൾലളിതമാക്കാനും ആണ് ഈ ഓപ്ഷൻ, ശ്രേണിയിലെ ഇന്റീരിയർ റോഡിൻറെ ചെയ്തത് നിറങ്ങൾ ശരാശരി കാരണമാകുന്ന.

എൻഡ്പോയിന്റ് 'അതാര്യത ലയിപ്പിക്കുക
ഈ ഓപ്ഷൻ ഒരേ കാര്യം മുൻ ഐച്ഛികമായി, പക്ഷേ പകരം അതാര്യതയോടെ നിറം ചെയ്യുന്നു.

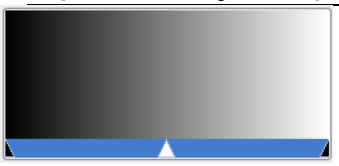
ശ്രദ്ധിക്കുക
ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ ഉള്ളിൽ ലഭ്യമല്ല “undo” ഉണ്ട്, അതിനാൽ ശ്രദ്ധിക്കുക!

3.4.3.4. ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ ഉദാഹരണത്തിന് ഉപയോഗിക്കുന്നു

ഇത്തരം എല്ലാ ഓപ്ഷനുകളും അല്പമെങ്കിലും .അപ്പസ്തോലനടപടികൾ കഴിയും. ഇവിടെ ആശയങ്ങൾ ക്ലിയർ ഒരു ഉദാഹരണം:

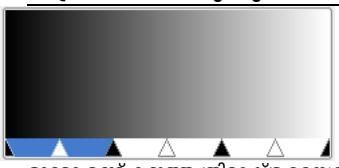
1. ഗ്രേഡിയന്റ് ഡയലോഗ് തുറക്കുക. ക്ലിക്ക് New Gradient . ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ തുറന്നു വെളുത്ത കറുത്ത നിന്നും ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രതിഫലിപ്പിക്കുന്നു.

ചിത്രം 15.47. പുതിയ ഗ്രേഡിയന്റ്



2. വലത് ഈ പുതിയ ഗ്രേഡിയന്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് Split Segment Uniformly ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന സെഗ്മെന്റുകളുടെ എണ്ണം പരിഹരിക്കുക.

ചിത്രം 15.48. മൂന്നു മേഖലകളെ ഗ്രേഡിയന്റ്



ഓരോ രണ്ട് കറുത്ത ത്രിരാഷ്ട്ര സ്ലൈഡറുകൾ ഉപയോഗിച്ച് പരിമിതമാണ്. അത് സജീവമാക്കുന്നതിന് ഒരു സെഗ്മെന്റ് ക്ലിക്കുചെയ്യുക. Shift കീ അമർത്തിയാൽ, കുറേ ഐലന്റ് വിഭജനങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയും.

3. നിങ്ങൾ ഗ്രേഡിയന്റ് വലത്-ക്ലിക്കുചെയ്ത് നേടുന്നു സന്ദർഭ മെനുവിൽ, തിരഞ്ഞെടുത്ത സെഗ്മെന്റ് അല്ലെങ്കിൽ സെഗ്മെന്റ് ഗ്രൂപ്പിനായി Left Endpoint Color ആൻഡ് Right Endpoint Color സജ്ജമാക്കി.

ചിത്രം 15.49. ആദ്യം സെഗ്മെന്റ് നിറത്തിലുള്ള

റെഡ് ഇടത് എൻഡ്പോയിന്റ് വലത്തെ enpoint വേണ്ടി മഞ്ഞ വേണ്ടി തിരഞ്ഞെടുത്തു.

4. മറ്റ് മേഖലകളെ ഒരേ വഴിയിൽ പോകുക. അപ്പോൾ വിവിധ ഇഫക്റ്റുകൾ നേടാൻ Blending functions for segment ഉപയോഗിക്കുക.

3.5. പാലറ്റുകൾ സംഭാഷണം

ഒരു *palette* ഒരു പ്രത്യേക ക്രമത്തിൽ, ഒറു ഒരു കൂട്ടം വർണങ്ങൾ ആണ്. പാലറ്റുകളോ ന് അടിസ്ഥാന വിവരങ്ങൾ അവർ എങ്ങനെ സൃഷ്ടിക്കുകയും ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും വേണ്ടി Palettes വിഭാഗം കാണുക.
"Palettes" ഡയലോഗ് ലിസ്റ്റ് അല്ലെങ്കില് ഗ്രിഡ് കാഴ്ചയിൽ അതിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത്, ഒരു പാലറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിച്ച. കുറച്ച് ഡസൻ കൂടുതലോ കുറവോ ക്രമരഹിതമായി തിരഞ്ഞെടുത്ത പാലറ്റുകളോ ജിമ്പ് വിതരണം ചെയ്തിരിക്കുന്നു, എളുപ്പത്തിൽ നിങ്ങളുടെ സ്വന്തം പുതിയ പാലറ്റുകളോ ചേർക്കാൻ കഴിയും. "Palettes" ഡയലോഗ് നിങ്ങളോടും പുതിയ പാലറ്റുകളോ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിൽ ഇതിനകം നിലവിലില്ല പറ്റിയവരാക്കുകയാണ് കൃത്രിമം പല ഓപ്പറേഷനുകൾ പ്രവേശനം നല്കും.

> **കുറിപ്പ്**
> "Palettes" ഡയലോഗ് ഇൻഡെക്സ്ഡ് ഇമേജുകളുടെ colormaps കൃത്രിമം ഉപയോഗിക്കുന്ന Index Palette dialog, അതേ കാര്യം അല്ല.

3.5.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Palettes" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

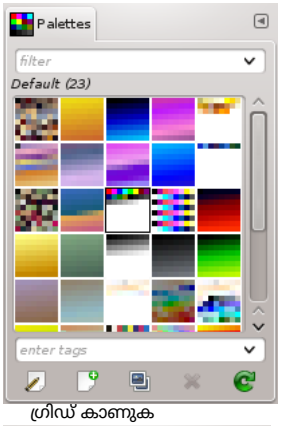
- ചിത്രം മെനുവിൽ നിന്ന്: Windows → Dockable Dialogs → Palettes;
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും ക്ലിക്കുചെയ്ത് Add Tab → Palettes തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

3.5.2. പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

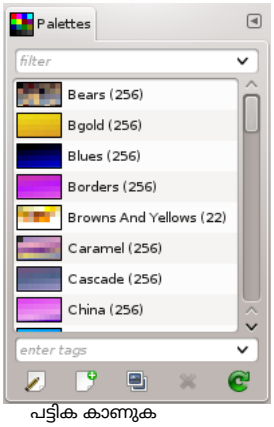
ഡയലോഗിൽ ഒരു പാലറ്റ് ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് ഈ പാലറ്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത് നിങ്ങൾ പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലേ വർണ്ണങ്ങൾ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ജിമ്പ് ന്റെ മുൻഭാഗത്തെ അല്ലെങ്കിൽ പശ്ചാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന Palette Editor, ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ഒരു പാലറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക ആരോ കീകൾ ഉപയോഗിക്കാം. ഒരു പാലറ്റ് *name* (പട്ടിക കാണുക മോഡിൽ) ഡബിൾ ക്ലിക്ക് പേര് എഡിറ്റുചെയ്യാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ നിങ്ങൾതന്നെ ജിമ്പ് വിതരണം എന്ന് ആ ചേർത്ത പാലറ്റുകളോ പേരുകൾ മാറ്റാൻ അനുവദിച്ചിരിക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങൾ മാറ്റാൻ അനുവദനീയമല്ലാത്ത ഒരു പേര് എഡിറ്റ്, അത് ഉടൻ മറ്റെവിടെയെങ്കിലും മടങ്ങിവരും അല്ലെങ്കിൽ പോയിന്റർ ഫോക്കസ് നീക്കുന്നതിന് തട്ടുന്നതിന് പോലെ വീണ്ടും അതിന്റെ മുൻ മൂല്യം പഴയപടിയാകും.

ഗ്രിഡ് / പട്ടിക മോഡുകൾ

ചിത്രം 15.50. "Palettes" ഡയലോഗ്



ഗ്രിഡ് കാണുക



പട്ടിക കാണുക

ടാബ് മെനുവിൽ View as Grid ആൻഡ് View as List തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഗ്രിഡ് മോഡിൽ, പാലറ്റുകളോ പുറത്തു മിന്നൽ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അണിനിരന്നു, എളുപ്പമാക്കുന്നു പല കണ്ടു നിന്നെ തിരയുന്ന കണ്ടെത്താനായിട്ടില്ല making കിടക്കുന്നു. പട്ടിക മോഡ് (സ്ഥിരസ്ഥിതി), പാലറ്റുകളോ അപ്പ് ഒരു ലിസ്റ്റിൽ, അവർക്ക് പുറമെ പേരുകൾ കൂടിയ ചെയ്യുന്നു.
ഓപ്ഷൻ Preview Size നിങ്ങളുടെ ശബ്ദമോ നിറം സെൽ പ്രിവ്യൂകളുടെ വലിപ്പം ചെയ്യൽ അനുവദിക്കുന്നു.

ടാഗ്ചെയ്യൽ
നിങ്ങൾ പാലറ്റുകളോ ഡിസ്പ്ലേ ഓർഗനൈസുചെയ്യുന്നതിനോ ടാഗുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. വിഭാഗം 3.6, "ടാഗ്ചെയ്യൽ" കാണുക.

പാലറ്റുകൾ സംഭാഷണം ബട്ടണുകൾ

പാലറ്റുകളോ കാഴ്ചയുടെ താഴെ, ഡയലോഗ് വിൻഡോയുടെ താഴെയുള്ള അവിടെ നിരവധി ബട്ടണുകളുണ്ട്:

പാലറ്റ് എഡിറ്റ്
ഈ ബട്ടൺ വിഭാഗം 3.5.4, "പാലറ്റ് എഡിറ്റർ" ചെയ്യുന്നു.

പുതിയ പാലറ്റ്
ഈ ബട്ടണിൽ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി ??? കാണുക.

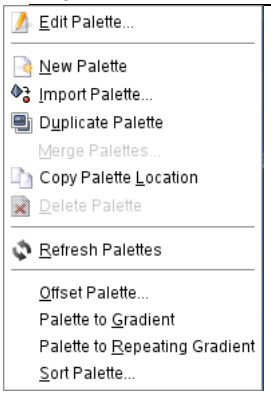
തനിപ്പകർപ്പ് പാലറ്റ്
ഈ ബട്ടണിൽ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി ??? കാണുക.

പാലറ്റ് ഇല്ലാതാക്കുക
ഈ ബട്ടണിൽ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി ??? കാണുക.

പാലറ്റുകൾ പുതുക്കുക
ഈ ബട്ടണിൽ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി ??? കാണുക.

3.5.3. "Palettes" പോപ്പ്-മെനു

ചിത്രം 15.51. "Palettes" പോപ്പ്-മെനു



"Palettes" പോപ്പ്-മെനു വലതു ബട്ടൺ ആക്സസ് പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ, അല്ലെങ്കിൽ ഡയലോഗ് ടാബ് മെനു (▤) മുതൽ മികച്ച ഇനം തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട് കഴിയും.

കുറിപ്പ്
Some of the listed pop-menu entries are installation dependend and need the Python language interpreter to be installed. This includes at the time of writing: Offset Palette..., Palette to gradient, Palette to Repeating Gradient and

Sort Palette...

പാലറ്റ് എഡിറ്റ്

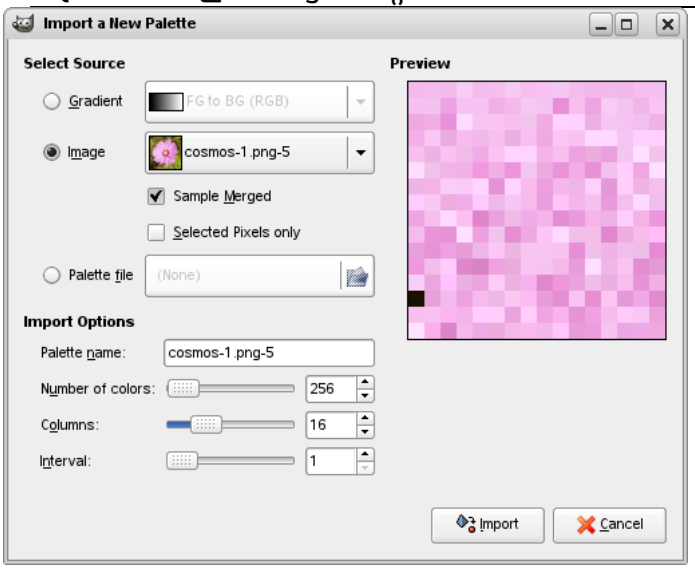
"Edit Palette" Palette Editor സജീവമാക്കുന്നു ഒരു ബദൽ മാർഗമാണ്: അതു ഡബിൾ ക്ലിക്ക് സജീവമാക്കാം പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ ഒരു പാലറ്റ്, അല്ലെങ്കിൽ ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള "Edit Palette" ബട്ടൺ അമർത്തി.

പുതിയ പാലറ്റ്

"New Palette", ഒരു പുതിയ, ശീർഷകമില്ലാത്ത പാലറ്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു ആരംഭത്തിൽ നിറം എൻട്രികൾ അടങ്ങുന്ന അതിനാല് നിങ്ങൾ പാലറ്റ് നിറങ്ങൾ ചേർക്കാൻ കഴിയും നിറക്കൂട്ടിന്റെസന്നിവേശം Name മാറികിട്ടി. ഫലം സ്വയം നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ `palettes` ഫോൾഡറിൽ ഇത് ഭാവിയിൽ സെഷനുകളിലായി പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ നിന്നും ലഭ്യമാകും അതിനാൽ, ജിമ്പ് പുറത്തുകടക്കുമ്പോൾ സംരക്ഷിക്കപ്പെടും.

ഇംപോർട്ട് പാലറ്റ്

ചിത്രം 15.52. ഇംപോർട്ട് പാലറ്റ് ഡയലോഗ്



"Import Palette" നിങ്ങൾ ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് വർണ്ണങ്ങൾ നിന്ന് ഒരു പുതിയ പാലറ്റ്, ഒരു ചിത്രം അല്ലെങ്കിൽ പാലറ്റ് ഫയൽ ഉണ്ടാക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുന്നു. തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് അതു നിങ്ങൾ ഇനിപ്പറയുന്ന ഓപ്ഷനുകൾ തരുന്ന "Import Palette" ഡയലോഗ്, കയറി നൽകുന്നു:

> **കുറിപ്പ്**
> ജിമ്പ് മുൻ പതിപ്പുകൾ ഒരു "Save palette" കമാൻഡ് ഉണ്ടായിരുന്നു. ഇത് ഇനി നിലനിൽക്കില്ല. ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ പാലറ്റ് സംരക്ഷിക്കുന്നതിന്, ഇൻഡെക്സ്ഡ് അല്ലെങ്കിലും, നിങ്ങൾ അത് ഇമേജിൽ നിന്നും വാസ്തവത്തിൽ *import* വേണം.

ഉറവിടം തിരഞ്ഞെടുക്കുക

ഒന്നുകിൽ നിങ്ങൾ ജിമ്പ് ന്റെ ഘനമായ (.ഹാളിനൊരുവശത്തായി മെനുവിൽ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുക്കാതെ) ഏതെങ്കിലും നിന്ന് അല്ലെങ്കിൽ നിലവിൽ ഇമേജുകൾ തുറക്കുക (സമീപപ്രദേശങ്ങളിലും മെനുവിൽ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുത്ത) ഏതെങ്കിലും നിന്ന് ഒരു പാലറ്റ് ഇമ്പോർട്ടുചെയ്യാനാകും. ജിമ്പ് 2.2, നിങ്ങൾക്ക് ഇതും അനവധി മൈക്രോസോഫ്ട് വിൻഡോസ് അപ്ലിക്കേഷനുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു തരത്തിലുള്ള (വിപുലീകരണം `.pal` കൂടെ) ഒരു ഒന്പതില് പാലറ്റ് ഫയൽ, ഇറക്കുമതി ചെയ്യാൻ കഴിയും.
ഉറവിടമായി ചിത്രം സംബന്ധിച്ചു രണ്ടു ഓപ്ഷനുകൾ മാത്രം ആർജിബി ചിത്രങ്ങൾ ലഭ്യമാണ്:

- Sample merged: ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, നിറങ്ങൾ ദൃശ്യമായ എല്ലാ പാളികളിൽ വീഴ്ത്തി ചെയ്യുന്നു. ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, പിക്സലുകൾ പോലും ദൃശ്യമല്ല എങ്കിലും സജീവ പാളി നിന്ന് വീഴ്ത്തി ചെയ്യുന്നു.
- Selected pixels only: പേര് പറയുന്നതുപോലെ, പിക്സലുകൾ മാത്രം തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്ത് നിന്ന്, സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി ദൃശ്യമായ എല്ലാ പാളികളിൽ മുൻ ഓപ്ഷൻ നില തക്കവണ്ണം വീഴ്ത്തി ചെയ്യുന്നു.

പാലറ്റ് പേര്

നിങ്ങൾ ഇവിടെ പുതിയ പാലറ്റ് ഒരു പേര് നൽകാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന പേര് ഇതിനകം നിലവിലുള്ള പാലറ്റ് ഉപയോഗിക്കുന്ന എങ്കിൽ, തനതായ പേര് ഒരു നമ്പർ അനുബന്ധിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് രൂപീകരിക്കും (ഇ. ഗ്രാം. "# 1").

നിറങ്ങൾ എണ്ണം

ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് പാലറ്റ് വർണ്ണങ്ങൾ എണ്ണം വ്യക്തമാക്കുക. സ്വതവേ മൂന്നു കാരണങ്ങളാൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത, 256 ആണ്: (1) ഓരോ ഗ്രേഡിയന്റ് 256 വ്യത്യസ്തമായ നിറങ്ങൾ അടങ്ങുന്നു; (2) GIF ഫയലുകൾ 256 നിറങ്ങൾ പരമാവധി ഉപയോഗിക്കാം; (3) ജിമ്പ് ഇമേജുകൾ 256 വ്യത്യസ്തമായ നിറങ്ങൾ ഉൾക്കൊള്ളാനാവുന്നത് പരമാവധി സൂചികയിലാക്കിയിരിക്കുന്നു. നിങ്ങള്ക്ക് നിങ്ങൾ ഇവിടെ ഏതെങ്കിലും നമ്പർ ഉപയോഗിക്കാം: ജിമ്പ് പോലും ഗ്രേഡിയന്റ് അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രത്തിന്റെ നിറം വിവിധ നിറങ്ങൾ വ്യക്തമാക്കിയ എണ്ണം അകലമുണ്ടാക്കിക്കൊണ്ട് ഒരു പാലറ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ ശ്രമിക്കും.

നിരകൾ

ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് പാലറ്റ് വേണ്ടി നിരകളുടെ എണ്ണം വ്യക്തമാക്കുക. ഈ പാലറ്റ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു വഴി ബാധിക്കുന്നു, ഒപ്പം പാലറ്റ് ഉപയോഗിക്കുന്നു വഴിയിൽ ബാധകമാകുന്നില്ല മാത്രം.

ഇടവേള

പോലും പരമാവധി "Number of colors" ക്രമീകരണം നിറങ്ങൾ എണ്ണം പാലറ്റ് 10,000 കവിയരുത്. ആർജിബി ചിത്രങ്ങൾ അധികം നിറങ്ങൾ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. Interval ശരാശരി ചുറ്റും ഗ്രൂപ്പ് സമാനമായ നിറങ്ങൾ അനുവദിക്കും അങ്ങനെ ഒരു മെച്ചപ്പെട്ട പാലറ്റ് ലഭിക്കും. ഈ പ്രശ്നം 256 നിറങ്ങൾ സൂചികയിലാക്കുകയോ ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് നിലവിലില്ല: 1 ഇടവേള 256 നിറങ്ങൾ (ഈ ഉപാധി വളരെ പാലറ്റുകളോ സൂചികയിലാക്കുകയോ 256 ലധികം നിറങ്ങൾ ഗ്രേ ഔട്ട്) എടുക്കാവുന്നതാണ്.

ഭാവിയിൽ സെഷനുകളിലായി ലഭ്യമാകും അങ്ങനെ ഇറക്കുമതി ചെയ്ത പാലറ്റ്, പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗ് ചേർക്കും, നിങ്ങൾ GIMP പുറത്തുകടക്കുമ്പോൾ നിങ്ങളുടെ വ്യക്തിഗത `palettes` ഫോൾഡറിൽ യാന്ത്രികമായി സംരക്ഷിച്ചു.

തനിപ്പകർപ്പ് പാലറ്റ്

ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ് പാലറ്റ് നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്തുവെന്ന് പാലറ്റ് പകർത്തുന്നതിലൂടെ പുതിയ പാലറ്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ പാലറ്റ് മാറ്റം വരുത്താൻ അങ്ങനെ പാലറ്റുണ്ട് എഡിറ്റർ ചെയ്യുന്നു. ഫലം സ്വയം നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ `palettes` ഫോൾഡറിൽ ഇത് ഭാവിയിൽ സെഷനുകളിലായി പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ നിന്നും ലഭ്യമാകും അതിനാൽ, ജിമ്പ് പുറത്തുകടക്കുമ്പോൾ സംരക്ഷിക്കപ്പെടും.

പാലറ്റുകൾ ലയിപ്പിക്കുക

നിലവിൽ ഈ പ്രക്രിയ നടപ്പാക്കിയില്ല, ഒപ്പം മെനു എൻട്രി എപ്പോഴും ഉപസമിതിക്കു ആയിരിക്കും.

പകർത്തുക പാലറ്റ് സ്ഥലം

ഈ കമാൻഡ് ക്ലിപ്പ്ബോർഡിലേക്ക് പാലറ്റ് ഫയൽ ലൊക്കേഷൻ പകർത്താൻ അനുവദിക്കുന്നു. അങ്ങനെയെങ്കിൽ, ഒരു ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റർ ഒട്ടിക്കുക.

പാലറ്റ് ഇല്ലാതാക്കുക

ഇല്ലാതാക്കുക പാലറ്റ് "Palettes " ഡയലോഗിൽ നിന്ന് പാലറ്റ് നീക്കംചെയ്യുന്നു, അന്ന് അത് സംഭരിക്കുമ്പോഴും ഡിസ്ക് ഫയൽ ഇല്ലാതാക്കുന്നു. അതു മുമ്പേ അതു നിങ്ങൾ ശരിക്കും ഇതു ചെയ്യാൻ എന്ന് സ്ഥിരീകരിക്കുക ചോദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ജിമ്പ് വിതരണം എന്ന് പാലറ്റുകളോ ഏതെങ്കിലും നീക്കം ശ്രദ്ധിക്കുക, നിങ്ങൾതന്നെ ചേർത്തിട്ടില്ല പാലറ്റുകളും.

പാലറ്റുകൾ പുതുക്കുക

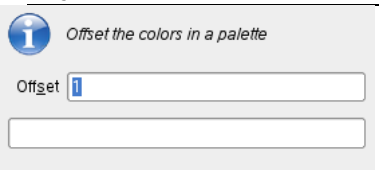
പുതുക്കുക പാലറ്റുകൾ നിങ്ങളുടെ പാലറ്റ് തിരയൽ പാതയിൽ ഫോൾഡറുകൾ rescans ലിസ്റ്റ് പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ ഏതെങ്കിലും പുതുതായി കണ്ടെത്തിയ

പാലറ്റുകളും ചേർക്കുന്നു. ഇത് നിങ്ങൾ ചില ബാഹ്യ ഉറവിടത്തിൽ നിന്ന് പാലറ്റ് ഫയലുകൾ ലഭിക്കുന്നതിനായി ലഭ്യമില്ലെന്നു സ്യൂം ഫോൾഡറുകളിലൊന്നിൽ അവരെ പകർത്തി, നിലവിലെ സെഷനിൽ അവരെ ലഭ്യമായ ആവശ്യമായി വന്നേക്കാം.

പാലറ്റ് ഓഫ്സെറ്റ് ...

ഈ കമാൻഡ് ഒരു ഡയലോഗ് ജാലകം തുറക്കുന്നു:

ചിത്രം 15.53. "Offset Palette" ഡയലോഗ്



ഈ കമാൻഡ് പാലറ്റ് അവസാന നിറം എടുത്ത് ആദ്യം സ്ഥലത്തുവെച്ചു അതിനെ ഇടുന്നു. Offset പാരാമീറ്റർ നിങ്ങൾ ഈ പ്രവർത്തനം എത്ര തവണ നടപ്പിലാക്കുകയും വേണം സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.
കൂടെ നെഗറ്റീവ് "Offsets" നിറങ്ങൾ നിറങ്ങൾ ലിസ്റ്റ് അവസാനം ആദ്യ സ്ഥാനത്ത് നിന്ന് വെച്ചു ചെയ്യുന്നു.

ചിത്രം 15.54. "Offset Palette" ഉദാഹരണങ്ങൾ

മുകളിൽ നിന്നും: യഥാർത്ഥ പാലറ്റ്, ഓഫ്സെറ്റ് = 1 ഓഫ്സെറ്റ് = 2.

ഗ്രേഡിയന്റ് ലേക്ക് പാലറ്റ്

ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച്, പാലറ്റ് എല്ലാ നിറങ്ങൾ ഗ്രേഡിയന്റ് സംഭാഷണം സംരക്ഷിക്കപ്പെടുന്നു ഏത് നിലവിലെ വ്യത്യാസത്തിനു രൂപം ഉപയോഗിക്കുന്നു. സൃഷ്ടിച്ച ഗ്രേഡിയന്റ് തന്നിരിക്കുന്ന പാലറ്റുകളെ നിറങ്ങൾ എണ്ണം പോലെ വളരെ മേഖലകളെ പണിയും ആണ്.

ഗ്രേഡിയന്റ് ആവർത്തിക്കുന്നത് ലേക്ക് വർണ്ണഫലകം

ഈ കമാൻഡ് പാലറ്റ് എല്ലാ നിറങ്ങൾ, ഒരു ആവർത്തിച്ചുവരരുത് ഗ്രേഡിയന്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ഈ ഗ്രേഡിയന്റ് ഗ്രേഡിയന്റ് സംഭാഷണം വെളിപ്പെടുത്തിയ നിലവിലെ ഗ്രേഡിയന്റ് മാറുന്നു. ഗ്രേഡിയന്റ് തന്നിരിക്കുന്ന പാലറ്റുകളെ നിറങ്ങൾ എണ്ണം അധികം ഒറ്റ മേഖലകളെ സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്. ഇടത്തേ സെഗ്മെന്റ് ചെയ്തത് ഇടത് വശത്ത് നിറം വലത്തേയറ്റത്തെ സെഗ്മെന്റ് ചെയ്തത് വലത്തു ഭാഗത്തു ഒരേ നിറം ആയിരിക്കും.

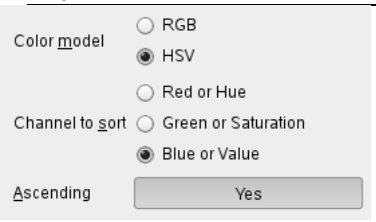
ചിത്രം 15.55. "Palette to repeating gradient" ഉദാഹരണങ്ങൾ

ടോപ്പ്: പാലറ്റ്. താഴെ: കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് സൃഷ്ടിച്ച ഗ്രേഡിയന്റ്.

അടുക്കുക പാലറ്റ് ...

ഈ കമാൻഡ് ചില മാനദണ്ഡങ്ങൾ പ്രകാരം പാലറ്റ് നിറങ്ങൾക്ക് അടുക്കുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് ജാലകം തുറക്കുന്നു:

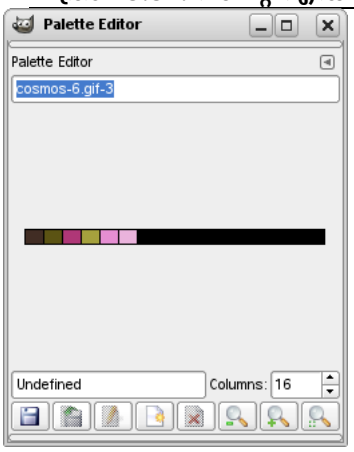
ചിത്രം 15.56. "Sort Palette" ഡയലോഗ്



- Color model : നിങ്ങൾ *RGB* ആൻഡ് *HSV* തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം
- Channel to sort : HSV ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുത്തിട്ടില്ലെങ്കിലോ ആർജിബി മോഡൽ തിരഞ്ഞെടുത്തിട്ടില്ലെങ്കിലോ മൂന്ന് ആർജിബി ചാനലുകൾ തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയും, അല്ലെങ്കിൽ മൂന്നു HSV ചാനലുകൾ.
- Ascending (സ്വതവേ അതെ ആണ്): മൂല്യങ്ങൾ മേലത്തെ താഴത്തെ നിന്ന് ക്രമീകരിക്കപ്പെടുന്നു. ഈ Yes ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് നിങ്ങളെ No ടോഗിൾ ചെയ്യാൻ കഴിയും മൂല്യങ്ങളും ക്രമത്തില് അടുക്കിയ ചെയ്യും.

3.5.4. പാലറ്റ് എഡിറ്റർ

ചിത്രം 15.57. പാലറ്റ് എഡിറ്റർ



പാലറ്റ് നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുത്ത നിറങ്ങൾ ജിമ്പ് ന്റെ മുൻഭാഗത്തെ അല്ലെങ്കിൽ പശ്ചാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ (പണിസഞ്ചി നിറം ഏരിയയിൽ കാണിക്കുന്നു പോലെ) ക്രമീകരിക്കാനുള്ള ആദ്യം; നിറക്കൂട്ടിന്റെസന്നിവേശം Name രണ്ടു ആവശ്യങ്ങൾക്കായി പ്രധാനമായും ഉപയോഗിക്കുന്നത് രണ്ടാം പാലറ്റ് പരിഷ്ക്കരിക്കാൻ. നിങ്ങൾ പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ ഏതെങ്കിലും പാലറ്റ് വേണ്ടി നിറക്കൂട്ടിന്റെസന്നിവേശം Name സജീവമാക്കാനാകും, താങ്കൾ, നിങ്ങളെ ജിമ്പ് ഇൻസ്റ്റോൾ വിതരണം ആ പാലറ്റുകളോ താങ്കൾ സ്വയം സൃഷ്ടിച്ച പാലറ്റുകളോ പരിഷ്ക്കരിക്കുക കഴിയും. നിങ്ങൾ ഒരു പാലറ്റ് വരുത്തിയ (നിങ്ങൾ എന്നാൽ, പാലറ്റ് തനിപ്പകർപ്പ് തുടർന്ന് പുതുതായി സൃഷ്ടിച്ച പകർപ്പ് എഡിറ്റുചെയ്യാനാകും.), നിങ്ങളുടെ സൃഷ്ടിയുടെ ഫലങ്ങൾ സ്വപ്രേരിതമായി നിങ്ങൾ ജിമ്പ് നിന്ന് എക്സിറ്റ് വരുമ്പോൾ രക്ഷിക്കപ്പെടും.

3.5.4.1. എങ്ങനെ പാലറ്റ് എഡിറ്റർ സജീവമാക്കുക

പാലറ്റ് എഡിറ്റർ പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ നിന്ന് മാത്രം പ്രവേശനം: നിങ്ങൾ ഇരട്ട-ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് സജീവമാക്കാം ഒരു പാലറ്റുകളെ, അല്ലെങ്കിൽ ചുവടെ "Edit Palette" ബട്ടൺ അമർത്തി, അല്ലെങ്കിൽ "Palettes" മെനു "Edit Palette" തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട്.
പാലറ്റ് എഡിറ്റർ dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി Dialogs and Docking ന് വിഭാഗം കാണുക.

3.5.4.2. പാലറ്റ് എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച്

നിങ്ങൾ പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലേ ഒരു കളർ ബോക്സ് ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ ജിമ്പ് ന്റെ പുരോതല നിറം തിരഞ്ഞെടുത്ത നിറം സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ: നിങ്ങൾക്ക് പണിസഞ്ചി നിറം മേഖലയിലെ ഈ കാണാനാകും. നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ Ctrl കീ ഹോൾഡ് എങ്കിൽ ജിമ്പ് ന്റെ പശ്ചാത്തല വർണ്ണം തിരഞ്ഞെടുത്ത നിറം ലേക്കുള്ള സജ്ജമാക്കും.
പാലറ്റ് ഒരു കസ്റ്റം പാലറ്റ്, ഒരു നിറം ഡബിൾ ക്ലിക്ക് പുരോതല സജ്ജമാക്കുന്നു മാത്രമല്ല, അത് നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത പാലറ്റ് എൻട്രി പരിഷ്ക്കരിക്കുക അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കളർ എഡിറ്റർ ചെയ്യുന്നു.
പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലേ പ്രദേശത്ത് വലത്-ക്ലിക്ക് നിറക്കൂട്ടിന്റെസന്നിവേശം Name ഉള്ള മെനു. ഇത് ഫംഗ്ഷനുകളും പ്രധാനമായും ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള ബട്ടണുകൾ കൂട്ടത്തിൽ സമാനമായിരിക്കും തുടർന്ന്.
പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലേ പ്രദേശം താഴെ, ഇടത്തും, (അതു ഒരു ഇല്ലെങ്കിലോ അല്ലെങ്കിൽ "Untitled ") തിരഞ്ഞെടുത്തു നിറം പേര് കാണിക്കുന്ന ഒരു വാചക എൻട്രി പ്രദേശം ലഭ്യമാകുന്നു. ഈ വിവരം യാതൊരു ഫങ്ഷണൽ പ്രാധാന്യമുള്ള ഒരു മെമ്മറി എയ്ഡ് പോലെ നിങ്ങൾ സേവിക്കാൻ മാത്രമേ അതില്ല.
പേര് എൻട്രി വലതുവശത്ത് നിങ്ങൾ പാലറ്റ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കുന്ന നിരകളുടെ എണ്ണം സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു spinbutton ആണ്. ഈ ഡിസ്പ്ലേ ബാധിക്കുന്നു, എങ്ങനെ പാലറ്റ് പ്രവൃത്തികൾ മാത്രം. എങ്കിൽ മൂല്യം 0 സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ, ഒരു സ്ഥിര ഉപയോഗിക്കും.
ഡയലോഗ് ചുവടെ പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലേ പ്രദേശത്ത് വലത്-ക്ലിക്കുചെയ്ത് ലഭ്യതയുള്ള കൂടുതലും നിറക്കൂട്ടിന്റെസന്നിവേശം Name മെനു എൻട്രികൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന, ബട്ടണുകൾ ഒരു കൂട്ടം. ഇവിടെ ബട്ടണുകളുണ്ട്:

രക്ഷിക്കും
: ഈ ബട്ടൺ പാലറ്റ് നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ palettes ഫോൾഡറിൽ സംരക്ഷിച്ച കാരണമാകുന്ന. ഇത് സ്വയം സംരക്ഷിച്ച അതുകൊണ്ടു തന്നെ GIMP ഏതെങ്കിലും സാഹചര്യത്തിൽ കടന്ന് വരുമ്പോൾ, എന്നാൽ നിങ്ങൾ GIMP ഇതിനിടയിൽ തുടരേ തക്കവണ്ണം ആശങ്കയുണ്ടെങ്കിൽ ഈ ബട്ടൺ ഉപയോഗിക്കുവാനുള്ള.

തിരിച്ചയയ്ക്കുക
: ഈ പ്രവർത്തനം ഇതുവരെ നടപ്പാക്കിയിട്ടില്ല.

എഡിറ്റ് കളർ
: നിങ്ങൾ വർണ്ണം മാറ്റുന്നത് അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കളർ എഡിറ്റർ മാറികിട്ടി. പാലറ്റ് കൃതി അനുവാദമില്ലാത്ത ഒന്നാണ്, ഈ ബട്ടൺ സംവേദനക്ഷമരഹിത ചെയ്യും. below കാണുക

FG നിന്ന് ന്യൂ കളർ
: ഈ ബട്ടണിൽ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി below കാണുക.

കളർ ഇല്ലാതാക്കുക
: ഈ ബട്ടണിൽ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി below കാണുക.

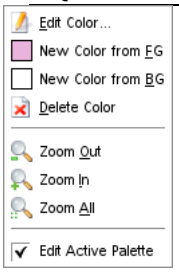
സൂം ഔട്ട്
: ഈ ബട്ടണിൽ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി below കാണുക.

വലുതാക്കുക
: ഈ ബട്ടണിൽ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി below കാണുക.

സൂം എല്ലാ
: ഈ ബട്ടണിൽ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി below കാണുക.

3.5.5. പാലറ്റ് എഡിറ്റർ പോപ്പ്-മെനു

ചിത്രം 15.58. പാലറ്റ് എഡിറ്റർ പോപ്പ്-മെനു



പാലറ്റ് എഡിറ്റർ മെനു വലതു ബട്ടൺ ആക്സസ് നിറക്കൂട്ടിന്റെസന്നിവേശം Name ലെ പാലറ്റ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്ന അല്ലെങ്കിൽ ഡയലോഗ് ടാബ് മെനുവിൽ നിന്ന് മികച്ച എൻട്രി തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട് കഴിയും. അതിൽ ഓപ്പറേഷൻസ് പുറമേ നിറക്കൂട്ടിന്റെസന്നിവേശം Name ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള ബട്ടണുകൾ ഉപയോഗിച്ച് നിർവഹിക്കാൻ കഴിയുകയുള്ളൂ.

എഡിറ്റ് കളർ
: "Edit Color" നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത പാലറ്റ് എൻട്രി നിറം പരിഷ്ക്കരിക്കുക അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കളർ എഡിറ്റർ ചെയ്യുന്നു. പാലറ്റ് (അതായത് അതു ഇൻസ്റ്റാൾ ജിമ്പ് വിതരണം ഒന്ന്) നിങ്ങൾക്ക് എഡിറ്റ് അനുവദനീയമല്ലാത്ത ഒന്നാണ് എങ്കിൽ, മെനു എൻട്രി beinsensitive ചെയ്യും.

FG നിന്ന് ന്യൂ കളർ; ബൾഗേറിയ ൽ നിന്ന് ന്യൂ കളർ
: ഈ കമാൻഡുകൾ ഓരോ ജിമ്പ് നിലവിലെ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം ഒന്നുകിൽ (പണിസഞ്ചി നിറം ഏരിയയിൽ കാണിക്കുന്നു പോലെ), അല്ലെങ്കിൽ നിലവിലെ പശ്ചാത്തല നിറം ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പുതിയ പാലറ്റ് എൻട്രി സൃഷ്ടിക്കുക.

കളർ ഇല്ലാതാക്കുക
: "Delete Color" പാലറ്റ് നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുത്ത നിറം എൻട്രി നീക്കം. പാലറ്റ് നിങ്ങൾക്ക് എഡിറ്റ് അനുവദനീയമല്ലാത്ത ഒന്നാണ് എങ്കിൽ, മെനു എൻട്രി സംവേദനക്ഷമരഹിത ആയിരിക്കും.

സൂം ഔട്ട്
: "Zoom Out" പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലേ എൻട്രികളുടെ വെര്ട്ടിക്കല്അളവ് കുറയ്ക്കുന്നു.

വലുതാക്കുക
: "Zoom In" പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലേ എൻട്രികളുടെ വെര്ട്ടിക്കല്അളവ് വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

സൂം എല്ലാ
: മുഴുവൻ പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലേ പ്രദേശത്ത് പാകമാകുന്ന അങ്ങനെ "Zoom All" പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലേ എൻട്രികളുടെ ലംബമായ വലുപ്പം ക്രമീകരിക്കുന്നു.

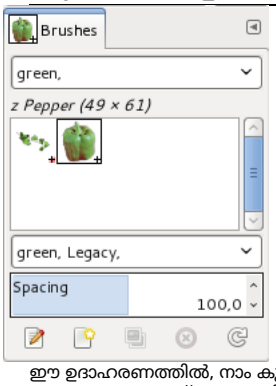
സജീവ പാലറ്റ് എഡിറ്റുചെയ്യുക

ഈ ഓപ്ഷൻ (സ്ഥിരം) ശരിയടയാളമിട്ടാൽ നിങ്ങൾ "Palettes" ഡയലോഗിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്തു് മറ്റൊരു പാലറ്റ് എഡിറ്റുചെയ്യാനാകും.

3.6. ടാഗ്ചെയ്യൽ

Brushes, ഘനമായ, പാറ്റേണുകളും പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗുകൾ മറ്റ് ചില dockable ഡയലോഗുകൾ, നിങ്ങൾ ടാഗുകൾ define, അതിനുശേഷം, നിങ്ങൾ മാത്രം തിരഞ്ഞെടുത്ത ടാഗുകൾ പ്രകാരം ഇനങ്ങൾ പുനസ്സംഗഹിക്കുക കഴിയും.
PLACEHOLDER,-100559 PLACEHOLDER,-200560: നിങ്ങൾ രണ്ട് ഇൻപുട്ട് മണ്ഡലം

ചിത്രം 15.59. ഉദാഹരണം



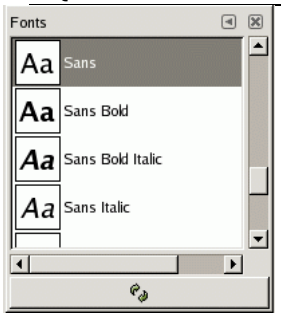
ഈ ഉദാഹരണത്തിൽ, നാം കുരുമുളക് മുന്തിരിവള്ളി നയപ്രഖ്യാപന ഒരു "green" ടാഗ് നിർവചിച്ചിരിക്കുന്നത്. പിന്നെ, Filter ഇൻപുട്ട് വയലിൽ "green" നൽകിയ അങ്ങനെ, പച്ച ടാഗ് ഉപയോഗിച്ച് മാത്രം നയപ്രഖ്യാപന പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

> **സൂചന**
> നിരവധി നയപ്രഖ്യാപന പട്ടിക മോഡിൽ ഡിസ്പ്ലേ നയപ്രഖ്യാപന ഒരേ ടാഗ് നൽകുന്നു, ഒപ്പം തെരഞ്ഞെടുക്കാനും നയപ്രഖ്യാപന ന് **Ctrl** + Left click ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്.

നിങ്ങൾക്ക് ടാഗുകൾ ഇല്ലാതാക്കുക അപ്പോൾ, ഒരു ബ്രഷ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക "Enter tag" വയലിൽ ഒരു ടാഗ് തിരഞ്ഞെടുത്ത് **Delete** കീ അമർത്തുക. ഈ ടാഗ് എല്ലാ നയപ്രഖ്യാപന നിന്ന് നീക്കം ചെയ്തു, അത് ലിസ്റ്റിൽ നിന്നും മുങ്ങി.

3.7. ഫോണ്ടുകൾ സംഭാഷണം

ചിത്രം 15.60. ഫോണ്ടുകൾ ഡയലോഗ്



"Fonts" ഡയലോഗ് Text tool വേണ്ടി ഫോണ്ടുകൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഉപയോഗിക്കുന്നു. അത് ജിമ്പ് പ്രവർത്തിക്കുന്ന സമയത്ത് നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റം പുതിയ ഒന്ന് ചേർത്താൽ, ലഭ്യമായ ഫോണ്ടുകൾ ലിസ്റ്റ് പുതുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു.

3.7.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Fonts" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്: Windows → Dockable Dialogs → Fonts;
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും ക്ലിക്കുചെയ്ത് Add Tab → Fonts തിരഞ്ഞെടുത്ത്,
- ടെക്സ്റ്റ് ടൂളിനായി ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ നിന്ന്. നിങ്ങൾ "Font" ബട്ടൺ ക്ലിക്ക്, ഒരു ഫോണ്ട്-സെലക്ടർ മാറികിട്ടി. ചുവടെ വലത് വശത്തുള്ള അമർത്തി പക്ഷം "Fonts" ഡയലോഗിന് സമാഹരിക്കുന്ന ഒരു ബട്ടൺ ആണ്.

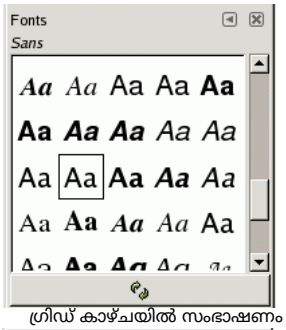
Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഡയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിസ്റ്റ് ഉണ്ട്. Windows → Fonts: ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നും "Fonts" ഡയലോഗ് ഉണ്ടാകാം.

3.7.2. ഫോണ്ടുകൾ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

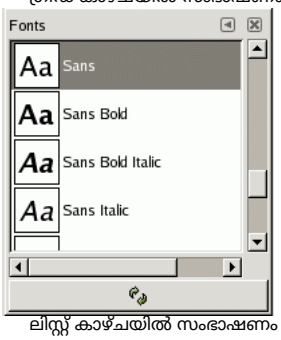
നിങ്ങൾക്ക് ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ഏറ്റവും അടിസ്ഥാന കാര്യം ക്ലിക്ക് ചെയ്തു് ഒരു ഫോണ്ട് തിരഞ്ഞെടുക്കുക എന്നതാണ് ഈ ഫോണ്ട് തുടർന്ന് ടെക്സ്റ്റ് പ്രയോഗം ഉപയോഗിക്കും. പകരം ക്ലിക്കുചെയ്ത് റിലീസ്, നിങ്ങൾ ഫോണ്ട് ഉദാഹരണത്തിന് ("Aa") മേൽ സ്ഥാനങ്ങളിലാണ് പോയിന്റർ കൂടെ ഇടത് മൗസ് ബട്ടൺ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക, ഒരു വലിയ പാഠം ഉദാഹരണം കാണിക്കുന്ന ഒരു ജാലകം പോപ്പ് അപ്പ് ചെയ്യും ("Pack my box with five dozen liquor jugs").

ഗ്രിഡ് / പട്ടിക മോഡുകൾ

ചിത്രം 15.61. ഫോണ്ടുകൾ ഡയലോഗ്



ഗ്രിഡ് കാഴ്ചയിൽ സംഭാഷണം



ലിസ്റ്റ് കാഴ്ചയിൽ സംഭാഷണം

> **സൂചന**
> Ctrl + F ഒരു തിരയൽ ഫീൽഡ് തുറക്കുന്നു. പട്ടിക ആയി കാണുക; ഗ്രിഡായി കാണുക കാണുക

ഫോണ്ടുകൾ ഡയലോഗ് ടാബ് മെനുവിൽ View as Grid ആൻഡ് View as List തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഗ്രിഡ് മോഡിൽ, ഫോണ്ടുകൾ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അണിനിരന്നു നിരത്തിയിരിക്കുന്നത്. പട്ടിക മോഡിൽ അവർ ലംബമായി, ഓരോ വരി ഫോണ്ട് ("Aa"), ഫോണ്ട് പേര് പിന്നാലെ രൂപം ഒരു ഉദാഹരണം കാണിക്കുന്ന കൂടിയ ചെയ്യുന്നു.

ഫോണ്ട് ലിസ്റ്റ് പുതുക്കുക

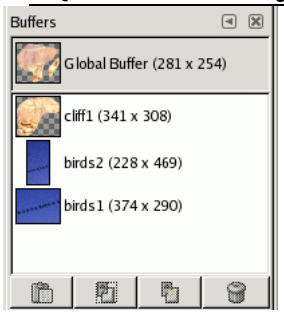
ഡയലോഗ് ചുവടെ ഈ ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ സിസ്റ്റം ഫോണ്ട് ലിസ്റ്റ് rescanned കാരണമാകുന്ന. ജിമ്പ് പ്രവർത്തിക്കുന്ന സമയത്ത്, ടെക്സ്റ്റ് പ്രയോഗം അവരെ ആക്സസ് ചെയ്യാനായി നിങ്ങൾ പുതിയ ഫോണ്ടുകൾ ചേർക്കുക എങ്കിൽ ഈ ക്രമീകരണം സഹായിക്കും. നിങ്ങൾക്ക് ഫോണ്ട് ലിസ്റ്റ് ഫോണ്ട് ഡിസ്പ്ലേയിൽ വലത്-ക്ലിക്കുചെയ്ത് rescanned സ്ഥാപിക്കുന്ന, ഒപ്പം (സത്യത്തിൽ മെനുവിലെ മാത്രം തീരുമാനം) മാറികിട്ടി മെനുവിൽ നിന്ന് "Rescan Font List" തിരഞ്ഞെടുത്ത് കഴിയും.

> **സൂചന**
> ഡയലോഗ് ന്റെ ടാബ് മെനുവിന്റെ "Preview Size" സബ്മെനു ഉപയോഗിച്ച് ഡയലോഗിൽ ഫോണ്ട് പ്രിവ്യൂകളുടെ വലിപ്പം മാറ്റാൻ കഴിയും.

4. ചിത്രം മാനേജ്മെന്റ് ബന്ധപ്പെട്ട ഡയലോഗുകൾ

4.1. ബഫറുകൾ സംഭാഷണം

ചിത്രം 15.62. ബഫറുകൾ ഡയലോഗ് (ഒരു പട്ടിക)



ബഫറുകൾ ഇമേജ് ഡാറ്റ, വെട്ടി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു വരയ്ക്കാനാകുന്നത് (ഒരു പാളി, ലെയർ മാസ്ക് മുതലായവ) ഭാഗമായി പകർത്താനും വരുമ്പോൾ സൃഷ്ടിച്ച താൽക്കാലിക റിപ്പോസിറ്ററികൾ ആകുന്നു. തീർച്ചയായും,, Edit → Buffer → Copy Named അല്ലെങ്കിൽ Edit → Buffer → Cut Named ഒരു ഡയലോഗിൽ ഡാറ്റ സംഭരിക്കാൻ ഒരു ബഫർ പേര് നൽകാൻ ആവശ്യപ്പെടുന്ന മാറികിട്ടി സൃഷ്ടിക്കാനും പേരുള്ള ബഫറുകളെയും എണ്ണത്തിൽ ഹാർഡ് പരിധി ഇല്ല ആണെങ്കിലും: ഈ ബഫർ ഒരു പ്രമാണം രണ്ടു വഴികളിൽ രക്ഷിക്കാൻ കഴിയും. ഓരോ ഒറ്റ മെമ്മറി ഒരു പങ്ക് വിനിയോഗിക്കുന്നു.
"Buffers" ഡയലോഗ് നിലവിലുള്ള എല്ലാ പേരുള്ള ബഫറുകളെയും ഉള്ളടക്കങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ പല വഴികളിൽ അവരെ ഓപ്പറേറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ മുകളിൽ, ഗ്ലോബൽ ബഫർ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു, എന്നാൽ ഈ കേവലം ഒരു ഡിസ്പ്ലേ; നിങ്ങൾ അതു കൊണ്ട് ഒന്നും ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല.

> **ശ്രദ്ധിക്കുക**
> Named ബഫറുകളെയും സെഷനുകളിലുടനീളം സംരക്ഷിച്ചില്ല. ഉള്ളടക്കം സംരക്ഷിക്കാനുള്ള ഏക വഴി ചിത്രങ്ങൾ അവരെ ഒട്ടിക്കുക എന്നതാണ്.

4.1.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

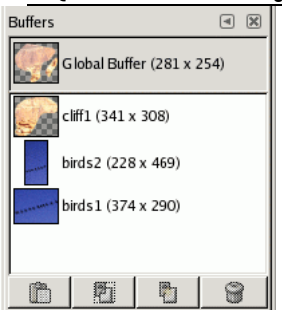
ഈ ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം ??? കാണും.
താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്: Windows → Dockable Dialogs → Buffers;
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും ക്ലിക്കുചെയ്ത് Add Tab → Buffers തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഡയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിസ്റ്റ് ഉണ്ട്. Windows → Buffers: ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നും "Buffers" ഡയലോഗ് ഉണ്ടാകാം.

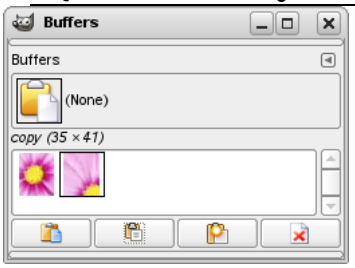
4.1.2. ബഫറുകൾ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

ചിത്രം 15.63. ബഫറുകൾ മെനു



ഡിസ്പ്ലേ പ്രദേശത്തെ ഒരു ബഫർ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് സജീവ ബഫർ ഞാൻ ചെയ്യുന്നു. ഇ., ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള അല്ലെങ്കിൽ ബഫറുകൾ മെനു ഉപയോഗിച്ച് വധിക്കപ്പെട്ട പേസ്റ്റ് കമാൻഡുകൾ ബട്ടണുകൾ ഉപയോഗിക്കും ഒന്നോ. ഇരട്ട-ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒരു ബഫർ ന് അതിന്റെ ഉള്ളടക്കം ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു സജീവ ചിത്രത്തിലേക്ക് ഒട്ടിക്കാൻ കാരണമാകുന്ന; ഈ "Paste Buffer" കമാൻഡ് ഒരു ദ്രുത വഴി.
ഡയലോഗ് ചുവടെ നാലു ബട്ടണുകൾ. തങ്ങളാൽ ഓപ്പറേഷൻസ് നിങ്ങളെയും സജീവ ബഫർ റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് കിട്ടാറുള്ള ബഫറുകൾ മെനു നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാം.

ചിത്രം 15.64. ബഫറുകൾ ഡയലോഗ് (ഗ്രിഡ് കാഴ്ച)



"Buffers" ഡയലോഗ് ടാബ് മെനുവിൽ View as Grid ആൻഡ് View as List തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഗ്രിഡ് മോഡിൽ, ബഫറുകളെയും ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അണിനിരന്നു നിരത്തിയിരിക്കുന്നത്. പട്ടിക മോഡിൽ അവർ ലംബമായി, ഓരോ വരി ബഫറിന്റെ ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ ഒരു ലഘുചിത്രം അതിന്റെ പേര്, അതിന്റെ പിക്സൽ തലങ്ങളും കാണിക്കുന്ന കൂടിയ ചെയ്യുന്നു.

> **സൂചന**
> Ctrl + F ഒരു തിരയൽ ഫീൽഡ് തുറക്കുന്നു. പട്ടിക ആയി കാണുക; ഗ്രിഡായി കാണുക കാണുക

ഡയലോഗ് ന്റെ ടാബ് മെനുവിലെ "Preview Size" സബ്മെനു ഉപയോഗിച്ച് ഡയലോഗിൽ ബഫർ പ്രിവ്യൂകളുടെ വലിപ്പം മാറ്റാൻ കഴിയും.

4.1.2.1. ചുവടെയുള്ള ബട്ടണുകൾ

ഡയലോഗ് ചുവടെ നിങ്ങൾ ബട്ടണുകൾ ഒരു ദമ്പതികൾ കണ്ടെത്താൻ:

ബഫർ ഒട്ടിക്കുക
: ഈ കമാൻഡ് ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു സജീവമാണ് ചിത്രം തെരഞ്ഞെടുക്കപ്പെട്ട് ബഫർ ഉള്ളടക്കം pastes. ഈ സാധാരണ Paste കമാൻഡ് തമ്മിലുള്ള ഏക വ്യത്യാസം അത് ആഗോള ക്ലിപ്ബോർഡ് ബഫർ അധികം തിരഞ്ഞെടുത്ത ബഫർ ഉപയോഗിക്കുന്നു എന്നതാണ്.

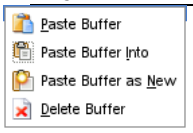
ബഫർ ഒട്ടിക്കുക
: ഈ കമാൻഡ് ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു സജീവമാണ് ചിത്രം ൻറെ നിരക്കു തെരഞ്ഞെടുക്കപ്പെട്ട് ബഫർ ഉള്ളടക്കം pastes. ഈ സാധാരണ Paste Into കമാൻഡ് തമ്മിലുള്ള ഏക വ്യത്യാസം അത് ആഗോള ക്ലിപ്ബോർഡ് ബഫർ അധികം തിരഞ്ഞെടുത്ത ബഫർ ഉപയോഗിക്കുന്നു എന്നതാണ്.

ന്യൂ ആയി ബഫർ ഒട്ടിക്കുക
: ഈ കമാൻഡ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ബഫർ ഉള്ളടക്കം ഒരു പുതിയ സിംഗിൾ-പാളി ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു. ഈ സാധാരണ Paste as New കമാൻഡ് തമ്മിലുള്ള ഏക വ്യത്യാസം അത് ആഗോള ക്ലിപ്ബോർഡ് ബഫറിന്റെ ഉള്ളടക്കം അധികം തിരഞ്ഞെടുത്ത ബഫർ ഉപയോഗിക്കുന്നു എന്നതാണ്.

ബഫർ ഇല്ലാതാക്കുക
: ഈ കമാൻഡ് തിരഞ്ഞെടുത്ത പേരുള്ള ബഫർ ഇല്ലാതാക്കുന്നു, ആരും ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിച്ചു. നിങ്ങൾ ഗ്ലോബൽ ബഫർ ഇല്ലാതാക്കാൻ കഴിയില്ല.

4.1.2.2. സന്ദർഭ മെനു

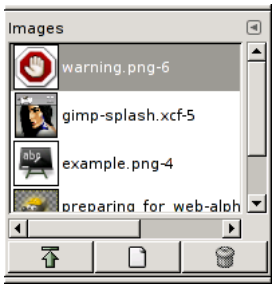
ചിത്രം 15.65. "Buffers" സന്ദർഭ മെനു



ഈ കമാൻഡുകൾ ബട്ടണുകൾ മുകളിൽ വിശദമാക്കിയ ചെയ്യുന്നു.

4.2. ചിത്രങ്ങൾ സംഭാഷണം

ചിത്രം 15.66. ചിത്രങ്ങൾ ഡയലോഗ്



"Images" സംഭാഷണം നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ തുറക്കുക ചിത്രങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു; ഓരോ ലഘുചിത്രത്തോടുകൂടിയ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ സ്ക്രീനിൽ പല കവിഞ്ഞു ചിത്രങ്ങൾ എത്തുമ്പോൾ ഈ ഡയലോഗ് ഉപയോഗപ്രദമാണ്: ഇപ്രകാരം നിങ്ങളോടു മുൻഭാഗത്തെ ആഗ്രഹിച്ചു ചിത്രം ഉണ്ടാകാം.

4.2.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Images" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- ചിത്രം മെനുവിൽ നിന്ന്: Windows → Dockable Dialogs → Images;
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും ◪ ക്ലിക്കുചെയ്ത് Add Tab → Images തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഡയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിസ്റ്റ് ഉണ്ട്. Windows → Images: ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നും "Images" ഡയലോഗ് ഉണ്ടാകാം.

4.2.2. ചിത്രങ്ങൾ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

മൾട്ടി വിൻഡോ മോഡിൽ, ഡയലോഗ് മുകളിൽ, "Show Image Selection" ഓപ്ഷൻ ടാബ് മെനു ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നതും എങ്കിൽ ഇമേജുകൾ തുറക്കുക ഒരു തുള്ളി-ലിസ്റ്റ് ലഭ്യമാകുന്നു.
കേന്ദ്രത്തിൽ, ഇമേജുകൾ തുറക്കുക, ഒരു ലിസ്റ്റ് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഗ്രിഡ് ആയി, തിരഞ്ഞെടുത്ത മോഡ് തക്കവണ്ണം ദൃശ്യമാകും. നിലവിലെ ചിത്രം ലിസ്റ്റ് മോഡ്, ഗ്രിഡ് മോഡിൽ അനുസരിച്ചുള്ള ലെ ഹൈലൈറ്റുചെയ്തിരിക്കുന്നു. ഒരു ചിത്രം പേര് ഒരു ഇരട്ട ക്ലിക്കിൽ, നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിന്റെ റോസറ്ററും ഈ ചിത്രം ഉയർത്തുന്നു. അങ്ങനെ ഡയലോഗിന്റെ ബട്ടണുകൾ അതു പ്രവർത്തിക്കാൻ കഴിയും ഈ ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കുക ഒരു ലളിതമായ ക്ലിക്കിലൂടെ.

ഗ്രിഡ്, ലിസ്റ്റ് മോഡുകൾ, പ്രിവ്യൂ വലുപ്പം
: "Images" ഡയലോഗ് ടാബ് മെനുവിൽ View as Grid ആൻഡ് View as List തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഗ്രിഡ് മോഡിൽ, ചിത്രങ്ങൾ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അണിനിരന്നു നിരത്തിയിരിക്കുന്നത്. പട്ടിക മോഡിൽ അവർ ലംബമായി, ഓരോ വരി ചിത്രത്തിന്റെ ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ ഒരു ലഘുചിത്രം അതിന്റെ പേര്, അതിന്റെ പിക്സൽ തലങ്ങളും കാണിക്കുന്ന കൂടിയ ചെയ്യുന്നു.

> **സൂചന**
> Ctrl + F ഒരു തിരയൽ ഫീൽഡ് തുറക്കുന്നു. പട്ടിക ആയി കാണുക; ഗ്രിഡായി കാണുക കാണുക

: ഡയലോഗ് ന്റെ ടാബ് മെനുവിലെ "Preview Size" സബ്മെനു ഉപയോഗിച്ച് ഡയലോഗിൽ ഇമേജ് പ്രിവ്യൂകളുടെ വലുപ്പം മാറ്റാൻ കഴിയും.

ബട്ടണുകൾ
: ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള മൂന്ന് ബട്ടണുകൾ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ചിത്രം ന് ഓപ്പറേറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു. "Show button bar" ടാബ് ഡയലോഗ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നതും ഈ ബട്ടണുകൾ കൂടിയിരിക്കുന്നു. ഡയലോഗ് റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് പോപ്പ് മെനു വഴി ഒരേ കമാൻഡുകൾ ലഭിക്കും.

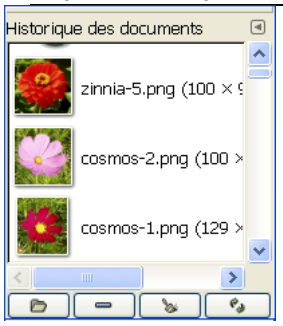
ഈ ചിത്രം ദൃശ്യമാക്കുന്നു ഉയർത്തലും
: തിരഞ്ഞെടുത്ത ചിത്രം നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിന്റെ മുൻഭാഗത്തെ ദൃശ്യമാകുന്നു. ഈ ചിത്രം മറ്റൊരു കാഴ്ച ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഈ വീക്ഷണവും ഉയര്ന്നതാണ് യഥാർത്ഥ പിന്നിൽ തുടരുന്നു ആണ്. പോപ്പ്-അപ്പ് മെനുവിൽ അതേ ഓപ്ഷൻ, റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് വഴി നേടുകയും എന്നു "Raise views " വിളിക്കുന്നു

ഈ ചിത്രം ഒരു പുതിയ ഡിസ്പ്ലേ സൃഷ്ടിക്കുക
: തിരഞ്ഞെടുത്ത ചിത്രത്തിന്റെ ഇമേജ് വിൻഡോ (ചിത്രത്തിലെ) തനിപ്പകർപ്പുകളൊന്നുമില്ല.

ഇല്ലാതാക്കുക
: ഈ കമാൻഡ് മാത്രമേ ജാലകം ഇല്ലാതെ കയറ്റിയ ഒരു ചിത്രം പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ചിത്രങ്ങൾ പുതിയ വിൻഡോ കമാൻഡ് തുറക്കാൻ കഴിയും എങ്കിലും ഇമേജ് ഇതിനകം ഒരു പ്രിമിറ്റീവ് നടപടിക്രമം കമാൻഡ് (അത്തരം `gimp-image-new`, `file-png-load` മുതലായവ പോലെ) വഴി വിൻഡോ ഇല്ലാതെ ലോഡ് ചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ അത് വിൻഡോസ് കഴിഞ്ഞ അടച്ചിട്ടു പോലും ടിപ്പറിലുണ്ടായിരുന്ന കഴിയില്ല . അപ്പോൾ അത് അടയ്ക്കാൻ ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക.

4.3. പ്രമാണ ചരിത്രം സംഭാഷണം

ചിത്രം 15.67. പ്രമാണ ചരിത്രം ഡയലോഗ്



ചരിത്രം ഡയലോഗ് മുൻ സെഷനുകളിൽ തുറന്ന പ്രമാണങ്ങളുടെ ലിസ്റ്റ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. അതു നിങ്ങൾ "Open Recent" കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് നേടുകയും ലിസ്റ്റിൽ കൂടുതൽ പൂർത്തിയായി.

4.3.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"History" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നും: Windows → Dockable Dialogs → Document History.
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും ◪ ക്ലിക്കുചെയ്ത് Add Tab → Document History തിരഞ്ഞെടുത്ത്.
- ചിത്രം മെനു ബാറിൽ നിന്നും വഴി: File → Open Recent → Document History.

4.3.2. പ്രമാണ ചരിത്രം ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

സ്ക്രോള് ബാര് നിങ്ങൾ മുമ്പ് തുറന്ന എല്ലാ ചിത്രങ്ങളും ബ്രൗസ് അനുവദിക്കുന്നു.
"Document History" ഡയലോഗ് ടാബ് മെനുവിൽ View as Grid ആൻഡ് View as List തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഗ്രിഡ് മോഡിൽ, പ്രമാണങ്ങൾ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അണിനിരന്നു നിരത്തിയിരിക്കുന്നത്. പട്ടിക മോഡിൽ അവർ ലംബമായി, ഓരോ വരി ചിത്രത്തിന്റെ ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ ഒരു ലഘുചിത്രം അതിന്റെ പേര്, അതിന്റെ പിക്സൽ തലങ്ങളും കാണിക്കുന്ന കൂടിയ ചെയ്യുന്നു.

> **സൂചന**
> Ctrl + F ഒരു തിരയൽ ഫീൽഡ് തുറക്കുന്നു. പട്ടിക ആയി കാണുക; ഗ്രിഡായി കാണുക കാണുക

നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ചിത്രം തുറക്കാൻ, ഡയലോഗ് സന്ദർഭ മെനു ഓഫ് *Open the selected entry* ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ Open Image കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക. Shift കീ അമർത്തുമ്പോൾ, അതു മറ്റുള്ളവരെ പിന്നിൽ മറഞ്ഞിരിക്കുന്ന ഒരു ചിത്രം രേഖപ്പെടുത്തുന്നു. Ctrl കീ അമർത്തുമ്പോൾ, അതു ചിത്രം തുറക്കുക ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു.

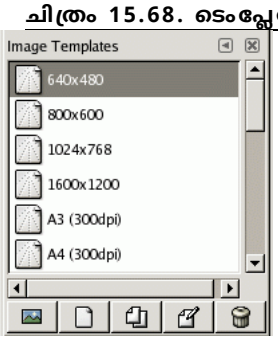
ചരിത്രം ഡയലോഗിൽ നിന്ന് ഒരു ചിത്രം നീക്കംചെയ്യാൻ, ഡയലോഗ് സന്ദർഭ മെനു ഓഫ് *Remove the selected entry* ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ Remove Entry കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക. ചിത്രത്തിനും അടുത്തിടെ തുറന്ന ചിത്രങ്ങൾ ലിസ്റ്റിൽ നിന്നും നീക്കം. എന്നാൽ ഇമേജ് ഇല്ലാതാക്കി ചെയ്തിട്ടില്ല.

ചരിത്രത്തിൽ നിന്ന് എല്ലാ ഫയലുകളും നീക്കം, ഡയലോഗ് സന്ദർഭ മെനു ഓഫ് *Clear the entire file history* ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ Clear History കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക.

മാറ്റം കാര്യത്തിൽ പ്രിവ്യൂ പുതുക്കുന്നതിനായി, ഡയലോഗ് സന്ദർഭ മെനു ഓഫ് *Recreate Preview* ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ Recreate Preview കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക. Shift കീ അമർത്തുമ്പോൾ ഉപയോഗിച്ച്, പ്രിവ്യൂകൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. Ctrl കീ അമർത്തുമ്പോൾ വച്ച് കണ്ടു കഴിയില്ല ഫയലുകൾ രൂപീകരിച്ചിരിക്കുന്നത് ആ പ്രിവ്യൂകളുടേയും ഇല്ലാതാക്കും.

4.4. ടെംപ്ലേറ്റുകൾ സംഭാഷണം

ചിത്രം 15.68. ടെംപ്ലേറ്റുകൾ ഡയലോഗ്



ടെംപ്ലേറ്റുകൾ സൃഷ്ടിച്ച ഒരു ചിത്രം ഫോർമാറ്റ് ടെംപ്ലേറ്റുകൾ ആകുന്നു. ജിമ്പ് നിങ്ങൾ ഫലകങ്ങൾ ധാരാളം പ്രദാനം നിങ്ങളുടെ സ്വന്തമാക്കുന്നു സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, നിലവിലുള്ള ഫലകങ്ങൾ ലിസ്റ്റിലേക്ക് ആക്സസ് പക്ഷേ നീ അവരെ നിയന്ത്രിക്കാൻ കഴിയില്ല. "Templates" ഡയലോഗ് നിങ്ങൾ ഈ ഫലകങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്നു.

4.4.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Templates" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- Windows → Dockable Dialogs → Templates: ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്.
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും ക്ലിക്കുചെയ്ത് Add Tab → Templates തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

4.4.2. ടെംപ്ലേറ്റുകൾ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

അവയുടെ ഐക്കണിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒരു ടെംപ്ലേറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കൂ. റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ബട്ടണുകൾ അതേ ഫംഗ്ഷനുകൾ വാഗ്ദാനം ഒരു പ്രാദേശിക മെനു വെളിപ്പെടുത്തുന്നു.

4.4.2.1. ഗ്രിഡ് / പട്ടിക മോഡുകൾ

"Templates" ഡയലോഗ് ടാബ് മെനുവിൽ View as Grid ആൻഡ് View as List തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഗ്രിഡ് മോഡിൽ, ഫലകങ്ങൾ ഔട്ട് ഒരേപോലുള്ള ഐക്കണുകളുടെ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അണിനിരന്നു (ഞങ്ങൾ പിന്നീട് നോക്കാം അവരെ ഒരു പ്രത്യേക ഐക്കൺ കൊടുത്തു പക്ഷം) കിടക്കുന്നു. തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെംപ്ലേറ്റ് പേര് മാത്രം പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. പട്ടിക മോഡിൽ, അവർ ലംബമായി വരിവരിയായി ചെയ്യുന്നു; ഐക്കണുകൾ വളരെ തനിപ്പകർപ്പാണോയെന്ന്; എല്ലാ പേരുകളും പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.
ഈ ടാബ് മെനുവിൽ, Preview Size ഐച്ഛികം ലഘുചിത്രങ്ങൾ വലിപ്പം മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

> **സൂചന**
> ഒരു ലിസ്റ്റ് കാഴ്ചയിൽ Ctrl + F ഒരു തിരയൽ ഫീൽഡ് തുറക്കുന്നു. പട്ടിക ആയി കാണുക; ഗ്രിഡായി കാണുക കാണുക

4.4.2.2. ചുവടെയുള്ള ബട്ടണുകൾ

ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള ബട്ടണുകൾ പല വഴികളിൽ ടെംപ്ലേറ്റുകൾ ഓപ്പറേറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു:

തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെംപ്ലേറ്റ് നിന്നും ഒരു പുതിയ ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കുക
ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെംപ്ലേറ്റ് മാതൃകയിൽ ഡയലോഗ് Create a new image തുറക്കുന്നു.

ഒരു പുതിയ ടെംപ്ലേറ്റ് സൃഷ്ടിക്കുക
ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത്, New template ഡയലോഗ്, എഡിറ്റ് ഫലകം ഡയലോഗ് ഒരേപോലുള്ള തുറക്കുന്നു താഴെ ഞങ്ങൾ കാണും എന്നു.

തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെംപ്ലേറ്റ് ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ്
ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് നാം ഇപ്പോൾ പഠിക്കാൻ പോകുന്ന എഡിറ്റ് ഫലകം ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു.

തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെംപ്ലേറ്റ് എഡിറ്റുചെയ്യുക
ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് Edit Template ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു.

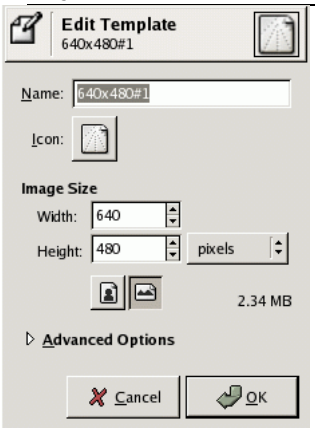
തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെംപ്ലേറ്റ് ഇല്ലാതാക്കുക
എന്താണെന്ന് ഊഹിക്കുക?

> **സൂചന**
> ഓരോ ടെംപ്ലേറ്റ് നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ GIMP ഡയറക്ടറിയിൽ ഒരു

> `templaterc` ഫയൽ ശേഖരിക്കും. നിങ്ങൾ ചില ഇല്ലാതാക്കി ഫലകങ്ങൾ വീണ്ടെടുക്കേണ്ട, നിങ്ങൾക്ക് GIMP ന്റെ സിസ്റ്റം അറ `etc/gimp/2.0` ഡയറക്ടറിയിൽ മാസ്റ്റർ `templaterc` ഫയലിൽ നിന്നും നിങ്ങളുടെ ഫയൽ പകർത്തുക അല്ലെങ്കിൽ ഉൾപ്പെടുത്താൻ കഴിയും ടെംപ്ലേറ്റ് എൻട്രികൾ.

4.4.3. ഫലകം എഡിറ്റ്

ചിത്രം 15.69. ഫലകം ഡയലോഗ് എഡിറ്റ്



ഡയലോഗ് നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെംപ്ലേറ്റ് പ്രത്യേകതകൾ സജ്ജീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഡയലോഗ് ചുവടെ Edit Template ബട്ടൺ ക്ളിക്ക് ഈ എഡിറ്റർ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

ഓപ്ഷനുകൾ

പേര്
: ഈ ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ നിങ്ങൾക്ക് പ്രദർശിപ്പിച്ച ടെംപ്ലേറ്റ് പേര് പരിഷ്കരിക്കാനും കഴിയും.

ഐക്കൺ
: ഈ ഐക്കണിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലൂടെ, ഐക്കണുകൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് തുറക്കുക. തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെംപ്ലേറ്റ് നാമം ചിത്രീകരിക്കാൻ അവരിൽ ഒരാൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

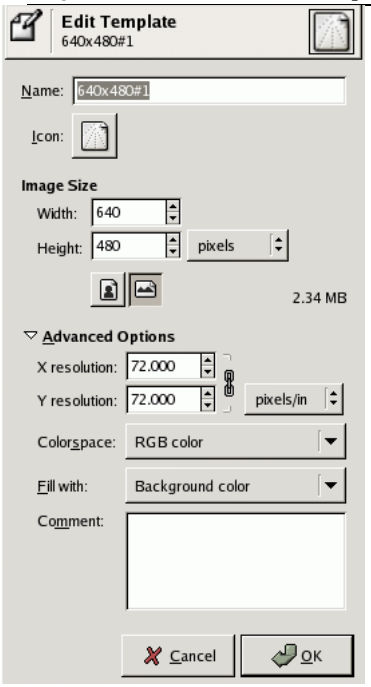
ചിത്ര വലുപ്പം
: ഇവിടെ നിങ്ങൾ വീതി പുതിയ ചിത്രത്തിന്റെ ഉയരം വെച്ചു. സ്ഥിര യൂണിറ്റുകൾ പിക്സൽ, എങ്കിലും നിങ്ങൾ .ഹാളിനൊരുവശത്തായി മെനു ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾക്ക് ഇഷ്ടമാണെങ്കിൽ മറ്റ് ചില യൂണിറ്റ് മാറാനാകും. നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത്, ലഭിക്കുന്ന പിക്സൽ വലിപ്പം നിർണ്ണയിക്കുന്നത് X, Y റെസലൂഷൻ (നിങ്ങൾ വിപുലമായ ഓപ്ഷനുകൾ മാറ്റില്ല കഴിയും) വഴി, നിങ്ങൾ View മെനുവിൽ മാറ്റാൻ കഴിയും "Dot for Dot" അസ്തമന, വഴി ശ്രദ്ധിയ്ക്കുക.

> **കുറിപ്പ്**
> ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പിക്സൽ മെമ്മറി സംഭരിച്ചിരിക്കുന്ന, ഓർമ്മിക്കുക. നിങ്ങൾ പിക്സൽ ഉയർന്ന സാന്ദ്രത വലിയ ഫയലുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നത് എങ്കിൽ, GIMP ഇമേജിൽ ലേക്ക് അപേക്ഷിക്കുന്ന ആണെങ്കിൽ ഓരോ ചടങ്ങിൽ കുറച്ച് സമയം ആവശ്യമാണ്.

ഛായാചിത്രം / ലാൻഡ്സ്കേപ്പ് ബട്ടണുകൾ
: ഈ ബട്ടണുകൾ അർദ്ധകായ സ്കേപ്പ് മോഡ് തമ്മിൽ ടോഗിൾ. മൂർത്തമായി, അവയുടെ ഫലം വീതിയും ഉയരവും മൂല്യങ്ങളെ കൈമാറാൻ ആണ്. X, Y റെസലൂഷൻ (വിപുലമായ ഓപ്ഷനുകൾ ൽ) വ്യത്യസ്തമാണ് എങ്കിൽ, ഈ മൂല്യങ്ങൾ പുറമേ മാറ്റിക്കളഞ്ഞു ചെയ്യുന്നു. വലതുവശത്ത്, ഇമേജ് സൈസ്, ഇമേജ് മിഴിവും കളർ സ്പേസ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

വിപുലമായ ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 15.70. "Advanced Options" ഡയലോഗ്



ഈ കൂടുതൽ വിപുലമായ ഉപയോക്താക്കൾക്ക് പലിശ പ്രധാനമായും ആകും എന്നു ഉപാധികൾ.

X, Y ചിത്രം
: ഈ മൂല്യങ്ങൾ പ്രധാനമായും പ്രിന്റിംഗ് ബന്ധപ്പെട്ട് പ്ലേ വരികയുമില്ല അവർ പിക്സലിൽ ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം ബാധിക്കുന്നില്ല, പക്ഷേ അച്ചടിച്ചാൽ അവർ കടലാസിൽ അതിന്റെ വലിപ്പം നിർണ്ണയിക്കാൻ. പിന്നീട് 100% സൂമിലോ ജിമ്പ് ശരിയായ ശാരീരിക വലുപ്പത്തിൽ മോണിറ്ററിൽ ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ, പിക്സൽ കണക്കാക്കുന്നതുമല്ല പോലെ ശ്രമിക്കുന്നു "Dot for Dot" View മെനുവിൽ സ്വിച്ച് ഓഫ് ചെയ്യുകയാണെങ്കിൽ: അവർ ഇമേജ് മോണിറ്റർ പ്രദർശിപ്പിക്കണം വഴി ബാധിക്കും തലങ്ങളും ചിത്രം. ഡിസ്പ്ലേ കൃത്യവും, മോണിറ്റർ പാകപ്പെടുത്തി ചെയ്തു അല്ലാതെ, എന്നാൽ വന്നേക്കാം. ഈ ചെയ്തതു കഴിയും ഒന്നുകിൽ ജിമ്പ് ഇൻസ്റ്റോൾ ചെയ്യുമ്പോൾ, അല്ലെങ്കിൽ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് Display tab നിന്ന്.

Colorspace
: നിങ്ങൾ ഒരു ആർജിബി ചിത്രം അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ചിത്രം ഒന്നുകിൽ പുതിയ ഇമേജ് തയ്യാറാക്കാം. ഈ വഴിയിൽ നേരിട്ട് ഗണമാണോയെന്നത് ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയില്ല, പക്ഷേ ഒന്നും സൃഷ്ടിച്ചുകഴിയുമ്പോൾ ശേഷം ഇൻഡെക്സ്ഡ് മോഡിലേക്ക് ചിത്രം പരിവർത്തനം നിന്നും നിങ്ങളെ തടയുന്നു.

നിറയ്ക്കുക
: നിങ്ങൾ പുതിയ ചിത്രം പശ്ചാത്തലത്തിൽ പാളി നിറെക്കും ഖര നിറം നാലു മാറ്ഗ്ഗങ്ങളുണ്ട്:

- Foreground color, മെയിൻ പണിസഞ്ചിയിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നതുപോലെ.
- Background color, മെയിൻ പണിസഞ്ചിയിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നതുപോലെ.
- White, പലപ്പോഴും ഉപയോഗിക്കുന്ന.
- Transparent. ഈ ഓപ്ഷൻ തിരഞ്ഞെടുത്തിരിക്കുന്നു എങ്കിൽ, പുതിയ ചിത്രത്തിൽ പശ്ചാത്തല പാളി ഒരു ആല്ഫാ ചാനലുമായി സൃഷ്ടിക്കപ്പെടും; മറ്റുതരത്തിൽ അല്ല.

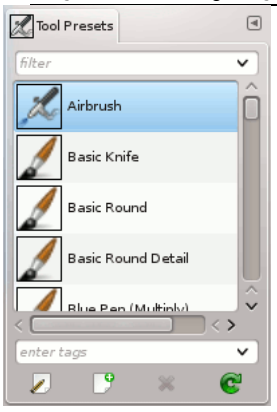
അഭിപ്രായം
: നിങ്ങൾക്ക് ഇവിടെ ഒരു വിവരണാത്മക അഭിപ്രായം എഴുതാം. ടെക്സ്റ്റ് ഒരു "parasite" ചിത്രം അറ്റാച്ചുചെയ്യും, ചില ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ (പക്ഷേ അവയെല്ലാം) ചിത്രം സഹിതം സംരക്ഷിക്കും.

5. പലവക. ഡയലോഗുകൾ

5.1. ടൂൾ പ്രീസെറ്റുകളിൽ സംഭാഷണം

GIMP -2,6 ൽ ഉപകരണം പ്രീസെറ്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുക എളുപ്പമല്ല ആയിരുന്നു. നിങ്ങൾ ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള ബട്ടൺ ബാറിലെ Restore Presets... ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ആദ്യം ഒരു ഉപകരണം ക്ലിക്ക്, തുടർന്ന് ... നിങ്ങൾ പാരീസില് ഇടമാക്കുന്നതിനും ടാബ് മെനുവിൽ ഈ ബട്ടൺ ബാർ പ്രവർത്തനരഹിതമാക്കിയിട്ടില്ലെന്ന് എങ്കിൽ ഉണ്ടായിരുന്നു! ഇപ്പോൾ, GIMP -2,8 കൂടെ ഒരു dockable ടൂൾ പ്രീസെറ്റുകളിൽ സംഭാഷണം ലഭ്യമായ വെറും അതിന്റെ ഓപ്ഷനുകൾ സംരക്ഷിച്ചു കൊണ്ട് ഇതേ ഉപകരണം തുറക്കും ഒരു പ്രീസെറ്റ് ക്ലിക്ക് എവിടെ ആണ്.

ചിത്രം 15.71. ടൂൾ പ്രീസെറ്റുകളിൽ സംഭാഷണം



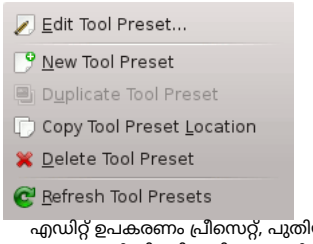
5.1.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Tool Presets Dialog" ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് പ്രവേശിക്കാൻ കഴിയും: PLACEHOLDER,-100373

5.1.2. ടൂൾ പ്രീസെറ്റുകളിൽ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

ഈ ഡയലോഗ് നിർവചിച്ച പ്രീസെറ്റുകൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് കൊണ്ട് വരുന്നു. അവരിൽ ഓരോ പ്രയോഗിക്കും ഉപകരണം പ്രീസെറ്റുകൾ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന ഒരു ഐക്കൺ നാമം ഉണ്ട്.
അങ്ങനെ നിങ്ങൾക്കാവശ്യമുള്ളത്ര പ്രീസെറ്റുകൾ ഡിസ്പ്ലേ ക്രമീകരിക്കാനാകും പ്രീസെറ്റുകൾ ടാഗ് കഴിയും. ദയവായി ടാഗുചെയ്യൽ കുറിച്ച് കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് വിഭാഗം 3.6, "ടാഗ്ചെയ്യൽ" കാണും.
ഒരു പ്രീസെറ്റ് ഐക്കൺ ഡബിൾ ക്ലിക്ക് ടൂൾ പ്രീസെറ്റ് എഡിറ്റർ തുറക്കുന്നു.
പ്രീസെറ്റ് പേര് ഇരട്ട ക്ലിക്ക് ഈ പേര് എഡിറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു.
PLACEHOLDER,-100384: ഡയലോഗ് ചുവടെ നാലു ബട്ടണുകൾ ദൃശ്യമാകും

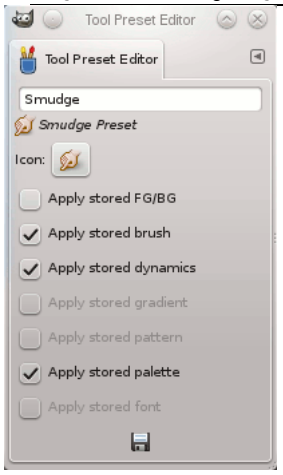
5.1.3. ടൂൾ പ്രീസെറ്റുകളിൽ ഡയലോഗ് സന്ദർഭ മെനു



എഡിറ്റ് ഉപകരണം പ്രീസെറ്റ്, പുതിയ പ്രയോഗം പ്രീസെറ്റ്, പുതുക്കൽ പ്രയോഗം പ്രീസെറ്റുകൾ: പ്രീസെറ്റുകളിൽ സംഭാഷണം വലത്-ക്ലിക്ക് നിങ്ങൾ ഇതിനകം ബട്ടണുകൾ വിവരിച്ച ചില കമാൻഡുകൾ കണ്ടെത്തുന്നതിനുള്ള ഒരു സന്ദർഭ മെനു തുറക്കുന്നു. PLACEHOLDER,-100387: രണ്ട് പുതിയ ആജ്ഞകൾ കണ്ടെത്തുക

5.2. ടൂൾ പ്രീസെറ്റ് എഡിറ്റർ

ചിത്രം 15.72. ടൂൾ പ്രീസെറ്റ് എഡിറ്റർ



5.2.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

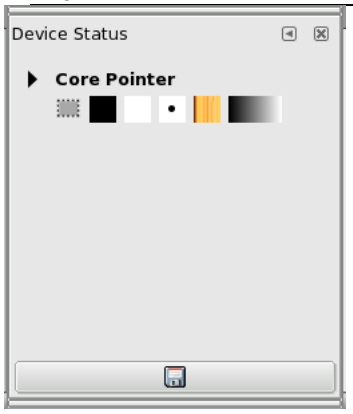
PLACEHOLDER,-100361: നിങ്ങൾ മുഖേന ഈ ഡയലോഗ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും

5.2.2. ടൂൾ പ്രീസെറ്റ് എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച്

നിങ്ങൾ മാത്രമേ സൃഷ്ടിച്ചിരിക്കുന്നു പ്രീസെറ്റുകൾ എഡിറ്റുചെയ്യാനാകും; നിർവചിച്ച പ്രീസെറ്റുകൾ എല്ലാ ഓപ്ഷനുകളും ഗ്രേ ഔട്ട് വികലാംഗർക്കും ചെയ്യുന്നു. PLACEHOLDER,-100365: ഈ ഡയലോഗ് നിങ്ങൾക്ക് ഇവ കഴിയും

5.3. ഉപകരണ നില ഡയലോഗ്

ചിത്രം 15.73. "Device Status" സംഭാഷണം



, ഉണ്ടെങ്കിൽ മൗസ് ("Core pointer" പേരുള്ള) അല്ലെങ്കിൽ ഒന്നുകിൽ ടാബ്ലെറ്റ്: ഈ വിൻഡോ ഒന്നിച്ചു പണിസഞ്ചി ഇപ്പോഴത്തെ ഓപ്ഷനുകൾ, നിങ്ങളുടെ ഇൻപുട്ട് ഉപകരണങ്ങൾ ഓരോ ശേഖരിക്കുന്നു. മുന്നിലും പശ്ചാത്തലത്തിലും നിറങ്ങൾ, ബ്രഷ്, മാതൃക ഗ്രേഡിയന്റ്: ഈ ഓപ്ഷനുകൾ ഐക്കണുകൾ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. നിറങ്ങൾ വേണ്ടി ഒഴിവാക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു, ഒരു ഐക്കണിൽ ക്ലിക്ക് മറ്റൊരു ഓപ്ഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്ന ജാലകം തുറക്കുന്നു; മാറ്റുമ്പോൾ പ്രയോഗം-ബോക്സ് അപ്ഡേറ്റ് ചെയ്യും. നിങ്ങൾ ഡ്രാഗ് ഈ ഡയലോഗ് ഇനങ്ങൾ വലിച്ചിടാനുമാകും.

ജാലകത്തിന്റെ താഴെയുള്ള "Save device status" ബട്ടൺ , മുൻഗണനകൾ എഴുത്ത് ഉപാധികൾ വിഭാഗത്തിൽ "Record device status now" ഓപ്ഷൻ അതേ നടപടി തോന്നുന്നു.

5.3.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

ഉപകരണ നില ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. രണ്ടു വഴികളിൽ സജീവമാക്കാം:

- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നും: Windows → Dockable Dialogs → Device Status.
- Add a Dock → Device Status: ഏതെങ്കിലും ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും

5.4. പിശക് കൺസോൾ

Error console സിംഗിൾ "GIMP Message" കൂടുതൽ സാധ്യതകൾ പ്രദാനം ചെയ്യുന്നു. ഈ ജിമ്പ് പ്രവർത്തിക്കുന്ന സമയത്ത് സംഭവിക്കുന്ന എല്ലാ പിശകുകൾ ഒരു ലോഗ് ആണ്. നിങ്ങൾ എല്ലാം ഈ രേഖ അല്ലെങ്കിൽ മാത്രമേ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗം സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും.

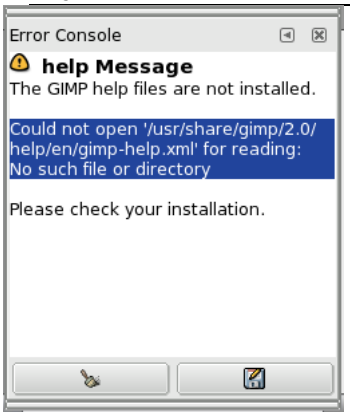
5.4.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Error Console" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്: Windows → Dockable Dialogs → Error Console;
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും PLACEHOLDER,-100654 ഞെക്കി, Add Tab → Error Console തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

5.4.2. "Error Console" സംഭാഷണം

ചിത്രം 15.74. "Error Console" ഡയലോഗ് വിൻഡോ



മായ്ക്കുക പിശകുകൾ

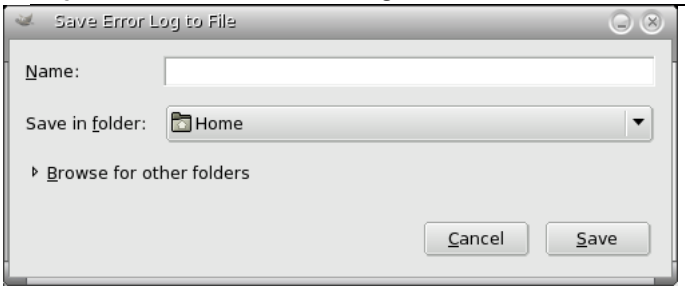
ബട്ടണില് രേഖ എല്ലാ പിശകുകൾ ഇല്ലാതാക്കുക അനുവദിക്കുന്നു.

> **മുന്നറിയിപ്പ്**
> ഈ പ്രവർത്തനം "undo" കഴിയില്ല.

എല്ലാ പിശകുകൾ സംരക്ഷിക്കുക

ഈ ബട്ടൺ നിങ്ങൾ മുഴുവൻ രേഖ സംരക്ഷിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് രേഖ (ക്ലിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചോ മൗസ് മിനാരങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ **Shift** + **Arrow keys** കീ ഉപയോഗിക്കുന്നു) ഒരു ഭാഗം തിരഞ്ഞെടുത്ത് **Shift** കീ അമർത്തി മാത്രം ഇത് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗം സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും.
ഒരു ഡയലോഗ് വിൻഡോ Save Error Log to File പേരും ഈ ചിത്രം ലക്ഷ്യം ഡയറക്ടറി തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു:

ചിത്രം 15.75. "Save Error Log to file" ഡയലോഗ് വിൻഡോ



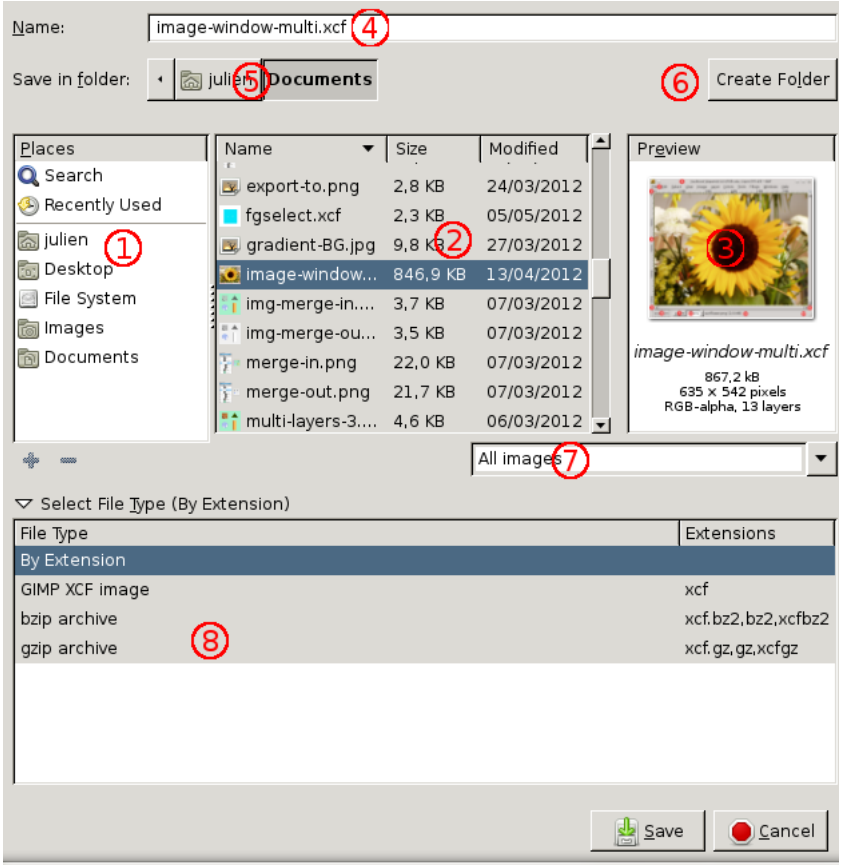
> **സൂചന**
> നിങ്ങൾ നന്നായി PLACEHOLDER,-100663 ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഡയലോഗ് ടാബ് മെനു ഈ ബട്ടൺ പ്രവർത്തനങ്ങൾ കണ്ടെത്തും, കോൺടെക്സ്റ്റ് മെനു നിങ്ങളെ ഡയലോഗ് വിൻഡോയിൽ കൈവാക്കിന്റെ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് നേടുക.

5.5. ഫയൽ സംരക്ഷിക്കുക

The Save command saves your image to disk. With GIMP-2.8, this command saves in XCF format only. If you try to save to a format other than XCF, you get an error message:

Starting from GIMP-2.8.8, the error dialog sports a link that jumps directly to the export command dialog. Please see വിഭാഗം 1.1, "സംരക്ഷിക്കുക / കയറ്റുമതി ചിത്രങ്ങൾ".
നിങ്ങൾ ഇതിനകം ചിത്രം സംരക്ഷിച്ചു ചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, മുൻ ഇമേജ് ഫയൽ നിലവിലുള്ള പതിപ്പുമായുള്ള എഴുതപ്പെട്ടു. നിങ്ങൾ ഇതിനകം ചിത്രം സംരക്ഷിച്ചു എങ്കിൽ, Save കമാൻഡ് സംരക്ഷിക്കുക ചിത്രം ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു.
നിങ്ങളുടെ ചിത്രം സംരക്ഷിച്ചു പണമെങ്കിൽ പുറത്ത് പോകുകയാണെങ്കിൽ, GIMP നിങ്ങൾ ശരിക്കും അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ, "Confirm closing of unsaved images" ഓപ്ഷൻ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് Environment പേജ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നതും ചോദിച്ച്.

ചിത്രം 15.76. ചിത്രം ഡയലോഗ് സംരക്ഷിക്കുക

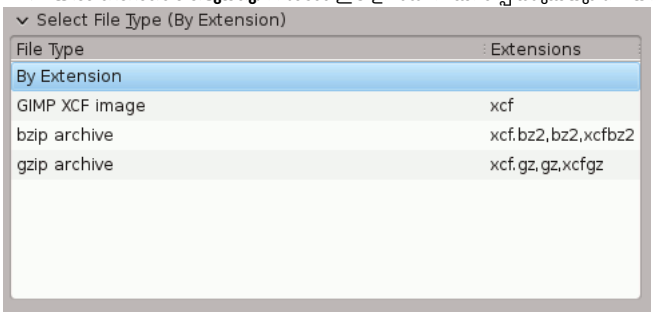


5.5.1. സംഭാഷണം സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ File → Save വഴി ഇമേജ് മെനു ബാറിലെ ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് നിന്ന് കുറുക്കുവഴി Ctrl + S ഉപയോഗിച്ച്.
- Use Ctrl + Shift + S to save the opened image with a different name.

5.5.2. ചിത്രം സംരക്ഷിക്കൽ ഡയലോഗ്

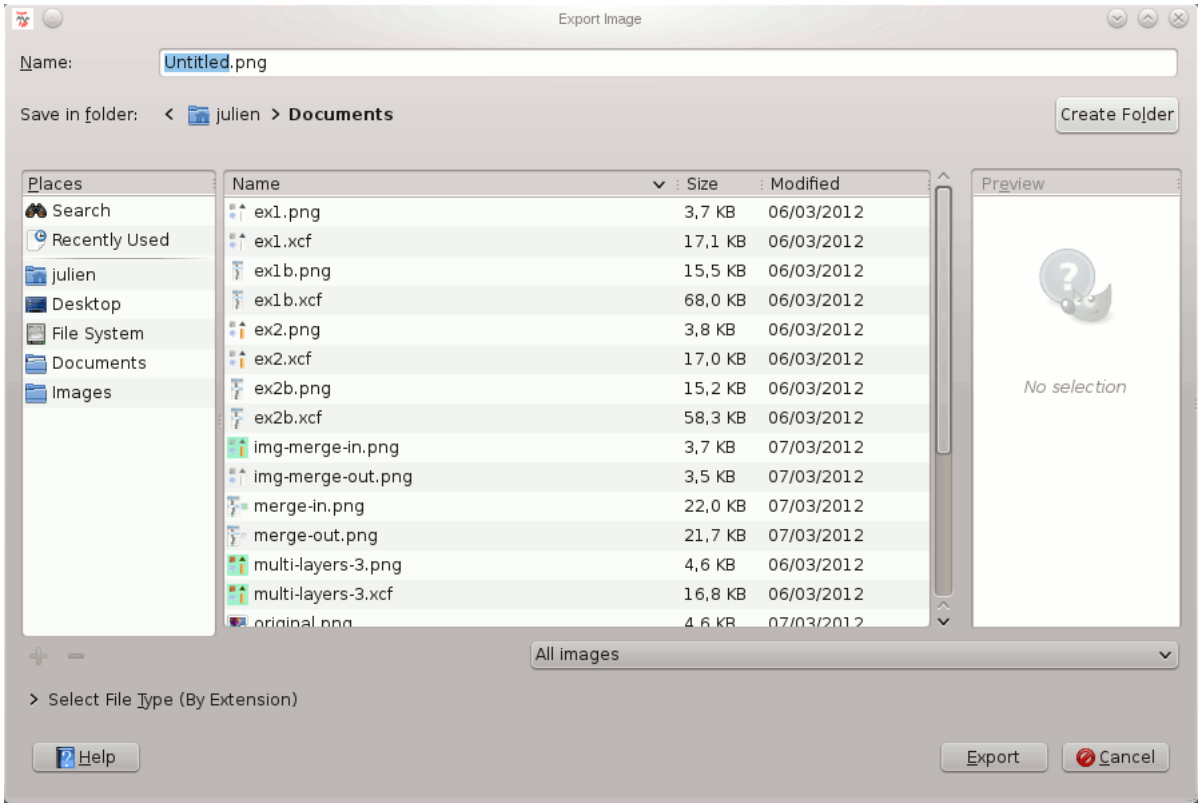
ഈ ഫയൽ ബ്രൌസർ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് പേര് നേരിട്ട് പെട്ടിയിൽ ഫയൽനാമം എഡിറ്റ് (സ്വതവേ "Untitled.xcf" ആണ്) അല്ലെങ്കിൽ പേര് ലിസ്റ്റിൽ ഒരു ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത് കഴിയും. മാത്രമേ ഞങ്ങൾ എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റ് അനുവദിച്ചിട്ടുണ്ട് ആവർത്തിക്കുക. നിങ്ങൾക്ക് Save in Folder ഇമേജ് ലക്ഷ്യസ്ഥാനം പരിഹരിക്കണം. ആവശ്യമെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് പുതിയ ഒരു ഫോൾഡർ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും.
ഫയൽ തെരഞ്ഞെടുക്കു. നിങ്ങൾ ഈ ഉപാധി വികസിപ്പിക്കുകയും ചെയ്താൽ, നിങ്ങളുടെ എക്സ്.സി.എഫ് ഫയൽ ഒരു ഫോർമാറ്റിൽ തെരഞ്ഞെടുക്കാം:



5.6. കയറ്റുമതി ഫയൽ

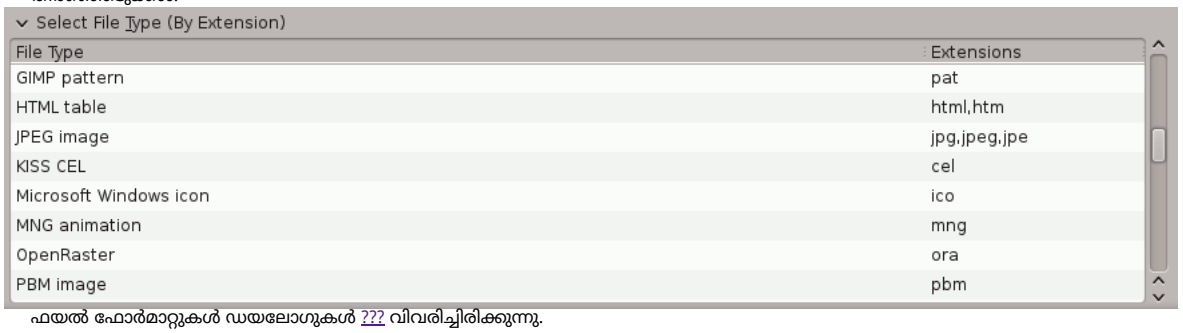
GIMP -2,8 വച്ച് സംരക്ഷിക്കുക കമാൻഡ് എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റിൽ ചിത്രങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുന്നു. കയറ്റുമതി കമാൻഡ് ഇപ്പോൾ വിവിധ ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ ഇമേജുകൾ സംരക്ഷിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.
You can access to this command through File → Export As..., or from the keyboard by using the shortcut Ctrl + Shift + E.

ചിത്രം 15.77. കയറ്റുമതി ഇമേജ് ഡയലോഗ്



5.6.1. കയറ്റുമതി ഇമേജ് ഡയലോഗ്

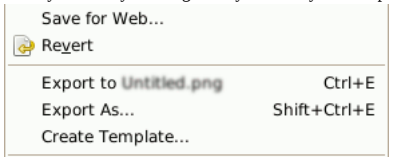
ഈ ഫയൽ ബ്രൌസർ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് പേര് നേരിട്ട് പെട്ടിയിൽ ഫയൽനാമം വ്യാപന എഡിറ്റ് (സ്വതവേ "Untitled.png" ആണ്) അല്ലെങ്കിൽ പേര് ലിസ്റ്റിൽ ഒരു ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത് കഴിയും. നിങ്ങൾക്ക് Save in Folder ഇമേജ് ലക്ഷ്യസ്ഥാനം പരിഹരിക്കണം. ആവശ്യമെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് പുതിയ ഒരു ഫോൾഡർ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും.
ഫയൽ തെരഞ്ഞെടുക്കു. നിങ്ങൾ ഈ ഉപാധി വികസിപ്പിക്കുകയും, നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ ഫയലിന് ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ പട്ടികയിൽ ഒരു വിപുലീകരണം തിരഞ്ഞെടുക്കാം:



ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ ഡയലോഗുകൾ ??? വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

5.6.2. എക്സ്പോർട്ടുചെയ്യുന്നു

എപ്പോൾ ഫയൽ നാമം ലക്ഷ്യസ്ഥാനം സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്ന, Export ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഈ വ്യക്തമാക്കിയ ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് വേണ്ടി കയറ്റുമതി ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു.
നിങ്ങൾ ഒരു നോൺ-എക്സ്.സി.എഫ് ഫയൽ ലഭ്യമായ, ഒരു പുതിയ ഇനം നിങ്ങൾക്ക് യഥാർത്ഥ ഫയൽ എഴുതുന്നതിന്, അതേ ഫോർമാറ്റിൽ ഫയൽ കയറ്റുമതി ചെയ്യുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്നു, ഫയൽ മെനുവിലെ ലഭ്യമാകുന്നു. PLACEHOLDER,-100407
If you modify an image that you already have exported, the **Export** command in File menu is changed, allowing you to export file again in the same format.



5.7. സാമ്പിൾ പോയിന്റുകൾ സംഭാഷണം

Color Picker ഒരു പിക്സൽ കുറിച്ച് നിറം വിവരങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയും സമയത്ത്, "Sample Points" ഡയലോഗ് ഒരേ സമയം, സജീവ പാളി അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രം നാലു പിക്സൽ ഡാറ്റ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയും. മറ്റൊരു പ്രധാന വ്യത്യാസം ഇമേജിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു പോലെ ഇവർ പോയിന്റുകൾ മൂല്യങ്ങൾ തത്സമയം മാറ്റി എന്നതാണ്.

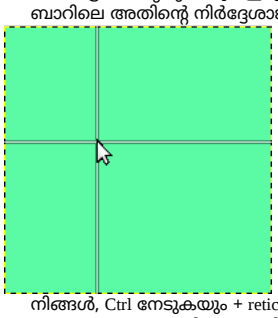
5.7.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Sample Points" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- Windows → Dockable Dialogs → Sample Points: ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്.
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും PLACEHOLDER,-100693 ഞെക്കി, Add Tab → Sample Points തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

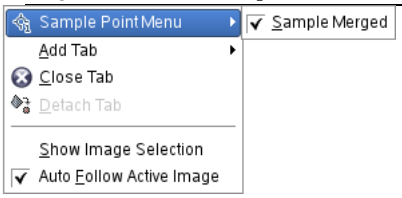
5.7.2. സാമ്പിൾ പോയിന്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു

ഒരു സാമ്പിൾ പോയിന്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന്, Ctrl ഇമേജ് വിൻഡോയുടെ രണ്ടു അളവു നിയമങ്ങൾ ഒന്ന് -click മൌസ് പോയിന്റർ വലിച്ചിടുക. രണ്ട് ലംബമായി വഴികാട്ടികൾ ദൃശ്യമാകും. ഇരുവരും ഗൈഡുകൾ കൂട്ടിമുട്ടുന്ന എവിടെ സാമ്പിൾ ബിന്ദുവാണ്. നിങ്ങൾ താഴെ ഇടത് മൂലയിൽ ഇമേജ് ജാലകത്തിന്റെ വിവരങ്ങൾ ബാറിലെ അതിന്റെ നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ കാണാൻ കഴിയും. മൌസ് ബട്ടൺ റിലീസ്.



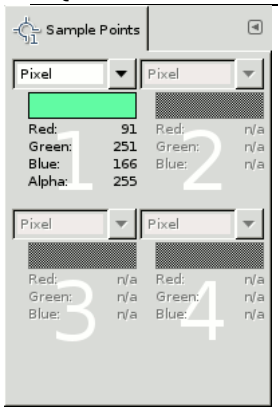
നിങ്ങൾ, Ctrl നേടുകയും + reticle ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചോ ചട്ടം നിന്ന്.
സ്വതവേ, ഈ സാമ്പിൾ പോയിന്റ് ഒരു ചുറ്റും അടയാളം ഒരു ഓർഡർ നമ്പർ വരുന്നു. നിങ്ങൾ View മെനുവിലെ Show Sample Points ഓപ്ഷൻ അൺചെക്കുചെയ്ത് ഈ മാർക്ക് റദ്ദാക്കാം.
നിങ്ങൾ ഒരു സാമ്പിൾ പോയിന്റ് സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ "Sample Points" ഡയലോഗ് സ്വയം തുറക്കും. ഈ കേസ് അല്ല; കായികമായി തുറക്കാൻ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.
നിങ്ങൾക്ക് ഒരു സാമ്പിൾ പോയിന്റ്, ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചിടുമ്പോൾ ഒരു ഭരണം അതു വഴി, നിങ്ങളെ ഗൈഡുകൾ കൂടെ ചെയ്യുന്നതുപോലെ ഇല്ലാതാക്കാനാകും.
ഓർഡർ നമ്പറുകൾ യാന്ത്രികമായി ഡയലോഗ് വിൻഡോയിൽ വീണ്ടും ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്നത്; ഏറ്റവും പുതിയ ഒരു റാങ്കിന് മുകളിലേയ്ക്ക് നീക്കി ചെയ്യുന്നു.
സ്വതവേ, ഒരുപറ്റം എല്ലാ ലേയറുകളിൽ നടപ്പാകും. നിങ്ങൾ സജീവ പാളി ന് രുചിച്ച് ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, ടാബ് മെനുവിലെ Sample merged ഓപ്ഷൻ അൺചെക്ക്:

ചിത്രം 15.78. "Sample Point" മെനു



5.7.3. "Sample Points" ഡയലോഗ് വിവരണം

ചിത്രം 15.79. സാമ്പിൾ പോയിന്റുകൾ ഡയലോഗ്



നാല് സാമ്പിൾ പോയിന്റ് കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ ഈ ജാലകത്തിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ നിലവിലുള്ള ഒപ്പം ദൃശ്യമാക്കില്ലെങ്കിലും ഏത്, കൂടുതൽ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. കാണിക്കുന്നതിന്, നിങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിച്ച പോയിന്റ് ഇല്ലാതാക്കാൻ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.
സാമ്പിളുകൾ പോയിന്റ് നിറം ഒരു Swatch ബോക്സിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.
ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റിൽ തമ്മിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാം:

പിക്സൽ
: ഈ ചോയ്സ് 0 255 നും നമ്പറുകൾക്ക്, പിക്സൽ *Red*, *Green*, *Blue* ആൻഡ് *Alpha* മൂല്യങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

ആർജിബി
: ഈ ചോയ്സ് ശതമാനം പോലെ പിക്സൽ *Red*, *Green*, *Blue* ആൻഡ് *Alpha* മൂല്യങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഇത് പിക്സലിന്റെ നിറം ഹെക്സാഡെസിമൽ മൂല്യം കാണിക്കുന്നു.

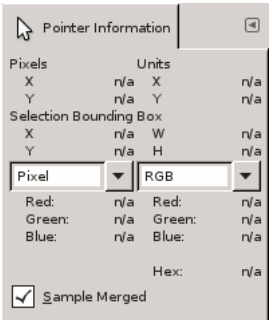
HSV
: ഈ ചോയ്സ് *Hue*, പദവികൾ, പിക്സൽ, ശതമാനവും ആയി പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു അതുപോലെ *Saturation*, *Value* ആൻഡ് *Alpha*.

CMYK
: ഈ ചോയ്സ് ശതമാനം പോലെ പിക്സൽ *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, *Black* ആൻഡ് *Alpha* മൂല്യങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

ഡാറ്റ നിറം മോഡൽ ഓരോ ചാനലിനായി വിതരണം. ആൽഫാ ചിത്രം ആൽഫാ ചാനൽ താങ്ങി മാത്രമേ അതില്ല.
Hexa മാത്രം ആർജിബി മോഡ് കാണാം. ആ HTML Notation എന്ന ഹെക്സാഡെസിമൽ കോഡ്.

5.8. Pointer Dialog

ചിത്രം 15.80. Pointer dialog



ഈ ഡയലോഗ്, നിങ്ങൾ പ്രദാനം ഒരു സമാന വിൻഡോയിൽ നിറം മോഡൽ തത്സമയം, മൌസ് പോയിന്റർ സ്ഥാനം, ഒപ്പം കൂർത്തതും പിക്സൽ ചാനൽ മൂല്യങ്ങൾക്ക്.

5.8.1. ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Pointer" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യം ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗം വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്" കാണും. താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും:

- Windows → Dockable Dialogs → Pointer: ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്.
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നും PLACEHOLDER,-100004 ഞെക്കി, Add Tab → Pointer തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

5.8.2. "Pointer" ഡയലോഗ് ഓപ്ഷനുകൾ

പിക്സൽ
: എക്സ് (തിരശ്ചീനമായി) ൽ കൂർത്ത പിക്സൽ സ്ഥാനം കാണിക്കുന്നു, Y (ലംബമായ) ഏകോപിപ്പിക്കുകയും, ഉത്ഭവം (ക്യാൻവാസ് മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ) മുതൽ പിക്സലിൽ പ്രസ്താവിച്ചു.

യൂണിറ്റുകൾ
: ഇഞ്ച് ലെ, ഉത്ഭവം നിന്നുള്ള ദൂരം കാണിക്കുന്നു.

പോയിന്റർ ബൗണ്ടിംഗ് ബോക്സ്
: ഈ വിവരം സജീവ ഒരു നിര ഉള്ളപ്പോൾ ആണ്. X, Y ചതുരാകൃതിയിലുള്ള പരിധികൾ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ അണ്ഡാകൃതി ആ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ഫ്രെയിം മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ എന്ന കോർഡിനേറ്റുകളാണ്. എച്ച് ആൻഡ് പ ബോക്സ് ഉയരം വീതി ആകുന്നു.
ഈ വിവരങ്ങൾ മറ്റ് തിരഞ്ഞെടുപ്പുകളെ കടക്കുന്നു, എന്നാൽ അവർ കുറവ് പലിശ വ്യക്തിയാണെന്നും ബൗണ്ടിംഗ് ബോക്സ് ദൃശ്യമാകില്ല.
നിരക്കു സംബന്ധിച്ചു ഈ വിവരം പോയിന്റർ നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കും അതേസമയം, മറ്റൊരു ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ മാറ്റമില്ല.

ചാനൽ മൂല്യങ്ങൾ
: തിരഞ്ഞെടുത്ത color model ചാനൽ മൂല്യങ്ങൾ താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. പുൾഡൌൺ മെനുകളിൽ രണ്ടും വ്യത്യസ്ത നിറം മോഡലുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പ്രത്യേക പിക്സൽ നിറം മൂല്യങ്ങൾ താരതമ്യം എളുപ്പമാക്കുന്ന അതേ തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ, അടങ്ങിയിട്ടുണ്ട്. "Hex" ഹെക്സാഡെസിമൽ ലെ പിക്സൽ നിറം HTML Notation ആണ്. പുൾഡൌൺ മെനുകളിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ (Pixel സ്വതവേ) ഇവയാണ്:

പിക്സൽ
: RGB ചാനൽ മൂല്യങ്ങൾ. ഈ ചോയ്സ് 0 255 നും നമ്പറുകൾക്ക്, പിക്സൽ *Red*, *Green*, *Blue* ആൻഡ് *Alpha* മൂല്യങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

ആർജിബി
: RGB ചാനൽ മൂല്യങ്ങൾ. ഈ ചോയ്സ് ശതമാനം പോലെ പിക്സൽ *Red*, *Green*, *Blue* ആൻഡ് *Alpha* മൂല്യങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഇത് പിക്സലിന്റെ നിറം ഹെക്സാഡെസിമൽ മൂല്യം കാണിക്കുന്നു.

HSV
: HSV ഘടകങ്ങൾ. ഈ ചോയ്സ് *Hue*, പദവികൾ, പിക്സൽ, ശതമാനവും ആയി പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു അതുപോലെ *Saturation*, *Value* ആൻഡ് *Alpha*.

CMYK
: CMYK ചാനൽ മൂല്യങ്ങൾ. ഈ ചോയ്സ് ശതമാനം പോലെ പിക്സൽ *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, *Black* ആൻഡ് *Alpha* മൂല്യങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

സാമ്പിൾ ലയിപ്പിച്ചു
: ഈ ഓപ്ഷൻ (സ്ഥിരം) ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, ഒരുപറ്റം എല്ലാ ലേയറുകളിൽ നടപ്പാകും. അതു പരിശോധിക്കാതെ ആണെങ്കിൽ, ഒരുപറ്റം സജീവ പാളി ന് നടപ്പാകും.

പാഠം 16. വിഭവസൂചികകള്

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. സിനിമചെയ്യേണ്ട ആമുഖം

1.1. The Image Menu Bar
1.2. സന്ദർഭ മെനുകൾ
1.3. മുറിച്ചെടുക്കാവുന്ന മെനുകൾ
1.4. ടാബ് മെനുകൾ

2. "File" മെനു

2.1. പൊതു അവലോകനം
2.2. പുതിയ
2.3. സൃഷ്ടിക്കാൻ
2.4. തുറക്കുക
2.5. Open as Layers
2.6. സ്ഥാനം തുറക്കുക
2.7. Open Recent
2.8. രക്ഷിക്കും
2.9. Save as
2.10. Save a Copy
2.11. തിരിച്ചയയ്ക്കുക
2.12. Export
2.13. Export As...
2.14. Create Template
2.15. Print
2.16. Close
2.17. Close all
2.18. Quit

3. "Edit" മെനു

3.1. “Edit” മെനു എൻട്രികൾ
3.2. പഴയപടിയാക്കുക
3.3. തയ്യാറായ
3.4. മങ്ങുക
3.5. മുമ്പ്ചെയ്തതുതിരിച്ച്ചെയ്യുക
3.6. മുറിക്കുക
3.7. പകര്പ്പ്
3.8. ദൃശ്യം പകർത്തുക
3.9. പേസ്റ്റ്
3.10. ഒട്ടിക്കുക
3.11. ഒട്ടിക്കുക
3.12. ബഫർ
3.13. തെളിഞ്ഞ
3.14. FG വർണ്ണ നിറക്കുക
3.15. ബി.ജി. വർണ്ണ നിറക്കുക
3.16. ശ്രേണി നിറക്കുക
3.17. സ്ട്രോക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കൽ
3.18. സ്ട്രോക്ക് പാത
3.19. “Preferences” കമാൻഡ്
3.20. കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ
3.21. മൊഡ്യൂളുകൾ
3.22. യൂണിറ്റുകൾ

4. “Select” മെനു

4.1. “Select” മെനു ആമുഖം
4.2. എല്ലാം തിരഞ്ഞെടുക്കുക
4.3. ഒന്നുമില്ല
4.4. വിപരീതം
4.5. Float
4.6. By Color
4.7. From Path
4.8. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ എഡിറ്റർ
4.9. തൂവല്
4.10. മൂര്ച്ചവരുത്തുക
4.11. Shrink
4.12. Grow
4.13. അതിർത്തി
4.14. Distort
4.15. Rounded Rectangle
4.16. Toggle QuickMask
4.17. Save to Channel
4.18. To Path

5. “View” മെനു

5.1. Introduction to the “View” Menu
5.2. New View
5.3. Dot for Dot
5.4. സൂം
5.5. Shrink Wrap
5.6. Full Screen
5.7. Navigation Window
5.8. Display Filters
5.9. Show Selection
5.10. Show Layer Boundary
5.11. Show Guides
5.12. Show Grid
5.13. Show Sample Points
5.14. Snap to Guides
5.15. Snap to Grid
5.16. Snap to Canvas
5.17. Snap to Active Path
5.18. Padding Color
5.19. Show Menubar
5.20. Show Rulers
5.21. Show Scrollbars
5.22. Show Statusbar

6. “Image” മെനു

6.1. പൊതു അവലോകനം
6.2. Duplicate
6.3. മോഡ്
6.4. RGB mode
6.5. Grayscale mode
6.6. Indexed mode
6.7. Transform
6.8. Flip Horizontally; Flip Vertically
6.9. റൊട്ടേഷൻ
6.10. ഗില്ലറ്റിൻ
6.11. കാൻവാസ് വലിപ്പം
6.12. Fit Canvas to Layers
6.13. Fit Canvas to Selection
6.14. പ്രിന്റ് വലിപ്പം
6.15. സ്കെയിൽ ചിത്രം
6.16. Crop to Selection
6.17. Autocrop Image
6.18. Zealous Crop
6.19. ദൃശ്യം ലെയറുകൾ ലയിപ്പിക്കുക
6.20. ചിത്രം പരത്തുക
6.21. ദൃശ്യം ലെയറുകൾ വിന്യസിക്കുക
6.22. വഴികാട്ടി
6.23. New Guide
6.24. New Guide (by Percent)

6.25. New Guides from Selection
6.26. Remove all guides
6.27. ഗ്രിഡ് ക്രമീകരിക്കുക
6.28. ചിത്രം പ്രോപ്പർട്ടീസ്

7. "Layer" മെനു

7.1. Introduction to the "Layer" Menu
7.2. പുതിയ ലെയർ
7.3. New Layer Group
7.4. New From Visible
7.5. പാളി ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ്
7.6. Anchor layer
7.7. Merge Down
7.8. Delete Layer
7.9. ലെയർ മെനു എഴുത്തുകൾ കമാൻഡുകൾ
7.10. ടെക്സ്റ്റ് വിവരം നിരസിക്കുക
7.11. "Stack" Submenu
7.12. Select Previous Layer
7.13. Select Next Layer
7.14. Select Top Layer
7.15. Select Bottom Layer
7.16. Raise Layer
7.17. Lower Layer
7.18. Layer to Top
7.19. Layer to Bottom
7.20. The "Reverse Layer Order" command
7.21. The "Mask" Submenu
7.22. ലെയർ മാസ്ക് ചേർക്കുക
7.23. Apply Layer Mask
7.24. Delete Layer Mask
7.25. Show Layer Mask
7.26. Edit Layer Mask
7.27. Disable Layer Mask
7.28. Mask to Selection
7.29. Add Layer Mask to Selection
7.30. Subtract Layer Mask from Selection
7.31. Intersect Layer Mask with Selection
7.32. The "Transparency" Submenu of the "Layer" menu
7.33. ആൽഫ ചാനൽ ചേർക്കുക
7.34. Remove Alpha Channel
7.35. ആൽഫയിലേക്ക് വർണ്ണം
7.36. Semi-flatten
7.37. തെഷോൾഡ് ആൽഫ
7.38. Alpha to Selection
7.39. Add Alpha channel to Selection
7.40. Subtract from Selection
7.41. Intersect Alpha channel with Selection
7.42. The "Transform" Submenu
7.43. Flip Horizontally
7.44. Flip Vertically
7.45. Rotate 90° clockwise
7.46. Rotate 90° counter-clockwise
7.47. Rotate 180°
7.48. Arbitrary Rotation
7.49. ഓഫ്സെറ്റ്
7.50. Layer Boundary Size
7.51. Layer to Image Size
7.52. സ്കെയിൽ ലെയർ
7.53. Crop to Selection
7.54. Autocrop Layer

8. "Colors" മെനു

8.1. Introduction to the "Colors" Menu
8.2. Colors Tools
8.3. വിപരീതം
8.4. മൂല്യം വിപരീതം
8.5. Use GEGL
8.6. The "Auto" Submenu
8.7. തുല്യമായരീതിയിൽ
8.8. വൈറ്റ് ബാലൻസ്
8.9. കളർ മെച്ചപ്പെടുത്തുക
8.10. സാധാരണവത്കരിക്കാനും
8.11. സ്ട്രെച്ച് കോൺട്രാസ്റ്റ്
8.12. HSV നീട്ടുക
8.13. The "Components" Submenu
8.14. ചാനൽ ശബ്ദക്രമീകാരി
8.15. രചിക്കുക
8.16. വിഘടിപ്പിക്കുന്നു
8.17. Recompose
8.18. The "Map" Submenu
8.19. Colormap പുനഃക്രമീകരിക്കുക
8.20. Colormap സജ്ജമാക്കുക
8.21. ഏലിയൻ മാപ്പ്
8.22. വർണ്ണ എക്സ്ചേഞ്ച്
8.23. ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ്
8.24. പാലറ്റ് മാപ്പ്
8.25. നിറങ്ങൾ തിരിക്കുക
8.26. സാമ്പിൾ വർണ്ണാഭമാക്കുക
8.27. The "Info" Submenu
8.28. ഹിസ്റ്റോഗ്രാം
8.29. ബോർഡർ ശരാശരി
8.30. Colorcube അനാലിസിസ്
8.31. സുഗമമായ പാലറ്റ്

8.32. The Color Filters
8.33. Colourify
8.34. ആൽഫയിലേക്ക് വർണ്ണം
8.35. Filter Pack
8.36. ചുടുള്ള
8.37. മാക്സ് ആർജിബി
8.38. Retinex

9. "Tools" മെനു

9.1. "Tools" മെനു ആമുഖം

10. "Filters" മെനു

10.1. Introduction to the "Filters" Menu
10.2. അവസാനം ആവർത്തിക്കുക
10.3. Re-show Last
10.4. Reset All Filters
10.5. The "Python-Fu" Submenu
10.6. The "Script-Fu" Submenu

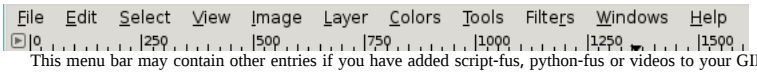
11. "Windows" Menu
12. "Help" മെനു

12.1. "Help" മെനു ആമുഖം
12.2. സഹായിക്കൂ
12.3. Context Help
12.4. Tip of the Day
12.5. കുറിച്ച്
12.6. പ്ലഗ് ഇൻ ബ്രൌസറിൽ
12.7. The Procedure Browser
12.8. GIMP online

1. സിനിമചെയ്യേണ്ട ആമുഖം

നിങ്ങൾ മെനുകൾ കണ്ടെത്താം GIMP പല സ്ഥലങ്ങളിലും ഉണ്ട്. ഈ അധ്യായത്തിൽ ലക്ഷ്യം നിങ്ങൾ മാറിക്കൊണ്ടിരിക്കുകയാണ് റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ലഭിക്കും ചിത്രം മെനു ബാറും ഇമേജ് മെനുവിൽ ലഭ്യമാകും എല്ലാ കമാൻഡുകൾ വിശദീകരിക്കുവാൻ ആണ്. മറ്റ് ഡയലോഗുകള്ക്കുമുള്ള എല്ലാ സന്ദർഭ മെനുകൾ, മെനു എൻട്രികൾ ഡയലോഗുകൾ തങ്ങളെ വിവരിക്കുന്ന അധ്യായങ്ങളിൽ മറ്റെവിടെയെങ്കിലും വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

1.1. The Image Menu Bar



This menu bar may contain other entries if you have added script-fus, python-fus or videos to your GIMP.

1.2. സന്ദർഭ മെനുകൾ

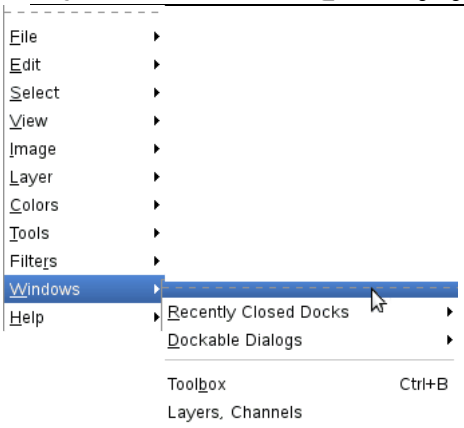
നിങ്ങൾ GIMP ഇന്റർഫേസ് ചില ഭാഗങ്ങൾ റൈറ്റ് ക്ലിക്ക്, ഒരു "context menu" നിര്വഹിക്കുന്ന മുറികൾ നയിക്കുന്നു തുറക്കുന്നു. നിങ്ങൾ സന്ദർഭ മെനുകൾ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ചില സ്ഥലങ്ങളുണ്ട്:

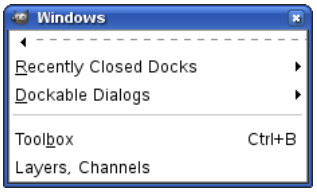
- ഒരു ഇമേജ് ജാലകത്തിന്റ് മേലെ ക്ലിക്ക് ചിത്രം മെനു ലഭ്യമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു മെനുബാർ ഇല്ലാതെ പൂർണ്ണ സ്ക്രീൻ മോഡിൽ പ്രവർത്തിക്കുമ്പോൾ ഈ ഉപയോഗപ്രദമാണ്.
- ലെയറുകൾ ഡയലോഗിൽ ഒരു പാളി ന് അല്ലെങ്കിൽ ചാനലുകൾ ഡയലോഗ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ലെയർ ചാനലോ ഫംഗ്ഷനുകളും കാണിയ്ക്കുന്നു ഒരു ചാനൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത്.
- ചിത്രം മെനുബാർ വലത്-ക്ലിക്ക് left ക്ലിക്ക് അതേ പ്രതീതി ഉണ്ട്.
- ശീർഷക ബാർ വലത്-ക്ലിക്ക് GIMP, മറിച്ച് നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിലെ വിൻഡോ മാനേജർ പ്രോഗ്രാം അംഗമല്ലാത്ത ഫംഗ്ഷനുകള് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

1.3. മുറിച്ചെടുക്കാവുന്ന മെനുകൾ

GIMP ലെ മെനുകൾ ചില ബന്ധപ്പെട്ട ഒരു രസകരമായ പ്രോപ്പർട്ടി ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ കാൻവാസിൽ വലത് ക്ലിക്കുചെയ്ത് നേടുകയും അതിന്റെ പ്രവര്ത്തനരഹിതമാക്കയും ഏതെങ്കിലും ഇമേജ് സന്ദർഭ മെനുവിൽ നിന്നും മെനുകൾ ഏതെങ്കിലും ആകുന്നു. (അടുത്തതായി ഒരു ▸ ഐക്കൺ ഇല്ല കാരണം ഒരു മെനു ഇനം ഒരു സബ്മെനു നയിക്കുന്ന പറയാൻ കഴിയും.) നിങ്ങൾ ഈ മെനുകൾ ഏതെങ്കിലും വരുത്തി, അതിന്റെ മുകളിൽ (ചീന്തിമാറ്റാവുന്ന ലൈൻ) ഒരു ഡോട്ട് അതിർവരമ്പുണ്ട്. ഈ അതിനെക്കുറിച്ച് ക്ലിക്കുചെയ്ത്, നിങ്ങൾ അത് കീഴിലെ മെനു വേര്പെടുത്തി അതു മറ്റൊരു വിൻഡോയിൽ മാറുന്നു.

ചിത്രം 16.1. "windows" ഉപമെനുവുണ്ട് അതിന്റെ ചീന്തിമാറ്റാവുന്ന ഉപമെനുവുണ്ട്





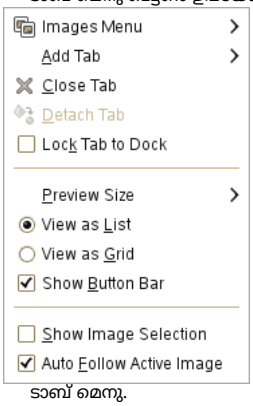
മുറിച്ചെടുക്കാവുന്ന മെനുകൾ യഥാർത്ഥത്തിൽ വിഭിന്നമാണ്. അവർ അവരുടെ ഫംഗ്ഷനുകളും എപ്പോഴും നിലവിലെ ചിത്രം പ്രയോഗിക്കും, എപ്പോഴും കാണാൻ സാധിക്കുന്നത് ചിത്രങ്ങളിലും അടയ്ക്കുമ്പോൾ അവ നിലനിൽക്കുകയാണെങ്കിൽ. നിങ്ങൾ (പലപ്പോഴും വിൻഡോ മുകളിൽ വലത് കോണിലുള്ള ഒരു X ഐക്കണിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത്) വീണ്ടും അതിനെക്കുറിച്ച് ക്ളിക്ക് നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിലെ വിൻഡോ മാനേജർ നിന്നും വിൻഡോ അടയ്ക്കുന്നത് ഒരു ചീന്തിമാറ്റാവുന്ന ഉപമെനുവുണ്ട് അടയ്ക്കാം.
These tear-off submenus are also created in single-window mode, but are of less interest since they are masked by the window as soon as you click on it.

1.4. ടാബ് മെനുകൾ

മെനുകൾ താഴെ തരം ചിത്രം മെനു ബാർ ബന്ധപ്പെട്ട, മറിച്ച് പൂർണ്ണതയുടെയും നിമിത്തം:
ചുവടെ പ്രമുഖമാക്കിയിരിക്കുന്ന എല്ലാ dockable ഡയലോഗ്, ഒരു ടാബ് മെനു ബട്ടൺ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. ഈ ടാബ് മെനു ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ പ്രത്യേക ഡയലോഗ് സന്ദർഭ മെനു കയറി തുറക്കുന്നു മുകളിൽ ഒരു എൻട്രി കൂടെ ടാബ് ബന്ധപ്പെട്ട പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ മെനു തുറക്കുന്നു.

ചിത്രം 16.2. ഒരു dockable ഡയലോഗ്.

ടാബ് മെനു ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ഡയലോഗ് വിൻഡോ ഹൈലൈറ്റുചെയ്തു.



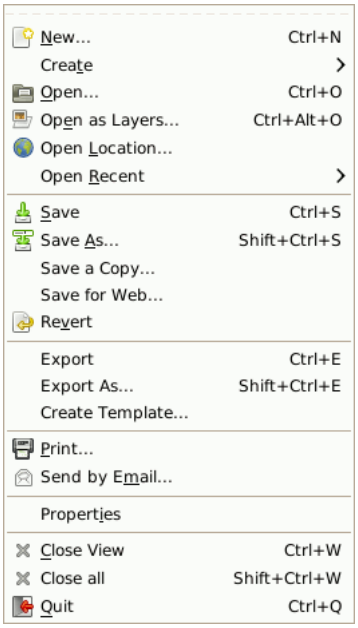
ടാബ് മെനു.

ടാബ് മെനുകൾ കുറിച്ച് കൂടുതൽ അറിയാൻ വിഭാഗം 2.3.2, "ടാബ് മെനു" കാണുക.

2. "File" മെനു

2.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.3. ഫയൽ മെനു



കുറിപ്പ്

ഇവിടെ വിവരിച്ച കമാൻഡുകൾ പുറമെ നിങ്ങൾക്ക് മെനുവിൽ മറ്റ് എൻട്രികൾ കണ്ടെത്താം. അവർ GIMP സ്വയം ഭാഗമല്ല എന്നാൽ വിപുലീകരണങ്ങൾ (പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ) ചേർത്തത്. അതിന്റെ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ പരാമർശിച്ചുകൊണ്ടാണ് ഒരു പ്ലഗ്ഇന്നിന്റെ പ്രവർത്തനക്ഷമത വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

2.2. പുതിയ

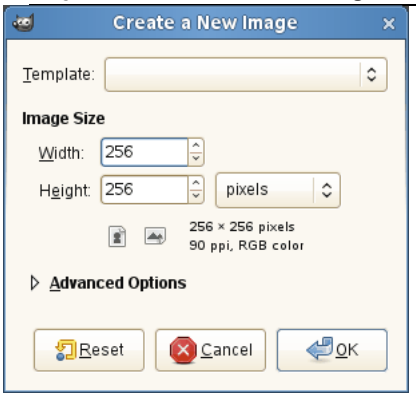
New Image ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾ ഒരു പുതിയ ശൂന്യമായ ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കുകയും അതിന്റെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ചിത്രം ഒരു പുതിയ ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. ഒരേ സമയം നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ഒന്നിലധികം ഇമേജ് ഉണ്ടായിരിക്കാം.

2.2.1. Activate the command

- You can access the command in the Image menu through: File → New,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Ctrl** + **N** ഉപയോഗിച്ച്.

2.2.2. അടിസ്ഥാന ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.4. The "New Image" dialog



Template

ചിത്രം 16.5. The "Template" dialog

പകരം എല്ലാ മൂല്യങ്ങളും നൽകുന്നതിലൂടെ, നിങ്ങൾ ചില പറവാനുണ്ടു സാധാരണയായി ഉപയോഗപ്രദമായ ഇമേജ് തരം പ്രതിനിധാനം ചെയ്ത ഫലകങ്ങൾ ഒരു മെനുവിൽ നിന്ന് നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിനായുള്ള നിർവചിച്ച മൂല്യങ്ങൾ, തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ടെംപ്ലേറ്റുകൾ നിങ്ങൾ ഇടയ്ക്കിടെ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു പ്രത്യേക ചിത്രം ആകാരം ഉപയോഗിച്ച് അത് ലിസ്റ്റിൽ ലഭ്യമാകുന്നില്ല എങ്കിൽ, നിങ്ങൾ Templates ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പുതിയ ടെംപ്ലേറ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും വലിപ്പം, ചിത്രം, അഭിപ്രായങ്ങൾ മുതലായവ വേണ്ടി മൂല്യങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ.

ചിത്രം വലിപ്പം

ഇവിടെ നിങ്ങൾ Width പുതിയ ചിത്രത്തിന്റെ Height നിർത്തി. സ്ഥിര യൂണിറ്റുകൾ പിക്സൽ, എങ്കിലും നിങ്ങൾ .ഹാളിനൊരുവശത്തായി മെനു ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾക്ക് ഇഷ്ടമാണെങ്കിൽ മറ്റൊരു യൂണിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം. നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത്, ലഭിക്കുന്ന പിക്സൽ സൈസ് X, Y റെസലൂഷൻ (നിങ്ങൾ Advanced Options മാറ്റില്ല കഴിയും) നിർണ്ണയിക്കുന്നത് ശ്രദ്ധിക്കുക View മെനുവിൽ "Dot for Dot" ക്രമീകരിച്ച്.

ഇമേജ് തുറക്കുക എങ്കിൽ, "New" ഇമേജ് നിങ്ങളെ നിശ്ചയിച്ചിരിക്കുന്നു സ്ഥിര വലുപ്പം കൂടെ ശൂന്യമായ ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ തുറന്നു നോക്കും. മറ്റൊരു തുറക്കുമ്പോൾ (അല്ലെങ്കിൽ എത്തിയിട്ടില്ല) നിങ്ങൾ "New" ചിത്രം തുറക്കാൻ എങ്കിൽ, അത് മറ്റൊരു വിൻഡോയിൽ, ആദ്യ ചിത്രം പോലെ ഒരേ വലിപ്പം കൊണ്ട് തുറന്നു നോക്കും.

കുറിപ്പ്

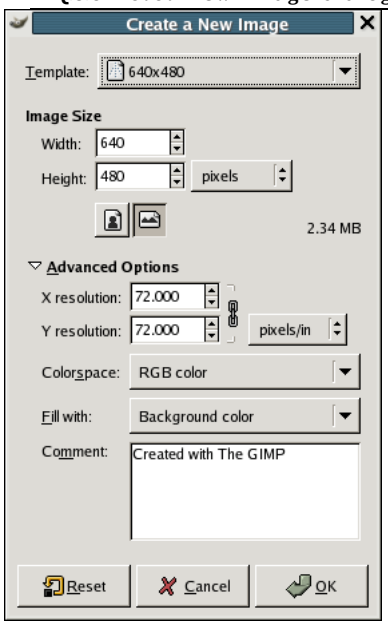
ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പിക്സൽ മെമ്മറി സംഭരിച്ചിരിക്കുന്ന ഓർമിക്കുക. നിങ്ങൾ ഒരു ഉയർന്ന പിക്സൽ സാന്ദ്രത വലിയ ഫയലുകൾ ഉണ്ടാക്കി, GIMP ഇമേജിൽ ബാധകമാണ് ഓരോ ചടങ്ങിൽ കാലവും മെമ്മറിയും ആവശ്യമാണ്.

ഛായാചിത്രം / ലാൻഡ്സ്കേപ്പ് ബട്ടണുകൾ

അർദ്ധകായ സ്കേപ്പ് മോഡ് തമ്മിൽ ടോഗിൾ രണ്ട് ബട്ടണുകൾ ഉണ്ട്. ഇവ യഥാർത്ഥത്തിൽ ചെയ്യാൻ വീതിയും ഉയരവും മൂല്യങ്ങളെ കൈമാറാൻ ആണ്. (വീതിയും ഉയരവും ഒരേ എങ്കിൽ ഈ ബട്ടണുകൾ സജീവമാക്കി അല്ല.) X, Y റെസലൂഷൻ ഒരേ (നിങ്ങൾ വിപുലമായ ഓപ്ഷനുകൾ ഇരുത്തുന്ന കഴിയും) അല്ല എങ്കിൽ, ഈ മൂല്യങ്ങൾ പുറമേ മാറ്റിക്കളഞ്ഞു ചെയ്യുന്നു. ഡയലോഗിന്റെ വലതുവശത്ത്, ഇമേജ് സൈസ്, സ്ക്രീൻ റെസലൂഷൻ നിറം സ്പേസ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

2.2.3. വിപുലമായ ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.6. New Image dialog (Advanced Options)



Advanced Options കൂടുതൽ വിപുലമായ GIMP ഉപയോക്താക്കളെ താത്പര്യമുള്ള കൂടുതലും ആകുന്നു. ഡയലോഗ് വിൻഡോ താഴത്തെ വിളുമ്പിൽ ചെറിയ ചതുരത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഈ ഓപ്ഷനുകൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയും.

X and Y resolution

X resolution ആൻഡ് Y resolution മേഖലകളിലെ മൂല്യങ്ങൾ പ്രിന്റിങ് പ്രധാനമായും വിവരിച്ചുതരാം അവർ പിക്സലിൽ ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം ബാധിക്കുന്നില്ല, പക്ഷേ അച്ചടിക്കാൻ പാകത്തിൽ അവർ അതിന്റെ ശാരീരിക വലിപ്പം നിർണ്ണയിക്കാം. പിക്സൽ പോലുള്ള മില്ലിമീറ്റർ അല്ലെങ്കിൽ ഇഞ്ച് മറ്റ് അളക്കൽ യൂണിറ്റുകൾ,

പരിഭാഷപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട് എങ്ങനെയാണെന്നും X, Y നൽകുന്ന മൂല്യങ്ങൾ നിർണ്ണയിക്കാൻ കഴിയും.

സൂചന

നിങ്ങൾ ശരിയായ അളവുകൾ സ്ക്രീനിൽ ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, സൂം ഘടകം തിരഞ്ഞെടുക്കുക View → Dot for Dot സെറ്റ് 100% അതിന്റെ യഥാർഥ സ്ക്രീൻ വലുപ്പത്തിൽ ഇമേജ് കാണാൻ. GIMP ഇൻസ്റ്റാൾ സ്ക്രീൻ വലിപ്പം കാലിബ്രേഷൻ സാധാരണയായി നടക്കുന്ന, എന്നാൽ ചിത്രം ശരിയായ വലുപ്പത്തിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുകയോ ചെയ്യുന്നില്ല എങ്കിൽ നിങ്ങൾ GIMP സ്ക്രീനിന് പാരാമീറ്ററുകൾ ക്രമീകരിക്കാൻ ഉണ്ടായേക്കാം. നിങ്ങൾ Preferences ഡയലോഗിൽ ചെയ്യാൻ കഴിയും.

Colorspace

നിങ്ങൾ ഒരു RGB ചിത്രം അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ഇമേജ് ഒന്നുകിൽ പോലെ വിവിധ color modes പുതിയ ഇമേജ് തയ്യാറാക്കാം.

RGB color

ചിത്രം നിങ്ങളുടെ മോണിറ്റർ അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ ടെലിവിഷൻ സ്ക്രീനിൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒന്നാണ് റെഡ്, ഗ്രീൻ, നീല നിറം സിസ്റ്റം, സൃഷ്ടിക്കുന്നതാണ്.

Greyscale

ചിത്രം ചാര വിവിധ ഷേഡുകൾ കൂടെ കറുപ്പിലും വെളുപ്പിലും സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്. ലിപിയിലോ നിങ്ങളുടെ കലാപരമായ താൽപ്പര്യങ്ങൾ നിന്നുള്ള ചിത്രം ഈ തരം ചില പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ ആവശ്യമാണ്. എന്നിരുന്നാലും GIMP നിങ്ങൾ change an RGB image into grayscale, നിങ്ങള്ക്ക് ആഗ്രഹിക്കുന്നു എങ്കിൽ അനുവദിക്കുന്നു.

ഈ മെനു നേരിട്ട് ഗണമാണോയെന്നത് ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയില്ല, പക്ഷേ തീർച്ചയായും നിങ്ങൾക്ക് എപ്പോഴും സൃഷ്ടിച്ചുകഴിയുമ്പോൾ ശേഷം ഇൻഡെക്സ്ഡ് മോഡിലേക്ക് ചിത്രം പരിവർത്തനം ചെയ്യാനാകും. ആ ചെയ്യാൻ, Image → Mode → Indexed കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക.

നിറയ്ക്കുക

ഇവിടെ നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ പുതിയ ചിത്രം ഉപയോഗിക്കുന്ന പശ്ചാത്തല നിറം വ്യക്തമാക്കുക. ഇത് വളരെ പിന്നീട് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ പശ്ചാത്തലം മാറ്റാൻ തീർച്ചയായും സാധ്യമാണ്. കണ്ടെത്താവുന്നതാണ് Layer dialog ആ ചെയ്യുന്നത് കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ.
നിരവധി തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ഉണ്ട്:

- പണിസഞ്ചി കാണിച്ചിരിക്കുന്ന നിലവിലെ Foreground color ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ്, നിറയ്ക്കുക.
  "New Image" ഡയലോഗ് ജാലകം തുറന്നിരിക്കുന്ന സമയത്ത് നിങ്ങൾ മുൻഭാഗത്തെ നിറം മാറ്റാൻ ശ്രദ്ധിക്കുക.
- പണിസഞ്ചി കാണിച്ചിരിക്കുന്ന നിലവിലെ Background color ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ്, നിറയ്ക്കുക. (പശ്ചാത്തലത്തിൽ നിറം ഡയലോഗ് വിൻഡോ തുറന്നിരിക്കുന്ന സമയത്ത്, വളരെ മാറ്റാൻ കഴിയും.)
- White ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് നിറയ്ക്കുക.
- Transparency ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് നിറയ്ക്കുക. നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്ഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, ചിത്രം ഒരു alpha channel ഉപയോഗിച്ച് തയ്യാറാക്കി, പശ്ചാത്തല സുതാര്യമാണ്. ചിത്രത്തിന്റെ സുതാര്യമായ ഭാഗങ്ങൾ പിന്നീട് സുതാര്യത സൂചിപ്പിക്കാൻ ഒരു ശൂരനാടിന് പാറ്റേൺ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

അഭിപ്രായം

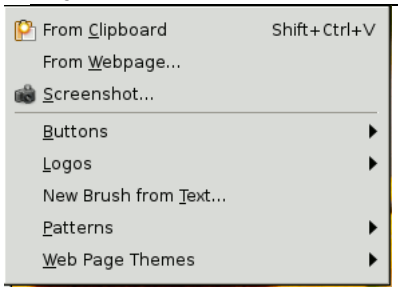
നിങ്ങൾക്ക് ഇവിടെ ഒരു വിവരണാത്മക അഭിപ്രായം എഴുതാം. ടെക്സ്റ്റ് ഒരു parasite ചിത്രം ചേർത്തിരിക്കുന്നു, ചില ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ (PNG, JPEG, gif) ചിത്രം ഉപയോഗിച്ച് സംരക്ഷിച്ചു.

കുറിപ്പ്

നിങ്ങൾ Image Properties ഡയലോഗിൽ കാണാനും എഡിറ്റ് ചെയ്യാനും ഈ അഭിപ്രായം.

2.3. സൃഷ്ടിക്കാൻ

ചിത്രം 16.7. The "Create" submenu



ഈ മെനു ഇനം പണിസഞ്ചി മെനു GIMP മുൻ പതിപ്പുകൾ നിലനിന്നിരുന്നു ലോഗോകളും, ബട്ടണുകൾ, പാറ്റേണുകളുടെ ധാരാളം അടങ്ങുന്ന "Acquire" മെനു മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു ...
ഈ കമാൻഡുകൾ കരുതില്ല GIMP സിസ്റ്റം പ്രവർത്തനങ്ങൾ ലേക്കുള്ള കോളുകൾ ചെയ്യുന്നു, നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റം ആശ്രയിച്ചിരിക്കും വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കും.

2.3.1. Activate the Submenu

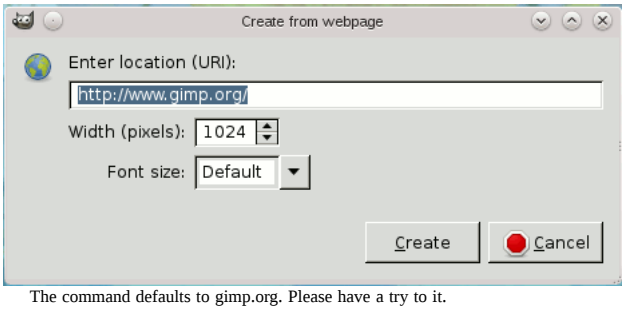
- You can access this submenu from the Image menu bar through File → Create

2.3.2. ക്ലിപ്ബോർഡ് നിന്നും

നിങ്ങൾ ഒരു നിര പകർത്താനും, അത് ക്ലിപ്ബോർഡിലേക്ക് പോകുന്നു. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ അതു ഒരു പുതിയ ഇമേജ് തയ്യാറാക്കാം.
ഈ കമാൻഡ് Paste as new കമാൻഡ് പോലെ തന്നെ നടപടി ഉണ്ട്.
Print Screen കീബോർഡ് കീ സ്ക്രീൻ ക്യാപ്ചർ ചെയ്ത് ക്ലിപ്ബോർഡ് അത് ഇടുന്നു. ഈ കമാൻഡ് Screenshot ഡയലോഗ് വിൻഡോയിൽ "taking a screenshot of the entire screen" അതേ നടപടി ഉണ്ട്. **Alt** + **Print Screen** കീ കോമ്പിനേഷൻ അതിന്റെ അലങ്കാരങ്ങൾ കൊണ്ട് സ്ക്രീനിൽ സജീവ ജാലകം പിടിച്ചുപറ്റി ക്ലിപ്ബോർഡ് അത് ഇടുന്നു.

2.3.3. From Web page

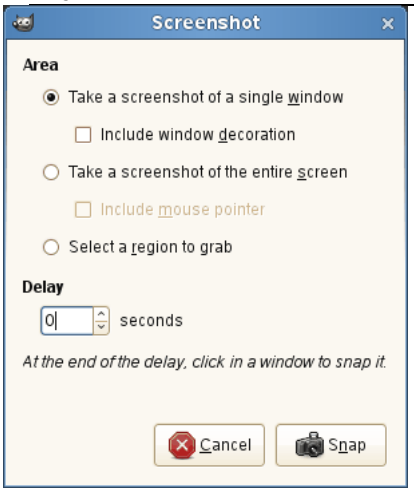
This command opens a dialog where you can enter the URL of a Web page and get the image in GIMP.



The command defaults to gimp.org. Please have a try to it.

2.3.4. സ്ക്രീൻഷോട്ട്

ചിത്രം 16.8. The "Screenshot" window



Screenshot കമാൻഡ് രണ്ടു ഭാഗങ്ങൾ ഒരു ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു:

ഏരിയ

Take a screenshot of a single window
: മൗസ് സൂചികയെ ഒരു ക്രോസ് മാറുന്നു. നിങ്ങൾ പിടിച്ചടക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ ക്ലിക്ക്. ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്. Include window decoration ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കാതെ എങ്കിൽ, ശീർഷക ബാറും ഇമേജിന് ചുറ്റും നീല ഫ്രെയിം നീക്കംചെയ്യും.

Take a screenshot of the entire screen
: നിങ്ങൾ ഒരു പോപ്പ് മെനു പിടിച്ചടക്കാൻ ഇത് ഉപകാരപ്പെടുന്നതാണ് ആണ്. ഒരു കാലതാമസം നിങ്ങൾ സ്ഥാനം പോപ്പ് മെനുവിൽ pull സമയം അങ്ങനെ, പിന്നെ അത്യാവശ്യമാണ്.
Include mouse pointer ഐച്ഛികം എങ്കിൽ, മൌസ് പോയിന്റർ അതിന്റെ ഐക്കൺ കൂടെ വരുന്നു പുറമേ എടുത്തത്. മൗസ് സൂചികയെ ഒരു പ്രത്യേക പാളിയായി ജനിക്കുന്നു. അങ്ങനെ നിങ്ങൾ ചിത്രം മറ്റൊരു സ്ഥലത്തേക്കു നീക്കാനാകും.

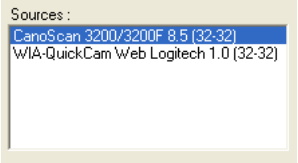
Select a region to grab
: മൗസ് സൂചികയെ ഒരു ക്രോസ് മാറുന്നു. ചിത്രം വിൻഡോയിൽ ഒരു ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിര സൃഷ്ടിക്കാൻ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രാഗ് ചെയ്യുക. ഈ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ആയി തുറക്കപ്പെടും. അതിന്റെ വലിപ്പം നിരക്കു വലുപ്പം ചേർച്ചപ്പെടുത്തുകയാണ്.

കാലതാമസം
: മുഴുവൻ സ്ക്രീനും ഒരു സ്ക്രീൻഷോട്ട് എടുക്കൽ ചെയ്യുമ്പോൾ സ്ക്രീൻ ഈ കാലതാമസം ശേഷം ജനിക്കുന്നു. മറ്റ് സന്ദർഭങ്ങളിൽ, മൌസ് പോയിന്റർ ഈ കാലതാമസം ശേഷം ഒരു ക്രോസ് തിരിയുന്നു.

2.3.5. Image capture devices

ഈ ഇനം ഇമേജ് ക്യാപ്ചർ ഉപകരണങ്ങൾ ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ മാത്രം അതില്ല.

ചിത്രം 16.9. Scanner and Camera



ചിത്രങ്ങൾ എടുത്തു ഉപയോഗിച്ച ഉപകരണങ്ങൾ തരത്തിലുള്ള ഇവിടെ വിശേഷിപ്പിക്കണം കഴിയാത്തത്ര ഇക്കാലയളവിൽ. ഭാഗ്യവശാൽ ഇവയുടെ ഉപയോഗം ഗംഭീരമായി അവബോധജന്യവുമാണ്. കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ഉദാഹരണത്തിൽ, നിങ്ങൾ ഒരു സ്കാനർ തുടങ്ങാനോ ഒരു വെബ്ക്യാം ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്രം എടുക്കാം.

2.3.6. ബട്ടണുകള്, ചിഹ്നങ്ങൾ, പാറ്റേണുകൾ, വെബ് പേജ് തീമുകൾ

സ്ക്രിപ്റ്റ്-fus ഒരു കനപ്പെട്ട ലിസ്റ്റ്. അതു പരിശോധിക്കാം!

2.3.7. New brush from text...

TODO (this command fails on my system)

2.4. തുറക്കുക

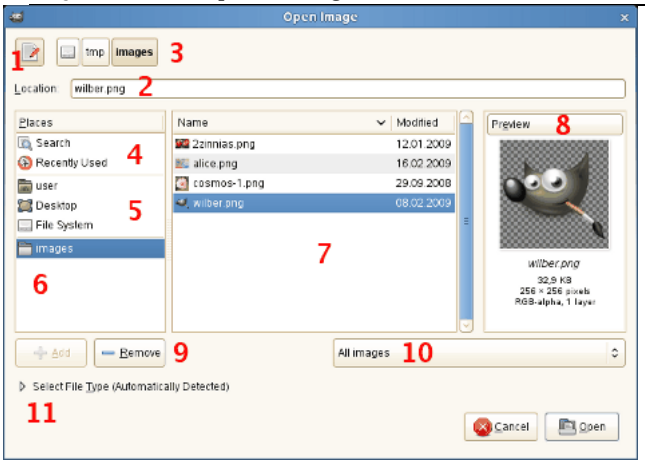
Open കമാൻഡ് നിങ്ങളുടെ ഹാർഡ് ഡ്രൈവ് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ബാഹ്യ ഇടത്തരം നിന്ന് നിലവിലുള്ള ഇമേജ് ലോഡ് അനുവദിക്കുന്ന ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു. ഫയലുകൾ തുറക്കുമ്പോൾ ബദൽ പലപ്പോഴും കൂടുതൽ സൗകര്യപ്രദമായ, വഴികൾ, കമാൻഡുകൾ (വിഭാഗം 2.5, "Open as Layers" മുതലായവ) കാണുക.

2.4.1. Activate Dialog

- You can access the Open dialog from an image window through: File → Open.
- നിങ്ങൾക്ക് കീബോർഡ് കുറുക്കു Ctrl + O ഉപയോഗിച്ച് ഡയലോഗ് തുറക്കാൻ കഴിയും.

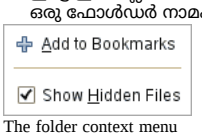
2.4.2. ഫയൽ ബ്രൗസിംഗ്

ചിത്രം 16.10. Open Dialog



ഈ ബ്രൗസർ മറ്റ് ബ്രൗസറുകൾ പോലെ കാണപ്പെടുന്നു കുരുതി സ്വയം വിശദീകരിക്കുന്ന ആണ്. ഇത് എങ്കിലും ചില particuliar സവിശേഷതകൾ ഉണ്ട്.

1. തമ്മിൽ ചേർക്കാനും Location ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ് നീക്കം ടോഗിൾചെയ്യുന്നു Type a file name ബട്ടൺ.
   Ctrl + L കീ കോമ്പിനേഷൻ ഈ ബട്ടൺ അതേ നടപടി ഉണ്ട്.
2. Location ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് ഫയൽ പാത്ത് ടൈപ്പ് ചെയ്യാം. നിങ്ങൾക്ക് ഏതെങ്കിലും പാത ടൈപ്പ് ഇല്ലെങ്കിൽ, തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫയൽ നാമം ദൃശ്യമാകും. നിങ്ങൾക്ക് പേരിന്റെ ആദ്യത്തെ അക്ഷരങ്ങൾ ടൈപ്പ് ചെയ്യാം: തീരുമാനം ഓട്ടോ-പൂർത്തിയാക്കി ഈ കത്തുകൾ തുടങ്ങി ഫയൽ പേരുകൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് പ്രദർശിപ്പിക്കും ആയിരിക്കും.
   നിങ്ങൾ Search സവിശേഷത ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ഫയൽ അല്ലെങ്കിൽ ഡയറക്ടറി തിരയുമ്പോൾ (താഴെ കാണാം ഇനം 4), Search നിങ്ങൾ ലേബൽ മാറ്റങ്ങൾ ഈ ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ പേര് നൽകാം.
3. നിലവിലെ ഫോൾഡറിൽ പാത്ത് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു ഘടകത്തിലെ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഈ പാതയിലൂടെ നാവിഗേറ്റ് ചെയ്യാം.
4. Search ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾ ആ ഫയൽ കൃത്യമായ പേര് അറിയില്ല പോലും, ഒരു ഫയൽ (അല്ലെങ്കിൽ ഡയറക്ടറി) നോക്കുക. ഒരു ഫയൽ പേര് അല്ലെങ്കിൽ മുകളിലുള്ള പാഠ ബോക്സിൽ, അമർത്തുക Enter ഒരു ഫയൽ പേര് ഒരു ഭാഗം ടൈപ്പ്, Search ക്ലിക്ക്. അപ്പോൾ കേന്ദ്ര ഫ്രെയിം (7) നിങ്ങൾ ടൈപ്പുചെയ്ത പാഠം ഉൾക്കൊള്ളുന്ന പേരുകൾ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ ഹോം ഡയറക്ടറിയിൽ എല്ലാ ഫയലുകളും ഡയറക്ടറികളും ലിസ്റ്റ് ചെയ്യും. നിർഭാഗ്യവശാൽ ഒരു നിശ്ചിത തരം (10) ഫയലുകളിൽ ഫലങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കാൻ കഴിയില്ല.
   Recently used സ്വയം വിശദീകരിക്കുന്ന ആണ്.
5. ഇവിടെ നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ പ്രധാന ഫോൾഡറുകൾ നിങ്ങളുടെ സ്റ്റോർ ഉപകരണങ്ങളിലേക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.
6. ഇവിടെ നിങ്ങൾ ബുക്ക്മാർക്കുകൾ ഫോൾഡറുകൾ, Add അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ കേന്ദ്ര പാനൽ ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് ഒരു ഫോൾഡർ നേടുന്നു Add to Bookmarks ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ചേർക്കാൻ കഴിയും, കൂടാതെ അവരെ നീക്കം.
7. തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫോൾഡറിൽ ഉള്ളടക്കം ഇവിടെ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. ഈ പാനലിൽ ഒരു ഫോൾഡർ ഡബിൾ ഇടത് ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് നിലവിലുള്ള ഫോൾഡർ മാറ്റുക. ഒറ്റ ഇടത് ക്ലിക്കിൽ ഒരു ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. എന്നിട്ട് നിങ്ങൾ Open ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫയൽ തുറക്കാൻ കഴിയും. ഇരട്ട ഇടത് ക്ലിക്കിൽ നേരിട്ട് ഫയൽ തുറക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഇമേജ് ഫയലുകൾ മാത്രം തുറക്കാൻ എന്ന് ഓർക്കുക.
   ഒരു ഫോൾഡർ നാമം വലതു ബട്ടൺ ഒരു സന്ദർഭ മെനു തുറക്കുന്നു:



The folder context menu

8. തിരഞ്ഞെടുത്ത ചിത്രം Preview വിൻഡോയിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. അതു GIMP, പ്രമാണത്തിന്റെ വലിപ്പം സൃഷ്ടിച്ച ഒരു ചിത്രമാണെങ്കിൽ ചിത്രം ഇമേജ് രചനയാണ് പ്രിവ്യൂ വിൻഡോ ചുവടെ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

   സൂചന
   നിങ്ങളുടെ ചിത്രം മറ്റൊരു പ്രോഗ്രാം മാറ്റിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, അത് പുതുക്കുന്നതിനായി പ്രിവ്യൂ ജാലകത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
9. Add ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലൂടെ, ബുക്ക്മാർക്കുകൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫോൾഡർ ചേർക്കുക.
   Remove ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലൂടെ, പട്ടികയിൽ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുത്ത ബുക്ക്മാർക്ക് നീക്കം.
10. സാധാരണ All images പേരുകൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ഇഷ്ടപ്പെടുന്നത് ചെയ്യും. നിങ്ങൾക്ക് All files തിരഞ്ഞെടുക്കാം. നിങ്ങൾക്ക് ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പ്രത്യേക തരം (gif, jpg, പി.എൻ.ജി. ...) സ്വയം പരിമിതപ്പെടുത്തും.
11. Select File Type: മിക്ക സമയത്തും നിങ്ങൾ GIMP സ്വയം ഫയൽ തരം നിർണ്ണയിക്കാൻ കഴിയും കാരണം, ഈ ഏതെങ്കിലും ശ്രദ്ധ ചെയ്യരുത് ആവശ്യമില്ല. ഫയലിൽ ഏതാനും അപൂർവ സാഹചര്യങ്ങളിൽ, ഫയൽ എക്സ്റ്റൻഷൻ വേണ്ടാ ആന്തരിക വിവരങ്ങൾ ആരും ഇല്ല GIMP ഫയൽ തരം പറയാൻ മാത്രം. ഇങ്ങനെ സംഭവിക്കുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ലിസ്റ്റിൽ നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഇത് സജ്ജമാക്കാം.

2.5. Open as Layers

Open Image as layers ഡയലോഗ് Open Image ഡയലോഗ് സമാനമാണ്. തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫയൽ പാളികൾ സ്റ്റാക്ക് മുൻനിര പാളികൾ പോലെ നിലവിലെ ചിത്രം ചേർത്തു.

2.5.1. Activate Command

- You can access this command from the image menubar through File → Open as layers,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Ctrl + Alt + O ഉപയോഗിച്ച്.

2.6. സ്ഥാനം തുറക്കുക

Open Location ഡയലോഗ് ഒരു നെറ്റ്വർക്ക് ലൊക്കേഷൻ, ഒരു യുആർഐ വ്യക്തമാക്കിയിട്ടുള്ള GIMP പിന്തുണയ്ക്കുന്ന ഏത് ഫോർമാറ്റിലും നിന്ന് ഒരു ചിത്രം ലോഡ് അനുവദിക്കുന്നു.

2.6.1. Activate Command

- You can access this command from the Toolbox menubar or the image menubar through File → Open Location....

2.6.2. Description of the dialog window

ചിത്രം 16.11. The "Open Location" dialog window

ഇമേജുകൾ തുറക്കാൻ ഏറ്റവും സാധാരണ പദ്ധതികൾ ഇവയാണ്:

file://
: to open an image from a local drive
എന്തായാലും ഇവിടെ ഒരു പരിപൂർണമായ അല്ലെങ്കിൽ ബന്ധപ്പെട്ട പാത ഫയൽനാമം വെയ്ക്കുവാൻ "file://" പ്രിഫിക്സും ഇമേജുകൾ തുറക്കുക ജപം. ആപേക്ഷികമായ പാതകൾ സ്ഥിര ബേസ് ഡയറക്ടറി നിങ്ങളുടെ ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റം ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. ഇത് മാക് ഒഎസ് എക്സ് Windows, `/Users/<username>/` സാധാരണഗതിയിൽ `/home/<username>/` ലിനക്സ്, `C:\Documents and Settings\<username> \My Documents\My Images\` ഓൺ ആണ്

FTP: //
: to open an image from a ftp server

http: //
: to load an image from a website

> **സൂചന**
> നിങ്ങൾ ഒരു ഇന്റർനെറ്റ് സൈറ്റ് സന്ദർശിക്കുന്ന, ഒരു ഇമേജ് റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രോപ്പ്-ഡൗൺ മെനുവിലെ "Copy link address" തിരഞ്ഞെടുക്കാം. അപ്പോൾ ജിമ് തുറക്കുന്നതിന് "Open Location" ഡയലോഗിൽ ഒട്ടിക്കുക.
> ഈ കമാൻഡ് വെബ് സൈറ്റുകളിൽ നിന്നുള്ള ചിത്രങ്ങൾ പിടിച്ചെടുക്കാൻ അതു വളരെ എളുപ്പമാക്കുന്നു പോലും: *Please respect the copyright! Images, even if published on the Internet are not always free to be used for you.*

2.7. Open Recent

Open Recent തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് GIMP സമീപകാലത്ത് തുറന്ന ഫയലുകളിൽ പേരുകൾ ഒരു ഉപമെനുവുണ്ട് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ലളിതമായി ഇത് വീണ്ടും തുറക്കാൻ ഒരു നാമത്തിൽ ക്ലിക്ക്. , തുറക്കുക സമീപകാല ഉപമെനുവുണ്ട് ചുവട്ടിൽ Document History dialog കാണുക നിങ്ങളുടെ ചിത്രം കണ്ടെത്താൻ കഴിയുന്നില്ല എങ്കിൽ.

2.7.1. Activate Command

- You can access this command from the image menubar through File → Open Recent,

2.8. രക്ഷിക്കും

ഈ കമാൻഡ് വിഭാഗം 5.5. "ഫയൽ സംരക്ഷിക്കുക" തുറക്കുന്നു.

2.9. Save as

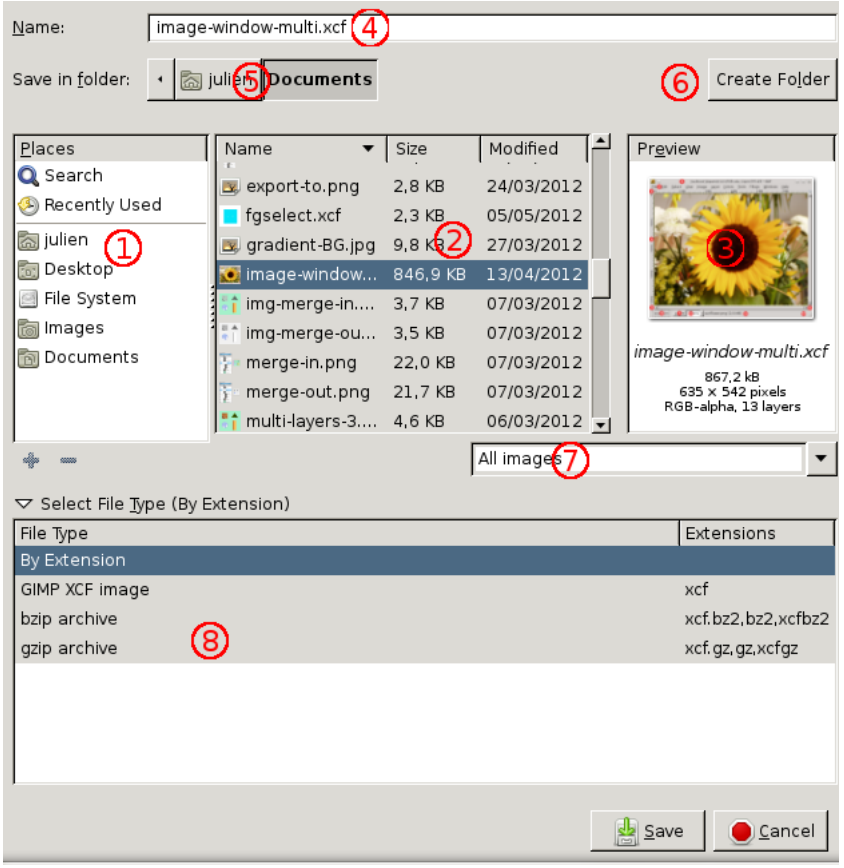
The Save as command displays the "Save Image" dialog. Since GIMP-2.8, the file is automatically saved in the XCF format and you can't *save* in another file format (for this, you have to *export* the file). The Save as dialog allows you to save with another name and/or to another folder.

2.9.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through File → Save as,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Shift** + **Ctrl** + **S** ഉപയോഗിച്ച്.

2.9.2. The "Save Image" dialog

ചിത്രം 16.12. The "Save Image" dialog



1. ഇടത് പാനൽ രണ്ടു ഭാഗങ്ങളായി തിരിച്ചിരിക്കുന്നു. മുകളിലെ ഭാഗം നിങ്ങളുടെ പ്രധാന ഡയറക്ടറികൾ നിങ്ങളുടെ സംഭരണ ഡിവൈസുകൾ ലിസ്റ്റുചെയ്യുന്നു; ഈ ലിസ്റ്റിൽ പരിഷ്കരിക്കാൻ കഴിയുകയില്ല. താഴത്തെ ഭാഗം നിങ്ങളുടെ ബുക്ക്മാർക്കുകൾ ലിസ്റ്റുചെയ്യുന്നു; ചേർക്കാനോ നീക്കം ചെയ്യാം *bookmarks*. ഒരു ബുക്ക്മാർക്ക് ചേർക്കാൻ മധ്യത്തിൽ പാനലിൽ ഒരു ഡയറക്ടറി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഇടത് പാനലിൽ ചുവടെയുള്ള Add ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. നിങ്ങൾക്ക്, സന്ദർഭ മെനുവിൽ Add to bookmarks കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാം നിങ്ങൾ ശരിയായ മൌസ് ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് ലഭിക്കുന്നതെന്ന്. നിങ്ങൾ Remove ബട്ടൺ അതു ക്ലിക്കു തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഒരു ബുക്ക്മാർക്ക് ഇല്ലാതാക്കാൻ കഴിയും.
2. മിഡിൽ പാനൽ നിലവിലെ ഡയറക്ടറിയിൽ ഫയലുകൾ പട്ടിക ലഭ്യമാക്കി. ഈ പാനലിൽ ഒരു ഡയറക്ടറി ഇരട്ട ഇടത്-ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് നിലവിലുള്ള ഡയറക്ടറി മാറ്റുക. ഒറ്റ ഇടത് ക്ലിക്കിൽ ഒരു ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. നിങ്ങൾക്ക് അതിനുശേഷം ഫയൽ Save ബട്ടൺ ക്ളിക്ക് തിരഞ്ഞെടുത്ത സംരക്ഷിക്കാനാകും. ഇരട്ട ഇടത് ക്ലിക്കിൽ നേരിട്ട് ഫയൽ സംരക്ഷിക്കുന്നു ശ്രദ്ധിക്കുക.
നിങ്ങൾ *Show Hidden Files* കമാൻഡ് ആക്സസ് മിഡിൽ പാനലിൽ വലത് ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം.
3. The selected image is displayed in the Preview window. File size, resolution and image composition are displayed below the preview window.
നിങ്ങളുടെ ചിത്രം മറ്റൊരു പ്രോഗ്രാം മാറ്റിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, അത് പുതുക്കുന്നതിനായി പ്രിവ്യൂ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
4. Enter the filename of the new image file here.

> **കുറിപ്പ്**
> ചിത്രം ഇതിനകം തന്നെ സംരക്ഷിച്ചു എങ്കിൽ GIMP നിങ്ങൾക്ക് ഒരേ ഫയൽനാമം സൂചിപ്പിക്കുന്നത്. നിങ്ങൾ *Save* ക്ലിക്ക്, ഫയൽ എഴുതപ്പെട്ടു.

5. മിഡിൽ പാനൽ മുകളിൽ, നിലവിലെ ഡയറക്ടറിയുടെ പാത്ത് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ബട്ടണുകൾ ഒന്നിലെ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഈ പാതയിലൂടെ നാവിഗേറ്റ് ചെയ്യാം.
6. നിങ്ങൾ ഇതുവരെ നിലവിലില്ലാത്ത ഒരു ഫോൾഡറിലേക്ക് ചിത്രം സംരക്ഷിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് Create Folder ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിർദ്ദേശങ്ങൾ താഴെ ഉണ്ടാക്കുന്നു.
7. ഈ ബട്ടൺ സ്വതവേ All Images കാണിക്കുന്നു. ഇത് എല്ലാ ചിത്രങ്ങളും ഏതൊരു അവരുടെ ഫയൽ തരം മധ്യത്തിൽ പാനൽ, ദൃശ്യമാകും എന്നാണ്. ഈ ലിസ്റ്റ് വികസ്വര, നിങ്ങൾ ഫയൽ ഒരേയൊരു തരം കാണിക്കാൻ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.
8. At Select File Type, you can select a compressed format for your XCF file.

2.10. Save a Copy

The Save a Copy command does the same thing as the Save command, but with one important difference. It always asks for a file name and saves the image into the XCF file format, but it does not change the name of the active image or mark it as "clean". As a result, if you try to delete the image, or exit from GIMP, you are informed that the image is "dirty" and given an opportunity to save it.
നിങ്ങൾ നിലവിലെ അവസ്ഥയിൽ നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൻറെ ഒരു പകർപ്പ് സംരക്ഷിക്കുകയും, പക്ഷേ തടസ്സവും യഥാർത്ഥ ഫയൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ തുടരാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

2.10.1. Activate Command

- You can access this command from the image menubar through File → Save a Copy. There is no default keyboard shortcut.

2.11. തിരിച്ചയയ്ക്കുക

Revert കമാൻഡ് അത് കഴിഞ്ഞ തവണ അത് സംരക്ഷിച്ചു ചെയ്തതുപോലെ പോലെ കാണപ്പെടുന്നു അങ്ങനെ, ഡിസ്ക് നിന്നും ചിത്രം വീണ്ടും - നിങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ GIMP പുറമെ അപ്ലിക്കേഷൻ, സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ് ഫയൽ പരിഷ്ക്കരിച്ചു എന്നുവെച്ചാൽ ഏതൊരാവശ്യത്തിനും പുതിയ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ ഉണ്ട് ലോഡുചെയ്യുകയുമായിരുന്നു.

> **മുന്നറിയിപ്പ്**
> GIMP ഒരു ഫയൽ മടങ്ങിവരുന്നതു, അത് യഥാർത്ഥത്തിൽ നിലവിലുള്ള ചിത്രം അടയുന്നു ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു. ഇതുകാരണം, ഒരു ഇമേജ്, മതത്തിന്റെയും അല്ല പഴയപടിയാക്കാനാവില്ല ആണ് ചിത്രത്തിന്റെ പഴയപടിയാക്കാനുള്ള ചരിത്രം നഷ്ടപ്പെട്ടു കാരണമാകുന്ന. GIMP നിങ്ങൾക്ക് ശരിക്കും ചിത്രം താൽപ്പര്യം സ്ഥിരീകരിക്കുന്നതിന് ആവശ്യപ്പെട്ട് ഈ വിധത്തിൽ നിങ്ങളുടെ പ്രവൃത്തി നഷ്ടപ്പെടുന്നത് നിന്ന് നിങ്ങളെ

പരിരക്ഷിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നു.

2.11.1. Activate Command

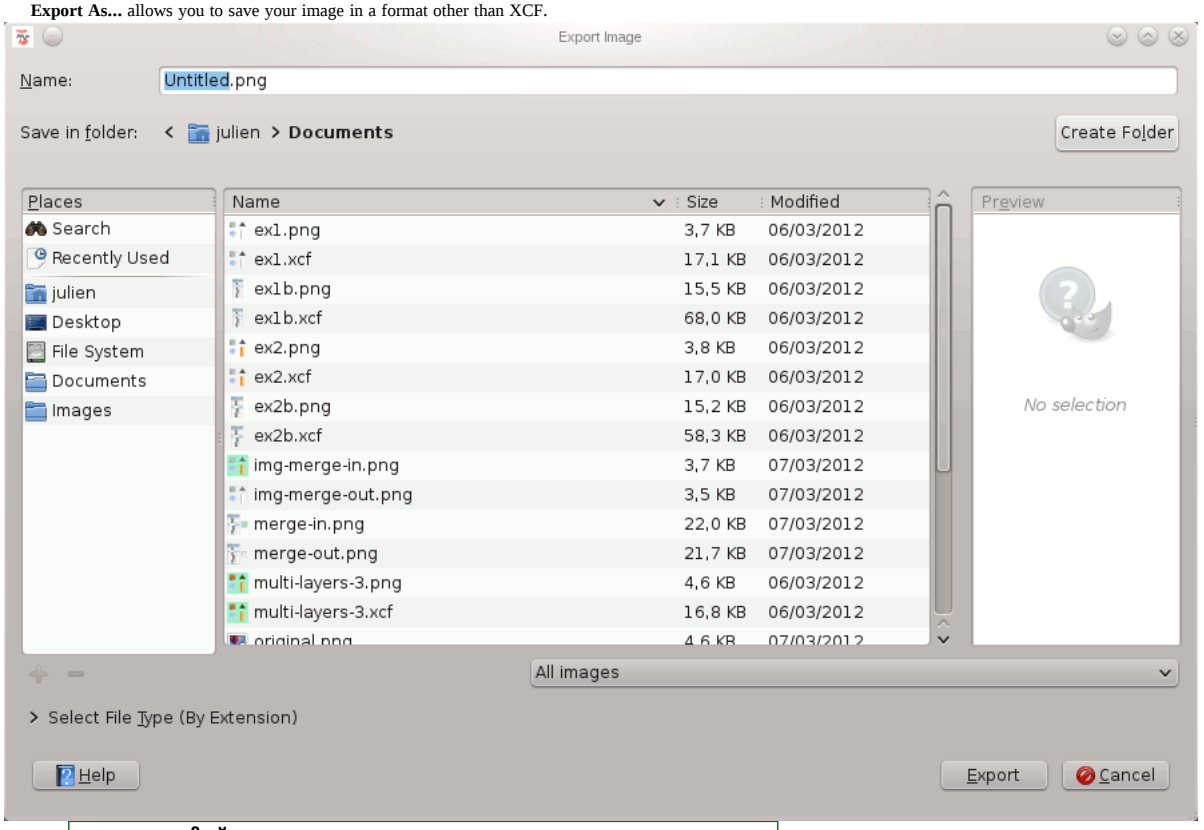
- You can access this command from the image menubar through File → Revert. There is no default keyboard shortcut.

2.12. Export

This command is called "Export" for a native XCF file. Then, it does the same thing as **Export As**. At early GIMP 2.8 releases, this menu label was "Export to". Since the version 2.8.10, "Export to" and "Export" have been renamed to "Export" and "Export As" after the manner of "Save" and "Save As".
The name becomes "Overwriting name.extension" for an imported image. So, you can export the imported image directly in its original file format, without going through the export dialog.

2.13. Export As...

Export As... allows you to save your image in a format other than XCF.



കുറിപ്പ്
Please refer to [വിഭാഗം 1, "ഫയലുകൾ"](#) for information about exporting in different file formats.

2.13.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through File → Export As...,
- or by using the keyboard shortcut **Shift** + **Ctrl** + **E**.

2.14. Create Template

The Create Template command creates a template with the same dimensions and color space as the current image. A dialog pops up, which asks you to name the new template. Then the template is saved and becomes available in the New Image dialog. If you give a name that already exists, GIMP generates a unique name by appending a number to it. You can use the Templates dialog to modify or delete templates.

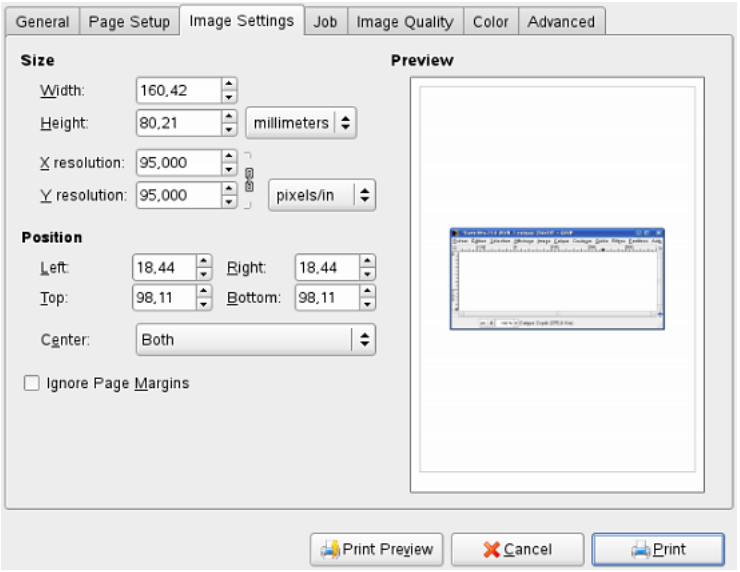
2.14.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menu through File → Create Template. There is no default keyboard shortcut.

2.15. Print

2.4.0 പ്രകാശനം മുതൽ, GIMP സ്വന്തം പ്രിന്റിംഗ് ഘടകം ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ പേജും ഇമേജ് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. പ്രിവ്യൂ ബട്ടൺ പ്രിന്റുചെയ്യുന്നതിനുമുമ്പ് ഫലം സ്ഥിരീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ചിത്രം 16.13. The "Print" dialog



കുറിപ്പ്

Printing your photos കാണുക.

2.15.1. Activate Command

You can access this command from the image menubar through File → Print, or by using Ctrl + P.

2.16. Close

The Close command closes the active image.It is disabled if no image is open.
Closing an image is not undoable: once it is closed, everything is gone, including the undo history. If the image is not "clean" — that is, if you have changed it since the last time you saved it — you are asked to confirm that you really want to close it. Note that an image is marked as clean when it is saved to a file, even if the file format chosen does not preserve all the information in the image, so it is a good idea to think for a moment about what you are doing before closing an image. If there is the slightest possibility that you will regret it, save the file (automatically in the XCF file format since GIMP-2.8).

2.16.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menu through File → Close,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Ctrl + W ഉപയോഗിച്ച്.
- For most systems on which the GIMP runs, you can also execute it by clicking on a "Close" button somewhere on the image window titlebar. The location and appearance of this button are determined by the windowing system and the window manager. If no image is open, clicking on this button closes GIMP.

2.17. Close all

This command closes all images you have opened.

2.17.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through File → Close All,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Shift + Ctrl + W ഉപയോഗിച്ച്.

2.18. Quit

Quit കമാൻഡ് എല്ലാ ചിത്രങ്ങളും എക്സിറ്റ് അടയ്ക്കാൻ GIMP കാരണമാകുന്നു. സംരക്ഷിക്കാത്ത മാറ്റങ്ങൾ (എന്നതാണ് അവർ "clean" അടയാളപ്പെടുത്തി അല്ല) ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഏതെങ്കിലും ഇമേജുകൾ തുറക്കുക ഉണ്ടെങ്കിൽ, GIMP അറിയിപ്പ് കൂടാതെ സംരക്ഷിക്കാത്ത ചിത്രങ്ങൾ പട്ടിക ലഭ്യമാക്കി. എന്നിട്ട് നിങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുവാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചിത്രങ്ങളെ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയും, അല്ലെങ്കിൽ കമാൻഡ് റദ്ദാക്കാം. ഇമേജുകൾ ഒരു വലിയ സംഖ്യ തുറക്കാൻ എങ്കിൽ അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റത്തിൽ റാം ഒരു വലിയ ഭാഗം ഉപയോഗിക്കുന്നു, അത് ഷട്ട് ഡൗൺ എല്ലാത്തിനും അല്പം സമയമെടുത്തേക്കാം ശ്രദ്ധിക്കുക.

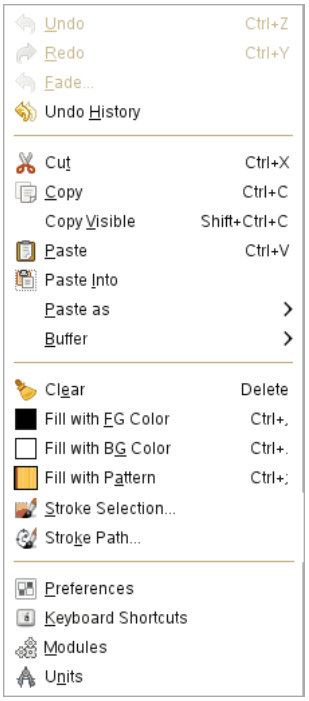
2.18.1. Activate Command

- You can access this command from the image menubar through File → Quit,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Ctrl + Q ഉപയോഗിച്ച്.
- For most systems on which the GIMP runs, you can also execute it by clicking on a "Close" button somewhere on the main image window's titlebar. The location and appearance of this button are determined by the windowing system and the window manager. Clicking on this button closes GIMP when no image is open.

3. "Edit" മെനു

3.1. "Edit" മെനു എൻട്രികൾ

ചിത്രം 16.14. എഡിറ്റ് മെനു ഉള്ളടക്കം



ഈ ഭാഗത്ത് നിങ്ങൾ Edit മെനു ഇനത്തിൽ കമാൻഡുകൾക്കായി സഹായവും കണ്ടെത്തും.

> **കുറിപ്പ്**
> ഇവിടെ വിവരിച്ച കമാൻഡുകൾ പുറമെ നിങ്ങൾക്ക് മെനുവിൽ മറ്റ് എൻട്രികൾ കണ്ടെത്താം. അവർ GIMP സ്വയം ഭാഗമല്ല എന്നാൽ വിപുലീകരണങ്ങൾ (പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ) ചേർത്തത്. അതിന്റെ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ പരാമർശിച്ചുകൊണ്ടാണ് ഒരു പ്ലഗ്ഇന്നിന്റെ പ്രവർത്തനക്ഷമത വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

3.2. പഴയപടിയാക്കുക

നിങ്ങൾ സൂക്ഷിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ല ഏത് ചിത്രത്തിലേക്ക് ഡ്രോയിംഗ് അല്ലെങ്കിൽ എഡിറ്റിംഗ് മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, Undo കമാൻഡ് അവസാന മാറ്റം റദ്ദാക്കാനും മുമ്പത്തെ അവസ്ഥയിലേക്ക് ചിത്രം മടങ്ങാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് എന്തു ഏതാണ്ട് ഒന്നും (ഈ ഫംഗ്ഷൻ നിർജ്ജീവമാക്കി ഏത് സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ, അപവാദം) ഈ വിധത്തിൽ തിരസ്കരിക്കാനും സാധിക്കും. കൂടുതൽ പഴയപടിയാക്കൽ ഓപ്പറേഷൻസ് മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് എന്ന Environment പേജ് ക്രമീകരിച്ചിട്ടുള്ള പഴയപടിയാക്കൽ അളവ് എണ്ണത്തിന് അനുസരിച്ച് ശസ്ത്രക്രിയ ഉപയോഗിക്കാറുണ്ട്. GIMP ന്റെ വളരെ പരിഷ്കൃതമായ "Undo" പ്രവർത്തനങ്ങളെക്കുറിച്ച് കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Undoing വിഭാഗം കാണുക.
"undone" ആയിരുന്നു എന്നും ഓപ്പറേഷൻ ഉടനെ നഷ്ടപ്പെടുകയും: നിങ്ങൾ ഉടനെതന്നെ Redo കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഇത് തിരികെ ലഭിക്കും. മറ്റൊരു പ്രവർത്തനം നടത്താൻ എങ്കിൽ "Redo" കഴിവ് ഗന്ധകത്തിന്റെ നഷ്ടപ്പെടും.

3.2.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Undo മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും,
- കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Ctrl** + **Z** ഉപയോഗിച്ച്,
- അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ പഴയപടിയാക്കുക ചരിത്രം ചർച്ചയ്ക്കു ആഗ്രഹിക്കുന്ന പദവി ക്ലിക്കുചെയ്ത്.

3.3. തയ്യാറായ

Redo കമാൻഡ് Undo കമാൻഡിന്റെ ഇഫക്റ്റുകൾ വിപരീത. ഓരോ "Undo" നടപടി ഒരൊറ്റ "Redo" പ്രവർത്തനം ശരിയാക്കാൻ സാധിക്കും. നിങ്ങൾക്ക് ഇഷ്ടമുള്ള അത്രയും പ്രാവശ്യം "Undo" ആൻഡ് "Redo" ജയാപജയങ്ങൾ കഴിയും. അവസാന പ്രവർത്തനം നിങ്ങളെ ചെയ്തു ഒരു "Undo" ആയിരുന്നു എങ്കില് മാത്രമേ "Redo" കഴിയുന്ന ഒരു ഓപ്പറേഷൻ ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങൾ എന്തെങ്കിലും പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കുന്നു ശേഷം ചിത്രം ഏതെങ്കിലും പ്രവർത്തനം നടത്താൻ എങ്കിൽ, മുൻ വീണ്ടും ഘട്ടങ്ങൾ നഷ്ടപ്പെട്ടു; അവരെ വീണ്ടെടുക്കാൻ യാതൊരു വഴിയും ഇല്ല. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Undoing വിഭാഗം കാണുക.
നീ ചെയ്തതു പഴയപടിയാക്കാനാവില്ല ചെയ്തിട്ടുള്ള ഓപ്പറേഷൻസ് കാണുന്നതിന്, Undo History ഡയലോഗ് ഉപയോഗിക്കുക.

3.3.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Redo മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും,
- കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Ctrl** + **Y** ഉപയോഗിച്ച്,
- അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ Undo History dialogue വേണ്ട നില ക്ലിക്കുചെയ്ത്.

3.4. മങ്ങുക

ഈ കമാൻഡ് സാധാരണയായി മറച്ച ആണ്. ഒരുമാതിരിപ്പെട്ട ഫംഗ്ഷൻ ബ്ളെൻഡ് ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കാം, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ചില ഫിൽട്ടറുകൾ ബാധകമായിരിക്കും ചെയ്താൽ അത് സജീവ മാറുന്നു.
അതു നിങ്ങൾ പാളി മുൻ സംസ്ഥാന നിലവിലെ നില തമ്മിലുള്ള ഒരു നാഴികകല്ലായി സൃഷ്ടിച്ചുകൊണ്ട് *last* വരയ്ക്കാനാകുന്നത് ഓപ്പറേഷൻ (, നിറയ്ക്കുക ലയിപ്പിക്കുക ഫിൽറ്റർ,) എന്ന പെയിന്റ് മോഡ് ഒപാസിറ്റി പരിഷ്ക്കരിക്കുക അനുവദിക്കുന്നു. ഇത് ഇനിപ്പറയുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങൾ നടപ്പിലാക്കിയ സജീവ വരയ്ക്കാനാകുന്നത് പകർത്താനും അവസാന പ്രവൃത്തി പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കാൻ പുതിയ പാളി പോലെ കോപ്പി പേസ്റ്റ്, അതിന്റെ "Opacity" നിർത്തി, പുതിയ പാളി മുമ്പ് സജീവ വരയ്ക്കാനാകുന്നത് രണ്ടും ലയിപ്പിക്കും.

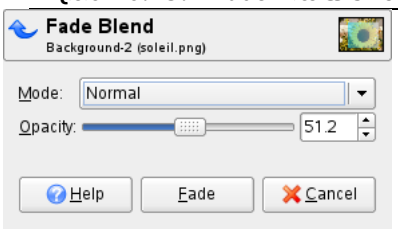
3.4.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

Edit → Fade...: നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനു ബാറിൽ നിന്നും മുഖേന ഈ കമാൻഡ് നേടാനാകും

3.4.2. ഓപ്ഷനുകൾ

ഈ കമാൻഡ് ഒരു ഡയലോഗ് വിൻഡോ നൽകുന്നു:

ചിത്രം 16.15. "Fade" ഡയലോഗ്



മോഡ്
: ഈ ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റ് നിങ്ങൾ ഒരു Layer merge mode തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

അതാര്യത
: ഈ സ്ലൈഡർ മൂല്യം തുടക്കത്തിൽ നിലവിലുള്ള സംസ്ഥാന യോജിക്കുന്ന പൂരിപ്പിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ ബ്ളെൻഡ് ഉപകരണം, ഉപയോഗിച്ച നിറം ഒപാസിറ്റി സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്നു. 0 ഒപാസിറ്റി കുറയ്ക്കുന്നതായി മുമ്പത്തെ അവസ്ഥയിലേക്ക് വരയ്ക്കാനാകുന്നത് മാറ്റുന്നു. ഇന്റർമീഡിയറ്റ് മൂല്യങ്ങൾ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത മോഡ് തക്കവണ്ണം രണ്ട് ഒരു മിശ്രിതം ഹാജരാക്കണം. ഈ ക്രമീകരണം പ്രഭാവം ഇമേജിൽ തൽസമയം ദൃശ്യമാണ്, എന്നാൽ അതിലേക്ക് ഉറപ്പിക്കുന്നതിനായാണ് Fade ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

3.5. മുമ്പ്ചെയ്തതു്തിരിച്ച്ചെയ്യുക

Undo History കമാൻഡ് നിങ്ങൾ നിലവിലെ ചിത്രം ഇതുവരെ ചെയ്തതു ഓപ്പറേഷൻസ് പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന ലഘുചിത്രങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു Undo History dialogue, സജീവമാക്കുന്നു. ഈ അവലോകനം നിങ്ങളെ ഘട്ടങ്ങൾ ഇല്ലാതാക്കാന് അല്ലെങ്കിൽ അവർക്ക് വീണ്ടുംചെയ്യാൻ സുഗമമാക്കുന്നു.
Undo ആൻഡ് Redo വേണ്ടി അമ്പു ഉപയോഗിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ തിരികെ ഒരു മുൻ നിലയിലേക്ക് ചിത്രം കൊണ്ടുവരാൻ, ലഘുചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുക. നിങ്ങൾ പലപ്പോഴും ഒരേസമയം നിരവധി ഘട്ടങ്ങൾ ഇല്ലാതാക്കാന് വേണമെങ്കിൽ എവിടെ ബുദ്ധിമുട്ടുണ്ടാകില്ല, പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് ഇത് പ്രത്യേകിച്ചും ഉപകാരപ്രദമാണ്. ഇത് Ctrl + Z പത്തു പ്രാവശ്യം ടൈപ്പ് അധികം ഘട്ടം 10 ക്ലിക്ക് വളരെ എളുപ്പം.
നിങ്ങൾ ഒരു സങ്കീർണ്ണമായ ഇമേജ് പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് നിങ്ങൾ ചില മെമ്മറിയും ചെയ്യണമെങ്കിൽ "Clear Undo History" കമാൻഡ് ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

3.5.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Undo History മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും. സഹജമായ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി ഉണ്ട്.

3.6. മുറിക്കുക

Cut കമാൻഡ് ചിത്രം ന്റെ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ഉള്ളടക്കം ഇല്ലാതാക്കുന്നു, അവർ പിന്നീട് "Paste", "Paste Into", അല്ലെങ്കിൽ "Paste As New" കമാൻഡുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒട്ടിയ്ക്കാൻ കഴിയും അങ്ങനെ ഒരു ക്ലിപ്ബോർഡ് അവരെ സംരക്ഷിക്കുന്നു. യാതൊരു നിരക്കു അവിടെ ഉണ്ടെങ്കിൽ, മുഴുവൻ നിലവിലെ പാളി മുറിച്ചു. പാളി ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഉണ്ട് കണ്ടിരിക്കാം ഉള്ളടക്കങ്ങൾ വെട്ടിയ പ്രദേശങ്ങൾ, സുതാര്യമായ വിട്ടു ലെയർ ന്റെ പശ്ചാത്തല നിറം, മലമ്പുഴ നിറഞ്ഞതാണ്.

> **കുറിപ്പ്**
> Cut കമാൻഡ് മാത്രം നിലവിലെ സജീവ പാളി പ്രവർത്തിക്കുന്നു. മുകളിൽ അല്ലെങ്കിൽ സജീവ പാളി ചുവടെയുള്ള ഏതെങ്കിലും പാളികൾ അവഗണിക്കപ്പെടുന്നു.

3.6.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Cut മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Ctrl + X ഉപയോഗിച്ച്.

3.7. പകര്പ്പ്

Copy കമാൻഡ് നിലവിലെ തിരഞ്ഞെടുത്തതാണ് ക്ലിപ്ബോർഡ് ലെ സ്റ്റോറുകൾ അതിന്റെ പകർപ്പ് ചെയ്യുന്നു. വിവരങ്ങൾ Paste, Paste Into, അല്ലെങ്കിൽ Paste As New കമാൻഡുകൾ ഉപയോഗിച്ച് തിരിച്ചുവിളിക്കുക കഴിയും. യാതൊരു നിരക്കു അവിടെ ഉണ്ടെങ്കിൽ, മുഴുവൻ നിലവിലെ പാളി പകർത്തിയതാണ്. "Copy" മാത്രം നിലവിലെ സജീവ പാളി പ്രവർത്തിക്കുന്നു. മുകളിൽ അല്ലെങ്കിൽ ചുവടെയുള്ള ഏതെങ്കിലും പാളികൾ അവഗണിക്കപ്പെടുന്നു.

3.7.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Copy മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Ctrl + C ഉപയോഗിച്ച്.

3.8. ദൃശ്യം പകർത്തുക

Copy Visible കമാൻഡ് Copy കമാൻഡ് സമാനമാണ്. എന്നിരുന്നാലും, നിലവിലെ പാളി ഉള്ളടക്കം പകർത്താനും ഇല്ല; അതു കാണാവുന്ന പാളികൾ (അല്ലെങ്കിൽ ദൃശ്യമായ പാളികൾ നിരക്കു), അതായത് ഒരു "eye" അടയാളപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള ഞാൻ കാണിച്ചുതരാം പകർപ്പുകൾ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ.

> **കുറിപ്പ്**
> ഇമേജ് ഡാറ്റ ക്ലിപ്ബോർഡ് ഇട്ടു ചെയ്യുമ്പോൾ പാളികൾ കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ നഷ്ടമാകുന്നു കാര്യം ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങൾ പിന്നീട് ക്ലിപ്ബോർഡിലെ ഉള്ളടക്കം ഒട്ടിക്കുക ചെയ്യുമ്പോൾ മാത്രമേ പാളി, സകല അടയാളപ്പെടുത്തിയ പാളികൾ കൂടിച്ചേരൽ ആണ് അവിടെ.

3.8.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Copy Visible മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

3.9. പേസ്റ്റ്

Paste കമാൻഡ് അവസാന "Copy" അല്ലെങ്കിൽ നിലവിലെ പ്രതിമയായി "Cut" കമാൻഡ് നിന്ന് ക്ലിപ്ബോർഡ് ലെ ഉള്ളതൊക്കെ ഇടുന്നു. ഒട്ടിച്ചു വിഭാഗം, ഒരു "floating selection" മാറുന്നു ലെയറുകൾക്കുമായുള്ള ഡയലോഗ് ഒരു പ്രത്യേക പാളി കാണിക്കുന്നു.
കാൻവാസിൽ നിലവിലുള്ള ഒരു നിര ഉണ്ടെങ്കിൽ, അത് ഒട്ടിച്ചു ഡാറ്റ വിന്യസിക്കുക ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഒരു നിരക്കു ഇതിനകം ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഡേറ്റാ സെന്റര് പോയിന്റ് ആയി നിരക്കു ഉപയോഗിച്ച് ഒട്ടിച്ചു ആണ്. നിങ്ങൾ നിരക്കു ഒട്ടിച്ചു ഡാറ്റ ഒരു ക്ലിപ്പിംഗ് മേഖലയിലെ ആയി ഉപയോഗിക്കുന്ന ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ "Paste

Into" കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കണം.

> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങൾക്ക് ഒരു സമയത്ത് മാത്രമേ *one* ഫ്ലോട്ടിങ് ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് കഴിയും. ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു അവിടെ നിങ്ങൾക്ക് മറ്റേതെങ്കിലും പാളി ന് പ്രവർത്തിക്കാൻ കഴിയില്ല; ഒന്നുകിൽ നിങ്ങൾ ആങ്കർ അല്ലെങ്കിൽ അത് നീക്കം.

3.9.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Paste മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Ctrl** + **V** ഉപയോഗിച്ച്.

3.10. ഒട്ടിക്കുക

Paste കമാൻഡിന് സമാനമായ രീതിയിൽ Paste Into കമാൻഡ് പ്രവൃത്തികൾ. കാൻവാസിൽ ഉള്ളിൽ ഒരു നിര ഉണ്ടെങ്കിൽ പ്രാഥമിക വ്യത്യാസം പ്രകടമാണ് മാറുന്നു. കേവലം നിരക്കു മേൽ ഒട്ടിച്ചു ചിത്രം ഡാറ്റ സെന്റുകളിൽ സ്വന്തം ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് മാറ്റുന്നു "Paste" കമാൻഡ്, "Paste Into" ക്ലിപ്പുകൾ ഒട്ടിച്ചു ഇമേജ് ഡാറ്റ വ്യത്യസ്തമായി നിലവിലുള്ള നിരക്കു പ്രകാരം. പുതിയ നിരക്കു സാധാരണപോലെ നീക്കാൻ കഴിയില്ല, പക്ഷേ അത് എല്ലായ്പോഴും യഥാർത്ഥ നിരക്കു മേഖലയിലൂടെ ചെത്തിയെടുത്തത് ആണ്.
"Paste" കമാൻഡ് ചെയ്യുന്നത് പോലെ യാതൊരു നിരക്കു, ക്യാൻവാസു കേന്ദ്രമായി നിലവിലുണ്ട്, "Paste Into" കമാൻഡ് സ്ഥലങ്ങളിൽ ബോർഡിൽ നിന്നുള്ള ഡാറ്റ എങ്കിൽ.

3.10.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Paste Into മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

3.11. ഒട്ടിക്കുക

ഈ കമാൻഡ് ക്ലിപ്ബോർഡിലെ ഉള്ളടക്കം pastes. തീർച്ചയായും, "Copy" കമാൻഡ് മുമ്പിൽ ക്ലിപ്ബോർഡും എന്തോ ഉണ്ട് അങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കണം. , PLACEHOLDER,-103992 അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ മറന്നു എന്തെങ്കിലും ഉണ്ടെങ്കിൽ അതു ഒട്ടിക്കുകയുള്ളൂ: മറ്റെല്ലാം ഒരു മുന്നറിയിപ്പ് ആവശ്യപ്പെടും! ക്ലിപ്ബോര്ഡ്കാലിയാണ്! യാതൊരു വഴിയും ഇല്ല.
ഈ കമാൻഡ് ഉപ-മെനു നയിക്കുന്നു:

ചിത്രം 16.16. "Paste as" ഉപ-മെനു

- വിഭാഗം 3.11.1, "പുതിയ ഇമേജ് ഒട്ടിക്കുക"
- വിഭാഗം 3.11.2, "പുതിയ ലെയർ ഒട്ടിക്കുക"
- വിഭാഗം 3.11.3, "ന്യൂ ബ്രഷ് ഒട്ടിക്കുക"
- വിഭാഗം 3.11.4, "പുതിയ മാതൃക ഒട്ടിക്കുക"

3.11.1. പുതിയ ഇമേജ് ഒട്ടിക്കുക

Paste As New Image കമാൻഡ് ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു അതിൽ ക്ലിപ്ബോർഡ് നിന്നും ചിത്രം ഡാറ്റ pastes. ഡാറ്റ രൂപമുള്ള ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ചതുര അല്ല എങ്കിൽ, നിരക്കു പുറത്ത് ഏതെങ്കിലും പ്രദേശങ്ങളും സുതാര്യമായ അവശേഷിക്കുന്നു (ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ യാന്ത്രികമായി സൃഷ്ടിക്കുന്നു). തീർച്ചയായും, നിങ്ങൾ നിരക്കു അതേ അളവുകൾ ഒരു ഇമേജ് നേടുകയും അതുവഴി താങ്കൾക്ക് ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക മുമ്പ് നിങ്ങളുടെ നിരക്കു പകർത്താനും ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.
ഈ കമാൻഡ് File → Create → From Clipboard കമാൻഡ് പോലെ തന്നെ നടപടി ഉണ്ട്.

3.11.1.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Paste as → New Image മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

3.11.2. പുതിയ ലെയർ ഒട്ടിക്കുക

Paste As New Layer കമാൻഡ് സജീവ ചിത്രം ഒരു പുതിയ പാളി സൃഷ്ടിക്കുകയും അതിലേക്കു ക്ലിപ്ബോർഡ് നിന്നും ചിത്രം ഡാറ്റ pastes. ഡാറ്റ രൂപമുള്ള ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ചതുര എങ്കിൽ, ക്യാൻവാസ് അറ്റം വരെ നീട്ടാൻ ഏതെങ്കിലും പ്രദേശങ്ങളും സുതാര്യമായ അവശേഷിക്കുന്നു (ആൽഫാ ചാനൽ യാന്ത്രികമായി സൃഷ്ടിക്കുന്നു). തീർച്ചയായും, ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക മുമ്പ് നിങ്ങളുടെ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് പകർത്തുക ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.

3.11.2.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

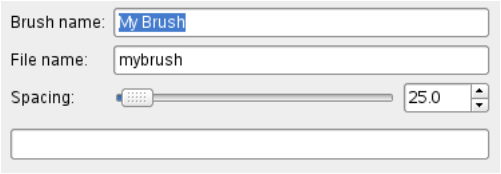
- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Paste as → New Layer മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

3.11.3. ന്യൂ ബ്രഷ് ഒട്ടിക്കുക

ഈ കമാൻഡ് പുതിയ ബ്രഷ് പേര് നൽകിയിരിക്കുന്നു ഒരു ഡയലോഗ് വിൻഡോ തുറക്കുന്നു. ബ്രഷ് Brushes dialogue ലഭ്യമാകുന്നു.

3.11.3.1. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.17. "New Brush" ഡയലോഗ്



ബ്രഷ് പേര്
: Brush name അതു "Brushes" ചർച്ചയ്ക്കു ഇരിക്കും പേരാണ്.

ഫയലിന്റെ പേര്
: പുതിയ ബ്രഷ് നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ `brushes` ഫോൾഡറിൽ File name (വിപുലീകരണം `.gbr` കൂടെ) സംരക്ഷിച്ചു.

അകലം
: Spacing: ബ്രഷ് ഒരു വരി ചാടിച്ചു, അത് യഥാർത്ഥത്തിൽ സ്റ്റാമ്പുകൾ ബ്രഷ് ഐക്കൺ ആവർത്തിച്ച്. ബ്രഷ് സ്റ്റാമ്പുകൾ വളരെ അടുത്താണ്, നിങ്ങൾക്ക് ഒരു സോളിഡ് വരിയുടെ തോന്നലും.

3.11.3.2. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

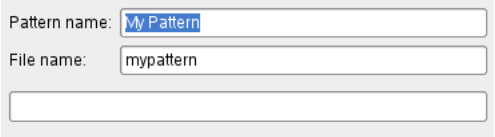
- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Paste as → New Brush മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

3.11.4. പുതിയ മാതൃക ഒട്ടിക്കുക

ഈ കമാൻഡ് നിങ്ങളുടെ പുതിയ മാതൃക പേര് നൽകാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഡയലോഗ് വിൻഡോ തുറക്കുന്നു. പാറ്റേൺ Patterns dialogue ലഭ്യമാകുന്നു.

3.11.4.1. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.18. "New Pattern" ഡയലോഗ്



ശ്രേണി പേര്
: Pattern name അതു ശ്രേണി ചർച്ചയ്ക്കു ഇരിക്കും പേരാണ്.

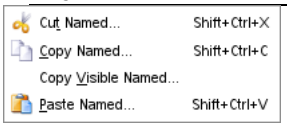
ഫയലിന്റെ പേര്
: പുതിയ മാതൃക നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ `patterns` ഫോൾഡറിൽ File name (വിപുലീകരണം `.pat` കൂടെ) സംരക്ഷിച്ചു.

3.11.4.2. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Paste as → New Pattern മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

3.12. ബഫർ

ചിത്രം 16.19. "Edit" മെനുവിന്റെ "Buffer" ഉപമെനു



ഈ ഉപമെനുവുണ്ട് ലെ കമാൻഡുകൾ *named buffers* ന് ഓപ്പറേറ്റ്. നിങ്ങൾ സൃഷ്ടിച്ചു ഏതെങ്കിലും പേരുള്ള ബഫറുകളെയും കാണാനും കൈകാര്യം ചെയ്യാനും Buffers dialogue ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.

3.12.1. പുതിയഉപമെനു സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Buffer മുഖേന ഈ ഉപമെനുവുണ്ട് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

3.12.2. ഉപ-മെനു എൻട്രികൾ

മുറിക്കുക Named
: Cut Named കമാൻഡ് സാധാരണ രീതി സജീവ പാളി നിന്ന് നിരക്കു ഉള്ളടക്കങ്ങൾ കുറച്ചു പകരം ആഗോള ക്ലിപ്ബോർഡ് ഉള്ളടക്കങ്ങൾ സംഭരിക്കുന്നതിനുള്ള, അത് നിങ്ങൾ ഒരു പോപ്പ്-അപ്പ് ഡയലോഗ് പേര് ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു പ്രത്യേക ബഫർ അത് സംഭരിക്കുന്നു.

പകർത്തുക Named
: Copy Named കമാൻഡ് പകർപ്പുകൾ സാധാരണ രീതി സജീവ പാളി നിന്ന് നിരക്കു ഉള്ളടക്കങ്ങൾ, പക്ഷേ പകരം ആഗോള ക്ലിപ്ബോർഡ് ലെ ഉള്ളടക്കം സംഭരിക്കുന്നതിനുള്ള, അത് നിങ്ങൾ ഒരു പോപ്പ്-അപ്പ് ഡയലോഗ് പേര് ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു പ്രത്യേക ബഫർ അത് സംഭരിക്കുന്നു.

ദൃശ്യം നാമകരണം ചെയ്ത പകർത്തുക
: Copy Visible Named കമാൻഡ് പകർപ്പുകൾ സാധാരണപോലെ വഴിയിൽ ദൃശ്യമായ എല്ലാ പാളികളിൽ നിരക്കു ഉള്ളടക്കങ്ങൾ, പകരം ആഗോള ക്ലിപ്ബോർഡ് ലെ ഉള്ളടക്കം സംഭരിക്കുന്നതിന്, അതു നിങ്ങൾ ഒരു പോപ്പ്-അപ്പ് ഡയലോഗ് പേര് ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു പ്രത്യേക ബഫർ അത് സംഭരിക്കുന്നു.

ഒട്ടിക്കുക Named
: Paste Named കമാൻഡ് ലളിതമായി Buffers dialogue ചെയ്യുന്നു. ലിസ്റ്റുചെയ്ത ബഫറുകളെയും ഒരെണ്ണം തിരഞ്ഞെടുത്ത്, താഴെ ബട്ടണുകളിൽ ഒന്ന് അമർത്തുന്നതിലൂടെ, Paste Buffer, Paste Buffer Into, അല്ലെങ്കിൽ Paste Buffer as New ഒന്നുകില്.

3.13. തെളിഞ്ഞ

Clear കമാൻഡ് നിലവിലെ നിരക്കു സകലതിനെയും ഇല്ലാതാക്കുകയും. നിലവിലില്ലെങ്കിലും നിരക്കു എങ്കിൽ സജീവ പാളി ഉള്ളടക്കങ്ങളെ നീക്കംചെയ്തു. സജീവ പാളി

ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഇല്ലാതാക്കി നിരക്കു സുതാര്യമായ ഉണ്ടാക്കിയ. നിങ്ങൾ യഥാർത്ഥ നിറം സുതാര്യമായ ഏരിയയിലേക്ക് വിരുദ്ധ മായ്ക്കാൻ അതു ക്രമീകരിച്ച്, ഇറേസർ ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് പുനഃസ്ഥാപിക്കാം. പാളി ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഇല്ലെങ്കിൽ, ഇല്ലാതാക്കി ഏരിയ നിലവിലെ പശ്ചാത്തല നിറം ഉപയോഗിച്ച് നിറഞ്ഞു.
ഒരു തെരഞ്ഞെടുപ്പ് മായ്ച്ചിട്ട് നിരക്കു സ്വയം ഇല്ലാതാക്കുന്നില്ല. "Cut" വ്യത്യസ്തമായി "Clear" ക്ലിപ്ബോർഡ് ഇല്ലാതാക്കിയതെന്ന് ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ സ്ഥാപിക്കുക ഇല്ല ക്ലിപ്ബോർഡിലെ ഉള്ളടക്കം ബാധിക്കില്ല.

3.13.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Clear മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Delete** ഉപയോഗിച്ച്.

3.14. FG വർണ്ണ നിറക്കുക

Fill with FG Colour കമാൻഡ് ഖര നിറം പണിസഞ്ചി ഓഫ് വർണ്ണം ഏരിയ ഫോർഗ്രൗണ്ടിലെ ഭാഗത്ത് കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ചിത്രം ൻറെ നിരക്കു നിറയുന്നു. (നിറങ്ങൾക്കു മെനു എൻട്രി ഇടതു കാണിച്ചിരിക്കുന്നു.) ചിത്രത്തിന്റെ ചില പ്രദേശങ്ങൾ ഭാഗികമായി മാത്രം തിരഞ്ഞെടുത്ത (ഉദാഹരണത്തിന്, നിരക്കു ഭദ്രമാക്കുന്ന ഫലമായി) എങ്കിൽ, അവർ തിരഞ്ഞെടുത്ത എത്ര അനുപാതത്തിൽ നിറയും.

> **കുറിപ്പ്**
> ചിത്രം യാതൊരു സെലക്ഷനുണ്ടെന്ന് എങ്കിൽ മുഴുവൻ സജീവ പാളി നിറഞ്ഞു ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക.

3.14.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Fill with FG Colour മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Ctrl** + **,** ഉപയോഗിച്ച്.

> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങൾക്ക് ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചോ പണിസഞ്ചി പുരോതല നിറം നിന്ന് ഒരു നിര നിറയുന്നു.

3.15. ബി.ജി. വർണ്ണ നിറക്കുക

Fill with BG Colour കമാൻഡ് ഖര നിറം പണിസഞ്ചി ഓഫ് വർണ്ണം വിസ്തീർണ്ണം പശ്ചാത്തലം ഭാഗത്ത് കാണിച്ചിരിക്കുന്ന സജീവ പാളി നിരക്കു നിറയുന്നു. (നിറങ്ങൾക്കു മെനു എൻട്രി ഇടതു കാണിച്ചിരിക്കുന്നു.) ചിത്രത്തിന്റെ ചില പ്രദേശങ്ങൾ ഭാഗികമായി മാത്രം തിരഞ്ഞെടുത്ത (ഉദാഹരണത്തിന്, നിരക്കു ഭദ്രമാക്കുന്ന ഫലമായി) എങ്കിൽ, അവർ തിരഞ്ഞെടുത്ത എത്ര അനുപാതത്തിൽ നിറയും.

> **കുറിപ്പ്**
> ചിത്രം യാതൊരു സെലക്ഷനുണ്ടെന്ന് എങ്കിൽ മുഴുവൻ സജീവ പാളി നിറഞ്ഞു ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക.

3.15.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Fill with BG Colour മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Ctrl** + **.** ഉപയോഗിച്ച്.

> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങൾക്ക് ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചോ പണിസഞ്ചി പശ്ചാത്തല നിറം നിന്ന് ഒരു നിര നിറയുന്നു.

3.16. ശ്രേണി നിറക്കുക

Fill with Pattern കമാൻഡ് പണിസഞ്ചി ഓഫ് ബ്രഷ് / പാറ്റേൺ / ഗ്രേഡിയന്റ് ഏരിയയിൽ കാണിക്കുന്നു പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ൻറെ നിരക്കു നിറയുന്നു. (പാറ്റേൺ പുറമേ മെനു എൻട്രി ഇടതു കാണിച്ചിരിക്കുന്നു.) ചിത്രത്തിന്റെ ചില പ്രദേശങ്ങൾ ഭാഗികമായി മാത്രം തിരഞ്ഞെടുത്ത (ഉദാഹരണത്തിന്, നിരക്കു ഭദ്രമാക്കുന്ന ഫലമായി) എങ്കിൽ, അവർ തിരഞ്ഞെടുത്ത എത്ര അനുപാതത്തിൽ നിറയും.
നിങ്ങൾ Pattern dialogue ഉപയോഗിച്ച് മറ്റൊരു പാറ്റേൺ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

> **കുറിപ്പ്**
> ചിത്രം യാതൊരു സെലക്ഷനുണ്ടെന്ന് എങ്കിൽ മുഴുവൻ സജീവ പാളി നിറഞ്ഞു ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക.

3.16.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Fill with Pattern മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Ctrl** + **;** ഉപയോഗിച്ച്.

3.17. സ്ട്രോക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

Stroke Selection കമാൻഡ് ചിത്രം ഒരു നിര സ്ട്രോക്കുകൾ. ഒരു പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ച് ഒന്നോ ഉപയോഗിക്കാതെ ഒന്നുകിൽ നിങ്ങൾ സ്ട്രോക്ക് നിരക്കു രണ്ട് മാർഗ്ഗങ്ങളുണ്ട്, ഉണ്ട്. ഇത് ഒരു അതിനെക്കുറിച്ച് ഉപയോഗിച്ച് സ്വരൂപത്തിൽ ഊന്നൽ ഏത് നിരക്കു അതിർത്തി, അടിയാൽ വരച്ച കഴിയും എന്നാണ്. നിങ്ങൾ എങ്ങനെ ഈ സ്ട്രോക്ക് നോക്കട്ടെ വ്യക്തമാക്കാൻ ഉപയോഗിക്കാം വിവിധ ഓപ്ഷനുകൾ ഉണ്ട്.

> **കുറിപ്പ്**
> ചിത്രം ഒരു സജീവ സെലക്ഷനുണ്ടെന്ന് എങ്കിൽ ഈ കമാൻഡ് സജീവമാണ്.

3.17.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Stroke Selection മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.
- നിങ്ങൾക്ക് Selection Editor വഴി ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

3.17.2. "Stroke Selection" ഡയലോഗ്

> **കുറിപ്പ്**

> note
> അതേ ആകുന്നു തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ അതാണെന്ന് വേണ്ടി പാഥുകൾ അതാണെന്ന് ഓപ്ഷനുകൾ. നിങ്ങൾ Stroke Path വിഭാഗത്തിൽ ഡയലോഗ് ബോക്സിൽ ഓപ്ഷനുകൾ കുറിച്ച് ഡോക്യുമെന്റേഷൻ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

3.18. സ്ട്രോക്ക് പാത

Stroke Path കമാൻഡ് ചിത്രം ഒരു പാത സ്ട്രോക്കുകൾ. നിങ്ങൾ സ്ട്രോക്ക് പാത്ത് രണ്ട് മാർഗ്ഗങ്ങളുണ്ട് ഒന്നുകിൽ ഒരു പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ച്, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഉപയോഗിക്കാതെ ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ എങ്ങനെ ഈ സ്ട്രോക്ക് നോക്കട്ടെ വ്യക്തമാക്കാൻ ഉപയോഗിക്കാം വിവിധ ഓപ്ഷനുകൾ ഉണ്ട്.

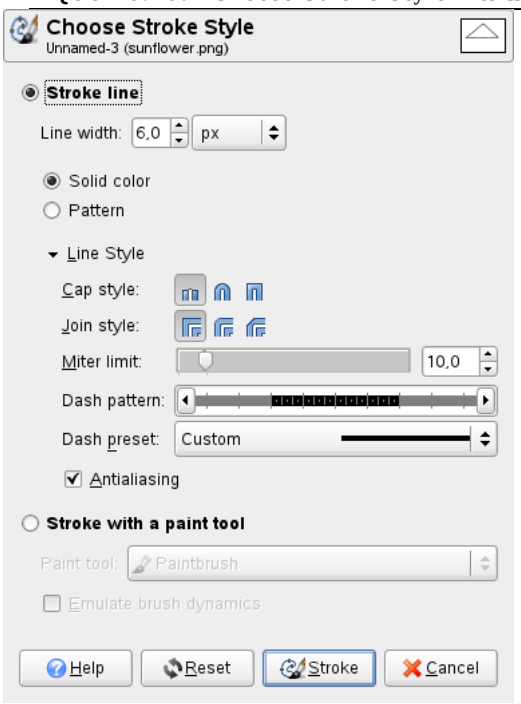
> note
> **കുറിപ്പ്**
> ഈ കമാൻഡ് നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് ഒരു പാത്ത് ഉണ്ടായിരിക്കണം മാത്രം സജീവമാണ്.

3.18.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Stroke Path മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.
- നിങ്ങൾക്ക് Path dialogue ഇതേ പേരിലുള്ള ബട്ടൺ ക്ളിക്ക് അത് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

3.18.2. ഡയലോഗ് വിൻഡോ വിവരണം

ചിത്രം 16.20. "Choose Stroke Style" ഡയലോഗ് വിൻഡോ



Choose Stroke Style ഡയലോഗ് ബോക്സ് നിങ്ങൾ വ്യക്തമാക്കുന്ന ഓപ്ഷനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് പാത്ത് അതാണെന്ന് അല്ലെങ്കിൽ പെയിന്റ് അതു അതാണെന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ സ്ട്രോക്ക് ഒരു പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ച് പാത എങ്കിൽ പെയിന്റ് ഓപ്ഷനുകൾ സ്ട്രോക്ക് കോരുവാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

സ്ട്രോക്ക് ലൈൻ

സ്ട്രോക്ക് നിലവിലെ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം പണിസഞ്ചിയിൽ സെറ്റ് വരച്ചതാണ്. എന്നാൽ Line Style അടുത്ത ത്രികോണം മാകാം, ഡയലോഗ് വികസിക്കുകയും നിങ്ങൾ നിരവധി അധിക ഓപ്ഷനുകൾ സെറ്റ് ചെയ്യാം:

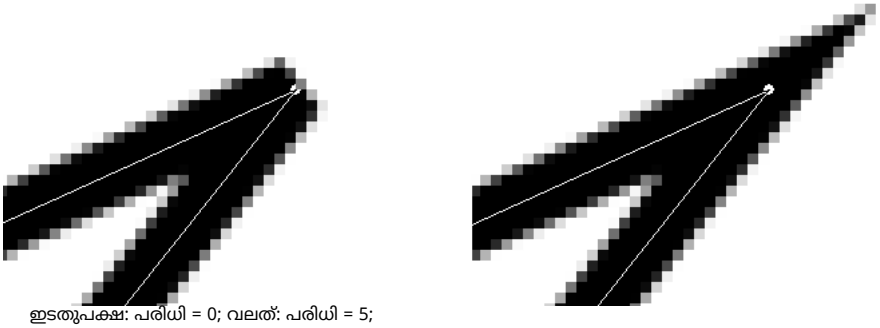
ലൈൻ വീതി
: ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് സ്ട്രോക്ക് വീതി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. യൂണിറ്റ് പിക്സൽ, എന്നാൽ ഡ്രോപ്-ഡൗൺ ലിസ്റ്റ് ബട്ടൺ മറ്റൊരു യൂണിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

സോളിഡ് നിറം / ശ്രേണി
: വരിയിലെ *Solid* അല്ലെങ്കിൽ *Pattern* രീതിയിൽ വരച്ചതാണ് എന്നത് തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഇവിടെ, ഖര ശ്രേണി ഡാഷ് പാറ്റേൺ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമാണ്. നിങ്ങൾ യാതൊരു ഡാഷ് പാറ്റേൺ ഒരു സോളിഡ് ലൈൻ തെരഞ്ഞെടുത്താൽ, അതിപുരാതനമായ ലൈൻ പുരോതല നിറം പണിസഞ്ചിയിൽ സെറ്റ് വരച്ചതാണ്. നിങ്ങൾ യാതൊരു ഡാഷ് പാറ്റേൺ പാറ്റേണുകളുടെ ലൈൻ തെരഞ്ഞെടുത്താൽ, അതിപുരാതനമായ ലൈൻ പണിസഞ്ചി വെച്ചിരിക്കുന്നതും പാറ്റേൺ വരച്ചതാണ്. നിങ്ങൾ ഒരു ഡാഷ് പാറ്റേൺ കൊണ്ട് ഒരു ലൈൻ തെരഞ്ഞെടുത്താൽ, നിറം അല്ലെങ്കിൽ പാറ്റേൺ ഇപ്പോഴും പണിസഞ്ചി വെച്ചിരിക്കുന്നതും മുന്ഭാഗത്തെ അല്ലെങ്കിൽ പാറ്റേൺ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. നിങ്ങൾ സഹോദരന് ഒരു മാതൃക പാറ്റേണിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കുക അതാണ് ആണ്, തകർത്തുകളഞ്ഞു വരികൾ, ഡാഷുകളും marbled മാതൃകയിൽ വരയ്ക്കും

ലൈൻ ശൈലി
: ഈ ഡ്രോപ്പ്-ലിസ്റ്റ് ചില വിശദമായ ഓപ്ഷനുകൾ നൽകുന്നു:

- Cap Style : നിങ്ങൾ *Butt*, *Round* അല്ലെങ്കിൽ *Square* കഴിയുന്ന ഒരു അടയ്ക്കാത്ത പാത, അറ്റത്തോളവും ആകൃതി തിരഞ്ഞെടുക്കാം.
- Join Style : നിങ്ങൾ *Miter*, *Round* അല്ലെങ്കിൽ *Bevel* ക്ലിക്കുചെയ്ത് പാത്ത് കോണിലും ആകൃതിയിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.
- Miter limit : ഒരു പാതയുടെ രണ്ടു സെഗ്മെന്റുകൾ കൂടിവരുമ്പോൾ മൂലക്കല്ലായിത്തീർന്നു mitering മിൽട്ടർ പരിധി നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. സ്ട്രോക്കുകൾ വീതിയും ഉണ്ടായിരുന്നു; ആരും mitering സംഭവിച്ചതു എങ്കിൽ അവിടെ കൂർത്തതും അറ്റത്ത് മൂലയിൽ പുറത്തുകാണിക്കുക തന്നെ. മിൽട്ടർ പരിധി ക്രമീകരണം രണ്ടു വരികൾ പുറത്തെ അറ്റങ്ങൾ നീട്ടിയിട്ടുണ്ട് ചെയ്യുമ്പോൾ രൂപം അന്തരം, നിറയും നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. സ്ലൈഡർ അല്ലെങ്കിൽ ബന്ധപ്പെട്ട ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ് അതിന്റെ അസ്ത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച്, 0.0 നും 100,0 ഒരു മൂല്യം ഇത് സജ്ജമാക്കാം.

ചിത്രം 16.21. മുടിയുടെ പരിധി ഉദാഹരണം



ഇടതുപക്ഷ: പരിധി = 0; വലത്: പരിധി = 5;

- Dash Pattern : പിക്സൽ തലത്തിൽ ഒരു ഒന്നിടവിട്ട വര ചെറിയ പെട്ടികൾ ഒരു പരമ്പര ആയി വരച്ചതാണ്. നിങ്ങൾ ഈ ബോക്സുകൾ പാറ്റേൺ പരിഷ്കരിക്കാനും കഴിയും. നേർത്ത ലംബമായ വരകളുള്ള കറുത്ത പ്രദേശം ഡാഷ് എന്ന പിക്സലുകൾ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു കറുത്ത പിക്സൽ ക്ലിക്ക്, നിങ്ങൾക്ക് ഡാഷ് നിന്ന് അത് നീക്കം. നിങ്ങൾ ഒരു വെളുത്ത പിക്സൽ ക്ലിക്ക്, നിങ്ങൾക്ക് ഡാഷ് ചേർക്കുക. ചാര പ്രദേശങ്ങൾ ഒരു ഒന്നിടവിട്ട വര വരച്ച ചെയ്യുമ്പോൾ പാറ്റേൺ ആവർത്തിച്ചു എങ്ങനെ സൂചിപ്പിക്കുന്നു.
- Dash Preset : പകരം നിങ്ങളുടെ സ്വന്തം ഡാഷ് പാറ്റേൺ വരുത്തുന്നതിനു, ഡ്രോപ്-ഡൗൺ ബോക്സിൽ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഈ പാറ്റേൺ അതിനാൽ നിങ്ങളെ മനസിലാക്കിയത് എങ്ങനെ ഒരു ആശയം ലഭിക്കും, Dash pattern പ്രദേശത്ത് ദൃശ്യമാകും.
- Anti-aliasing : വക്ര സ്ട്രോക്കുകൾ അല്ലെങ്കിൽ സ്ട്രോക്കുകൾ ഒരു കോണിൽ വരച്ച പല്ലുള്ള അല്ലെങ്കിൽ കോണികളും വരുകയായിരുന്നു കാണപ്പെടാം. അലിയാസിങ് വിരുദ്ധ ഓപ്ഷൻ അവരെ പുറത്തു smooths.

ഒരു പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ച് അതാണെന്ന്

പെയിന്റ്
ഡ്രോപ്-ഡൗൺ ബോക്സിൽ നിന്ന് സ്ട്രോക്ക് വരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു പെയിന്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം. നിങ്ങൾ അങ്ങനെ, പെയിന്റ് നിലവിൽ-തിരഞ്ഞെടുത്ത ഓപ്ഷനുകൾ പകരം ചർച്ചയ്ക്കു ക്രമീകരണങ്ങൾ അധികം ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ബ്രഷ് ഡൈനാമിക്സ് എമുലേറ്റുചെയ്യുക
Brush Dynamics കാണുക.

3.19. "Preferences" കമാൻഡ്

ഈ കമാൻഡ്, നോക്കുക ബാധിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങളുടെ ഒരു വൈവിധ്യം മാറ്റംവരുത്തിയോ മടിക്കേണ്ടതില്ല ആൻഡ് GIMP പ്രകടനം അനുവദിക്കുന്നു Preferences dialogue പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

3.19.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ Edit → Preferences വഴി ഇമേജ് മെനു ബാറിലെ ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ്സുചെയ്യാനാകും

3.20. കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ

എങ്ങനെ ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാൻ ??? വിശദീകരിച്ചിട്ടുണ്ട്.

3.20.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Keyboard Shortcuts... മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

3.21. മൊഡ്യൂളുകൾ

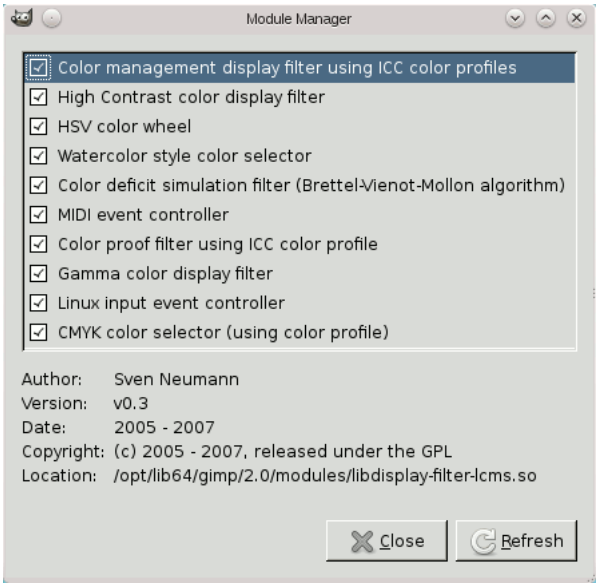
Modules കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച്, ലഭ്യമായ അവരിൽ ഏത് ലഭ്യമാക്കേണ്ട നിയന്ത്രണം ആയ വിവിധ എക്സ്റ്റൻഷൻ മൊഡ്യൂളുകൾ കാണിക്കാൻ കഴിയും. മൊഡ്യൂളുകൾ പോലുള്ള നിറങ്ങൾ പ്രദർശന ഫിൽട്ടറിംഗ് ശേഷമേ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നടത്തുന്നു. മൊഡ്യൂൾ മാനേജർ കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ക്രമീകരണങ്ങൾ നിങ്ങൾ വരുത്തുന്ന മാറ്റങ്ങൾ പ്രാബല്യത്തിൽ GIMP ആരംഭിക്കാൻ അടുത്ത സമയം എടുക്കും. ഈ മാറ്റങ്ങൾ GIMP ന്റെ ഫങ്ഷണൽ കഴിവുകൾ, മെമ്മറി അതിന്റെ വലിപ്പം അതിന്റെ ആരംഭിക്കൽ സമയവും ബാധിക്കും.

3.21.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Modules മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും

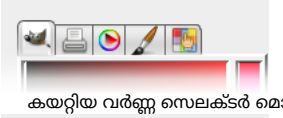
3.21.2. "Module Manager" സംഭാഷണത്തിന്റെ വിവരണം

ചിത്രം 16.22. "Module Manager" ഡയലോഗ് വിൻഡോ

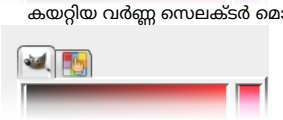


മൊഡ്യൂൾ മാനേജർ വിൻഡോ ചേർക്കാവുന്ന മൊഡ്യൂളുകൾ കാണിക്കുന്നു.
മൊഡ്യൂളുകൾ ലിസ്റ്റ് ആദ്യ നിരയിൽ ബോക്സുകളിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് പരിശോധിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ അൺചെക്ക് ചെയ്യും മൊഡ്യൂളുകൾ. നിങ്ങൾ GIMP ആരംഭിക്കാൻ അടുത്ത തവണ ഏതെങ്കിലും ചെക്കുചെയ്തിരിക്കുന്ന ഘടകം ലോഡ് ചെയ്യും.
നിങ്ങൾ മൊഡ്യൂളുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ശ്രമിക്കുക മാത്രമേ നിങ്ങൾ വ്യത്യാസം ശ്രദ്ധിക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന്, മുൻഭാഗത്തെ അല്ലെങ്കിൽ പശ്ചാത്തല വർണം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ പല colour selectors ഉണ്ട്. ഈ സെലക്ടർമാർ ചില ഘടകങ്ങൾ നിങ്ങൾ ഘടകം മാനേജർ ലെ അതാത് ഓപ്ഷന്റെ വരുമ്പോൾ മാത്രമേ ലഭ്യമാകും:

ചിത്രം 16.23. ലോഡ് മൊഡ്യൂളുകൾ ഉദാഹരണം: വർണ്ണ സെലക്ടർ മൊഡ്യൂളുകൾ



കയറ്റിയ വർണ്ണ സെലക്ടർ മൊഡ്യൂളുകൾ



അല്ല വർണ്ണ സെലക്ടർ മൊഡ്യൂളുകൾ ലോഡുചെയ്തു

കയറ്റിയ ഘടകങ്ങൾക്കുമുള്ള, തിരഞ്ഞെടുത്ത ഘടകം കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ സംഭാഷണത്തിന്റെ താഴെ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.
രണ്ടാമത്തെ നിരയിലെ ഓരോ കയറ്റിയ ഘടകം ഘടകം ഉദ്ദേശ്യം കാണിക്കില്ല. ലഭ്യമാക്കുന്നില്ല ഏതെങ്കിലും ഘടകം,, ഈ ഘടകം ഡയറക്ടറി പാത്ത് കാണിക്കില്ല.
നിങ്ങൾ Refresh ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, മൊഡ്യൂളുകൾ ലിസ്റ്റ് അപ്ഡേറ്റ് ചെയ്യും: ഡിസ്കിലെ മൊഡ്യൂളുകൾ ഇപ്പോൾ നീക്കംചെയ്യും; കണ്ടു പുതിയ മൊഡ്യൂളുകൾ ചേർക്കും.

3.22. യൂണിറ്റുകൾ

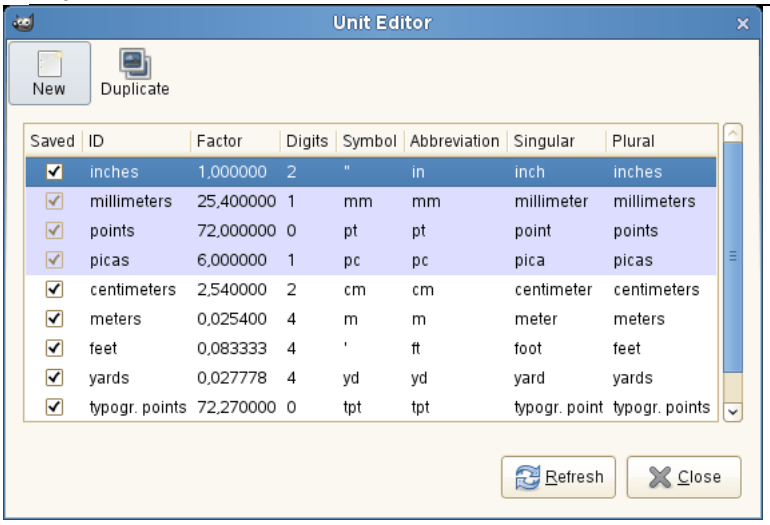
Units കമാൻഡ് നിലവിൽ GIMP ഉപയോഗിക്കുന്നു ആ അളവിന്റെ യൂണിറ്റുകൾ കുറിച്ച് വിവരങ്ങൾ കാണിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഇത് സാഹചര്യങ്ങൾ വിവിധങ്ങളായ GIMP വഴി ഉപയോഗിക്കാം പുതിയ യൂണിറ്റുകൾ സൃഷ്ടിക്കാനും അനുവദിക്കുന്നു.

3.22.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Edit → Units മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

3.22.2. "Unit Editor" ഡയലോഗ് ജാലകത്തിന്റെ വിവരണം

ചിത്രം 16.24. "Unit Editor" ഡയലോഗ് വിൻഡോ



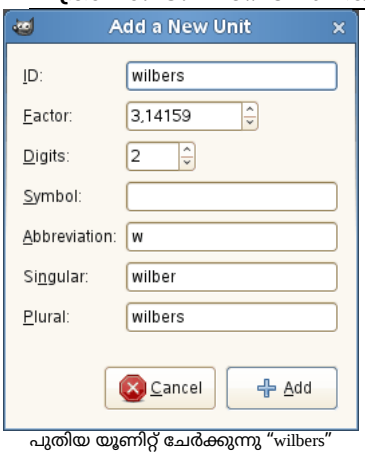
മുകളിൽ കണക്കുകൾ "Unit Editor" ഡയലോഗ് വിൻഡോ കാണിക്കുന്നു. ലിസ്റ്റ് നിലവിൽ നിർവചിച്ചിരിക്കുന്നത് അളവിന്റെ യൂണിറ്റുകൾ കാണിക്കുന്നു. താഴെ വിശദീകരിച്ചതുപോലെ, ഒരു പുതിയ മെഷർമെന്റ് യൂണിറ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ New ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ Duplicate ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം.

ലിസ്റ്റ് മൂലകങ്ങളുടെ വിവരണം

- *Saved*: ഈ നിര ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, ഒരു യൂണിറ്റ് നിർവചനം GIMP കടന്ന് വരുമ്പോൾ സംരക്ഷിക്കപ്പെടും. ചില യൂണിറ്റുകൾ എപ്പോഴും അവർ ഒരു ചെക്ക് അടയാളപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള അല്ല പോലും, സൂക്ഷിച്ചിരിക്കുന്നത്. ഈ ലിസ്റ്റിൽ പ്രമുഖമാക്കുന്നു.
- *ID*: സ്ട്രിങ് GIMP അതിന്റെ ക്രമീകരണ ഫയലുകൾ യൂണിറ്റ് തിരിച്ചറിയാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.
- *Factor*: എത്ര യൂണിറ്റുകൾ ഒരു ഇഞ്ച് ഉണ്ടാക്കുന്നത്.
- *Digits*: ഈ ഫീൽഡ് സംഖ്യാപരമായ ഇൻപുട്ട് വയലുകളെ സൂചന മാത്രമാണ്. ഇൻപുട്ട് ഫീൽഡ് ഏകദേശം രണ്ടു ദശാംശ അക്കങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു "inch" ഇൻപുട്ട് ഫീൽഡിൽ അതേ കൃത്യത ലഭിക്കാൻ നൽകണം എത്ര ദശാംശ അക്കങ്ങൾ വ്യക്തമാക്കുന്നു.
- *Symbol*:. യൂണിറ്റ് ചിഹ്നം ഒന്നായി (ഇഞ്ച് വേണ്ടി ഉദാ ") ഉണ്ട് എങ്കിൽ പ്രതീകമായി ഇല്ലെങ്കിലോ യൂണിറ്റ് ന്റെ ചുരുക്കെഴുത്ത് ഉപയോഗിക്കുന്നു.
- *Abbreviation*: യൂണിറ്റ് ന്റെ സംഗ്രഹ (ഉദാ സെന്റിമീറ്റർ വേണ്ടി "cm").
- *Singular*: ഏത് GIMP യൂണിറ്റ് സന്ദേശങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കാം യൂണിറ്റ് ൻറെ പദത്തിന്റെ.
- *Plural*: ഏത് GIMP യൂണിറ്റ് സന്ദേശങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കാം യൂണിറ്റ് ൻറെ പദത്തിന്റെ ബഹുവചനം.

3.22.3. പുതിയ യൂണിറ്റുകൾ നിർവചിക്കൽ

ചിത്രം 16.25. "New Unit" ഡയലോഗ്



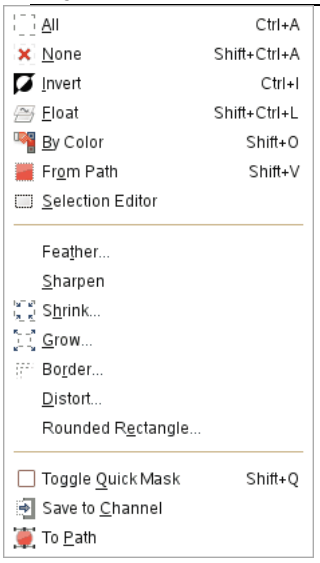
പുതിയ യൂണിറ്റ് ചേർക്കുന്നു "wilbers"

നിങ്ങൾ New ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ Unit Editor ഡയലോഗ് ന് Duplicate ബട്ടൺ ഒന്നുകിൽ മാകാം മുകളിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയും. ഡയലോഗ് ഇൻപുട്ട് മുകളിലായി വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.
നിങ്ങൾ New ബട്ടണില് ക്ലിക്ക്, മിക്ക ഇൻപുട്ട് ഫീൽഡുകൾ ശൂന്യമാണ്. നിങ്ങൾ Duplicate ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, പ്രാരംഭത്തിൽ സംഭാഷണത്തിൻറെ ഇൻപുട്ട് ഫീൽഡുകളിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ച മൂല്യങ്ങൾ യൂണിറ്റ് മൂല്യങ്ങളും നിങ്ങൾ നിലവിൽ Unit Editor ഡയലോഗ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ആകുന്നു. അതിനുശേഷം നിങ്ങളുടെ പുതിയ യൂണിറ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ മൂല്യങ്ങൾ എഡിറ്റുചെയ്യാനാകും.

4. "Select" മെനു

4.1. "Select" മെനു ആമുഖം

ചിത്രം 16.26. "Select" മെനു ഉള്ളടക്കം



ഈ ഭാഗത്ത് ചിത്രം മെനുബാർ എന്ന Select മെനു ആജ്ഞകൾ വിശദീകരിക്കുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> ഇവിടെ വിവരിച്ച കമാൻഡുകൾ പുറമെ നിങ്ങൾക്ക് മെനുവിൽ മറ്റ് എൻട്രികൾ കണ്ടെത്താം. അവർ GIMP സ്വയം ഭാഗമല്ല എന്നാൽ വിപുലീകരണങ്ങൾ (പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ) ചേർത്തത്. അതിന്റെ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ പരാമർശിച്ചുകൊണ്ടാണ് ഒരു പ്ലഗ്ഇന്നിന്റെ പ്രവർത്തനക്ഷമത വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

4.2. എല്ലാം തിരഞ്ഞെടുക്കുക

Select All കമാൻഡ് നിലവിലെ പാളി എല്ലാം അടങ്ങുന്ന ഒരു പുതിയ നിര സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

4.2.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Select → All,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Ctrl + A ഉപയോഗിച്ച്.
- കൂടാതെ, Selection Editor ന്, നിങ്ങൾ അത് Tab menu വഴി ആക്സസ് ചെയ്യാം: Selection Editor Menu → All, അല്ലെങ്കിൽ ഈ ഡയലോഗ് അടിയിൽ PLACEHOLDER,-104341 ഐക്കൺ ബട്ടൺ ക്ളിക്ക്.

4.3. ഒന്നുമില്ല

None കമാൻഡ് ഇമേജിൽ തെരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ എല്ലാം റദ്ദാക്കി. യാതൊരു തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളും ഉണ്ട്, കമാൻഡ് ഒന്നും ചെയ്യാൻ ഇല്ല. ഫ്ലോട്ടിങ് തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളും ബാധകമാകില്ല.

4.3.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Select → None.
- നിങ്ങൾക്ക് കീബോർഡ് കുറുക്കു Shift + Ctrl + A ഉപയോഗിക്കാം.
- കൂടാതെ, Selection Editor ന്, നിങ്ങൾ അത് Tab menu വഴി ആക്സസ് ചെയ്യാം: Selection Editor Menu → None, അല്ലെങ്കിൽ ഈ ഡയലോഗ് അടിയിൽ PLACEHOLDER,-104208 ഐക്കൺ ബട്ടൺ ക്ളിക്ക്.

4.4. വിപരീതം

Invert കമാൻഡ് നിലവിലെ പാളി നിരക്കു inverts. അത് തിരിച്ചും നിരക്കു പുറത്ത് മുമ്പ് ഉണ്ടായിരുന്ന പാളി എല്ലാ ഉള്ളടക്കങ്ങളും അതിനുള്ളിൽ ഇപ്പോൾ എന്നാണ്. യാതൊരു നിരക്കു മുമ്പിൽ ഉണ്ടായിരുന്നു, കമാൻഡ് മുഴുവൻ പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത്.

മുന്നറിയിപ്പ്

Invert colors കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഇത് കമാൻഡ് ആശയക്കുഴപ്പമുണ്ടാക്കരുത്.

4.4.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Select → Invert.
- നിങ്ങൾക്ക്, കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Ctrl + I ഉപയോഗിക്കാം
- അല്ലെങ്കിൽ Selection Editor ഇതേ ഐക്കണിൽ ക്ലിക്ക്

4.5. Float

Float കമാൻഡ് ഒരു "floating selection" ഒരു സാധാരണ നിര മാറ്റപ്പെടുന്നു.
ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു (ചിലപ്പോൾ "floating layer" വിളിച്ചു) താൽക്കാലിക പാളി ഒരു തരം അല്ലാതെ ഒരു സാധാരണ പാളി ലേക്കുള്ള ചടങ്ങിൽ സമാനമാണ് നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിലെ മറ്റ് പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു പുനരാരംഭിക്കും മുമ്പായി, ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു *anchored* വേണം. അതായത് നിങ്ങൾ (താഴെ കാണുക) ഫ്ലോട2,401,മാത്രം പ്രകാശിപ്പിക്കുക

പ്രധാനം

You cannot perform any operations on other layers while the image has a floating selection!

നിങ്ങൾ ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു ന് ഇമേജ് ഡാറ്റ മാറ്റാൻ വിവിധ ഓപ്പറേഷൻസ് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. അവിടെ ഒരു സമയം ഒരു ചിത്രം ഒന്നു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു ആകാം.

സൂചന

നിങ്ങൾ Show Layer Boundary കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് പാളി ബൗണ്ടറി പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ, നിങ്ങൾ ഒരു പാളി ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചിത്രം ഒരു കൃത്യമായ പ്രദേശം തിരഞ്ഞെടുത്ത് ബുദ്ധിമുട്ട് ഉണ്ടായേക്കാം. ഈ പ്രശ്നം ഒഴിവാക്കാൻ, നിങ്ങൾക്ക് ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ഉണ്ടാക്കുക ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു അതിനെ മാറ്റുകയും ഒരു പുതിയ പാളി അത് ആങ്കർ കഴിയും. തുടർന്ന് യഥാർത്ഥ പാളി നീക്കം.

GIMP ആദ്യകാല പതിപ്പുകളിൽ, ഫ്ലോട്ടിംഗ് തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ഒരു ചിത്രം പരിമിത ഭാഗത്ത് ഓപ്പറേഷൻസ് നടപ്പിലാക്കുമ്പോൾ കൂടി ഉപയോഗിച്ചു. നിങ്ങൾ പാളികൾ ഇപ്പോൾ കൂടുതൽ എളുപ്പം ചെയ്യാവുന്നതാണ്, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഇപ്പോഴും ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിച്ച ഈ വഴി ഉപയോഗിക്കാം.

4.5.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Select → Float,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Shift + Ctrl + L ഉപയോഗിച്ച്.

4.5.2. Creating a Floating Selection Automatically

ചില ഇമേജ്ക്രിയകള് സ്വയം ഒരു ഫ്ലോട്ടിങ് നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കുക:

- "paste" ഓപ്പറേഷൻസ്, Paste Named Buffer, Paste അല്ലെങ്കിൽ Paste Into, ഒരു ഫ്ലോട്ടിങ് നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കുക.
- കൂടാതെ, Transform ഉപകരണങ്ങൾ, Flip, Shear, Scale, Rotate ആൻഡ് Perspective, ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു അവർ നിരക്കു ന് ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ, പകരം ഒരു പാളി അധികം സൃഷ്ടിക്കുക. Affect മോഡ് *Transform Layer* ആണ് ഒരു നിര ഇതിനകം നിലവിലുണ്ട്, ഈ ഉപകരണങ്ങൾ നിരക്കു അഴകാർന്ന ഫലം ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കുക. ഒരു നിരക്കു നിലവിലില്ല പക്ഷം അവർ നിലവിലെ പാളി അഴകാർന്ന ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കരുത്. (Affect മോഡ് *Transform Selection* ആണ്, അവ ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കരുത്.)
- ക്ലിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചോ Ctrl + Alt കീകൾ അമർത്തിക്കൊണ്ട് ഒരു നിര (??? കാണുക) നിങ്ങള്ക്ക് സ്വയം ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കുക.

4.5.3. Anchor a Floating Selection

You can anchor a floating selection in various ways:

- നിലവിലെ പാളി നിരക്കു നിന്ന് ഉത്ഭവിക്കുന്ന ആണ് ഫ്ലോട്ടിങ് നിരക്കു ആങ്കർ കഴിയും. ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു ഒഴിച്ച് എവിടെയും ചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഇത് നിലവിലെ പാളി ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു ലയിപ്പിക്കുന്നു.
- അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് Anchor layer കമാൻഡ് (Ctrl + H) ഉപയോഗിക്കാനാകും.
- നിങ്ങൾക്ക് Layers dialog ആങ്കർ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിലവിലെ പാളി ഫ്ലോട്ടിങ് നിരക്കു ആങ്കർ കഴിയും.
- ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു അവിടെ ആയിരിക്കുമ്പോൾ ഒരു New Layer സൃഷ്ടിക്കാൻ എങ്കിൽ ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു പുതിയതായി സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ട ഈ പാളി ലേക്ക് ആങ്കർ ആണ്.

4.6. By Color

Select By Color കമാൻഡ് "Select By Color" ഉപകരണം, അടിസ്ഥാന ഉപകരണങ്ങൾ ഒന്നാണ് പ്രവേശിക്കുന്നതിനായി ഒരു ഇതര മാർഗമാണ്. കണ്ടെത്താവുന്നതാണ് Select By Color ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ.

4.6.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Select → By Color,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Shift + O ഉപയോഗിച്ച്.

4.7. From Path

From Path കമാൻഡ് ഒരു നിര കടന്നു നിലവിലെ പാത്ത് അവസ്ഥയാണ്. പാത്ത് അടച്ചിട്ടില്ല, കമാൻഡ് ഒരു വര രണ്ടു അവസാന പോയിന്റുകൾ ബന്ധിപ്പിക്കുന്നു. യഥാർത്ഥ പാത്ത് മാറ്റവുമില്ല.

4.7.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Select → From Path.
- കൂടാതെ, നിങ്ങൾക്ക് കമാൻഡ് ആക്സസ് പാത ഡയലോഗിൽ Path to Selection ബട്ടൺ PLACEHOLDER,-104200 ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം.
- നിങ്ങൾക്ക് കീബോർഡ് കുറുക്കു Shift + V ഉപയോഗിക്കാം.

4.8. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ എഡിറ്റർ

Selection Editor കമാൻഡ് "Selection Editor" ഡയലോഗ് ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഈ ഡയലോഗ് വിൻഡോ നിലവിലെ ചിത്രം സജീവ നിരക്കു പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു നിങ്ങൾ നിരക്കു കമാൻഡുകൾ എളുപ്പത്തിൽ ആക്സസ് നൽകുന്നു. അതു ശരിക്കും നേരിട്ട് എഡിറ്റിംഗ് തിരഞ്ഞെടുപ്പുകളെ ഉദ്ദേശിച്ചുള്ളതല്ല, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഒരു നിര പ്രവർത്തിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കുന്നു എങ്കിൽ അതു ഹാൻഡി നിരക്കു ഒന്നിച്ച് കല്പിക്കുന്നു ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്, അതു കൽപന മരത്തിൽ കമാൻഡുകൾ തിരയാൻ അധികം ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് എളുപ്പം ശേഷം മെനു ബാർ. "Selection Editor" പുറമേ "Select to Path" കമാൻഡ് ചില വിപുലമായ ഓപ്ഷനുകൾ പ്രദാനം ചെയ്യുന്നു.

4.8.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Select → Selection Editor.

4.8.2. Description of the "Selection Editor" dialog window

ചിത്രം 16.27. The "Selection Editor" dialog window

The Buttons

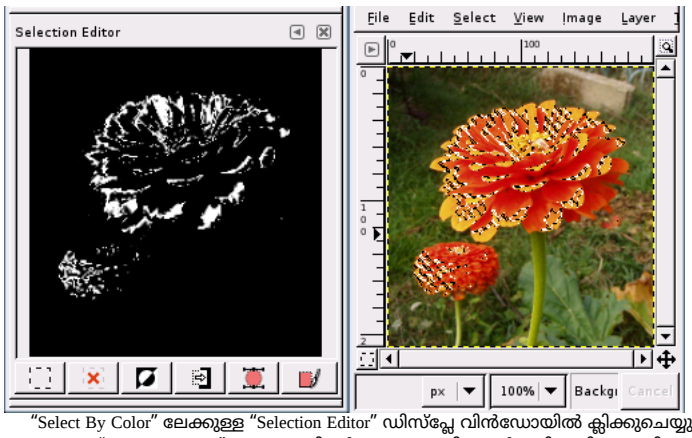
"Selection Editor" ഡയലോഗ് ജാലകം എളുപ്പത്തിൽ നിരക്കു കമാൻഡുകൾ ആക്സസ് ഉപയോഗിക്കാനും കഴിയുന്ന നിരവധി ബട്ടണുണ്ടെങ്കില്:

- Select All ബട്ടൺ .
- Select None ബട്ടൺ .
- Select Invert ബട്ടൺ .
- Save to Channel ബട്ടൺ .
- To Path ബട്ടൺ . നിങ്ങൾ ഈ ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ Shift കീ ഹോൾഡ് എങ്കിൽ "Advanced Settings" ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. ഈ ഓപ്ഷനുകൾ കുറിച്ച് വിവരങ്ങൾക്കായി അടുത്ത വിഭാഗം കാണുക.
- Stroke Selection ബട്ടൺ .

The display window

ഡിസ്പ്ലേ വിൻഡോയിൽ, ചിത്രത്തിന്റെ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ വെളുത്ത, തിരഞ്ഞെടുത്ത നോൺ പ്രദേശങ്ങൾ കറുത്ത ആകുന്നു, ഭാഗികമായും തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ ചാര ഷേഡുകൾ ഇരിക്കുന്നു. ഈ ജാലകത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് Select by Color പോലെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണം കാണുക.

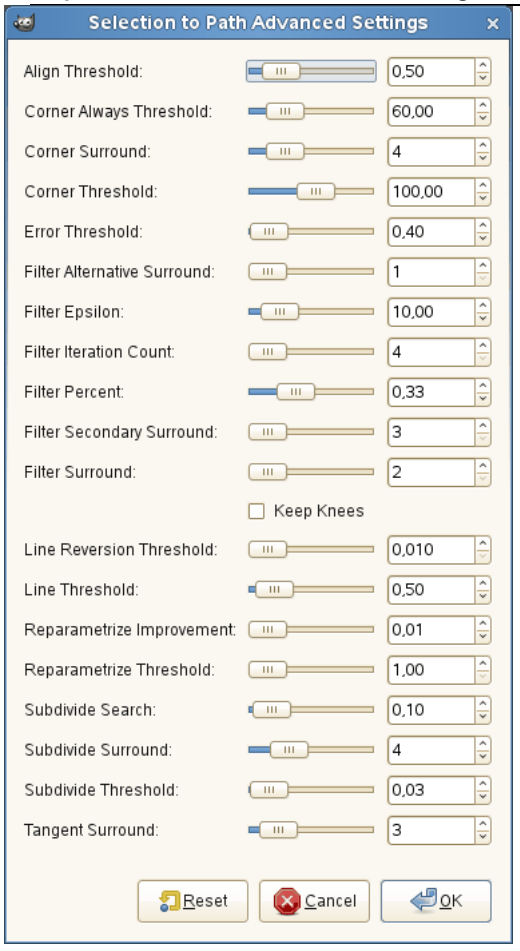
ചിത്രം 16.28. "Selection Editor" ഡിസ്പ്ലേ ജാലകത്തിൽ അമര്ത്തുന്നതിനു ഉദാഹരണം



"Select By Color" ലേക്കുള്ള "Selection Editor" ഡിസ്പ്ലേ വിൻഡോയിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത്. "Select By Color" ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ ഈ കണക്കുകൾ പോലെ "Selection Editor" ജാലകത്തിന്റെ രൂപം കാണിക്കാൻ കഴിഞ്ഞില്ല ശ്രദ്ധിക്കുക.

4.8.3. The "Selection to Path Advanced Settings" dialog

ചിത്രം 16.29. The "Advanced Settings" dialog window



"Selection to Path Advanced Settings" ഡയലോഗ്, നിങ്ങൾ **Shift** ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് നേടുകയും Selection to Path ബട്ടൺ, നിങ്ങൾ ഒരു സ്ലൈഡർ ബാർ അല്ലെങ്കിൽ ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ് കൊണ്ട് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും ഭൂരിഭാഗം നിരവധി ഓപ്ഷനുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. ഒറ്റ ചെക്ക് ബോക്സ് ഉണ്ട്. ഈ ഓപ്ഷനുകൾ കൂടുതലും നൂതന ഉപയോക്താക്കൾക്ക് ഉപയോഗിക്കുന്നുണ്ട്. അവർ:

- *Align Threshold*: രണ്ടു റോഡിൻറെ ഈ മൂല്യം അടുത്ത് അവ തുല്യമോ നടത്തിയില്ല.
- *Corner Always Threshold*: ഒരു പോയിന്റ് നിർവചിക്കുന്ന കോൺ അതിന്റെ മുൻഗാമികൾ ആൻഡ് പ്രതിനിധികളാക്കുകയും ഈ ചെറുതാണ് എങ്കിൽ, അത് ഒരു കോണിൽ, ഒരു ചെറിയ കോണിൽ ഒരു ബിന്ദുവിൽ *Corner Surround* പിക്സൽ ഉള്ളിൽ പോലും ആണ്.
- *Corner Surround*: ഒരു പോയിന്റ് ഒരു കോണിൽ ഇല്ലയോ എന്ന് തീരുമാനിക്കുന്നതിനുള്ള ശ്രദ്ധിക്കേണ്ട കാര്യങ്ങൾ എണ്ണം.
- *Corner Threshold*: ഒരു പോയിന്റ്, അതിന്റെ മുൻഗാമികൾ, അതിന്റെ പിൻഗാമികളുടെയും ഈ ചെറുതാണ് ഒരു കോണിൽ നിർവചിക്കാനുള്ള, അത് ഒരു കോണിൽ ആണ്.
- *Error Threshold*: പിശക് തുക ഏത് ഒരു തരപ്പെട്ടവരുമാണവർ spline PLACEHOLDER,-104258 അസ്വീകാര്യമാണ്. ഏതെങ്കിലും പിക്സൽ കൂടുതൽ അകലെ തരപ്പെട്ടവരുമാണവർ കർവ് നിന്ന് അതിനെക്കാൾ ആണെങ്കിൽ, അൽഗോരിതം വീണ്ടും ശ്രമിക്കുന്നു.
- *Filter Alternative Surround*: സമീപത്തെ പോയിന്റ് രണ്ടാം നമ്പർ ഫിൽട്ടർ പരിഗണിക്കേണ്ട.
- *Filter Epsilon*: *Filter Surround* നിർമ്മിക്കുന്ന സദിശങ്ങളെയും *Filter Alternative Surround* പോയിന്റ് തമ്മിലുള്ള കോണുകളിൽ *Filter Alternative Surround* നിന്ന് ഒന്ന് ഉപയോഗിക്കുക ഈ കൂടുതൽ ഹരണഫലം.
- *Filter Iteration Count*: തവണ എണ്ണം യഥാർത്ഥ ഡാറ്റ പോയിന്റുകൾ സ്മൂത്. 50 അല്ലെങ്കിൽ അങ്ങനെ ലേക്ക്, നാടകീയമായി ഈ നമ്പർ വർദ്ധനവ് രൂപകങ്ങളുടെ മെച്ചപ്പെട്ട ഫലങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കാൻ കഴിയും. എന്നാൽ കോണിലും ആയിരിക്കും "should" ഏതെങ്കിലും പോയിന്റ് കണ്ടെത്തിയില്ല എങ്കിൽ, കർവ് ആ ഘട്ടത്തിൽ ചുറ്റും കാട്ടു പോകുന്നു.
- *Filter Percent*: പുതിയ പോയിന്റ് ഹാജരാക്കണം പഴയ പോയിന്റ് ഉപയോഗിക്കുക പ്ലസ് ഈ തവണ അയൽക്കാർ.
- *Filter Secondary Surround*: *Filter Surround* പോയിന്റ് ഒരു വര നിഷ്കർഷിക്കുന്നു പരിഗണിക്കാവുന്ന സമീപത്തെ പോയിന്റ് എണ്ണം.
- *Filter Surround*: ഫിൽട്ടർ പരിഗണിക്കേണ്ട സമീപത്തെ പോയിന്റ് എണ്ണം.
- *Keep Knees*: ഈ ചെക്ക് ബോക്സ് ഔട്ട്ലൈൻ കണ്ടെത്തുന്നതിൽ ശേഷം "knee" പോയിന്റ് നീക്കം വേണ്ടയോ എന്ന് പറയുന്നു.
- *Line Reversion Threshold*: ഒരു spline ഈ മൂല്യം ഒരു വര ചേർച്ചയിലാകുന്നു, അത് ഒരു വര, അത് തിരികെ ഒരു കർവുകളിൽ മാറ്റം വന്നാൽ പോലും തുടരുന്നു. ഈ

പുനസ്ഥാപിക്കാനാകുന്നതിന് അവിടങ്ങളിൽ കർവുകൾ കൂടുതൽ സാധ്യത ഉണ്ടാക്കുവാൻ കർവ് നീളം സ്ക്വയർ വഴി വെയ്റ്റഡ് ആണ്.

- *Line Threshold*: അതു ഒരു വര മാറുന്നു മുമ്പ് ഒരു spline അതിന്റെ റോഡിൻറെ നിർണ്ണയിക്കുന്നത് ലൈനിൽ നിന്ന് ഭിന്നത എത്ര പിക്സൽ (ശരാശരി).
- *Reparametrize Improvement*: reparameterization ഇത്രയധികം ശതമാനം ഫിറ്റ് മെച്ചപ്പെടുത്താൻ ചെയ്യുന്നില്ലെങ്കിൽ, അൽഗോരിതം അത് ചെയ്യുന്നത് നിർത്തുന്നു.
- *Reparametrize Threshold*: പിശക് തുക ഇപ്പോൾ അവരുടെ reparameterize ലേക്ക് കഥയായി. ഈ അൽഗോരിതം ഒരു ഒരൊറ്റ spline ഉപയോഗിച്ച് ഒരു "O" പുറത്തുള്ള രൂപരേഖ fit ശ്രമിക്കുന്നു ഉദാഹരണമായി, സംഭവിക്കുന്നു. പ്രാരംഭ ഫിറ്റ് അതു മെച്ചപ്പെടുത്താൻ ന്യൂട്ടൻ-Raphson ആവർത്തന മതി നന്നല്ല. അത് അൽഗോരിതം ഏതെങ്കിലും കോണിലും കണ്ടില്ല സാഹചര്യങ്ങളിൽ കണ്ടെത്താനാകുന്നില്ല നല്ലത് എന്ന് ഞാൻ വരാം.
- *Subdivide Search*: അകലെ ഏറ്റവും മോശം പോയിന്റ് മുതൽ കർവ് ശതമാനം വിഭജിച്ചിരിക്കുന്നു ലേക്ക് ഉത്തമമായ ഒരു സ്ഥലം നോക്കി.
- *Subdivide Surround*: തന്നിരിക്കുന്ന പോയിന്റ് വിഭജിച്ചിരിക്കുന്നു ലേക്ക് ഉത്തമമായ ഒരു സ്ഥലം തീരുമാനിക്കുമ്പോൾ ശ്രദ്ധിക്കേണ്ട കാര്യങ്ങൾ എണ്ണം.
- *Subdivide Threshold*: എത്ര പിക്സൽ ഒരു പോയിന്റ് ഒരു വര നിന്ന് ഭിന്നത ഇപ്പോഴും വിഭജിച്ചിരിക്കുന്നു ഒരു മെച്ചപ്പെട്ട സ്ഥലം പരിഗണിക്കാം.
- *Tangent Surround*: ആ ഘട്ടത്തിൽ ടാൻജെന്റ് ലേക്ക് ഏകദേശ കമ്പ്യൂട്ടിങ് ഒരു പോയിന്റ് ഇരുവശങ്ങളിലും നോക്കണം പോയിന്റ് എണ്ണം.

4.9. തൂവല്

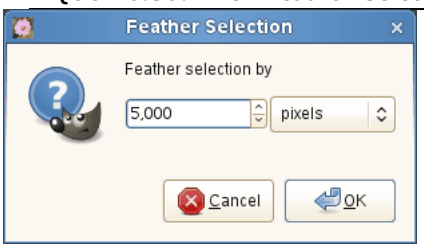
Feather കമാൻഡ് തൂവലുകൾ നിരക്കു അറ്റങ്ങൾ. ഈ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് അതിന്റെ ചുറ്റുപാടുകളും തമ്മിലുള്ള ഒരു സുഗമമായ സംക്രമണം സൃഷ്ടിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങളുടെ "Feather Edges" ഓപ്ഷനുള്ള സാധാരണയായി തൂവല് നിരക്കു അതിരുകൾ, പക്ഷേ ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് വീണ്ടും അവരെ തൂവല് ചെയ്യാം.

4.9.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Select → Feather.

4.9.2. Description of the "Feather Selection" dialog window

ചിത്രം 16.30. The "Feather Selection" dialog



വഴി തൂവല് നിരക്കു
നിരക്കു ബോർഡർ ഭദ്രമാക്കുന്ന വീതി നൽകുക. സ്ഥിര യൂണിറ്റുകൾ പിക്സൽ, പക്ഷേ നിങ്ങൾക്ക് ഡ്രോപ്പ്-ഡൗൺ മെനുവിൽ മറ്റ് യൂണിറ്റുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

4.10. മൂര്ച്ചവരുത്തുക

Sharpen കമാൻഡ് ഒരു നിര വായ്ത്തലയാൽ ചുറ്റും മങ്ങിക്കുന്നതോ നിഴല്ഫസ്സിനെസ്സ് തുക കുറയ്ക്കുന്നു. ഇത് Feather Selection കമാൻഡ് പ്രഭാവം ദിശമാറുന്നതുമായ. നിരക്കു പുതിയ എഡ്ജ് പഴയ നിരക്കു വായ്ത്തലയാൽ എന്ന അതിനെക്കുറിച്ച് പിന്തുടരുകയും. ആന്റി-അലിയാസിങ് പുറമേ നീക്കംചെയ്തു.

കുറിപ്പ്
ദയവായി Sharpen അരിപ്പ ഈ കമാൻഡ് ആശയക്കുഴപ്പമുണ്ടാക്കരുത്.

4.10.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Select → Sharpen.

4.11. Shrink

Shrink കമാൻഡ് കൂടുതൽ അകലെ ചിത്രം (നിരക്കു മധ്യത്തിലേക്ക്) അടുത്തുള്ള അരികിൽ നിന്നും നിരക്കു വായ്ത്തലയാൽ ഒരു നിശ്ചിത ദൂരം ഓരോ പോയിന്റ് ചലിക്കുന്ന വഴി തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്ത് വലുപ്പം കുറയ്ക്കുന്നു. ഭദ്രമാക്കുന്ന സൂക്ഷിക്കണമെന്ന്, പക്ഷേ ഭദ്രമാക്കുന്ന ആകൃതി കോണിലും വേൽ വക്രത പോയിന്റ് അടിമരാജ്യങ്ങളിൽ ചെയ്യാം.

4.11.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Select → Shrink....

4.11.2. Description of the "Shrink" dialog

ചിത്രം 16.31. The "Shrink Selection" dialog

തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ചുരുക്കുക
ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ നിരക്കു കുറയ്ക്കാൻ പ്രകാരമുള്ള തുക നൽകുക. യൂണിറ്റ് പിക്സൽ, എന്നാൽ ഡ്രോപ്-ഡൗൺ മെനുവിൽ നിന്നും അളവിന്റെ മറ്റൊരു യൂണിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

Shrink from image border

നിരക്കു ചിത്രം വായ്ത്തലയാൽ സഹിതം പ്രവർത്തിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ മാത്രമേ ഈ ഓപ്ഷൻ പലിശ ആണ്. എന്തുകൊണ്ടോ ഈ ഐച്ഛികം എങ്കിൽ, നിരക്കു അകലെ ചിത്രം അറ്റം മുതൽ ചുരുങ്ങിപ്പോകുന്നു. എങ്കിൽ ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, നിരക്കു ഇമേജ് അതിർത്തിയിൽ നീട്ടാൻ തുടരുന്നു.

4.12. Grow

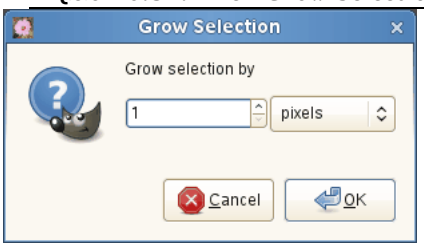
Grow കമാൻഡ് നിലവിലെ ചിത്രം ഒരു നിര വലിപ്പം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. ഒരു നിരക്കു വലിപ്പം കുറയുന്നു Shrink കമാൻഡ്, ഒരു സമാനമായ രീതിയിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

4.12.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Select → Grow.

4.12.2. Description of the "Grow Selection" dialog

ചിത്രം 16.32. The "Grow Selection" dialog window

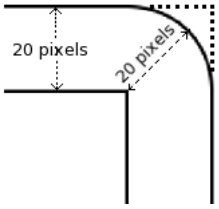


തിരഞ്ഞെടുപ്പ് വളർത്തുക
ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ നിരക്കു വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ പ്രകാരമുള്ള തുക നൽകാൻ കഴിയും. അളവിന്റെ യൂണിറ്റ് പിക്സൽ, എന്നാൽ ഡ്രോപ്-ഡൗൺ മെനു ഉപയോഗിച്ച് മറ്റൊരു യൂണിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

4.12.3. ചതുര തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ഇല്യ

നിങ്ങൾ ഒരു ചതുരാകൃതിയിലുള്ള സെലക്ഷനും ച്ചെലർക്ക്, ലഭിക്കുന്ന നിരക്കു കോണിലും വൃത്താകാരത്തിലാണ് ചെയ്തു. ഇതിനുള്ള കാരണം താഴെയുള്ള ഇമേജ് കാണിച്ചിരിക്കുന്നു:

ചിത്രം 16.33. വൃത്താകാരം കോണിലും എന്തുകൊണ്ട് വളരുന്ന ചതുരാകൃതിയിലുള്ള സെലക്ഷനും ഫലങ്ങൾ



നിങ്ങൾ വൃത്താകാരം കോണിലും താൽപ്പര്യമില്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒരു 0% വ്യാസാർദ്ധം Rounded Rectangle കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാം.

4.13. അതിർത്തി

ചിത്രം 16.34. Example of creating a border from a selection

An image with a selection

After "Select Border"

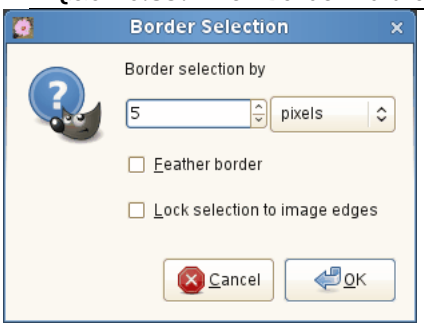
Select Border കമാൻഡ് നിലവിലെ ചിത്രം നിലവിലുള്ള നിരക്കു വായ്ത്തലയാൽ ഒരു പുതിയ നിര സൃഷ്ടിക്കുന്നു. പോലെ ഒരു ഫോം പുതിയ നിരക്കു പിന്നീട് ചുറ്റും സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത് നിലവിലെ നിരക്കു വായ്ത്തലയാൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു. , ഡയലോഗ് വിൻഡോയിൽ പിക്സൽ അല്ലെങ്കിൽ മറ്റ് ചില യൂണിറ്റിൽ നിങ്ങൾ അതിർത്തി വീതി, നൽകുക. പുതിയ അതിർത്തിയിൽ ഒന്നര പുറത്ത് തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്ത് ഒന്നര അകം സ്ഥിതിചെയ്യുന്നത്.

4.13.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Select → Border.

4.13.2. Description of the "Border" dialog window

ചിത്രം 16.35. The "Border" dialog window

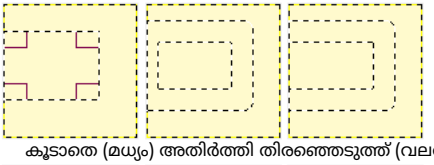


വഴി ബോർഡർ നിരക്കു
: ബോക്സിൽ അതിർത്തി നിരക്കു വീതി നൽകുക. സ്ഥിര യൂണിറ്റുകൾ പിക്സൽ, പക്ഷേ നിങ്ങൾക്ക് ഡ്രോപ്പ്-ഡൗൺ മെനുവിൽ യൂണിറ്റുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

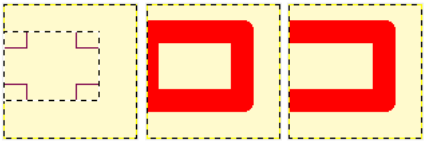
Feather border
: ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, നിരക്കു അറ്റങ്ങൾ തൂവലുകളും ചെയ്യും. ഈ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് അതിന്റെ ചുറ്റുപാടുകളും തമ്മിലുള്ള ഒരു സുഗമമായ സംക്രമണം സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ഈ ആവശ്യത്തിനായി നിരക്കു ഉപകരണങ്ങളുടെ Feather Edges ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയില്ല അധികം ശ്രദ്ധിക്കുക.

Lock selection to image edges
: ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കി, അത് ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു വായ്ത്തല അവസ്ഥയിലാണ് എങ്കിൽ ഒരു (സാധാരണയായി സമചതുരം) നിരക്കു ഒരു വക്കിലിരുന്നുകൊണ്ട് മാറ്റമില്ല; പുതിയ നിരക്കു ചുറ്റും സൃഷ്ടിക്കപ്പെടും.

ചിത്രം 16.36. കൂടെ ഇല്ലാതെ "Lock to image edges" അതിർത്തി തിരഞ്ഞെടുക്കുക



കൂടാതെ (മധ്യം) അതിർത്തി തിരഞ്ഞെടുത്ത് (വലത്) നിരക്കു ലോക്കുചെയ്തുകൊണ്ട്.



Same selections filled with red.

4.14. Distort

ചിത്രം 16.37. ഒരു നിരക്കു ന് വളച്ചൊടിക്കാൻ ഉപയോഗിച്ച് ഉദാഹരണം

An image with a selection

After "Distort"

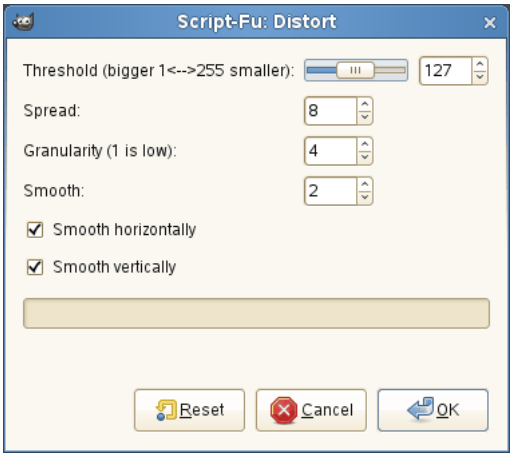
"Distort" കമാൻഡ് നിരക്കു കോണ്ടൂർ deforms.

4.14.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menu bar through Select → Distort....

4.14.2. Description of the "Distort" Dialog Window

ചിത്രം 16.38. The "Distort" dialog



ഈ കമാൻഡ് രൂപമാകാൻ കൂട്ടാനോ കുറയ്ക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന നിരവധി ഓപ്ഷനുകൾ ഉണ്ട്. അതു ഫലം കണ്ടറിഞ്ഞ് സാധ്യമല്ല നിങ്ങൾ പരീക്ഷണങ്ങൾ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.

ഉമ്മറം
: ഒരു തട്ടിച്ചുനോക്കുമ്പോൾ വികലമായ നിരക്കു ചുരുങ്ങിപ്പോകുന്നു. ഒരു താഴ്ന്ന ദൂരമാണു നിരക്കു വലുതാക്കുന്നു.
പുതിയ ഔട്ട്ലൈൻ യഥാർത്ഥ നിരക്കു പുറത്ത് യഥാർത്ഥ നിരക്കു അകത്ത് കൂടുതൽ അതിലധികമോ എങ്കിൽ സജീവ നിരക്കു ഒരു സാധാരണ ആകൃതി (ഉദാ ദീർഘചതുരം അല്ലെങ്കിൽ എല്ലിപ്സ് നിരക്കു) ഈ ഓപ്ഷൻ നിയന്ത്രണങ്ങൾ ഉണ്ട് എങ്കിൽ.

വിരിക്കുക
: ഉയർന്ന "Spread" രൂപമാകാൻ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

ഗ്രാനുലാരിറ്റിയുടെ
: ഉയർന്ന "Granularity" രൂപമാകാൻ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

സുഗമമായ
: ഉയർന്ന "Smooth" രൂപമാകാൻ കുറയുന്നു.
Smooth horizontally അല്ലെങ്കിൽ Smooth vertically നിർജീവമാക്കുന്നു രൂപമാകാൻ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

4.15. Rounded Rectangle

ചിത്രം 16.39. Example of using Rounded rectangle on a selection

An image with a selection

After "Rounded rectangle"

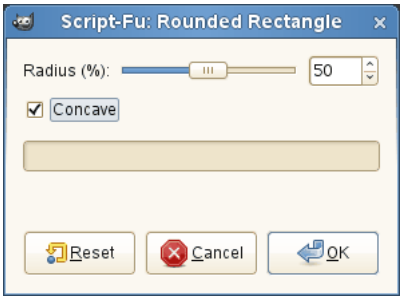
"Rounded Rectangle" സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കമാൻഡ് വൃത്താകാരമോ കോണിലും ഒരു ചതുരാകൃതിയിലുള്ള സെലക്ഷനും നിലവിലുള്ള ഒരു നിര (ചതുരാകൃതിയിലുള്ള, ദീർഘവൃത്താകൃതിയിലുള്ള അല്ലെങ്കിൽ മറ്റ് ആകാരം) മാറ്റപ്പെടുന്നു. കോണിലും അകത്ത് (അകത്തേയ്ക്ക്) നേരെ അല്ലെങ്കിൽ പുറത്ത് (പൈപ്പിന്റെ) നേരെ വളഞ്ഞും കഴിയും. ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, കമാൻഡ് നിരക്കു എന്ന കോണിലും ചേർക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ സർക്കിളുകളിൽ നീക്കം.

4.15.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menu bar through Select → Rounded Rectangle.

4.15.2. "Rounded Rectangle" സംഭാഷണം വിൻഡോ വിവരണം

ചിത്രം 16.40. The "Rounded Rectangle" dialog



റേഡിയസ് (%)
: നിങ്ങൾക്ക് ഒരു സ്ലൈഡർ അല്ലെങ്കിൽ ടെക്സ്റ്റ് ഫീൽഡ് ഉപയോഗിച്ചും ശതമാനം വൃത്താകാരമോ മൂലയിൽ ആരത്തിന് നൽകാം. ഈ മൂല്യം ഉയരം അല്ലെങ്കിൽ വീതി ഒരു ശതമാനം ഏതാണോ കുറവ് അത് ആണ്.

അകത്തേയ്ക്ക്
: ഈ കള്ളി പരിശോധിക്കുകയാണെങ്കിൽ, കോണിലും (അകത്ത് നേരെ വളഞ്ഞുമാണ്) പകരം പൈപ്പിന്റെ (പുറത്തുള്ള നേരെ വളഞ്ഞുമാണ്) അകത്തേയ്ക്ക് ആയിരിക്കും.

4.16. Toggle QuickMask

ഈ കമാൻഡ് ചിത്രത്തിന്റെ താഴെയുള്ള ഇടത് മൂലയിൽ ചെറിയ ബട്ടൺ ക്ലിക്കു് അതേ നടപടി ഉണ്ട്. Quick Mask കാണുക

4.16.1. Activate Dialog

- You can access this command through Select → Toggle QuickMask.
- സ്വതേ കുറുക്കുവഴി Shift + Q ആണ്

4.17. Save to Channel

Save to Channel കമാൻഡ് ഒരു ചാനലിലേക്ക് ആയി നിരക്കു സംരക്ഷിക്കുന്നു. ചാനൽ തുടർന്ന് ഒരു ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് മാസ്ക് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ Channel Dialog വിഭാഗത്തിൽ കണ്ടെത്താനാകും അവരെ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ.
എത്ര വിഭാഗം 16, "ലോഗോ ഫിൽട്ടറുകൾ ആൽഫ" ആമുഖത്തിൽ ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു ഉദാഹരണം കണ്ടെത്തും. ഇത് അങ്ങനെ ഈ തിരഞ്ഞെടുത്തത് ലോഗോ അരിപ്പ ഒരു ആൽഫ ഉപയോഗപ്പെടുത്തുക ഒരു ആല്ഫാ ചാനലിലേക്ക് ഒരു നിര പരിവർത്തനം കാണിക്കുന്നു.

4.17.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Select → Save to Channel.
- നിങ്ങൾക്ക് Selection Editor നിന്ന് അത് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

4.18. To Path

To Path കമാൻഡ് ഒരു പാതയിലേക്ക് ഒരു നിര ആക്കാനുള്ള. ചിത്രം മാറ്റാൻ തോന്നുന്നില്ല, എന്നാൽ നിങ്ങൾ Paths Dialog പുതിയ പാത കാണാൻ കഴിയും. പണിസഞ്ചിയിൽ Path tool ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ, കൃത്യമായും നിരക്കു രൂപരേഖ പൊരുത്തപ്പെടാൻ കഴിയും. കണ്ടെത്താവുന്നതാണ് Paths dialog വിഭാഗത്തിൽ പാതകൾ സംബന്ധിച്ച കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ.

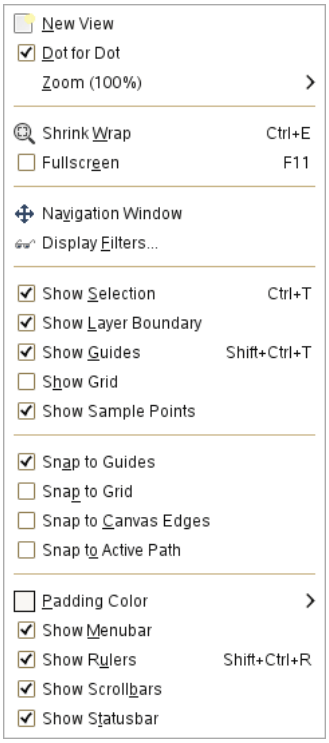
4.18.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menu bar through Select → To Path.
- നിങ്ങൾക്ക് Selection Editor നിന്നോ നിങ്ങൾ Advanced Options ധാരാളം പ്രദാനം ചെയ്ത Paths Dialog നിന്ന് അത് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

5. "View" മെനു

5.1. Introduction to the "View" Menu

ചിത്രം 16.41. Contents of the View menu



ഈ ഭാഗത്ത് ചിത്രം ഇന്റർഫെയിസ് വിവിധ ഘടകങ്ങൾ ദൃശ്യപരത അല്ലെങ്കിൽ ഭാവം ബാധിക്കുന്ന കമാൻഡുകൾ അടങ്ങുന്ന View മെനു വിവരിക്കുന്നു.

കുറിപ്പ്:
ഇവിടെ വിവരിച്ച കമാൻഡുകൾ പുറമെ നിങ്ങൾക്ക് മെനുവിൽ മറ്റ് എൻട്രികൾ കണ്ടെത്താം. അവർ GIMP സ്വയം ഭാഗമല്ല എന്നാൽ വിപുലീകരണങ്ങൾ (പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ) ചേർത്തത്. അതിന്റെ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ പരാമർശിച്ചുകൊണ്ടാണ് ഒരു പ്ലഗ്ഇന്നിന്റെ പ്രവർത്തനക്ഷമത വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

5.2. New View

New View കമാൻഡ് നിലവിലുള്ള ഡിസ്പ്ലേ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമായി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയുന്ന നിലവിലെ ചിത്രം, ഒരു പുതിയ ഇമേജ് വിൻഡോ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ മുതലായവ എണ്ണപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു ഏത് .1 ഏതെങ്കിലും ചിത്ര, .2, ഒന്നിലധികം കാഴ്ചകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും, എന്നാൽ മാത്രമേ സൂം ഫാക്ടർ മറ്റ് കാണൽ ഓപ്ഷനുകൾ വ്യത്യസ്തമായിരിക്കും. ഏതൊരു മാറ്റവും, നിങ്ങൾക്ക് ഒരു വിൻഡോയിൽ ചെയ്യുന്ന കാണുന്നത് മാറ്റങ്ങൾ പുറമെ ഒരേ ചിത്രം കാണിക്കുന്ന മറ്റ് ദൃശ്യങ്ങളിലും ദൃശ്യമാകും. പുതിയ കാഴ്ചകൾ പ്രത്യേക ഇമേജ് ഫയലുകൾ അല്ല; അവർ ലളിതമായി ഒരേ ചിത്രം വിവിധ വശങ്ങളാണ്. ഒന്നിലധികം കാഴ്ചകൾ, നിങ്ങൾ ഒരു ഉയർന്ന സൂം ഫാക്റ്റർ ചെയ്തത് വ്യക്തിഗത പിക്സൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു എങ്കിൽ ഉദാഹരണത്തിന് ഉപയോഗിച്ചേക്കാം. അതിനുശേഷം, നിങ്ങൾ ഇഫക്റ്റുകൾ നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾ ഒരു സാധാരണ വലുപ്പത്തിൽ ചിത്രത്തിൽ കാണാൻ കഴിഞ്ഞില്ല.

5.2.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → New View.

5.3. Dot for Dot

Dot for Dot കമാൻഡ് പ്രാപ്തരാക്കുകയും "Dot for Dot" മോഡ് അപ്രാപ്തമാക്കുന്നു. അതു (പരിശോധിച്ച) പ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ സൂം ഘടകം 100% ആണ്, ചിത്രം ഓരോ പിക്സൽ സ്ക്രീനിൽ ഒരു പിക്സൽ ആയി പ്രദർശിപ്പിക്കും. അതു അപ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, ഇമേജ് അതിന്റെ "real" വലുപ്പത്തിൽ ദൃശ്യമാകും, വലുപ്പം അതു അച്ചടിക്കാൻ പാകത്തിൽ ഉണ്ടായിരിക്കും.
ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണം അതു വിശദമാക്കുന്നത് ചെയ്യും. താഴെ ചിത്രം ഉള്ള സങ്കൽപ്പിക്കുക:

- ചിത്ര വലുപ്പം: 100x100 പിക്സൽ
- Image resolution: 300 ppi (pixels per inch)
- Image displayed with Zoom=100%, "Dot for Dot" *enabled*:

  100x100 pixels

- ചിത്രം സൂം ദൃശ്യമാകാൻ = 100%, "Dot for Dot" *disabled*:

  100 pixels 300 ppi = 1/3 inch 0.85 cm

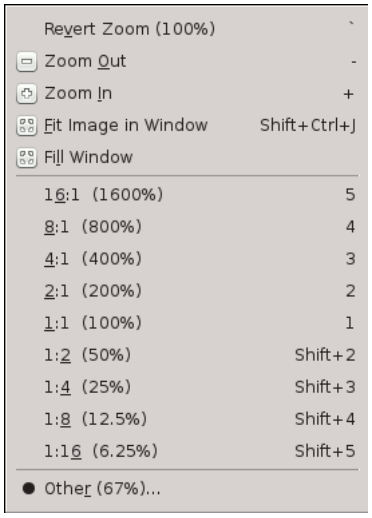
ഡോട്ട് മോഡ് ശരിയായി പ്രവർത്തിക്കുന്നതിന് ഡോട്ട് വേണ്ടി, ചിത്രത്തിന്റെ ചിത്രം Preferences menu ൽ സ്ക്രീൻ റെസലൂഷൻ തുല്യമായിരിക്കണം.
ഈ മോഡ് പ്രാപ്തമാക്കുന്നത് ഐക്കണുകളും വെബ് ഗ്രാഫിക്സ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു എങ്കിൽ ശുപാർശ. നിങ്ങൾ അച്ചടിച്ച് ഉദ്ദേശിച്ചുള്ള ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു എങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഡോട്ട് വേണ്ടി-ഡോട്ട് മോഡ് അപ്രാപ്തമാക്കണം.

5.3.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → Dot for Dot.

5.4. സൂം

ചിത്രം 16.42. The "Zoom" submenu of the "View" menu



Zoom ഉപമെനുവുണ്ട് ഇമേജ് വിൻഡോ (കുറയാനോ) ചിത്രത്തിലേതു വലുതായിക്കാണാനുള്ള ബാധിക്കുന്ന വിവിധ ആജ്ഞകൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു. നിങ്ങൾ പിക്സൽ-ലെവൽ ഇമേജ് പരിഷ്കാരങ്ങൾക്കോ കൃത്യമായ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളും making, ഉയർന്ന പ്രിസിഷൻ പ്രവർത്തിക്കാൻ വേണമെങ്കിൽ ഒരു ചിത്രം (സൂം) വിസ്താരം ഉപയോഗപ്പെടുന്നു. മറുവശത്ത്, ഒരു ഇമേജ് (സൂമിംഗ്) കുറയ്ക്കുന്നതിനുള്ള ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു കള്ളുകുടി ലഭിക്കുന്നത് മുഴുവൻ ചിത്രം ബാധിക്കുന്ന മാറ്റങ്ങളുടെ ഫലങ്ങൾ കാണുന്നത് സൗകര്യപ്രദമായ ആണ്. സൂമിംഗിൽ അല്ല പഴയപടിയാക്കാനാവില്ല, അതു ഇമേജ് ഡാറ്റ ബാധിക്കില്ല ശേഷം, അതു പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു ഒരേയൊരു വഴി കാര്യം ശ്രദ്ധിക്കുക.

സൂചന

ഈ ഉപമെനുവുണ്ട് എൻട്രികൾ പുറമെ അവിടെ പുറമേ ഇമേജ് വിൻഡോ (status bar പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു എങ്കിൽ) ചുവടെ വക്കിൽ ഒരു സൂം പുൾ-ഡൌൺ മെനു, നിരവധി പ്രീസെറ്റ് സൂം അളവ് ലഭ്യമാണ് ആണ്.
നിങ്ങൾക്ക് Navigation dialog സൂം സംബന്ധിച്ച ക്രമീകരണങ്ങൾ കഴിയും. നിങ്ങൾക്ക് ചിത്രത്തിൽ ഒരു പ്രത്യേക പ്രദേശം സൂം അനുവദിക്കുന്ന Zoom ഉപയോഗിക്കാം.

5.4.1. Activate the Submenu

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് View → Zoom മുഖേന ഈ ഉപമെനുവുണ്ട് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും. ഉദാഹരണത്തിന്, Zoom (100%) , "View" മെനുവിൽ "Zoom" ലേബൽ നിലവിലെ സൂം ഘടകം കാണിക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക.

5.4.2. Contents of the "Zoom" submenu

വിവിധ "Zoom" ഉപമെനുവുണ്ട് കമാൻഡുകൾ താഴെ, എന്തെങ്കിലും ഉണ്ടെങ്കിൽ, അവരുടെ സ്വതവേയുള്ള കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ സഹിതം വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

Revert Zoom
(കുറുക്കുവഴി: ` [ഗ്രേവ് അക്സന്റ്, "backtick"]) ഈ കമാൻഡ് ഉദാഹരണത്തിന് Revert Zoom (100%) ഈ ലേബൽ ഇല്ലതന്നെ കഴിഞ്ഞ മൂല്യം, സൂം ഘടകം പുനഃക്രമീകരിക്കും. നിങ്ങൾ സജീവ ചിത്രത്തിന്റെ സൂം ഘടകം മാറ്റി ഒരിക്കലും എങ്കിൽ ഈ എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

സൂം ഔട്ട്
(കുറുക്കുവഴി: -) ഓരോ തവണ "Zoom Out" ഉപയോഗിക്കുന്നു, സൂം ഫാക്ടർ ഏകദേശം 30% കുറയുകയും ചെയ്യുന്നു. 0.39% ആക്കണമെന്ന സൂം നില ഉണ്ട്.

വലുതാക്കുക
(കുറുക്കുവഴി: +) ഓരോ തവണ "Zoom In" ഉപയോഗിക്കുന്നു, സൂം ഫാക്ടർ ഏകദേശം 30% വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. പരമാവധി സാധ്യത സൂം നില 25600% ആണ്.

കുറിപ്പ്

ഈ ഒരു സാധാരണ ഓപ്പറേഷൻ ആണ് ഇംഗ്ലീഷ് കീബോർഡുകൾ ന് Shift കീ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ അമർത്തണം വേണം കാരണം "Zoom In" എന്ന കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി അല്പമെങ്കിലും വിവാദ മാറ്റി. ഒരു വ്യത്യസ്ത കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി ആഗ്രഹിക്കുന്നു എങ്കിൽ അതു ഒരു ചലനാത്മക കുറുക്കുവഴി സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും (ഈ യൂറോപ്യൻ കീബോർഡുകൾക്കുള്ള ഇതല്ല.);
നിർദ്ദേശങ്ങൾക്കായി User Interface Preferences സഹായ വിഭാഗം കാണുക.

Fit Image in Window
(കുറുക്കുവഴി: Shift + Ctrl + J). ഇപ്പോഴും വിൻഡോയിൽ പൂർണമായി നിലനിർത്തിക്കൊണ്ടുതന്നെ ഈ കമാൻഡ്, കഴിയുന്നത്ര വലിയ ഇമേജ് ഉയർന്നു. അവിടെ സാധാരണയായി, ചിത്രത്തിന്റെ രണ്ടു വശത്തും ചെയ്ച്ച് എന്നാൽ എല്ലാ നാലു ഭാഗത്തും ഇല്ല ചെയ്യും.

Fit Image to Window
ഈ കമാൻഡ് കാണിക്കും ഏതെങ്കിലും പാഡിങ് ആവശ്യമില്ലാതെ കഴിയുന്നത്ര വലിയ ഇമേജ് ഉയർന്നു. ഈ ചിത്രം ഒരു അളവെങ്കിലും ലെ തികച്ചും ജാലകം അനുയോജ്യമാകും, പക്ഷേ സാധാരണയായി മറ്റ് മാനങ്ങൾ ലെ ജാലകത്തിന്റെ അതിരുകൾ വ്യാപ്തിയുള്ളൂ എന്നാണ്.

ഉത്തരം: ബി (എക്സ്%)
ഈ കമാൻഡുകൾ ഉപയോഗിച്ച്, പ്രീ-സെറ്റ് സൂം ലെവലുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയും. മെനു ലേബലുകൾ ഓരോന്നും ഒരു അനുപാതം, അതുപോലെതന്നെ ഒരു ശതമാനം മൂല്യം നൽകുന്നു. ഓരോ സൂം പ്രീ-സെറ്റ് സ്വന്തം കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി ശ്രദ്ധിക്കുക. നിലവിലെ സൂം ഒരു വലിയ ഡോട്ട് അടയാളപ്പെടുത്തി.

Other
(0.39%) 256 256: (25600%) 1 ഈ കമാൻഡ് 1 ശ്രേണിയിൽ നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്നു ഏതെങ്കിലും സൂം നില തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു.

സൂചന

നിങ്ങൾ പിക്സൽ തലത്തിൽ പ്രവർത്തിക്കുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ New view കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാം. ഈ ഒരേ സമയം അതിന്റെ സാധാരണ വലുപ്പത്തിൽ ഇമേജ് സംഭവിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കുന്നതിനെയും കാണാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

5.5. Shrink Wrap

ഇത് നിലവിലെ സൂം ഘടകം ചിത്ര പോലെ കൃത്യമായി ഒരേ വലിപ്പം അങ്ങനെ Shrink Wrap കമാൻഡ് വിൻഡോ മാറ്റുന്നു. ചിത്രം പൂർണ്ണമായും സ്ക്രീനിൽ അനുയോജിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ, അങ്ങനെ ചിത്രത്തിന്റെ ഏറ്റവും വലിയ സാധ്യത ഭാഗം കാണിച്ചിരിക്കുന്നു ഇമേജ് വിൻഡോ വിശാലമായിരിക്കുന്നു. പ്രിഫറന്സ് ഡയലോഗിന്റെ Image Window പേജിൽ "Resize window on zoom" ആൻഡ് "Resize window on image size change" ഓപ്ഷനുകൾ നിർത്തുന്നില്ലെങ്കിൽ GIMP സ്വയം ഇത്

ചെയ്യാൻ കാര്യം ശ്രദ്ധിക്കുക.

> **കുറിപ്പ്**
> ഇവിടെ സ്വഭാവസവിശേഷതകൾ നിവൃത്തിച്ചതുമില്ല എന്ന് GIMP സ്വയം എന്നാൽ "window manager", നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിന്റെ ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റത്തിന്റെ ഒരു ഭാഗം കൊണ്ട് ശ്രദ്ധിക്കുക. അതുകൊണ്ടാണ് വിവരിച്ച പ്രവർത്തനക്ഷമത നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ വിവിധ ആയിരിക്കാം, അല്ലെങ്കിൽ ഏറ്റവും മോശം കേസിൽ, ഒട്ടും ലഭ്യമല്ലാത്ത.

5.5.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → Shrink Wrap,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Ctrl + J ഉപയോഗിച്ച്.

5.6. Full Screen

Fullscreen കമാൻഡ് പ്രാപ്തമാക്കുന്നു മുഴുവൻ സ്ക്രീനിൽ ചിത്രം വിൻഡോ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു. അത് പ്രാപ്തമാക്കുകയും, ചിത്രം വിൻഡോ മുഴുവൻ സ്ക്രീൻ പിടിച്ചിട്ടു, എന്നാൽ ഇമേജ് സ്റ്റേ ഒരേ വലിപ്പം. നിങ്ങൾ പൂർണ്ണ സ്ക്രീൻ മോഡിൽ പ്രാപ്തമാക്കുമ്പോൾ, മെനുബാർ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ചെയ്യാം, എന്നാൽ ഇങ്ങനെ സംഭവിക്കുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ ഇമേജ് മെനു ആക്സസ് റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം. നിങ്ങൾ Preferences മെനുവിൽ പൂർണ്ണ സ്ക്രീൻ മോഡിൽ സ്ഥിര ഭാവം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

TAB കീ അമർത്തിയാൽ എല്ലാ ഇന്നത്തെ തുറയിൽ ദൃശ്യപരത ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങൾ ഒരു ആപ്പിൾ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ GIMP ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ, പൂർണ്ണ സ്ക്രീൻ ആപ്പിൾ ആവശ്യമായ പ്രവർത്തനക്ഷമത നൽകുന്നില്ല ശേഷം, പ്രവർത്തിക്കാനിടയില്ല. പകരം, *Green Button* മാകാം ചിത്രം ജാലകം പരമാവധി അതിനാൽ ചിത്രം സ്ക്രീനിന്റെ ഏറ്റവും ത്രിപുര.

5.6.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → Full Screen,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി F11 ഉപയോഗിച്ച്.
- മൾട്ടി വിൻഡോ മോഡ്, നിങ്ങൾക്ക് ചിത്രം വിൻഡോയുടെ ടൈറ്റിൽ ബാറിൽ ഡബിൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ലഭിക്കും.

5.7. Navigation Window

Navigation Window കമാൻഡ് navigation window തുറക്കുന്നു. ഈ എളുപ്പത്തിൽ സൂം ലെവലുകൾ സജ്ജമാക്കാനും ചിത്രത്തിന്റെ ദൃശ്യമായ ഭാഗങ്ങൾ നീക്കാൻ ചിത്രത്തിന് നാവിഗേറ്റുചെയ്യുന്നതിനുള്ള അനുവദിക്കുന്നു. കണ്ടെത്താവുന്നതാണ് Navigation dialog അധ്യായത്തിൽ അത് ഉപയോഗിച്ച് കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ.

5.7.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → Navigation Window,
- You can also access it more rapidly by clicking on the ✥ icon in the lower right corner of the image window.

5.8. Display Filters

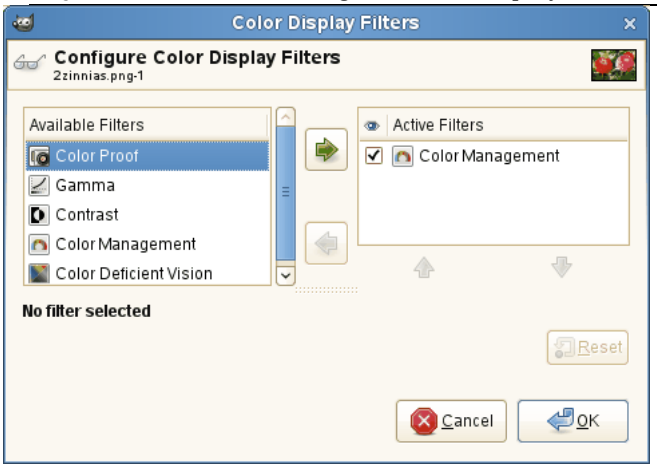
വധിക്കപ്പെട്ട ഈ കമാൻഡ് ഒരു ഡയലോഗ് ജാലകം കാണിക്കുന്നു. ഈ വിൻഡോ ഡിസ്പ്ലേ ഫിൽട്ടറുകൾ അവരുടെ ഓപ്ഷനുകൾ മാനേജ് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. പ്രദർശിപ്പിക്കുക ഫിൽട്ടറുകൾ filters -menu ലെ ഫിൽട്ടറുകൾ ഉപയോഗിച്ച് തെറ്റിദ്ധരിക്കരുത് ചെയ്യരുത്. പ്രദർശിപ്പിക്കുക ഫിൽട്ടറുകൾ ഇമേജ് ഡാറ്റ മാറ്റം; അതു ഒരാൾ മാത്രമേ കാണാം. നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീൻ മുമ്പിൽ വലിയ പാനുകൾ പോലെ ഡിസ്പ്ലേ ഫിൽട്ടറുകൾ ഊഹിക്കാവുന്നതേയുള്ളൂ. അവർ ചിത്രത്തിന്റെ നിങ്ങളുടെ മാറ്റണം. ഈ നിറം മാനേജ്മെന്റ് മാത്രമല്ല നിറം കുറവ് ദർശനം അനുകരിക്കുന്ന നിയന്ത്രിക്കൽ, സോഫ്റ്റ് നിവാരണരീതികള് പ്രിന്റുകൾ കാര്യങ്ങൾ ഉപയോഗപ്പെടും.

5.8.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

You can access this command from the image menubar through View → Display Filters....

5.8.2. "Display Filters" സംഭാഷണം വിവരണം

ചിത്രം 16.43. The "Configure Color Display Filters" dialog



ഈ ഡയലോഗ് രണ്ടു ചെറിയ selectboxes ഉണ്ട്. അവശേഷിക്കുന്നു selectbox Available Filters പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ right arrow ബട്ടൺ അതു ക്ലിക്കു തിരഞ്ഞെടുത്ത് ശരിയായ selectbox ഒരു ഫിൽട്ടർ നീക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്തു ബോക്സുകൾ പരിശോധിയ്ക്കുന്നു എങ്കിൽ പ്രയോഗിക്കും അനുസരിച്ചാണ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു ഫിൽട്ടറുകൾ ന് Active Filters വിൻഡോ. നിങ്ങൾ left arrow ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് ഇടത് selectbox അവകാശം selectbox നിന്ന് ഫിൽട്ടറുകൾ നീക്കാം.

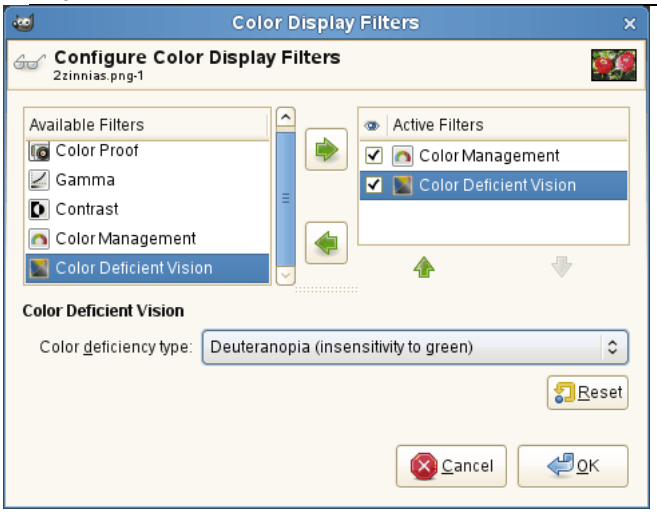
നിങ്ങൾ അതിന്റെ പേരിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒരു ഫില്റ്റര്, അതിന്റെ ഓപ്ഷനുകൾ Configure Selected Filter പ്രദേശത്തെ രണ്ടു selectboxes ചുവടെ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

- Simulation of deficient vision (???; വിഭാഗം 5.8.5, "അന്തരം")
- Color Management (???; വിഭാഗം 5.8.7, "വർണ്ണ രേഖകൾ")
- Others (വിഭാഗം 5.8.4, "ഗാമാ")

5.8.3. കളർ പകുതിയിലേറെ വിഷൻ

നിങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുന്ന ചിത്രങ്ങൾ, ഞങ്ങൾ പ്രതീക്ഷിക്കുന്നു, പല വ്യത്യസ്ത സിസ്റ്റങ്ങളിൽ പലരും കാണും. നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ അങ്ങനെ കാര്യമായി ചിത്രത്തിന്റെ കാഴ്ച അപര്യാപ്തതകൾ കൊണ്ട് ടെയോ നിന്ന് വ്യത്യസ്ത ക്രമീകരണങ്ങളിൽ ഒരു സ്ക്രീൻ മനുഷ്യരോട് കുറച്ച് വ്യത്യസ്തമാണ് കാണപ്പെടാം. ചില വിവരങ്ങൾ പോലും നാടാണ് വരില്ല.

ചിത്രം 16.44. "Color Deficient Vision" ഡയലോഗിന്റെ വിവരണം



5.8.3.1. ഓപ്ഷനുകൾ

Color Deficiency Type

നിങ്ങളുടെ ഇടയിൽ നിന്നു തിരഞ്ഞെടുക്കാം ഈ ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ മെനുവിൽ:

Protanopia[1] (insensitivity to red)

പ്രോട്ടാനോപ്പിയ നിറം ചുവപ്പ് ഒരു ദൃശ്യ കുറവ് ആണ്. അതു നന്നായി അറിയപ്പെടുന്ന daltonism (ചുവപ്പ്-പച്ച നിറം അന്ധത) തുടർന്ന്. Daltonism ജനസംഖ്യ പരിഗണിക്കുന്നു പതിവായി സംഭവിക്കുന്നത്.
പ്രോട്ടാനോപ്പിയ അതിനെക്കാൾ യഥാർത്ഥത്തിൽ കൂടുതൽ സങ്കീർണമായ; അവൻ ഇപ്പോഴും മഞ്ഞ, നീല സെൻസിറ്റീവ് ആണെങ്കിലും ഈ പ്രശ്നം ഒരു വ്യക്തി, ചുവപ്പ്, പച്ച ഒന്നുകിൽ കാണാൻ കഴിയില്ല. പുറമേ, luminance പറച്ചിലിന് ഒരു നഷ്ടം ഉണ്ട് ആൻഡ് ഹ്യൂസ് ഹ്രസ്വ തരംഗങ്ങളെ നേരെ shift.

Deuteranopia (insensivity to green)

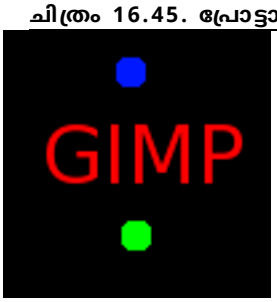
ഡ്യൂട്ടെറാനോപ്പിയ വ്യക്തിയുടെ പച്ച ദർശനത്തിൽ ഒരു കുറവ് ഉണ്ട്. ഡ്യൂട്ടെറാനോപ്പിയ വ്യക്തി ചുവപ്പും പച്ചയും പറച്ചിലിന് ഒരു നഷ്ടം ഉള്ളതിനാൽ പ്രോട്ടാനോപ്പിയ യല്ലേയുള്ളൂ, അവൻ യാതൊരു luminance നഷ്ടമോ ചെഞ്ചായം ഷിഫ്റ്റ് ഉണ്ട്.

ട്രിട്ടാനോപ്പിയ (നീല insensitivity)

ട്രിട്ടാനോപ്പിയ വ്യക്തിയുടെ അവൻ ഇപ്പോഴും ചുവപ്പ്, പച്ച സെൻസിറ്റീവ് ധാരണ നീല, മഞ്ഞ ആവേഗം പകുതിയിലേറെ ആണ്. അവൻ luminance ചില ആവേഗം പോയിട്ടില്ല, ആൻഡ് ഹ്യൂസ് നീണ്ട തരംഗങ്ങളെ നേരെ shift.

5.8.3.2. Examples

ചിത്രം 16.45. പ്രോട്ടാനോപ്പിയ ഉദാഹരണം



Original image

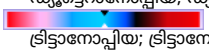
ഒരു ചുവന്ന-അന്ധനായ വ്യക്തി ഒരു കറുത്ത (0,0,0) പശ്ചാത്തലത്തിൽ ചുവന്ന (255,0,0) ടെക്സ്റ്റ് കാണാൻ കഴിയില്ല.

ചിത്രം 16.46. ഒറ്റ സ്വരൂപത്തിൽ ദർശനം അപര്യാപ്തതകൾ മൂന്നു തരം ഉദാഹരണങ്ങൾ

Normal vision

പ്രോട്ടാനോപ്പിയ

ഡ്യൂട്ടെറാനോപ്പിയ; ഡ്യൂട്ടെറാനോപ്പിയ യെല്ലോ ചുവപ്പ് നേരെ ബോര്ഡിന്.


ട്രിട്ടാനോപ്പിയ; ട്രിട്ടാനോപ്പിയ ലെ, പച്ച ചെറുതായി നീല പരിധി കാണിക്കുന്നു.

5.8.4. ഗാമാ

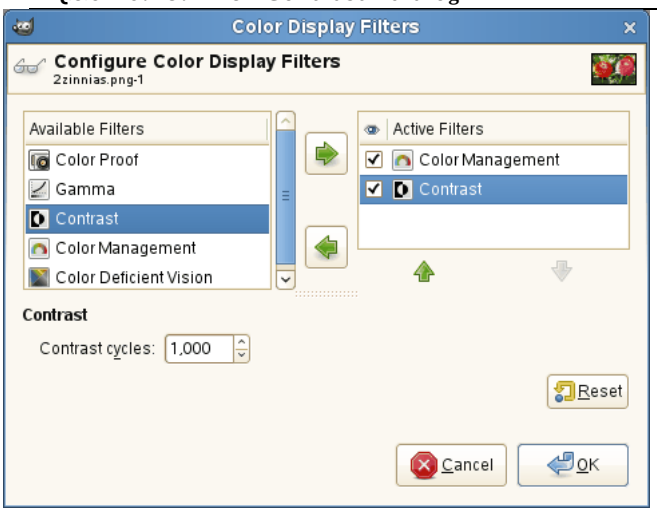
ചിത്രം 16.47. The "Gamma" dialog

ഇലക്ട്രിക്കൽ ഗാഢത നിറം തെളിച്ചം തമ്മിലുള്ള കറസ്പോണ്ടൻസ് തോല്പിക്കയില്ല അതു ഉപകരണം (ക്യാമറ, സ്കാനർ, മോണിറ്റർ മുതലായവ) ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. "Gamma" ഈ എഴുത്തുകുത്തുകളും തിരുത്താൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു ഗുണകമായ ആണ്. നിങ്ങളുടെ ചിത്രം വളരെയധികം luminence അല്ലെങ്കിൽ പോരാ ഒരു മോണിറ്ററിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു പോലും, ഇരുണ്ട ചുറ്റിത്തിരിയുന്ന ഇരുവരും മേഖലകളിൽ ദൃശ്യമാകും ആയിരിക്കണം. "Gamma" പ്രദർശിപ്പിക്കുക ഫിൽറ്റർ ഈ വ്യവസ്ഥകൾ പ്രകാരം നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ രൂപം ധാരണ അനുവദിക്കുന്നു.

> **സൂചന**
> നിലവിലെ ഡിസ്പ്ലേ ഗാമാ, എന്നാൽ മാറ്റം ചിത്രം തന്നെ ഗാമ മാറ്റാൻ മാത്രമല്ല ആഗ്രഹിക്കുന്ന സാഹചര്യത്തിൽ, വിഭാഗം 5.7. "ലെവലുകൾ" ഒരു വിവരണം കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

5.8.5. അന്തരം

ചിത്രം 16.48. The "Contrast" dialog



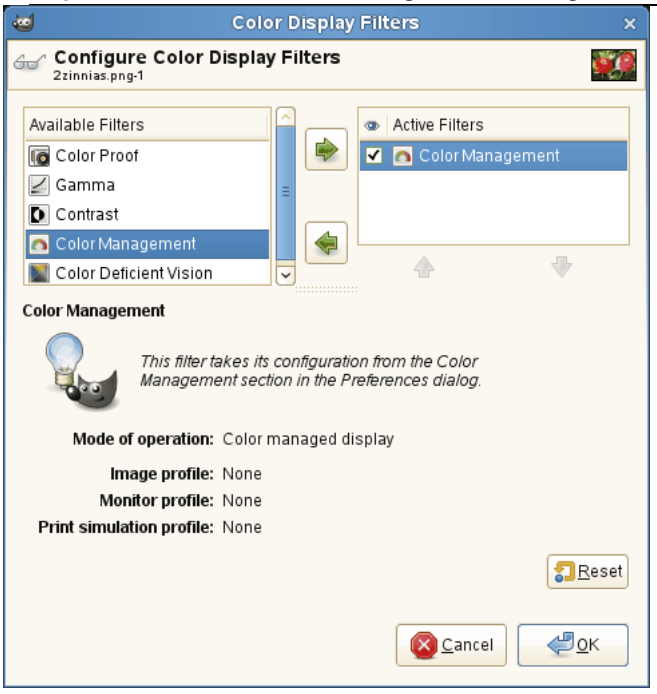
ഇവിടെ, ഞങ്ങൾ തിരികെ മെഡിക്കൽ പൊതുസഞ്ചയത്തിലായിത്തീരുന്നതാണ്. "Contrast Sensitivity" വിപരീതമാണ് ചെറുതായി വ്യത്യാസങ്ങൾ വേർതിരിച്ചറിയാൻ വിഷ്വൽ സിസ്റ്റം ശേഷി ആണ്. (അന്ധാഴം, അതോടൊപ്പം നശിപ്പിച്ച്, കാരണം പ്രമേഹം ഉദാഹരണത്തിന്,) തിമിരം ചില ആളുകളെ അല്ലെങ്കിൽ നശിച്ചുകൊണ്ടിരുന്നു (ഏത് ലെൻസ് റെറ്റിനയിൽ മേൽ വെളിച്ചം ചിതറിക്കയും സുതാര്യമല്ല പരലുകൾ ഉണ്ട് എന്നാണ്) എന്നാൽ സംവേദനക്ഷമത ഒരു കുറവ് ഉണ്ട്: ഉദാഹരണത്തിന്, ഡ്രസ്സ് പാടുകൾ വേർതിരിച്ചറിഞ്ഞുകൊണ്ടു ബുദ്ധിമുട്ടുകൾ തന്നെ.
ഈ വിഷയത്തിൽ താൽപ്പര്യമില്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് "contrast sensitivity" വെബ് ബ്രൗസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

5.8.5.1. ഓപ്ഷനുകൾ

Contrast Cycles
: "Contrast" അരിപ്പ, നിങ്ങൾ തിമിരം ബുദ്ധിമുട്ടുന്ന പോലെ കാണാൻ കഴിയും. നിങ്ങളുടെ മുത്തശ്ശിക്ക് നന്നായി കാണാൻ കഴിയും അങ്ങനെ ചിത്രത്തിന്റെ തീവ്രത വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ ഉണ്ടായേക്കാം. മിക്കപ്പോഴും, Contrast Cycles പരാമീറ്റർ മാത്രം വളരെ കുറഞ്ഞ മൂല്യങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കപ്പെട്ടിട്ടുണ്ട്. ഹയർ മൂല്യങ്ങൾ ഇവിടെ യു.എസ് താൽപ്പര്യം ഇല്ലാത്ത ഒരു വശത്ത് പ്രഭാവം സൃഷ്ടിക്കാൻ: നിങ്ങൾ 255 മുകളിൽ പ്രതല മൂല്യം വർദ്ധിച്ചാൽ, തീർക്കുന്ന നിറം ലഭ്യമാകുന്നു.

5.8.6. വർണ്ണ മാനേജ്മെന്റ്

ചിത്രം 16.49. The "Color Management" dialog



ഈ ഫിൽട്ടർ ഓരോ ചിത്രവും വിൻഡോ വേണ്ടി ജിമ്പ് നിറം മാനേജ്മെന്റ് പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ജിമ്പ് നിറം മാനേജ്മെന്റ് കുറിച്ച് കൂടുതലറിയാൻ, വിഭാഗം 1, "ജിമ്പ് കളർ മാനേജ്മെന്റ്" വായിക്കുക.

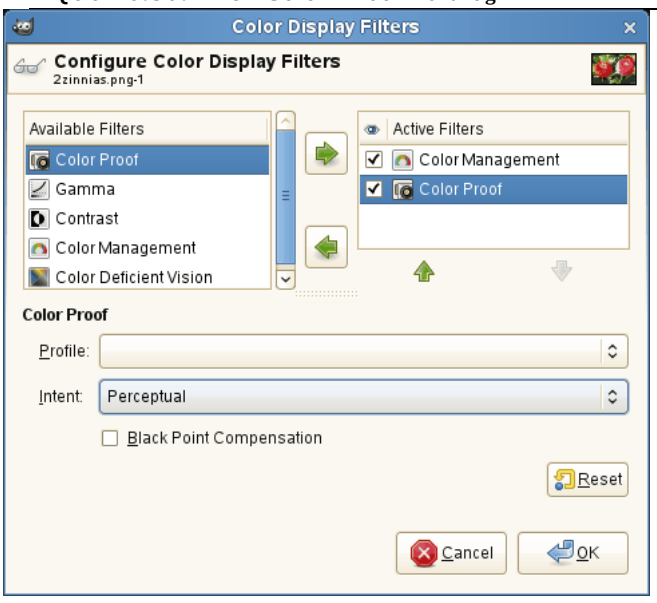
5.8.6.1. ഓപ്ഷനുകൾ

ജിമ്പ് നിറം മാനേജ്മെന്റ് എല്ലാ ഇഷ്ടാനുസൃതമാക്കുന്നതിനെക്കുറിച്ച് ജിമ്പ് മുൻഗണനകളിൽ ചെയ്യണമെന്ന. താങ്കൾക്ക് വിഭാഗം 1.14, "വർണ്ണ മാനേജ്മെന്റ്" കണ്ടെത്താൻ കഴിയും ഈ വിശദമായ വിവരങ്ങൾ.

5.8.7. വർണ്ണ രേഖകൾ

നിറങ്ങൾ പുനരുൽപ്പാദിപ്പിക്കുന്നതിനായുമുള്ള വിവിധ സിസ്റ്റങ്ങൾ നിറങ്ങള് അനന്തമായി പ്രതിനിധാനം കഴിയില്ല. വിവിധ സിസ്റ്റങ്ങളിൽ പ്രകൃതിയും തമ്മിലുള്ള പൊതുവായി പല നിറങ്ങൾ ഉണ്ട് പോലും, നിറങ്ങൾ ചില പോലെയായിരിക്കയില്ല. "gamut" ഒരു സിസ്റ്റം നിറം സ്ഥിതിചെയ്യുന്നത്. *Color Profiles* നിങ്ങൾ ഈ വ്യത്യാസങ്ങൾ പരിഹരിക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുക.
നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് പ്രിന്റ് മുമ്പ്, നിങ്ങൾ ഒരു പ്രൊഫൈൽ അപേക്ഷിക്കുന്ന താൽപ്പര്യപ്പെടുന്ന ഫലം ലഭിക്കും എങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് കാണാൻ ഉപയോഗപ്രദമാകും. "Color Proof" ഫിൽട്ടർ ഒരു കളർ പ്രൊഫൈൽ പ്രയോഗിച്ച ശേഷം എങ്ങനെ നിങ്ങളുടെ ചിത്രം നോക്കും കാണിക്കുന്നു.

ചിത്രം 16.50. The "Color Proof" dialog



5.8.7.1. The "Color Proof" options

Profile
: ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രിന്റർ നിറം കഴിവുകൾ പകർത്താനായി ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു നിറം പ്രൊഫൈൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു. ഉദ്ദേശിച്ച പ്രൊഫൈൽ ലിസ്റ്റിൽ കാണിക്കില്ല എങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഒരു ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത് അത് ചേർക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു വേണ്ടി. ഈ ലിസ്റ്റിൽ അവസാന എൻട്രി തിരഞ്ഞെടുത്ത് ചെയ്യാവുന്നതാണ്.

Intent
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ഉപകരണം ("are out of gamut") വഴി പുനർനിർമ്മിക്കാവുന്നതാണ് കഴിയില്ല നിറങ്ങൾ കൈകാര്യം ചെയ്യണമെന്നും എങ്ങനെ നിർണ്ണയിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന രീതി ആണ് തർജ്ജമ ഉദ്ദേശത്തോടെ, തിരഞ്ഞെടുക്കാം. വിവിധ റെൻഡറിംഗ് ഇൻഡന്റുകൾ ഗ്ലോസറി ??? വിശദമായി പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കുന്നു.

Black Point Compensation

ബ്ലാക്ക് പോയിന്റ് നഷ്ടപരിഹാരം അച്ചടിക്കുമ്പോൾ നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൻറെ ഇരുണ്ട നിറങ്ങൾ മെച്ചപ്പെട്ട representaion അനുവദിക്കുന്നു.

---

[1] ഗ്രീക്ക്: *proto*: ആദ്യം (RGB Color System നിറം): *an*: negation; *op*: കണ്ണ്, ദർശനം.

5.9. Show Selection

Show Selection കമാൻഡ് പ്രാപ്തമാക്കുന്നു ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ നിരക്കു ചുറ്റുമുള്ള അതിനെക്കുറിച്ച് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു. ഈ ലൈൻ പ്രദർശിപ്പിക്കുമ്പോൾ അപ്രാപ്തമാക്കിയാൽ പോലും, നിരക്കു ഇപ്പോഴും നിലവിലുണ്ട് ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക.
നിങ്ങൾ Image Window Appearance ഡയലോഗിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു സ്ഥിര സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

5.9.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → Show Selection,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Ctrl** + **T** ഉപയോഗിച്ച്.

5.10. Show Layer Boundary

Show Layer Boundary കമാൻഡ് പ്രാപ്തമാക്കുന്നു ഇമേജ് ജാലകത്തിൽ ഒരു പാളി ചുറ്റുന്ന മഞ്ഞ അതിനെക്കുറിച്ച് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു. പാളി ഇമേജ് വിൻഡോ ചെറുതാണ് വരുമ്പോൾ അതിനെക്കുറിച്ച് യഥാർത്ഥത്തിൽ മാത്രമേ കാണാനാകൂ. പാളി ഇമേജ് വിൻഡോ ആയി ഒരേ വലിപ്പം എപ്പോഴാണ്, പാളി അതിർത്തി ചിത്രം അതിർത്തിയിൽ മൂടപ്പെടാത്ത ആണ്.
നിങ്ങൾ Image Window Appearance ഡയലോഗിൽ പാളി ബൗണ്ടറിയിലേക്ക് സ്വതേ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

5.10.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → Show Layer Boundary.

5.11. Show Guides

Show Guides കമാൻഡ് പ്രാപ്തമാക്കുന്നു ഇമേജ് ജാലകത്തിൽ Guides പ്രദർശിപ്പിക്കുകയുണ്ടായതായി നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു.
നിങ്ങൾ Image Window Appearance ഡയലോഗിൽ ഗൈഡുകൾ സ്ഥിര സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

5.11.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → Show Guides,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Shift** + **Ctrl** + **T** ഉപയോഗിച്ച്.

5.12. Show Grid

Show Grid കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് പ്രാപ്തമാക്കും, ഗ്രിഡ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് പ്രവർത്തനരഹിതമാക്കാനാകും. അത് തയ്യാറാക്കാൻ ചെയ്യുമ്പോൾ, ഗ്രിഡ് ചിത്രം ഓവർലേകളും നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ചിത്രം ഘടകങ്ങൾ ച്ചുകൊണ്ട് ലേക്ക് സുഗമമാക്കുന്നു.
നിങ്ങൾ Image Window Appearance ഡയലോഗിൽ ഗ്രിഡ് സ്ഥിര സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

സൂചന

പുറമേ Configure Grid കമാൻഡും Snap to Grid കമാൻഡ് കാണുക.

5.12.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → Show Grid.

5.13. Show Sample Points

ഈ കമാൻഡ് പ്രാപ്തമാക്കുന്നു ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ സാമ്പിൾ പോയിന്റ് കാണിക്കുന്ന നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു. സാമ്പിൾ പോയിന്റുകൾ sample points dialog ലെ നാല് പിക്സൽ നിറം വിവരങ്ങൾക്ക് പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

5.13.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → Show Sample Points.

5.14. Snap to Guides

Snap to Guides കമാൻഡ് പ്രാപ്തമാക്കുന്നു ഗൈഡുകൾ സ്നാപ്പ് അപ്രാപ്തമാക്കുന്നു. എപ്പോൾ ഗൈഡുകളിലേക്കുള്ള സ്നാപ്പ് പ്രവർത്തനക്ഷമമാണ്, (Show Guides കാണുക) സജ്ജമാക്കാൻ ഗൈഡുകൾ ഏതാണ്ട് കാന്തിക തോന്നും; നിങ്ങൾ ഒരു പാളി അല്ലെങ്കിൽ സെലക്ഷനും നീക്കുമ്പോൾ, വഴികാട്ടികൾ അതു ആസന്നമാവുമ്പോൾ അത് വലിക്കുക തോന്നുന്നില്ല. ഈ ചിത്രം മൂലകങ്ങളുടെ കൃത്യതയാർന്ന പ്ലേസ്മെന്റിനായി ബൃഹത്തായ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

5.14.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → Snap to Guides.

5.15. Snap to Grid

Snap to Grid കമാൻഡ് പ്രാപ്തരാക്കുകയും ഗ്രിഡിലേക്ക് സ്നാപ്പ് അപ്രാപ്തമാക്കുന്നു. എപ്പോഴാണ് ഗ്രിഡിലേക്ക് സ്നാപ്പ് പ്രവർത്തനക്ഷമമാണ്, (Show Grid കാണുക) സജ്ജമാക്കാൻ ഗ്രിഡ് ഏതാണ്ട് കാന്തിക തോന്നും; നിങ്ങൾ ഒരു പാളി അല്ലെങ്കിൽ സെലക്ഷനും നീക്കുമ്പോൾ, ഗ്രിഡ് പോയിന്റുകൾ ആസന്നമാവുമ്പോൾ അത് വലിക്കുക തോന്നുന്നില്ല. ഈ ചിത്രം മൂലകങ്ങളുടെ കൃത്യതയാർന്ന പ്ലേസ്മെന്റിനായി ബൃഹത്തായ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

5.15.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → Snap to Grid.

5.16. Snap to Canvas

ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കി, നിങ്ങൾ ഒരു നിര അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പാളി നീക്കാൻ അവരത് ആസന്നമാവുമ്പോൾ കാൻവാസ് വേണമങ്കിലും പിൻമാറുമെന്ന് ദൃശ്യമാകും. ഈ ചിത്രം മൂലകങ്ങളുടെ കൃത്യതയാർന്ന പ്ലേസ്മെന്റ് ഉപയോഗപ്രദമാണ്.

> **കുറിപ്പ്**
> ചിത്രം പോലെ ക്യാൻവാസ് ഉണ്ട്, ഒരേ വലിപ്പം: കാൻവാസ് വേണമങ്കിലും സാധാരണയായി ഇമേജ് അറ്റങ്ങൾ കലർത്തിയ ചെയ്യുന്നു. എന്നാൽ നിങ്ങൾ Image → Canvas Size ൽ ക്യാൻവാസ് വലിപ്പം മാറ്റാൻ കഴിയും.

5.16.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → Snap to Canvas.

5.17. Snap to Active Path

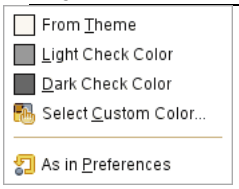
ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കി, നിങ്ങൾ ഒരു നിര അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പാളി നീക്കാൻ അവരത് ആസന്നമാവുമ്പോൾ സജീവ പാതയുടെ അടുത്ത ആങ്കർ പോയിന്റ് വലിക്കുക തോന്നുന്നില്ല. ഈ ചിത്രം മൂലകങ്ങളുടെ കൃത്യതയാർന്ന പ്ലേസ്മെന്റ് ഉപയോഗപ്രദമാണ്.

5.17.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → Snap to Path.

5.18. Padding Color

ചിത്രം 16.51. Contents of the "Padding Color" submenu



നിങ്ങൾ Padding Color കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ചുറ്റുമുള്ള ക്യാൻവാസ് നിറം മാറ്റാൻ കഴിയും. ക്യാൻവാസ് ചിത്രം സ്ഥിതിചെയ്യുന്നത് ഉപരിതലം. അത് ചിത്രത്തിന്റെ വിൻഡോയിൽ ഇമേജ് ചുറ്റും ഒരു ഫ്രെയിം പോലെ കാണപ്പെടുന്നു. പാഡിംഗോട് നിറം ഇമേജ് ഏതെങ്കിലും പ്രഭാവം ഇല്ല ഇത്, സ്വകാര്യ മുൻഗണന വെറും ഒരു കാര്യം. ഈ വർണ്ണം നൽകുക പ്രയോഗം നിറം സമാനമല്ലാത്ത ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക.

5.18.1. Activating the submenu

- You can access this submenu from the image menubar through View → Padding Color.

5.18.2. "Padding Color" Options

From Theme
: Preferences Theme നിർവചിച്ച തീം നിറം ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Light/Dark Check Color
: Preferences Display നിർവചിക്കുന്നത് ഏത് സുതാര്യത പ്രതിനിധീകരിച്ച് ചെക്ക് ഉപയോഗിക്കപ്പെടുന്നു.

Select Custom Color
: നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കൂ അനുവദിക്കുന്നതിന് കളർ സെലക്ടർ വിൻഡോ തുറക്കുന്നു.

As in Preferences
: Image Window Appearance തിരഞ്ഞെടുത്ത നിറം ഉപയോഗിക്കുന്നു.

5.19. Show Menubar

Show Menubar കമാൻഡ് പ്രാപ്തരാക്കുകയും മെനുബാർ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ full-screen mode പ്രവര്ത്തിക്കുന്നയാളാണെങ്കില് അത് അപ്രാപ്തമാക്കാൻ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു. മെനുബാർ പ്രദർശിപ്പിക്കില്ല, നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ മെനുബാർ എൻട്രികൾ ആക്സസ് വലത് ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം.
നിങ്ങൾ Image Window Appearance ഡയലോഗിൽ മെനുബാർ സ്ഥിര സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

5.19.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → Show Menubar.

5.20. Show Rulers

Show Rulers കമാൻഡ് പ്രാപ്തരാക്കുകയും ഭരണാധികാരികൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ full-screen mode പ്രവര്ത്തിക്കുന്നയാളാണെങ്കില് അതു അവരെ അപ്രാപ്തമാക്കാൻ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.
നിങ്ങൾ Image Window Appearance ഡയലോഗിൽ ഭരണാധികാരികൾ സ്ഥിര സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

5.20.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → Show Rulers,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Shift** + **Ctrl** + **R** ഉപയോഗിച്ച്.

5.21. Show Scrollbars

Show Scrollbars കമാൻഡ് പ്രാപ്തരാക്കുകയും സ്ക്രോൾബാറുകൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ full-screen mode പ്രവര്ത്തിക്കുന്നയാളാണെങ്കില് അതു അവരെ അപ്രാപ്തമാക്കാൻ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.
നിങ്ങൾ Image Window Appearance ഡയലോഗിൽ സ്ക്രോൾബാറുകൾ സ്ഥിര സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

5.21.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → Show Scrollbars.

5.22. Show Statusbar

Show Statusbar കമാൻഡ് പ്രാപ്തമാക്കുന്നു സ്റ്റാറ്റസ് ബാർ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ full-screen mode പ്രവർത്തിക്കുമ്പോൾ അത് അത് ഡിസേബിൾ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.
നിങ്ങൾ Image Window Appearance ഡയലോഗിൽ സ്റ്റാറ്റസ് ബാറിൽ സ്ഥിര സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

5.22.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through View → Show Statusbar.

6. "Image" മെനു

6.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.52. The Contents of the "Image" Menu

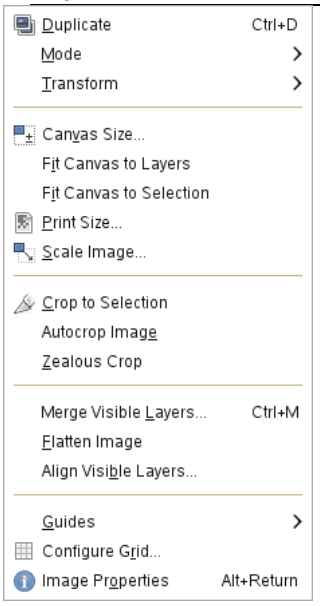


Image മെനു ചില വിധത്തിൽ ചിത്രം മുഴുവനായും ഉപയോഗിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ ബാധിക്കുന്ന കമാൻഡുകൾ, വെറും സജീവ പാളി അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രം മറ്റെന്തെങ്കിലും പ്രത്യേക ഭാഗം അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> ഇവിടെ വിവരിച്ച കമാൻഡുകൾ പുറമെ നിങ്ങൾക്ക് മെനുവിൽ മറ്റ് എൻട്രികൾ കണ്ടെത്താം. അവർ GIMP സ്വയം ഭാഗമല്ല എന്നാൽ വിപുലീകരണങ്ങൾ (പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ) ചേർത്തത്. അതിന്റെ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ പരാമർശിച്ചുകൊണ്ടാണ് ഒരു പ്ലഗ്ഇന്നിന്റെ പ്രവർത്തനക്ഷമത വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

6.2. Duplicate

Duplicate കമാൻഡ് അതിന്റെ പാളികൾ ചാനലുകളും പാതകൾ എല്ലാ ഏത് നിലവിലെ കൃത്യമായ പകർപ്പാണ് ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു. GIMP ക്ലിപ്ബോർഡും ചരിത്രം ബാധകമാകില്ല.

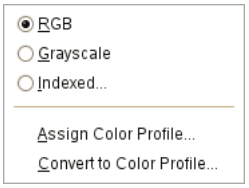
> **കുറിപ്പ്**
> ഈ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പുതിയ കാഴ്ച ഒരു ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ് ചിത്രം തെറ്റിദ്ധരിക്കാതിരിക്കുക. ഒരു View → New View, എല്ലാ മാറ്റങ്ങളും യഥാർത്ഥ ചിത്രം കടന്നു ചെയ്യുന്നു.

6.2.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Image → Duplicate,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Ctrl** + **D** ഉപയോഗിച്ച്.

6.3. മോഡ്

ചിത്രം 16.53. The "Mode" submenu of the "Image" menu



Mode ഉപമെനുവുണ്ട് ചിത്രത്തിൽ നിറം മോഡ് മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്ന ആജ്ഞകൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു. മൂന്നു രൂപങ്ങൾ ഉണ്ട്.

6.3.1. Activating the Submenu

- You can access this submenu from the image menubar through Image → Mode.

6.3.2. The Contents of the "Mode" Submenu

- RGB
- Greyscale
- ഇൻഡെക്സ്
- നിർണ്ണയിക്കുക കളർ പ്രൊഫൈൽ (Color management കാണുക)
- (Color management കാണുക) വർണ്ണ പ്രൊഫൈൽ പരിവർത്തനം

6.4. RGB mode

RGB കമാൻഡ് ആർജിബി മോഡിലേക്ക് നിങ്ങളുടെ ചിത്രം മാറ്റപ്പെടുന്നു. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് ഗ്ലോസറിയിൽ RGB വിവരണം കാണുക. സാധാരണ, ഈ മോഡിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു സ്ക്രീനിലേക്ക് നന്നായി ചേർച്ചപ്പെടുത്തുകയാണ് ഏത്. ഇത് ഗ്രേസ്കെയിൽ അല്ലെങ്കിൽ ഇൻഡെക്സ്ഡ് മോഡ് ഒരു ആർജിബി ചിത്രം പരിവർത്തനം സാധ്യമാണ്, പക്ഷേ ശ്രദ്ധിക്കുക: നിങ്ങൾ ചിത്രം സംരക്ഷിച്ചു ചെയ്തുകഴിഞ്ഞാൽ, ഇനി ആർജിബി നിറങ്ങൾ, അതുവഴി നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് പ്രവർത്തിക്കും എന്നോർക്കുക വീണ്ടെടുക്കാനും കഴിയും.

6.4.1. Activating the command

- You can access this command from the image menu bar through Image → Mode → RGB.

6.5. Grayscale mode

താങ്കൾക്ക് 0 255 (കറുത്ത) (വെള്ള), ചാര 256 തലങ്ങളിൽ ഉപയോഗിച്ച് ഗ്രേസ്കെയിൽ നിങ്ങളുടെ ചിത്രം പരിവർത്തനം Grayscale കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാം.

6.5.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Image → Mode → Grayscale.

6.6. Indexed mode

Indexed കമാൻഡ് ഇൻഡെക്സ്ഡ് മോഡിലേക്ക് നിങ്ങളുടെ ചിത്രം മാറ്റപ്പെടുന്നു. സൂചികയിലാക്കിയത് കളർ മോഡ് കുറിച്ച് കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് ഗ്ലോസറിയിൽ indexed colors കാണുക.

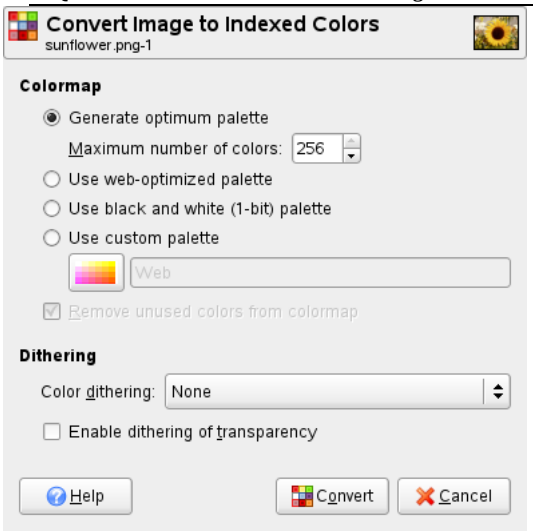
6.6.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Image → Mode → Indexed.

6.6.2. The "Convert Image to Indexed Colors" dialog

Indexed കമാൻഡ് Convert Image to Indexed Colors ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു.

ചിത്രം 16.54. The "Convert Image to Indexed Colors" dialog



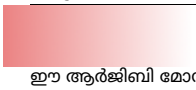
Colormap Options

- Generate optimum palette: ഈ ഓപ്ഷൻ 256 നിറങ്ങൾ (ക്ലാസിക് GIF ഫോർമാറ്റിൽ) ഒരു സ്ഥിര പരമാവധി എണ്ണം സാധ്യതയുള്ള ഏറ്റവും മികച്ച പാലറ്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ഈ മിനുസമുള്ള സംക്രമണങ്ങളിൽ അനാവശ്യ ഇഫക്റ്റുകൾ (കളർ പരിചയവുമായാണ്) സൃഷ്ടിക്കാൻ നേരമ്ം ഈ *Maximum Number of Colors* കുറയ്ക്കാൻ കഴിയും. എന്നിരുന്നാലും വി.എസിന്റെ ഉപയോഗിച്ച് ആവശ്യമില്ലാത്ത ഇഫക്റ്റുകൾ കുറഞ്ഞേക്കും കഴിഞ്ഞേക്കാം.
- Use web-optimized palette: വെബ് അനുരൂപമാക്കിയിരിക്കുന്നു ഒരു പാലറ്റ് ഉപയോഗിക്കുക.
- Use black and white (1-bit) palette: ഈ ഓപ്ഷൻ മാത്രമാണ് രണ്ട് നിറങ്ങൾ, കറുപ്പും വെളുപ്പും ഉപയോഗിയ്ക്കുന്നു ഒരു ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു.
- Use custom palette: ഈ ബട്ടൺ ലിസ്റ്റിൽ നിന്ന് ഒരു കസ്റ്റം പാലറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു. നിറങ്ങൾ എണ്ണം ഓരോ പാലറ്റ് വേണ്ടി തെളിവാണ്. "Web" പാലറ്റ്, 216 നിറങ്ങൾ, "web- safe" പാലറ്റ് ആണ്. ഇത് യഥാർത്ഥത്തിൽ Mac, PC രണ്ടും ഒരേ നോക്കും നിറങ്ങൾ നൽകുന്നതിന് നെറ്റ്സ്കേപ്പ് സൃഷ്ടിച്ചിരിക്കുന്നു, Internet Explorer 3 നേടാനായത്. പതിപ്പ് 4 മുതൽ, MSIE ഒരു 212 വർണ്ണ പാലറ്റ് കൈകാര്യം. എല്ലാ പ്ലാറ്റ്ഫോമുകളിലും തമ്മിലുള്ള നിറം ഒരളവിൽ പ്രശ്നം ഇതുവരെ പരിഹരിച്ചതായി ഇതുവരെയും അതു ആയിരിക്കും ഒരുപക്ഷേ ഒരിക്കലും. ഒരു വെബ് പേജ് ഡിസൈനിംഗ് ചെയ്യുമ്പോൾ, മനസ്സിൽ രണ്ടു തത്ത്വങ്ങളും വേണം: ഒരു ലൈറ്റ് പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഇരുണ്ട പശ്ചാത്തലത്തിൽ അല്ലെങ്കിൽ കടും പാഠം വെളിച്ചം വാചകം ഉപയോഗിക്കുകയും വിവരങ്ങൾ കൈമാറുന്നതിന് നിറം ആശ്രയിക്കുന്നത് ഒരിക്കലും.
  നിങ്ങളുടെ ചിത്രം പല നിറങ്ങൾ ഇല്ലെങ്കിലോ പാലറ്റ് ചില നിറങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കരുത്. Remove unused colors from final palette ഓപ്ഷൻ എങ്കിൽ അവർ പാലറ്റ് നിന്നും നീക്കംചെയ്യും.

Dithering Options

ഗണമാണോയെന്നത് ചിത്രം 256 നിറങ്ങൾ കുറവോ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു മുതൽ, യഥാർത്ഥ ചിത്രം ചില നിറങ്ങൾ പാലറ്റ് ലഭ്യമാണ് വന്നേക്കാം. ഈ സൂക്ഷ്മമായ നിറം മാറ്റങ്ങൾ വേണം പ്രദേശങ്ങളുടെ ചില blotchy അല്ലെങ്കിൽ ഖര പാച്ചുകൾ കാരണമായേക്കാം. വി.എസിന്റെ ഓപ്ഷനുകൾ പാലറ്റ് ഓപ്ഷനുകൾ സൃഷ്ടിച്ച ആവശ്യമില്ലാത്ത ഇഫക്റ്റുകൾ തിരുത്താൻ ചെയ്യട്ടെ.
ഒരു വി.എസിന്റെ അരിപ്പ പകരം പാലറ്റ് ആകുന്നു സമാനമായ നിറങ്ങൾ പിക്സൽ ക്ലസ്റ്ററുകൾ ഉപയോഗിച്ച് പാലറ്റ് നിന്ന് കാണുന്നില്ലെങ്കിൽ ഒരു നിറം ഏകദേശം ശ്രമിക്കുന്നു. അകലെ നിന്നും നോക്കുമ്പോൾ, ഈ പിക്സൽ ഒരു പുതിയ നിറം തോന്നിപ്പോകും. dithering കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി സഭകള്ക്കുമറിയില്ല കാണുക. മൂന്ന് ഫിൽട്ടറുകൾ (പ്ലസ് "None") ലഭ്യമാണ്. ഒരു പ്രത്യേക അരിപ്പ ഫലമായാണ് നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൽ ആകും എന്തു പ്രവചിക്കാൻ സാധ്യമല്ല, അതിനാൽ നിങ്ങൾ എല്ലാ ശ്രമിക്കുക മികച്ച പ്രവർത്തിക്കുന്നു കാണാൻ വരും. "Positioned Color Dithering" അരിപ്പ നന്നായി ആനിമേഷനുകൾ ലേക്ക് ചേർച്ചപ്പെടുത്തുകയാണ്.

ചിത്രം 16.55. Example: full color, with no dithering

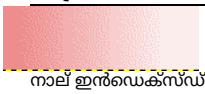


ഈ ആർജിബി മോഡിൽ ഒരു മിനുസമുള്ള സംക്രമണത്തോടൊപ്പം ഒരു ഉദാഹരണം ചിത്രം.

ചിത്രം 16.56. Example: four colors, with no dithering

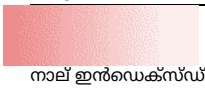
അതേ ചിത്രം, ആലസ്യം ഇല്ലാതെ, നാല് ഇൻഡെക്സ്ഡ് നിറങ്ങൾ രൂപാന്തരപ്പെടുന്നു ശേഷം.

ചിത്രം 16.57. Example: Floyd-Steinberg (normal)



നാല് ഇൻഡെക്സ്ഡ് നിറങ്ങൾക്കും "Floyd-Steinberg (normal) " വി.എസിന്റെ ഒരേ ചിത്രം.

ചിത്രം 16.58. Example: Floyd-Steinberg (reduced color bleeding)



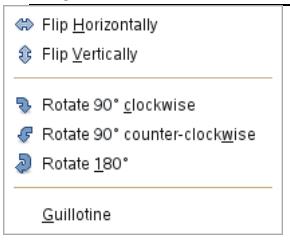
നാല് ഇൻഡെക്സ്ഡ് നിറങ്ങൾക്കും "Floyd-Steinberg (reduced color bleeding)" വി.എസിന്റെ ഒരേ ചിത്രം.

ഒരു GIF ചിത്രം ൽ സുതാര്യത 1 ബിറ്റ് എഴുതപ്പെട്ടിട്ടുണ്ട്: സുതാര്യമായ അല്ലെങ്കിൽ സുതാര്യമല്ല. ഭാഗിക സുതാര്യത മിഥ്യാബോധം നൽകാൻ, നിങ്ങൾ Enable dithering of transparency ഐച്ഛികം ഉപയോഗിക്കാം. എന്നാൽ Semi-flatten പ്ലഗ്-ഇൻ നിങ്ങൾക്ക് മെച്ചപ്പെട്ട ഫലങ്ങൾ നൽകും.

> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങൾ Colormap Dialog ഉപയോഗിച്ച് ഗണമാണോയെന്നത് ചിത്രം നിറം പാലറ്റ് എഡിറ്റുചെയ്യാനാകും.

6.7. Transform

ചിത്രം 16.59. The "Transform" submenu of the "Image" menu



Transform ഉപമെനുവുണ്ട് ഇനങ്ങൾ കറങ്ങുന്ന അല്ലെങ്കിൽ അതു കത്രിക്കൽ അതു ഒന്നല്ല ചിത്രം മാറുന്നു.

6.7.1. Activating the Submenu

- You can access this submenu from the image menubar through Image → Transform.

6.7.2. The Contents of the "Transform" Submenu

Transform ഉപമെനുവുണ്ട് കമാൻഡുകൾ ഉണ്ട്:

- Flip Horizontally; Flip Vertically
- Rotate 90° clockwise / counter-clockwise; Rotate 180°
- ഗില്ലറ്റിൻ

6.8. Flip Horizontally; Flip Vertically

നിങ്ങൾ ചിത്രം കൃത്യമായി, അല്ലെങ്കിൽ Flip Horizontally അല്ലെങ്കിൽ Flip Vertically ആജ്ഞകൾ ഉപയോഗിച്ച്, ഒരു കാർഡ് പോലെ തിരിഞ്ഞ് കഴിയും. ഈ കമാൻഡുകൾ മുഴുവൻ ചിത്രം പ്രവർത്തിക്കാം. ഒരു നിരക്കു കൃത്യമായി, Flip Tool ഉപയോഗിക്കുക. ഒരു പാളി കൃത്യമായി, Layer → Transform മെനു അല്ലെങ്കിൽ Flip Tool പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക.

6.8.1. Activate the Commands

- You can access the horizontal flip command from the image menubar through Image → Transform → Flip Horizontally.
- You can access the vertical flip command from the image menubar through Image → Transform → Flip Vertically.

6.9. റൊട്ടേഷൻ

നിങ്ങൾ Image മെനുവിന്റെ Transform സബ്മെനു ന് റൊട്ടേഷൻ ആജ്ഞകൾ ഉപയോഗിച്ച്, ഇമേജ് 90 ° ഘടികാരദിശയിൽ അല്ലെങ്കിൽ എതിർഘടികാരദിശയിൽ തിരിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ അതു 180 ° തിരിക്കുകയോ കഴിയും. ഈ കമാൻഡുകൾ അർദ്ധകായ ലാൻഡ്സ്കേപ്പ് ഓറിയന്റേഷൻ മാറാൻ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. അവർ മുഴുവൻ ചിത്രം പ്രവർത്തിക്കാം. നിങ്ങൾ മറ്റൊരു കോണിൽ ചിത്രം തിരിക്കുന്നതിന് ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഒരു നിര തിരിക്കുന്നതിനോ ഒരു പാളി തിരിക്കുന്നതിന് എങ്കിൽ Rotate Tool ഉപയോഗിക്കുക. നിങ്ങൾക്ക് Layer Transform മെനു ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പാളി തിരിക്കാനോ കഴിയും.

6.9.1. Activate the Commands

നിങ്ങൾ വഴി ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് ഈ മൂന്നു കമാൻഡുകൾ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും

- Image → Transform → Rotate 90 degrees CW,
- Image → Transform → Rotate 90 degrees CCW ആൻഡ്
- Image → Transform → Rotate 180°.

6.10. ഗില്ലറ്റിൻ

Guillotine കമാൻഡ് കഷണങ്ങൾ അപ്പ് നിലവിലെ ചിത്രം, ചിത്രം ഗൈഡുകൾ അടിസ്ഥാനമാക്കി. ഓരോ ഗൈഡ് സഹിതം ചിത്രം ഒരു ഗില്ലറ്റിൻ (പേപ്പർ മുറിക്കുന്ന) ഉപയോഗിച്ചുള്ള ഒരു ഓഫീസിൽ പ്രമാണങ്ങൾ മുറിക്കൽ സമാനമായ മുറിവു കഷണങ്ങളായി നിന്നു പുതിയ ഇമേജുകൾ ഉണ്ടാക്കുന്നു. ഗൈഡുകൾ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക്, വിഭാഗം 2.2, “വഴികാട്ടി” കാണുക.

6.10.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Image → Transform → Guillotine.

6.11. കാൻവാസ് വലിപ്പം

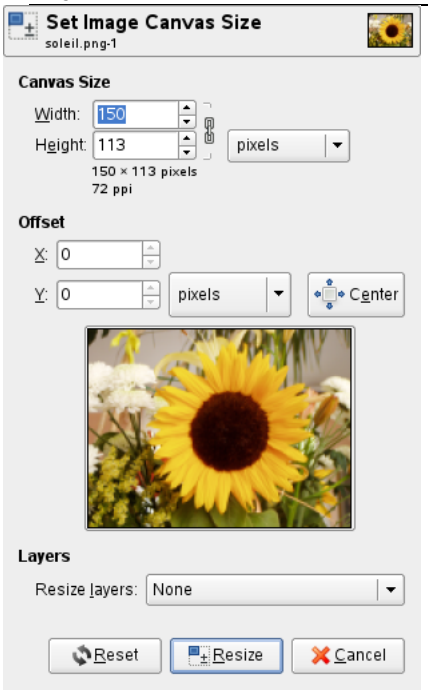
“canvas” ചിത്രം ദൃശ്യമായ ആണ്. സ്വതവേ ക്യാൻവാസ് വലിപ്പം പാളികൾ വലിപ്പം അവധികാലത്തിനായുള്ള. Canvas Size കമാൻഡ് വലുതാക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ ക്യാൻവാസ് വലിപ്പം കുറയ്ക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ, നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പക്ഷം പാളികൾ വലിപ്പം പരിഷ്കരിക്കാനും കഴിയും. നിങ്ങൾ ക്യാൻവാസ് വിശാലമാക്കുമ്പോൾ, ഇമേജിൽ ഉള്ളടക്കം ചുറ്റും ഇടം. നിങ്ങൾ അത് കുറയ്ക്കാൻ ചെയ്യുമ്പോൾ, ദൃശ്യമായ വലുപ്പം എന്നാൽ പാളികൾ ഇപ്പോഴും ക്യാൻവാസ് അതിർത്തിയിൽ അപ്പുറം ദീർഘിപ്പിക്കും.
നിങ്ങൾ ക്യാൻവാസ് വലിപ്പം കുറയ്ക്കാനും, പുതിയ ക്യാൻവാസ് പ്രിവ്യൂ ഒരു നേർത്ത നെഗറ്റീവ് അതിർത്തിയിൽ ചുറ്റും ലഭ്യമാകുന്നു. മൗസ് സൂചികയെ ഓടിക്കൊണ്ടിരുന്ന ക്രോസ്; ഈ ഫ്രെയിം നേരെ ഇമേജ് നീക്കാൻ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രാഗ്.

6.11.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Image → Canvas Size.

6.11.2. Description of the “Canvas Size” dialog

ചിത്രം 16.60. The “Canvas Size” dialog



കാൻവാസ് വലിപ്പം

Width; Height

നിങ്ങൾ Width ക്യാൻവാസ് എന്ന Height സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. സ്ഥിര യൂണിറ്റുകൾ ഉദാ പിക്സൽ പക്ഷേ വ്യത്യസ്ത യൂണിറ്റുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം, ശതമാനം, നിലവിലെ അളവുകളിലേക്ക് ആപേക്ഷിക പുതിയ അളവുകൾ സജ്ജീകരിക്കണമെങ്കിൽ. വീതിയും ഉയരവും വലത് ചെയിൻ തകർത്തു ചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, വീതിയും ഉയരവും പരസ്പരം ഒരേ താരതമ്യേന വലിപ്പമുള്ള പ്രമാണിച്ചു. ആ മറ്റൊരാളും ഒരു ഇതേ തുക മാറുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ മൂല്യങ്ങളിൽ ഒന്ന് മാറ്റാൻ എങ്കിൽ ആണ്. നിങ്ങൾ അത് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ചെയിൻ ലംഘിക്കുകയും, പ്രത്യേകമായി വീതിയും ഉയരവും സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

എന്തുതന്നെ നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന യൂണിറ്റുകൾ, പിക്സൽ വലുപ്പം, നിലവിലെ ചിത്രം കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ എപ്പോഴും *Width* ആൻഡ് *Height* നിലങ്ങളും ചുവടെ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ Canvas Size ഡയലോഗിൽ റെസലൂഷൻ മാറ്റാൻ കഴിയില്ല; അത് ചെയ്യാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ, Print Size dialog ഉപയോഗിക്കുക.

ഓഫ്സെറ്റ്

Offset മൂല്യങ്ങൾ കാൻവാസിൽ ചിത്രം (ചിത്രം, സജീവ പാളി) സ്ഥാപിക്കുക ഉപയോഗിക്കുന്നു. വലുപ്പമുള്ള ഡയലോഗ് ജാലകത്തിന്റെ പ്രിവ്യൂ ക്യാൻവാസ് ഉള്ളടക്കങ്ങൾ കാണാൻ കഴിയും. ക്യാൻവാസ് ചിത്രം ചെറുതാണ് ചെയ്യുമ്പോൾ, പ്രിവ്യൂ വിൻഡോ നേർത്ത നെഗറ്റീവ് അതിർത്തിയിൽ ഒരു ഫ്രെയിം അത് കാണിക്കുന്നു.

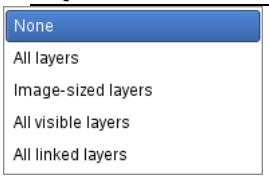
എക്സ്; പിന്നെ

X ആൻഡ് Y ക്യാൻവാസ് മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ ആപേക്ഷിക ചിത്രം മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ കോർഡിനേറ്റുകൾ വ്യക്തമാക്കുക. ക്യാൻവാസ് ചിത്രം ചെറുതാണ് അവർ നെഗറ്റീവ്. PLACEHOLDER,-103828: വ്യത്യസ്ത വഴികൾ (തീർച്ചയായും, നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ കാൻവാസ് അതിരുകൾ കവിയരുത്) ഇമേജ് പതിക്കാൻ കഴിയും

പാളികൾ

ജിമ്പ്-2.4 പതിപ്പ് മുമ്പ്, "Canvas Size" പാളി വലുപ്പം യാതൊരു സ്വാധീനവും. അതു മാറ്റാൻ, നിങ്ങൾ Layer Boundary Size കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാൻ ഉണ്ടായിരുന്നു. "Layers" ഐച്ഛികം ഇപ്പോൾ എങ്ങനെ ഒരുപക്ഷേ, പാളികൾ വലുപ്പം ചെയ്യും വ്യക്തമാക്കാൻ നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുന്നു. ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റ് നിരവധി സാധ്യതകൾ പ്രദാനം:

ചിത്രം 16.61. The Resize layers list



- None: സ്ഥിര ഓപ്ഷൻ. ഇല്ല പാളി വലുപ്പം, മാത്രമല്ല ക്യാൻവാസ് ആണ്.
- All Layers: എല്ലാ പാളികളും ക്യാൻവാസ് വലിപ്പം വലുപ്പം ചെയ്യുന്നു.
- Image-sized layers: മാത്രമേ ഇമേജ് അതേ വലിപ്പമുള്ള പാളികൾ ക്യാൻവാസ് വലുപ്പം വലുപ്പത്തിലാണെന്ന്.
- All visible layers: മാത്രം കാണാവുന്ന പാളികൾ ഒരു ഐക്കൺ അടയാളപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള, ലെയർ ഡയലോഗിൽ, ക്യാൻവാസ് വലുപ്പം വലുപ്പത്തിലാണെന്ന്.
- All linked layers: ലെയർ ഡയലോഗ് ഒരു അടയാളപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള മാത്രം ലിങ്ക്ഡ് പാളികൾ, ക്യാൻവാസ് വലുപ്പം വലുപ്പത്തിലാണെന്ന്.

കേന്ദ്രം

Center ബട്ടൺ നിങ്ങൾ കാൻവാസിൽ ചിത്രം മധ്യഭാഗത്താക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ കേന്ദ്രം ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഓഫ്സെറ്റ് മൂല്യങ്ങൾ സ്വയം കണക്കാക്കി ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

കുറിപ്പ്

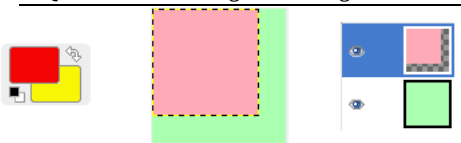
നിങ്ങൾ Resize ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ക്യാൻവാസ് വലുപ്പം, പക്ഷേ പിക്സൽ വിവരങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ ഡ്രോയിംഗ് സ്കെയിൽ മാറ്റമില്ല ആകുന്നു.

നിങ്ങൾ അതിന്റെ വലിപ്പം മാറ്റി മുമ്പ് ചിത്രത്തിന്റെ പാളികൾ ക്യാൻവാസ് അതിരുകളെ കഴിയാത്തതു, അത് വ്യാപ്തിയിൽ ചേർത്തതാണ് ആ ക്യാൻവാസ് ഭാഗത്തുനിന്നു പാളികളില്ല. അതുകൊണ്ടു, ക്യാൻവാസ് ഈ ഭാഗം സുതാര്യമായ ഒരു ശൂരനാടിന് പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് പ്രദർശിപ്പിക്കും, അതു ഉടനടി പെയിന്റിംഗിന് ലഭ്യമല്ല. നിങ്ങൾ flatten നിങ്ങൾ കൃത്യമായി ക്യാൻവാസ് പാകമാകുന്ന ഒരൊറ്റ പാളി ഒരു ചിത്രം ലഭിക്കും അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ മറ്റെന്തെങ്കിലും പാളികൾ മാറ്റുന്നതിൽ ഇല്ലാതെ സജീവ പാളി വലുപ്പം Layer to Image Size കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാം

സാഹചര്യത്തിൽ ചിത്രം, ഒന്നുകില്. നിങ്ങൾക്ക് ഒരു പുതിയ ലയർ ഉണ്ടാക്കുക നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പശ്ചാത്തലവും പൂരിപ്പിക്കാൻ കഴിയും. അതിലൂടെ, നിങ്ങൾ ഒരു ഡിജിറ്റൽ "passe-partout" (ഗ്ലാസ് ഒരു തരത്തിലുള്ള ഒരു ഫോട്ടോഗ്രാഫിൽ വഴുതുന്നു വേണ്ടി ഒരു നീക്കം തിരികെ മൌണ്ട്) സൃഷ്ടിക്കുക.

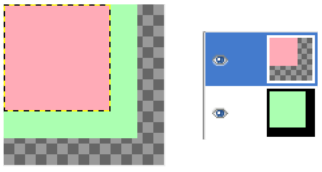
6.11.3. Example

ചിത്രം 16.62. Original image



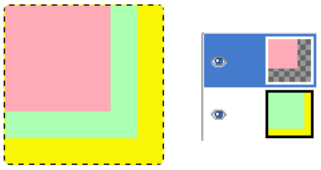
നാം ഒരേ വലിപ്പം ഒരു സ്ഥിര ക്യാൻവാസ് നിർവചിക്കുന്ന 100x100 പിക്സൽ ഒരു പച്ച പശ്ചാത്തല പാളി ആരംഭിച്ചു. പിന്നീട് ഞങ്ങൾ ഒരു പുതിയ ചുവന്ന പാളി 80x80 പിക്സലുകൾ ചേർത്തു. സജീവ പാളി പരിധികൾ ഒരു കറുപ്പും മഞ്ഞയും അതിനെക്കുറിച്ച് ഉപയോഗിച്ച് അടയാളപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു. ചുവന്ന പാളി പൂർണ്ണമായും ക്യാൻവാസ് പൂരിപ്പിക്കുക ഇല്ല: ആളൊഴിഞ്ഞ ഭാഗം സുതാര്യമാണ്. പണിസഞ്ചിയിൽ പശ്ചാത്തല നിറം മഞ്ഞ ആണ്.

ചിത്രം 16.63. കാൻവാസ് വികസിക്കും (പാളികൾ മാറ്റമില്ല)



ക്യാൻവാസ് 120x120 പിക്സൽ വിശാലമാകുന്നു ചെയ്തു. പാളികൾ വലുപ്പം മാറ്റമില്ലാതെ തുടർന്നു. ക്യാൻവാസു ആളൊഴിഞ്ഞ ഭാഗം സുതാര്യമാണ്.

ചിത്രം 16.64. കാൻവാസ് വികസിക്കും (എല്ലാ പാളികൾ മാറ്റി)



ക്യാൻവാസ് 120x120 പിക്സൽ വിശാലമാകുന്നു ചെയ്തു. എല്ലാ പാളികൾ ക്യാൻവാസ് വലുപ്പം വിശാലമായിരിക്കുന്നു ചെയ്തിരിക്കുന്നു. undrawn ഭാഗം പച്ച പശ്ചാത്തല പാളിയായി ചുവന്ന പാളി, മഞ്ഞ (പണിസഞ്ചി പശ്ചാത്തലത്തിൽ കളർ) ൽ സുതാര്യമാണ്.

6.11.4. ഉപകാരപ്രദമായ കാൻവാസ് വലിപ്പം എന്താണ്?

You may want to add some stuff around your image: enlarge canvas size, add a new layer that will have the same size as the new canvas and then paint this new layer. That's the converse of cropping.
You can also use this command to crop an image:

ചിത്രം 16.65. Resizing canvas

അളവുകൾ അൺലിങ്കുചെയ്യുന്നതിനുള്ള അടുത്ത വീതി ചങ്ങല ഉയരവും എൻട്രികൾ ക്ലിക്കുചെയ്യുക. ഈ തലങ്ങളും പരിഷ്ക്കരിക്കുന്നതും ക്യാൻവാസ് നേരെ ചിത്രം നീക്കി, വിചാരണ, പിശകിന്, നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചിത്രത്തിൻറെ ഭാഗത്ത് മുറിക്കാൻ കഴിയും. വലിപ്പംമാറ്റുന്നത് ബട്ടണിൽ കേന്ദ്രം ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് തുടർന്ന്.

ചിത്രം 16.66. Cropped image

> **കുറിപ്പ്**
> Crop tool ഉപയോഗിക്കാൻ എളുപ്പം.

6.12. Fit Canvas to Layers

Fit Canvas to Layers കമാൻഡ് ചിത്രം ഏറ്റവും വലിയ പാളി, വീതിയും ഉയരവും ലെ വലിപ്പം ക്യാൻവാസ് വലിപ്പം അനുയോജ്യമാകുന്നു.
സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഇമേജ് തുറക്കുമ്പോൾ, ക്യാൻവാസ് വലുപ്പം ഇമേജ് വലുപ്പം നിർവചിക്കപ്പെടും നിങ്ങൾ പുതിയ പാളികൾ ചേർക്കുക എങ്കിൽ മാറ്റമില്ലാതെ നിലനിൽക്കുന്നു ആണ്. നിങ്ങൾ ക്യാൻവാസ് വലുതാണ് ഒരു പാളി ചേർക്കുകയാണെങ്കിൽ, ക്യാൻവാസ് പരിമിതിയുള്ളവനായിരുന്നതെങ്കിൽ മാത്രം പ്രദേശത്തെ ദൃശ്യമാകും. മുഴുവൻ പാളി കാണിക്കുന്നതിനുള്ള, ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക.

6.12.1. Activate the command

- You can access this command from the image menubar through Image → Fit Canvas to Layers.

6.13. Fit Canvas to Selection

Fit Canvas to Selection കമാൻഡ് വീതിയും ഉയരവും ൽ നിരക്കു വലിപ്പം ക്യാൻവാസ് വലിപ്പം അനുയോജ്യമാകുന്നു.

6.13.1. Activate the command

- You can access this command from the image menubar through Image → Fit Canvas to Selection.

6.14. പ്രിന്റ് വലിപ്പം

നിങ്ങൾ *dimensions of a printed image* അതിന്റെ *resolution* മാറ്റാൻ Print Size ഡയലോഗ് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. ഈ കമാൻഡ് ഇമേജിൽ പിക്സലുകളുടെ എണ്ണം മാറ്റാൻ ഇല്ല അത് ചിത്രത്തിന്റെ റീസാമ്പിൾ ഇല്ല. (അത് റീസാമ്പിൾ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം മാറ്റണമെങ്കിൽ, Scale Image കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക.)

6.14.1. Activating the Dialog

- You can access this dialog from the image menubar through Image → Print Size.

6.14.2. Options in the "Print Size" Dialog

ചിത്രം 16.67. The "Print Size" dialog

The output resolution determines the number of pixels used per unit length for the printed image. Do not confuse the output resolution with the printer's resolution, which is a printer feature and expressed in dpi (dots per inch); several dots are used to print a pixel.
ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുമ്പോൾ, പെട്ടികളിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ചിത്രം യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ ചിത്രം ആണ്. നിങ്ങൾക്ക് ഔട്ട്പുട്ട് ചിത്രം വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ എങ്കിൽ അച്ചടിച്ച പേജ് കൂടുതൽ പിക്സൽ നീളം യൂണിറ്റ് ഉപയോഗിക്കുന്ന ശേഷം, ചെറിയ ആയിരിക്കും. അതുപോലെ, ഒരേ കാരണത്താൽ, ഇമേജ് വലിപ്പംമാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക ചിത്രം മാറ്റം.
അച്ചടിച്ച പേജിന്റെ മൂര്ച്ച വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ ചിത്രം ഫലങ്ങളിൽ വർദ്ധിക്കുന്നത്. യാതൊരു പിക്സൽ (ആരും ഇമേജ് വിവരങ്ങൾ) നീക്കം സ്ഥിതിക്ക് ഇത് അത് ഞെട്ടിപ്പോകും ഇമേജ് വലുപ്പം കുറച്ചുകൊണ്ട് നിന്ന് തികച്ചും വ്യത്യസ്തമാണ്.

Width; Height
ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകൾ ഉപയോഗിച്ച് അച്ചടി വീതിയും ഉയരവും സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ഡ്രോപ്പ്ഡൗൺ ലിസ്റ്റിൽ നിന്ന് ഈ മൂല്യങ്ങൾ വേണ്ടി യൂണിറ്റുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.
ഉടൻ വീതി അല്ലെങ്കിൽ ഉയരം മാറ്റാൻ പോലെ എക്സ് ഒപ്പം / അല്ലെങ്കിൽ Y നൽകുന്ന മൂല്യങ്ങൾ സ്വയം അതിനനുസരിച്ച് മാറ്റുക. രണ്ടു റെസലൂഷൻ മൂല്യങ്ങൾ ലിങ്ക്ഡ് നിലനില്ക്കുന്നു എങ്കിൽ ചിത്രത്തിന്റെ ഉയരം വീതിയുടെ ബന്ധവും സ്വയം പരിപാലിക്കുന്നത്. നിങ്ങൾ സ്വതന്ത്രമായി പരസ്പരം ഈ മൂല്യങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ, കേവലം ലിങ്ക് തകർക്കാൻ ചെയിൻ ചിഹ്നം ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

X resolution; Y resolution
നിങ്ങൾ എന്നു അതിൽ പിക്സലുകളുടെ എണ്ണം ചിത്രത്തിന്റെ ഫിസിക്കൽ വലിപ്പം, നിന്ന് അച്ചടിച്ച വീതിയും ഉയരവും കണക്കുകൂട്ടാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ചിത്രം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.
ഈ ചിത്രം മൂല്യങ്ങൾ മാറ്റാൻ ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകൾ ഉപയോഗിക്കുക. അവർ തങ്ങളുടെ ബന്ധം നിരന്തരമായ നിലനിർത്താൻ ലിങ്കുചെയ്യാനാകൂ. രണ്ട് ബോക്സുകൾ തമ്മിലുള്ള അടച്ച ചെയിൻ ചിഹ്നം മൂല്യങ്ങൾ ഒരുമിച്ചു പോകുന്നു സൂചിപ്പിക്കുന്നു. ചെയിന് ചിഹ്നം ക്ലിക്കുചെയ്ത് കണ്ണി പൊട്ടി, നിങ്ങൾക്ക് സ്വതന്ത്രമായി പരസ്പരം മൂല്യങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

6.15. സ്കെയിൽ ചിത്രം

Scale Image കമാൻഡ് ഇത് അടങ്ങുന്ന പിക്സലുകളുടെ എണ്ണം മാറ്റുന്നതിലൂടെ ശക്തമാരായ ചിത്രത്തിന്റെ ശാരീരിക വലുപ്പം കുറയ്ക്കുന്നു. അത് ചിത്രത്തിന്റെ ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ വലിപ്പ മാറ്റങ്ങള് അതിനനുസരിച്ച് ക്യാൻവാസ് മാറ്റുന്നു.
മുഴുവൻ ചിത്രത്തിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് വ്യത്യസ്ത വലിപ്പത്തിലുള്ള പാളികൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഇമേജ് ചെറിയ making അവരിൽ ചിലർ ഒന്നും ഇറങ്ങി, ഒരു പാളി ഒരു പിക്സൽ വൈഡ് അല്ലെങ്കിൽ ഉയർന്ന കുറവായി കഴിയാത്ത സ്ഥിതിക്ക് അകലുകയും കഴിഞ്ഞില്ല. ഇങ്ങനെ സംഭവിക്കുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഓപ്പറേഷൻ മുമ്പുള്ള മുന്നറിയിപ്പ് ചെയ്യും.
നിങ്ങൾ ഒരു പ്രത്യേക പാളി സ്കെയിൽ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, Scale Layer കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക.

കുറിപ്പ്

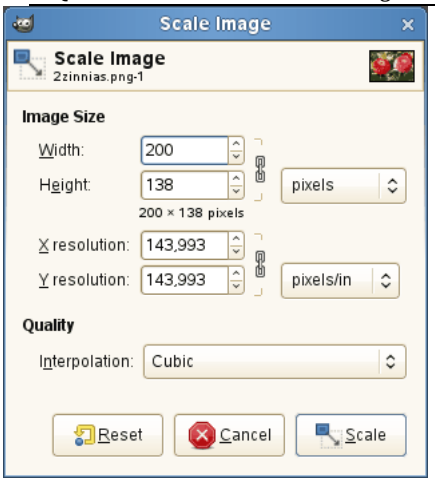
If scaling would produce an image larger than the "Maximum new image size" set in the Environment page of the Preferences dialog (which has a default of 128 Mb), you are warned and asked to confirm the operation before it is performed. You may not experience any problems if you confirm the operation, but you should be aware that very large images consume a lot of resources and extremely large images may take more resources than you have, causing GIMP to crash or not perform well.

6.15.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Image → Scale Image.

6.15.2. The "Scale Image" Dialog

ചിത്രം 16.68. The "Scale Image" dialog



ചിത്രം വലിപ്പം
അതു നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ലോഡ് ചെയ്യുകയും ചെയ്ത ശേഷം, റാം, ഇമേജ് ഫയലിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുമ്പോഴല്ല, അല്ലെങ്കിൽ കടലാസിൽ അതു അച്ചടിച്ച ശേഷം: നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് നാലു സ്ഥലങ്ങളിൽ ഒന്നാണ് സ്ഥിതി കഴിയും ഓർക്കണം. അതു നേരിട്ട് ചിത്രം (റാം അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഫയലിൽ) ആവശ്യമാണ് മെമ്മറി അളവ്

ബാധിക്കുന്നു അങ്ങനെ ചിത്രം ചെയറിന്, പിക്സലുകളുടെ എണ്ണം (വിവരങ്ങൾ തുക) ചിത്രവും അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.
എന്നിരുന്നാലും പ്രിന്റിംഗ് വലുപ്പം പുറമേ അടിസ്ഥാനപരമായി എത്ര പിക്സൽ കടലാസ് ഓരോ ഇഞ്ച് ന് ഉണ്ടാകും നിശ്ചയിക്കുന്നത് ചിത്രം, പ്രമേയത്തിലെ ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ചിത്രം കയറലും അതിൽ പിക്സലുകളുടെ എണ്ണം മാറ്റാതെ തന്നെ അച്ചടി വലിപ്പം മാറ്റാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് Print Size ഡയലോഗ് ഉപയോഗിക്കണം. സ്ക്രീൻ വലുപ്പം പിക്സൽ എണ്ണത്തിലുള്ള, മാത്രമല്ല സ്ക്രീൻ റെസലൂഷൻ, സൂം ഫാക്റ്റർ ആൻഡ് Dot for Dot ഓപ്ഷൻ ക്രമീകരണം മാത്രമല്ല ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു.
നിങ്ങൾ അതിന്റെ യഥാർത്ഥ വലുപ്പത്തിൽ അപ്പുറം ഒരു ചിത്രം വലുതാക്കുന്നു എങ്കിൽ GIMP interpolation നഷ്ടപ്പെടുന്നുണ്ട് പിക്സൽ കണക്കാക്കുന്നു, പക്ഷേ ഏതെങ്കിലും പുതിയ വിശദാംശങ്ങൾ ചേർക്കുക ഇല്ല. കൂടുതൽ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ഇമേജ് വലുതാക്കുന്നു കൂടുതൽ മങ്ങിയ അതു മാറുന്നു. ഒരു റെസിഡന്റ് ചിത്രം രൂപം നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന interpolation രീതി ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് സ്കെയിൽ ശേഷം Sharpen അരിപ്പ ഉപയോഗിച്ച് ഭാവം മെച്ചപ്പെടുത്താൻ എങ്കിലും അതു നിങ്ങളെ സ്കാൻ ഉയർന്ന റെസലൂഷൻ ഉപയോഗിക്കുക, ഡിജിറ്റൽ ഫോട്ടോകളെടുക്കാനുള്ള അല്ലെങ്കിൽ മറ്റ് മാർഗ്ഗങ്ങളിലൂടെ ഡിജിറ്റൽ ചിത്രങ്ങൾ നല്ലത്. റാസ്റ്റർ ചിത്രങ്ങൾ അന്തർലീനമായിട്ടുള്ള നന്നായി സ്കെയിൽ ചെയ്യരുത്.
നിങ്ങൾക്ക് ഒരു വെബ് പേജിൽ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ ഉദ്ദേശിക്കുന്നുവെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ ചിത്രം കുറയ്ക്കാൻ വരാം. നിങ്ങൾക്ക് മിക്ക ഇന്റർനെറ്റ് ഉപയോക്താക്കളെ പൂർണ്ണമായും ഒരു വലിയ ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയില്ല താരതമ്യേന ചെറിയ സ്ക്രീനുകൾ ഉണ്ടെന്ന് പരിഗണിക്കണം. പല സ്ക്രീനുകൾ 1024x768 അല്ലെങ്കിൽ അതിലും കുറവ് ഒരു ചിത്രം ഉണ്ട്.
പിക്സൽ ചേർത്തുകൊണ്ടോ നീക്കംചെയ്ത് "Resampling" വിളിക്കുന്നു.

Width; Height

നിങ്ങൾ Scale കമാൻഡ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഡയലോഗ് പിക്സലിൽ യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ തലങ്ങളും പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ Width നിങ്ങൾ പിക്സൽ ചേർത്തുകൊണ്ടോ നീക്കംചെയ്ത് നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് നൽകാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന Height സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. വീതിയും ഉയരവും ബോക്സുകൾ അടുത്ത ചെയിൻ ഐക്കൺ പിരിയാത്ത ആണെങ്കിൽ, വീതിയും ഉയരവും പരസ്പരം അതേ അനുപാതത്തിൽ താമസിക്കും. നിങ്ങൾ അത് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ചെയിൻ പൊട്ടി, നിങ്ങൾക്ക് സ്വതന്ത്രമായി അവർക്ക് കഴിയും, എന്നാൽ ഈ ചിത്രം വളച്ചൊടിക്കാൻ ചെയ്യും.
എന്നിരുന്നാലും, നിങ്ങൾ പിക്സലിൽ അളവുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ ഇല്ല. ഡ്രോപ്-ഡൗൺ മെനുവിൽ നിന്നും വിവിധ യൂണിറ്റുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം. നിങ്ങൾ യൂണിറ്റ് ശതമാനം തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ അതിന്റെ യഥാർത്ഥ വലുപ്പത്തിൽ ആപേക്ഷിക ഇമേജ് വലുപ്പം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾക്ക് പോലുള്ള ഇഞ്ച് അല്ലെങ്കിൽ മില്ലിമീറ്റർ ഫിസിക്കൽ യൂണിറ്റുകൾ, ഉപയോഗിക്കാം. ആ ചെയ്യുകയാണെങ്കിൽ, X resolution ആൻഡ് Y resolution നിലങ്ങൾ ഉചിതമായ മൂല്യങ്ങൾ അവർ പിക്സൽ ഫിസിക്കല് യൂണിറ്റുകൾ, ഇമേജ് തലങ്ങളും തമ്മിലുള്ള പരിവർത്തനം ഉപയോഗിക്കുന്ന കാരണം സജ്ജമാക്കണം.

X resolution; Y resolution

നിങ്ങൾ X resolution ആൻഡ് Y resolution മേഖലകളിലെ ചിത്രത്തിനായുള്ള അച്ചടി റെസലൂഷൻ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ മെനു ഉപയോഗിച്ച് അളവിന്റെ യൂണിറ്റുകൾ മാറ്റാൻ കഴിയും.

ഗുണമേന്മയുള്ള

ഇമേജ് വലുപ്പം മാറ്റാൻ, ഒന്നുകിൽ ചില പിക്സൽ നീക്കംചെയ്യും ചെയ്യണം അല്ലെങ്കിൽ പുതിയ പിക്സൽ ചേർക്കണം. നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന പ്രക്രിയ ഫലം ഗുണമേന്മ നിർണ്ണയിക്കുന്നു. Interpolation ഡ്രോപ്പ് ഡൗൺ ലിസ്റ്റ് ഒരു സ്കെയിൽ സ്വരൂപത്തിൽ പിക്സൽ നിറം interpolating ലഭ്യമായ രീതികൾ നിരക്കു നൽകുന്നു:

Interpolation

- None : ഇല്ല interpolation ഉപയോഗിക്കുന്നു. അവർ ഔട്ടും ചെയ്യുമ്പോൾ പോലെ പിക്സൽ, ലളിതമായി വികസിക്കും അല്ലെങ്കിൽ നീക്കം ചെയ്യുന്നു. ഈ രീതി വളരെ ഫാസ്റ്റ് നിലവാരം കുറഞ്ഞ, എന്നാൽ.
- Linear : ഈ രീതി താരതമ്യേന ഫാസ്റ്റ്, എന്നാൽ ഇപ്പോഴും ഗംഭീരമായി നല്ല ഫലങ്ങൾ നൽകുന്നു.
- Cubic : മികച്ച ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് രീതി, മറിച്ച് പതുക്കെയുള്ള രീതി.
- Sinc (Lanczos 3) : ജിമ്പ്-2.4 പുതിയ ഈ രീതി പ്രധാനപ്പെട്ട resizings കുറവാണ് മങ്ങൽ നൽകുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> ഇതും കാണുക നിങ്ങൾ ഒരു പാളി, ഒരു നിര അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പാത്ത് സ്കെയിൽ അനുവദിക്കുന്നു Scale tool.

6.16. Crop to Selection

Crop to Selection കമാൻഡ് ആരുടെ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ എല്ലാ പൂർണ്ണമായും തിരഞ്ഞെടുത്തത് ആകുന്നു നാനാഭാഗങ്ങളിലുമുണ്ടായിരിക്കും ഏതെങ്കിലും സ്ട്രിപ്പുകൾ നീക്കം ചെയ്ത് നിരക്കു അതിർത്തി ഇമേജ് കൃഷിചെയ്യുക. ഏത് ഭാഗികമായും (ഭദ്രമാക്കുന്ന വഴി, ഉദാഹരണത്തിന്) തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതും മേഖലകൾ വെട്ടിച്ചെറുതാക്കാനോ അല്ല. നിരക്കു തൂവലുകളും ചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, പലവിധത്തിലുള്ള കടൽപുറത്തെ ഏരിയയുടെ ബാഹ്യ പരിധി ന് നടപ്പാകും. ചിത്രം യാതൊരു നിരക്കു ഉണ്ടെങ്കിൽ, മെനു എൻട്രി പ്രവർത്തനരഹിതമാക്കി, ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ കമാൻഡ് ചിത്രം പാളികൾ എല്ലാ വിളകളും. വെറും സജീവ പാളി മുറിക്കുന്നതിന്, Crop Layer കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക.

6.16.1. Activate the command

- You can access this command on the image menu bar through Image → Crop to Selection.

6.17. Autocrop Image

Autocrop Image കമാൻഡ് ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് അതിരുകൾ നീക്കംചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾ Crop ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച പോലെ അത് എല്ലാം ഒരേ നിറം ഏറ്റവും വലിയ സാധ്യത അതിർത്തി സജീവ പാളി പരിശോധിക്കയും തുടർന്ന് ഇമേജ് നിന്ന് ഈ പ്രദേശം കൃഷിചെയ്യുക.

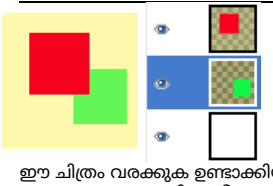
> **ശ്രദ്ധിക്കുക**
> ഈ കമാൻഡ് മാത്രം അതിരുകൾ കണ്ടെത്താൻ ചിത്രത്തിന്റെ *active layer* ഉപയോഗിക്കുന്ന ശ്രദ്ധാപൂർവ്വം ശ്രദ്ധിക്കുക. മറ്റു പാളികൾ സജീവ പാളിയായി പരിധികൾ അതേ പരിധികൾ പ്രകാരം വലുപ്പം ചെയ്യുന്നു.

6.17.1. Activate the Command

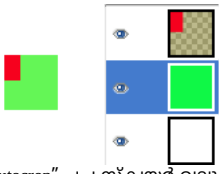
- You can access this command from the image menubar through Image → Autocrop Image.

6.17.2. Example

ചിത്രം 16.69. "Autocrop" example



ഈ ചിത്രം വരക്കുക ഉണ്ടാക്കിയ. ഒരു ചുവന്ന സ്ക്വയർ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു, ഒരു പച്ച സ്ക്വയർ ഉപയോഗിച്ച് മറ്റൊരു; ഒരു മഞ്ഞ അർദ്ധസുതാര്യം പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഇരുവരും. പച്ച പാളി സജീവമാണ്.



"Autocrop" പച്ച സ്ക്വയർ വലുപ്പം അതിൽ നിന്ന് ഒരു പാളി ചെയ്തിരിക്കുന്നു. മറ്റ് പാളികൾ പച്ച അതേ വലുപ്പം ക്രോപ്പുചെയ്യും ചെയ്തു. ചുവന്ന സ്ക്വയറിന്റെ ഒരു ചെറിയ ഭാഗം മാത്രമേ സൂക്ഷിച്ചിരിക്കുകയാണ്.

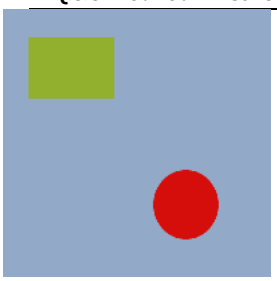
6.18. Zealous Crop

Zealous Crop കമാൻഡ് ഒരു ഗൈഡ് പോലെ ഒരൊറ്റ നിറം ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്രം കൃഷിചെയ്യുക. അതു Autocrop കമാൻഡ് എന്നപോലെ, വേണമങ്കിലും കൃഷിചെയ്യുക, അത് ഒരേ നിറം (കുറഞ്ഞപക്ഷം താത്വികമായി) ബിംബത്തെ മധ്യത്തിൽ പ്രദേശങ്ങൾ കൃഷിചെയ്യുക.

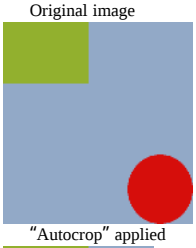
> **ശ്രദ്ധിക്കുക**
> അതു മാത്രം സജീവ പാളി വിശകലനം ആണെങ്കിലും Zealous Crop, പാളികൾ എല്ലാ വിളകളും ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക. ഇത് മറ്റ് പാളികൾ നിന്നുള്ള വിവരം നഷ്ടപ്പെട്ടതിനാൽ നയിച്ചേക്കാം.

6.18.1. Example

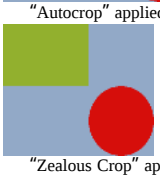
ചിത്രം 16.70. "Zealous Crop" Example



Original image



"Autocrop" applied



"Zealous Crop" applied

6.18.2. Activate the Command

- You can access this command from the image menu bar through Image → Zealous Crop.

6.19. ദൃശ്യം ലെയറുകൾ ലയിപ്പിക്കുക

Merge Visible Layers കമാൻഡ് ഒരു ലെയറിലേക്ക് ദൃശ്യമാണ് ഏത് പാളികൾ ലയിപ്പിക്കുന്നു. ദൃശ്യം പാളികൾ ഒരു "eye" ഐക്കൺ ഡയലോഗ് ലേയറുകളിൽ കാണിക്കേണ്ടതാണ് ഏത് ഭാഗ്യവാന്മാർ.

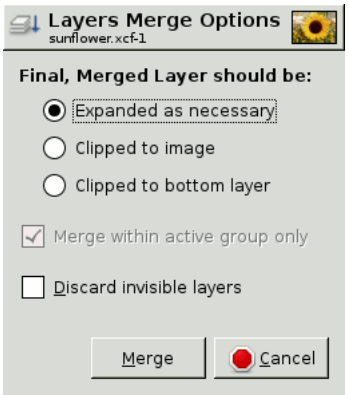
> **കുറിപ്പ്**
> ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച്, യഥാർത്ഥ കാണാവുന്ന പാളികൾ അപ്രത്യക്ഷമാകും. New From Visible കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച്, ഒരു പുതിയ പാളി സ്റ്റാക്ക് മുകളിലുള്ള തയ്യാറാക്കി, യഥാർത്ഥ കാണാവുന്ന പാളികൾ നിലനിൽക്കുകയുള്ളൂ.

6.19.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Image → Merge Visible Layers,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Ctrl** + **M** ഉപയോഗിച്ച്.

6.19.2. Description of the "Layers merge Options" Dialog

ചിത്രം 16.71. The "Layers Merge Options" Dialog



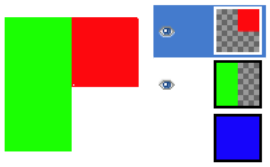
ഫൈനൽ ലയിപ്പിച്ചു ലെയർ ആയിരിക്കണം:
ദൃശ്യം പാളികൾ പാളികളുടെ ഡയലോഗിൽ ഒരു "eye" ഐക്കൺ ഉപയോഗിച്ച് അടയാളപ്പെടുത്തിയിരിക്കും ഏത് പാളികൾ ആകുന്നു.

- *Expanded as necessary*: അന്തിമ പാളി ലയിപ്പിച്ച പാളികൾ എല്ലാ ഉൾക്കൊള്ളാൻ മാത്രം വലുതാണ്. GIMP ഒരു പാളി ഇമേജ് കൂടുതലായിരിക്കണം എന്ന് ഓർക്കുക.
- *Clipped to image*: അന്തിമ പാളി ഇമേജ് അതേ വലുപ്പം ആണ്. GIMP ലെ പാളികൾ ചിത്രത്തിൽ തന്നെ കൂടുതലായിരിക്കണം കഴിയുമെന്ന് ഓർമിക്കുക. ചിത്രം വലുതാണ് ആ സ്വരൂപത്തിൽ ഏതെങ്കിലും പാളികൾ ഈ ഓപ്ഷൻ വഴി ചെത്തിയെടുത്തത് ചെയ്യുന്നു.
- *Clipped to bottom layer*: അന്തിമ പാളി ചുവടെ പാളി അതേ വലുപ്പം ആണ്. ചുവടെ പാളി ദൃശ്യമായ പാളികൾ ചില ചെറുതാണ് എങ്കിൽ, അവസാന പാളി ചുവടെ പാളി വലുപ്പവും സ്ഥാനത്തേക്ക് ചെത്തിയെടുത്തത് ചെയ്ത് കസവുകൊണ്ടുള്ളതു.

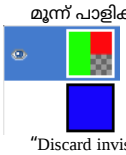
Merge within active group only
This self-explanatory option is enabled when a layer group exists.

Discard invisible layers
ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, നോൺ ദൃശ്യമായ പാളികൾ പാളി സ്റ്റാക്ക് നിന്നും നീക്കംചെയ്തു.

ചിത്രം 16.72. "Merge visible layers" example



മൂന്ന് പാളികൾ; രണ്ട് ദൃശ്യമാണ്



"Discard invisible layers" unchecked

"Discard invisible layers" checked

6.20. ചിത്രം പരത്തുക

Flatten Image കമാൻഡ് ആൽഫ ചാനലുമായി ഒരു ലെയറിലേക്ക് ചിത്രം പാളികൾ എല്ലാ രാവിലും. ചിത്രം നീട്ടപ്പെടുമ്പോൾ ശേഷം, ഒരേ ഭാവം അതിന്റെ മുമ്പിൽ ഉണ്ടായിരുന്നു ഉണ്ട്. വ്യത്യാസം ഇമേജ് എല്ലാ സുതാര്യതയും ഇല്ലാത്ത ഒരു പാളിയായി എന്നതാണ്. യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ പാളികൾ എല്ലാ വഴി സുതാര്യമായ ഏതെങ്കിലും പ്രദേശങ്ങൾ ഉണ്ട്, പശ്ചാത്തല നിറം ദൃശ്യമാണ്.
ഈ പ്രവർത്തനം ചിത്രം ഘടനയിൽ കാര്യമായ മാറ്റങ്ങൾ ചെയ്യുന്നു. അതു നിങ്ങൾ അളവ് അല്ലെങ്കിൽ സുതാര്യതയും (ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ) പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല ഒരു ഫോർമാറ്റിൽ ഒരു ചിത്രം സംരക്ഷിക്കുവാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന സമയത്ത് സാധാരണയായി നൽകേണ്ടതുള്ളൂ.

6.20.1. Activate the Command

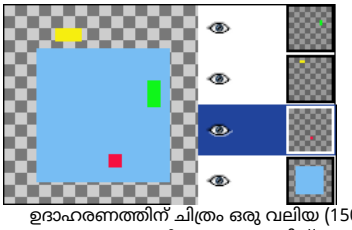
- You can access this command from the image menubar through Image → Flatten Image.

6.21. ദൃശ്യം ലെയറുകൾ വിന്യസിക്കുക

Align Visible Layers കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച്, വളരെ കൃത്യമായി കാണാവുന്ന പാളികൾ ("eye" ഐക്കൺ കൊണ്ട് അടയാളപ്പെടുത്തിയ ആ) സ്ഥാനം കഴിയും. നിങ്ങൾ പ്രത്യേകിച്ച് പല ചെറിയ പാളികൾ ഉണ്ടായിട്ടും ആനിമേഷനുകൾ, പ്രവർത്തിക്കുന്നു ചെയ്യുമ്പോൾ കൃത്യത ഈ ബിരുദം പ്രത്യേകിച്ചും ഉപകാരപ്രദമാണ്. Align Visible Layers ക്ലിക്കുചെയ്താൽ പാളികൾ വിന്യസിച്ചിരിക്കുന്ന എങ്ങനെ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

കുറിപ്പ്
GIMP 1.2 ൽ, വിന്യാസം സ്വതവേയുള്ള ബേസ് സ്റ്റാക്കിലുള്ള മുകളിൽ ദൃശ്യമായ പാളി ആയിരുന്നു. GIMP 2 സ്വതവേ അലൈൻമെന്റ് ബേസ് കാൻവാസ് വായ്ത്തലയാൽ ആണ്. നിങ്ങൾക്ക് തുടർന്നും ചിത്രം സ്റ്റാക്ക് ചുവടെ പാളി ന്, ഡയലോഗിൽ Use the (invisible) bottom layer as the base പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് കഴിയും അദൃശ്യ പോലും.

ചിത്രം 16.73. പാളി വേണ്ടിയുള്ള ഉദാഹരണം ചിത്രം

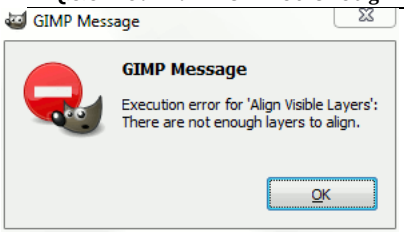


ഉദാഹരണത്തിന് ചിത്രം ഒരു വലിയ (150x150 പിക്സൽ) കാൻവാസിൽ നാലു പാളികൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. റെഡ് സ്ക്വയർ 10x10 പിക്സൽ ആണ്, പച്ച സമകോണചതുർഭുജം 10x20 പിക്സലുകൾ ആണ് മഞ്ഞ സമകോണചതുർഭുജം 20x10 പിക്സലുകൾ ആണ്. Ignore lower layer ഓപ്ഷൻ ഡയലോഗും പരിശോധിക്കപ്പെട്ടിട്ടുമില്ല മുതൽ പശ്ചാത്തല പാളി (നീല, 100x100 പിക്സൽ), കൽപന പ്രകാരം ബാധിക്കില്ല. സ്വരൂപത്തിൽ പാളികൾ കാരണം കാൻവാസിൽ അവരുടെ സ്ഥാനം സ്റ്റാക്ക് അവരുടെ യഥാർത്ഥ ഓർഡർ അല്ലാതെ മറ്റൊരു ഓർഡർ തോന്നുന്നു ശ്രദ്ധിക്കുക. മഞ്ഞ പാളി ഇമേജിൽ മുകളിലെ പാളി ലേയറിന് രണ്ടാമത്തെ ഒന്നാണ്.

6.21.1. Activate the Command

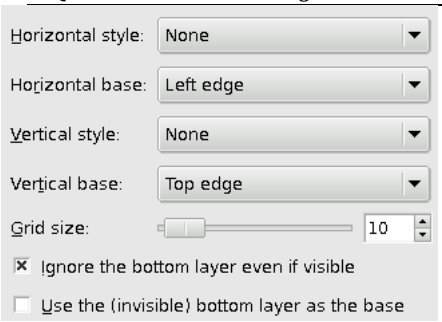
- You can access this command from the image menubar through Image → Align Visible layers. There is no default keyboard shortcut. If the image holds a single layer only, you get a message from GIMP telling that there must be more than one layer in the image to execute the command.

ചിത്രം 16.74. The "Not enough layers" message



6.21.2. "Align Visible Layers" ഡയലോഗിന്റെ വിവരണം

ചിത്രം 16.75. The "Align Visible Layers" dialog

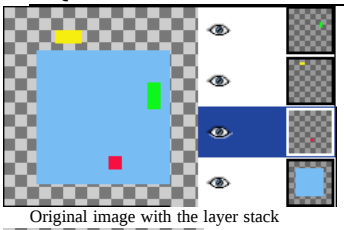


Horizontal Style; Vertical Style

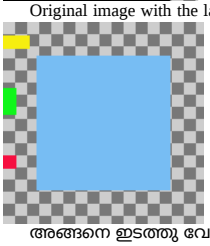
ഈ ഓപ്ഷനുകൾ പാളികൾ പരസ്പരം ബന്ധത്തിൽ നീക്കി വേണം നിയന്ത്രിക്കുന്നു. തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ നിങ്ങൾക്ക് കഴിയും:

- None: ഉണ്ട് യഥാക്രമം, തിരശ്ചീനമായി മാറ്റമില്ലെന്നും ലംബമായതോ സ്ഥാനം ആയിരിക്കും.
- Collect: കാണാവുന്ന പാളികൾ Horizontal base ആൻഡ് Vertical base ഓപ്ഷനുകൾ നിർണ്ണയിച്ചിരിക്കുന്നു എന്നു വഴിയിൽ, ക്യാൻവാസിൽ വിന്യസിച്ചിരിക്കുന്ന ചെയ്യും. നിങ്ങൾ Right edge ഒരു Horizontal base തെരഞ്ഞെടുത്താൽ, പാളികൾ ക്യാൻവാസ് നിന്നും അപ്രത്യക്ഷമാകും ചെയ്യാം. നിങ്ങൾ ക്യാൻവാസ് വിസ്താരം അവരെ വീണ്ടെടുക്കുന്നതിന് കഴിയും. നിങ്ങൾ Use the (invisible) bottom layer as the base ഐച്ഛികം ചെക്ക് ചെയ്താൽ, പാളികൾ ചുവടെ പാളിയുടെ മുകളിൽ ഇടത് മൂലയിൽ വിന്യസിച്ചിരിക്കുന്ന ചെയ്യും.

ചിത്രം 16.76. തിരശ്ചീന "Collect" അലൈൻമെന്റ് (ക്യാൻവാസ് അറ്റത്തുള്ള)

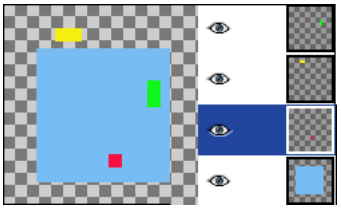


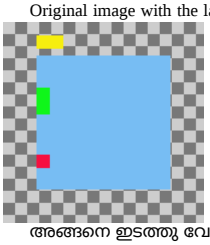
Original image with the layer stack



അങ്ങനെ ഇടത്തു വേണമങ്കിലും ക്യാൻവാസ് ഇടത്തേയറ്റത്ത് അവസ്ഥയിലാണ് പാളികൾ തിരശ്ചീനമായി നീക്കി.

ചിത്രം 16.77. തിരശ്ചീന "Collect" വിന്യാസം (ചുവടെ പാളി ന്)

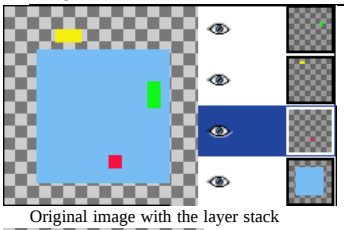

Original image with the layer stack

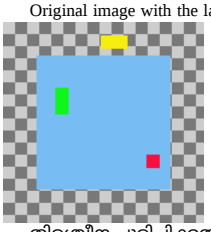


അങ്ങനെ ഇടത്തു വേണമങ്കിലും ചുവടെ പാളി ഇടത്തേയറ്റത്ത് അനുസൃതമായി പാളികൾ തിരശ്ചീനമായി നീക്കി.

- Fill (left to right); Fill (top to bottom): കാണാവുന്ന പാളികൾ നിങ്ങൾ യഥാക്രമം Horizontal base അല്ലെങ്കിൽ Vertical base, തിരഞ്ഞെടുത്ത എഡ്ജ് തക്കവണ്ണം കാൻവാസിൽ അവസ്ഥയിലാണ് ചെയ്യും. അങ്ങനെ അവർ പരസ്പരം ഓവർലാപ് ചെയ്യരുത് പാളികൾ, പതിവായി ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്നത്. സ്റ്റാക്ക് ലെ മുകളിലെ പാളി സ്വരൂപത്തിൽ ഇടത്തേ (അല്ലെങ്കിൽ സന്ധിക്കു) സ്ഥാനം സ്ഥാപിച്ചിരിക്കുന്നു. സ്റ്റാക്ക് ലെ ചുവടെ പാളി ചിത്രത്തിന്റെ വലത്തേ (അല്ലെങ്കിൽ താഴെയുള്ള) സ്ഥാനം സ്ഥാപിച്ചിരിക്കുന്നു. മറ്റ് പാളികൾ ഈ രണ്ടു സ്ഥാനങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള പതിവായി വയ്ക്കുന്നു. Use the (invisible) bottom layer as the base ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, പാളികൾ ചുവടെ പാളി ഇതേ വായ്ത്തലയാൽ അവസ്ഥയിലാണ്.

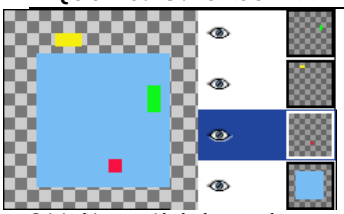
ചിത്രം 16.78. തിരശ്ചീന "Fill" വിന്യാസം (ക്യാൻവാസ്)

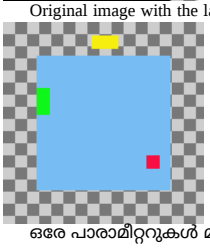

Original image with the layer stack



തിരശ്ചീന പൂരിപ്പിക്കൽ വിന്യാസം, ഇടത്തുനിന്ന് വലത്തേക്ക്, പരിശോധിച്ചില്ല Use the (invisible) bottom layer as the base ഓപ്ഷനുള്ള. സ്റ്റാക്ക് ലെ മുകളിലെ പാളി, പച്ച ഒന്നു ഇടത്തും എല്ലാ വഴി വയ്ക്കുന്നു. സ്റ്റാക്ക് ലെ ചുവടെ പാളി, ചുവന്ന ഒന്നു സ്ഥാപിക്കുന്നു വലതുഭാഗത്ത് ആണ് മഞ്ഞ പാളി മറ്റ് ഇടയിലാണ്.

ചിത്രം 16.79. തിരശ്ചീന "Fill" വിന്യാസം (ചുവടെ പാളി)

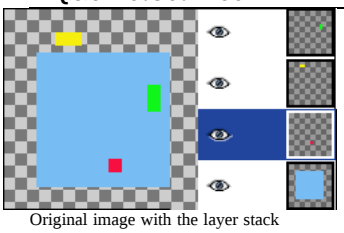

Original image with the layer stack

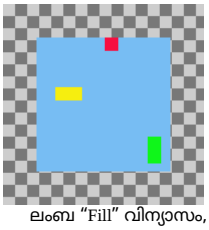


ഒരേ പാരാമീറ്ററുകൾ മുൻ ഉദാഹരണം പോലെ, പക്ഷേ അടിസ്ഥാനമായി ഏറ്റവും കുറവ് (നീല) ലെവൽ.

- Fill (right to left); Fill (bottom to top): ഈ ക്രമീകരണങ്ങൾ മുകളിൽ വിവരിച്ച പറഞ്ഞവ സമാനമായി പ്രവർത്തിക്കുന്നു, പക്ഷെ നിറയുന്നത് എതിർ ദിശയിൽ സംഭവിക്കുന്നത്.

ചിത്രം 16.80. ലംബ "Fill" വിന്യാസം (ചുവടെ പാളി)


Original image with the layer stack

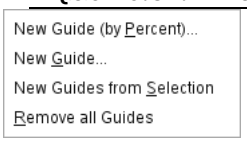


ലംബ "Fill" വിന്യാസം, താഴെ നിന്നും മുകളിലേക്ക്, അടിസ്ഥാനമായി ചുവടെ പാളി

"Fill" ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് സ്വരൂപത്തിൽ അവിടെ ചുരുങ്ങിയത് മൂന്ന് പാളികൾ ആയിരിക്കണം.

6.22. വഴികാട്ടി

ചിത്രം 16.81. The "Guides" options of the "Image" submenu



Guides ഉപമെനുവുണ്ട് ഗൈഡുകൾ സൃഷ്ടിയും നീക്കം വിവിധ ആജ്ഞകൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു.

6.22.1. Activating the Submenu

- You can access this submenu from the image menubar through Image → Guides.

6.22.2. The Contents of the "Guides" Submenu

Guides ഉപമെനുവുണ്ട് കമാൻഡുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു:

- വിഭാഗം 6.23, "New Guide"
- വിഭാഗം 6.24, "New Guide (by Percent)"
- വിഭാഗം 6.25, "New Guides from Selection"
- വിഭാഗം 6.26, "Remove all guides"

6.23. New Guide

New Guide കമാൻഡ് ചിത്രം ഒരു ഗൈഡ് ചേർക്കുന്നു.

സൂചന

നിങ്ങൾക്ക് വഴി ചിത്രത്തിലേക്ക് കേവലം ഇമേജ് ഭരണാധികാരികൾ നിന്ന് വഴികാട്ടികളേ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ചെയ്തോ നിങ്ങൾക്ക് ആഗ്രഹിക്കുന്ന അവരെ പൊസിഷനിങ് വഴി, കൂടുതൽ വേഗത്തിൽ ചേർക്കാൻ കഴിയും, പക്ഷേ കുറവ് കൃത്യമായി.

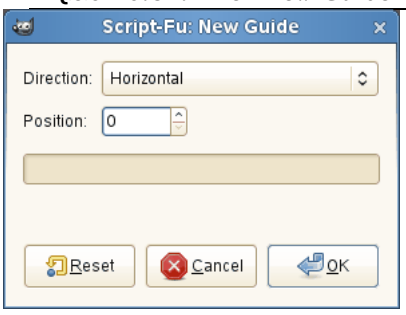
6.23.1. Activate the Command

You can access this command from the image menubar through Image → Guides → New Guide

6.23.2. "New Guide" Options

നിങ്ങൾ New Guide തിരഞ്ഞെടുക്കുക, ഒരു ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു, നിങ്ങൾ Direction ആൻഡ് Position, പിക്സലിൽ, പുതിയ ഗൈഡ് കൂടുതൽ കൃത്യമായി click-ആൻഡ്-വലിച്ചു ഉപയോഗിച്ച് അധികം സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന.

ചിത്രം 16.82. The "New Guide" Dialog



സംവിധാനം
: ഡ്രോപ്-ഡൌണ് ലിസ്റ്റ് ഉപയോഗിച്ച്, ഗൈഡിന്റെ Direction തിരഞ്ഞെടുക്കാം Horizontal അല്ലെങ്കിൽ Vertical ഒന്നുകിൽ.

സ്ഥാനം
: Position ഉറവിട കോർഡിനേറ്റ് ക്യാൻവാസ് മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ ആണ്.

6.24. New Guide (by Percent)

New Guide (by Percent) കമാൻഡ് ചിത്രം ഒരു ഗൈഡ് ചേർക്കുന്നു. ഗൈഡ് സ്ഥാനം കാൻവാസ് ഉയരവും വീതി ശതമാനമായി വ്യക്തമാക്കുന്നത്.

സൂചന

നിങ്ങൾക്ക് ഈ ഇമേജ് ഭരണാധികാരികൾ നിന്ന് വഴികാട്ടികളേ

ക്ലിക്കുചെയ്ത് ചെയ്തോ നിങ്ങൾക്ക് ആഗ്രഹിക്കുന്ന അവരെ പൊസിഷനിങ് വഴി കൂടുതൽ വേഗത്തിൽ ചിത്രത്തിലേക്ക് ഗൈഡുകൾ ചേർക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ ക്ലിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചു കോരുവാൻ വഴികാട്ടി എന്നിരുന്നാലും, പോലെ തലമുറകള്ക്ക് കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് പിടിക്കുകയും പോലെ സ്ഥാനങ്ങളിലാണ്.

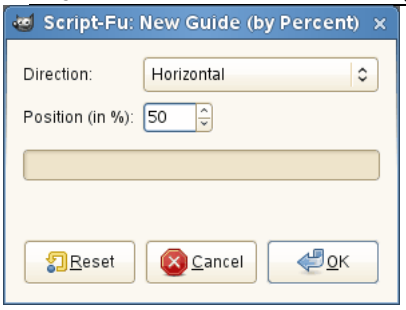
6.24.1. Activate the Command

You can access this command from the image menubar through Image → Guides → New Guide (by Percent).

6.24.2. "New Guide (by Percent)" Options

ഈ മെനു ഇനം തിരഞ്ഞെടുക്കുക, ഒരു ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു, പുതിയ ഗൈഡിന്റെ ശതമാനം നിങ്ങളെ Direction ആൻഡ് Position, സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന.

ചിത്രം 16.83. The "New Guide (by Percent)" Dialog



സംവിധാനം
: ഡ്രോപ്-ഡൌണ് ലിസ്റ്റ് ഉപയോഗിച്ച്, ഗൈഡിന്റെ Direction തിരഞ്ഞെടുക്കാം Horizontal അല്ലെങ്കിൽ Vertical ഒന്നുകിൽ.

സ്ഥാനം
: പുതിയ ഗൈഡിന്റെ Position തിരഞ്ഞെടുക്കാം. കോർഡിനേറ്റ് വംശജനായ കാൻവാസ് മുകളിലെ ഇടത് മൂലയിൽ ആണ്.

6.25. New Guides from Selection

New Guides from Selection കമാൻഡ് നാലു ഗൈഡ് ലൈനുകൾ, അപ്പർ, ലോവർ, ഇടത്, വലത് നിലവിലെ നിരക്കു അറ്റങ്ങൾ ഓരോ ഒന്നു ചേർക്കുന്നു. നിലവിലെ ചിത്രം യാതൊരു നിരക്കു ഉണ്ടെങ്കിൽ, ആരും ഗൈഡുകൾ നിറയ്ക്കും.

6.25.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

You can access this command from the image menubar through Image → Guides → New Guides from Selection.

6.26. Remove all guides

Remove all Guides കമാൻഡ് ഇമേജിൽ നിന്നും എല്ലാ ഗൈഡുകൾ നീക്കം. ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത്-ആൻഡ്-വലിച്ചിടുമ്പോൾ ഒരു പ്രമാണി ലേക്കായി ഒന്നോ രണ്ടോ വഴികാട്ടികളേ അവരെ നീക്കം ദ്രുതഗതിയിലുള്ള വഴി. നിരവധി ഗൈഡുകൾ സ്ഥാനങ്ങളിലാണ് എങ്കിൽ ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

6.26.1. Activate the Command

You can access this command from the image menubar through Image → Guides → Remove all guides.

6.27. ഗ്രിഡ് ക്രമീകരിക്കുക

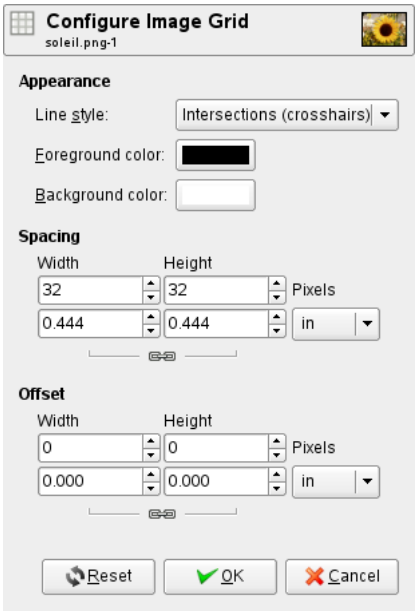
Configure Grid കമാൻഡ് നിങ്ങൾ അതിൽ പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് സമയത്ത്, നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ ചിത്രം മേൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുകയും കഴിയും ഗ്രിഡ് സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. GIMP മാത്രം കാര്ട്ടീഷ്യന്പ്ലോട്ട് ഗ്രിഡുകൾ നൽകുന്നു. നിങ്ങൾ സ്വതന്ത്രമായി തിരശ്ചീന, ലംബ ഗ്രിഡ് ലൈനുകൾ വേണ്ടി, ചിത്രം ഉത്ഭവം നിന്ന് ഗ്രിഡ് ലൈനുകൾ നിറവും സ്പേസിംഗ്, ഓഫ്സെറ്റുകളുണ്ടു് തിരഞ്ഞെടുക്കാം. നിങ്ങൾ അഞ്ചു വ്യത്യസ്ത ഗ്രിഡ് ശൈലികളുടെ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

6.27.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Image → Configure Grid.

6.27.2. "Configure Grid" ഡയലോഗിന്റെ വിവരണം

ചിത്രം 16.84. The "Configure grid" dialog



കാഴ്ച

Configure Image Grid ഡയലോഗിൽ, നിങ്ങൾ ഇമേജ് ഗ്രിഡ് ഓൺ ചെയ്യുമ്പോൾ ഏത് കാണിച്ചിരിക്കുന്നു ഗ്രിഡ് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

Line style

കവലകളും (ഡോട്ടുകൾ)
: ഈ രീതിയിൽ, കുറഞ്ഞത് പാതകൾ, ഗ്രിഡ് ലൈനുകൾ ഓരോ ജംഗ്ഷനിൽ ഒരു ലളിതമായ ഡോട്ട് കാണിക്കുന്നു.

കവലകളും (crosshairs)
: ഈ രീതിയിൽ, സ്വതവേ, ഗ്രിഡ് ലൈനുകൾ ഓരോ ജംഗ്ഷനിൽ ഒരു പ്ലസ് ആകൃതിയിലുള്ള അടയാളസൂചി കാണിക്കുന്നു.

ഒന്നിടവിട്ട
: ഈ രീതിയിൽ ഗ്രിഡിന്റെ മുന്ഭാഗത്തെ തകർത്തുകളഞ്ഞു വരികൾ കാണിക്കുന്നു. വരികൾ ഒരുമിച്ചു വളരെ അടുത്താണ് എങ്കിൽ, ഗ്രിഡ് മനോഹരമായിരിക്കും ചെയ്യില്ല.

ഇരട്ട ഡാഷ്ഡ്
: This style shows dashed lines, where the foreground and background colors of the grid alternate.

സോളിഡ്
: This style shows solid grid lines in the foreground color of the grid.

Foreground and Background colors
: ഗ്രിഡ് ഒരു പുതിയ നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് നിറം പാർക്കയില്ല ക്ലിക്കുചെയ്യുക.

അകലം

Width and Height
: നിങ്ങൾ ഗ്രിഡിന്റെ സെൽ വലിപ്പം, അളക്കാനുള്ള യൂണിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

ഓഫ്സെറ്റ്

Width and Height
: നിങ്ങൾ ആദ്യം സെല്ലിന്റെ ഓഫ്സെറ്റ് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. കോർഡിനേറ്റ് വംശജനായ ചിത്രം മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ ആണ്. സ്വതവേ, ഗ്രിഡ് കോർഡിനേറ്റ് ഉത്ഭവം തുടങ്ങുന്നത്, (0,0).

6.28. ചിത്രം പ്രോപ്പർട്ടീസ്

"Image Properties" കമാൻഡ് ചിത്രത്തിനായുള്ള വിവിധ ധാരാളം വിവരങ്ങൾ കാണിക്കുന്ന ഒരു ജാലകം തുറക്കുന്നു.

6.28.1. Activate the Command

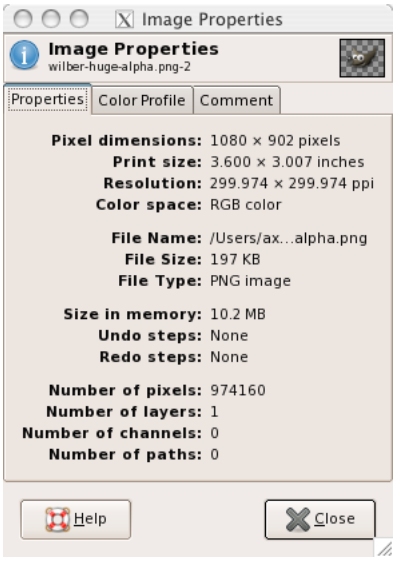
- You can access this command from the image menubar through Image → Image Properties,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Alt** + **Return** ഉപയോഗിച്ച്.

6.28.2. ഓപ്ഷനുകൾ

ഉള്ള കിളിവാതിൽ മൂന്നു ടാബുകൾ തിരിച്ചിട്ടുണ്ട്.

6.28.2.1. "Properties" tab

ചിത്രം 16.85. "Properties" tab



Pixel dimensions
: പിക്സലിൽ ഇമേജ് ഉയരം വീതി, ആ, ചിത്രത്തിന്റെ *physical* വ്യാപ്തി.

Print size
: ചിത്രം നിലവിലെ യൂണിറ്റുകളിൽ, അച്ചടിക്കാൻ പാകത്തിൽ ഉണ്ടാകും വലുപ്പം കാണിക്കുന്നു. ഈ ചിത്രത്തിന്റെ *logical* വ്യാപ്തി. അത് ചിത്രത്തിന്റെ സ്ക്രീൻ റെസലൂഷൻ ശാരീരിക വലിപ്പം ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു.

മിഴിവ്
: Shows the print resolution of the image in pixel per inch.

Color space
: Shows the images color space.

ഫയലിന്റെ പേര്
: Path and name of the file that contains the image.

File size
: Size of the file that contains the image.

File type
: ചിത്രം ഉൾപ്പെടുന്ന ഫയൽ ഫോർമാറ്റ്.

Size in memory
: ചിത്രങ്ങൾ ജേണൽ ഉൾപ്പെടെയുള്ള കയറ്റികൊണ്ട് ചിത്രത്തിന്റെ റാം ഉപഭോഗം. ഈ വിവരം പുറമേ ചിത്രം വിൻഡോയിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. വലുപ്പം ഡിസ്കിലെ ഫയലിന്റെ വലുപ്പം നിന്ന് തികച്ചും വ്യത്യസ്തമാണ്. പ്രദർശിപ്പിച്ച ചിത്രം റാമിലേക്ക് കാരണം ആണ് GIMP വീണ്ടും പ്രക്രിയകൾക്കുള്ള മെമ്മറിയിൽ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് സൂക്ഷിക്കുന്നു കാരണം.

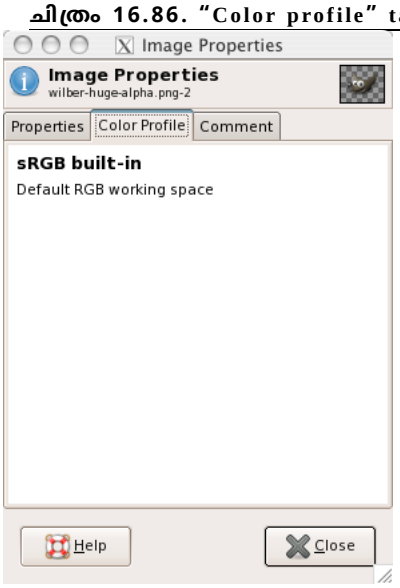
Undo steps
: നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ നിർവഹിച്ച നിങ്ങൾ പഴയപടിയാക്കാനുമാകും പ്രവർത്തനങ്ങൾ എണ്ണം. നിങ്ങൾ Undo History ഡയലോഗിൽ അവരെ കാണാൻ കഴിയും.

Redo steps
: നിങ്ങൾ വീണ്ടും കഴിയുന്ന, പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കിയ പ്രവർത്തനങ്ങളുണ്ട് എണ്ണം.

പിക്സൽ എണ്ണം; പാളികൾ എണ്ണം; ചാനലുകളുടെ എണ്ണം; പാതകൾ എണ്ണം
: Well counted!

6.28.2.2. "Color profile" tab

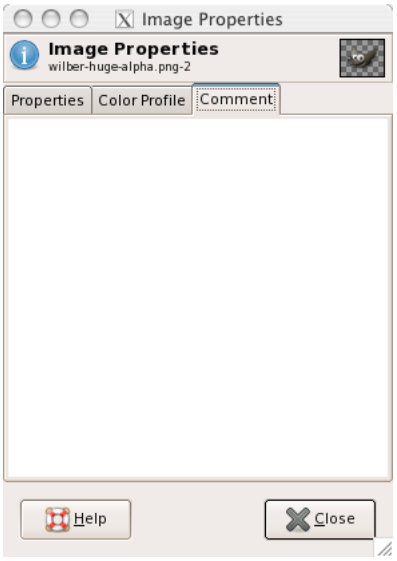
ചിത്രം 16.86. "Color profile" tab



ഈ ടാബ് നിറം പ്രൊഫൈൽ ചിത്രം ഉപയോഗിച്ച് ജിമ്പ് ലോഡ് പേര് അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. സ്വതേ ബിൽറ്റ്-ഇൻ "sRGB" പ്രൊഫൈൽ ആണ്.

6.28.2.3. "Comments" tab

ചിത്രം 16.87. "Comments" tab

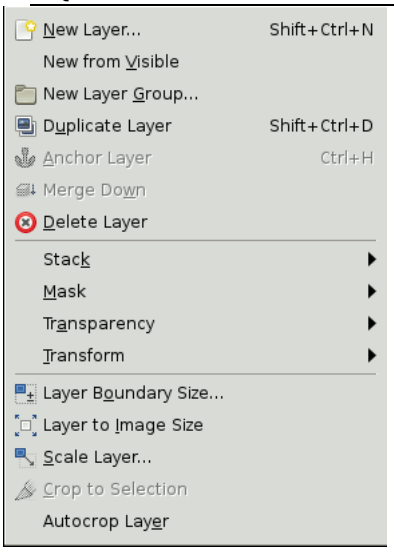


ഈ ടാബ് നിങ്ങൾക്ക് കാണാനും ചിത്രത്തിനായി ഒരു അഭിപ്രായം അനുവദിക്കുന്നു.

7. "Layer" മെനു

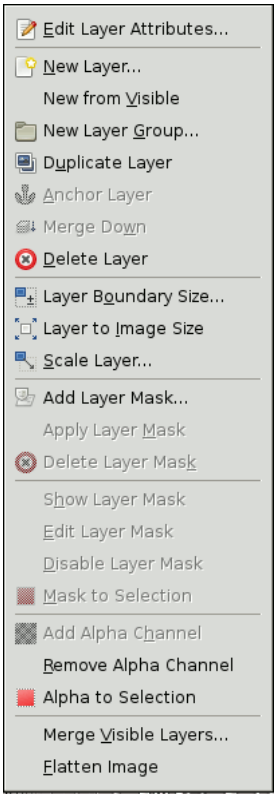
7.1. Introduction to the "Layer" Menu

ചിത്രം 16.88. The Contents of the "Layer" Menu



The items on the Layer menu allow you to work on layers.
ചിത്രം വിൻഡോയിൽ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്നും ക്ലിക്കുചെയ്ത് Layer മെനു ആക്സസ് ചെയ്യുന്നതിൽ പുറമെ, നിങ്ങൾ പാളികൾക്ക് ഡയലോഗിൽ ഒരു പാളി ലഘുചിത്രത്തിൽ വലത് ക്ലിക്കുചെയ്ത് നേടാം. നിങ്ങൾക്ക് ഈ മെനുവിലെ ഓപ്പറേഷൻസ് പല പാളികളാണ് ഡയലോഗ് ബട്ടണുകൾ മാകാം, ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു പാളി മാനേജിങ് പാളിയുടെ സുതാര്യത ലയിക്കുന്നത് പാളികൾ വ്യാപ്തിയിൽ നിർവഹിക്കാൻ കഴിയും.

ചിത്രം 16.89. The Contents of the "Layer" local pop-menu



കുറിപ്പ്

ഇവിടെ വിവരിച്ച കമാൻഡുകൾ പുറമെ നിങ്ങൾക്ക് മെനുവിൽ മറ്റ് എൻട്രികൾ കണ്ടെത്താം. അവർ GIMP സ്വയം ഭാഗമല്ല എന്നാൽ വിപുലീകരണങ്ങൾ (പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ) ചേർത്തത്. അതിന്റെ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ പരാമർശിച്ചുകൊണ്ടാണ് ഒരു പ്ലഗ്ഇന്നിന്റെ പ്രവർത്തനക്ഷമത വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

7.2. പുതിയ ലെയർ

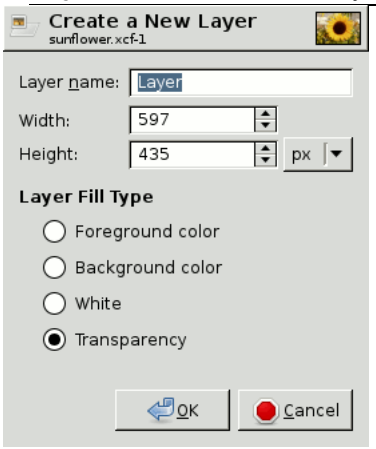
New Layer കമാൻഡുകളുടെയും സജീവ പാളി മീതെ ചിത്രത്തിന്റെ പാളി സ്റ്റാക്ക് പുതിയ, ശൂന്യമായ പാളി ചേർക്കുന്നു. കമാൻഡ് പുതിയ പാളി വലിപ്പം വ്യക്തമാക്കാൻ സാധിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

7.2.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → New Layer.

7.2.2. Description of the "New Layer" Dialog

ചിത്രം 16.90. The "New Layer" dialog



ശീർഷകം "Create a new layer" കീഴിൽ ആ ചിത്രത്തിന്റെ പേര് കാണാൻ കഴിയും ഈ പുതിയ പാളി ശീർഷകം അതു ഒരു ലഘുചിത്രം അടുത്ത സൃഷ്ടിക്കുക. അതാണ് നിങ്ങൾ നല്ല ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുത്തു എങ്കിൽ ഒന്നിലധികം ഇമേജ് തുറക്കുക അവിടെ കാണാൻ രസകരമായിരിക്കും.

Layer Name
: പുതിയ ലെയർ പേര്. ഏതെങ്കിലും ഫങ്ഷണൽ പ്രാധാന്യം ഇല്ല; അതു കേവലം നിങ്ങൾ പാളി ഉദ്ദേശ്യം ഓർക്കാൻ സുഖ വഴി. സ്ഥിര പേര് "New Layer" ആണ്. നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന പേരുള്ള ഒരു പാളി ഇതിനകം നിലവിലുണ്ട് എങ്കിൽ, ഒരു നമ്പർ സ്വയം നിങ്ങൾക്ക് OK ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ അത് അതുല്യമായ (ഉദാ "New Layer#1") വേണ്ടി അതും പ്പെടുന്നു.

Width; Height
: പുതിയ ലയർ തലങ്ങളും. ഡയലോഗ് ലഭ്യമാകുമ്പോൾ, മൂല്യങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ അളവുകളിലേക്ക് ആരംഭിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ രണ്ടു ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകൾ ഉപയോഗിച്ച് മാറ്റാം. നിങ്ങൾക്ക് വലതുവശത്ത് പുൾ-ഡൌൺ മെനുവിൽ യൂണിറ്റുകൾ മാറ്റാവുന്നതാണ്.

ലെയർ വർണ്ണം ഇനം
: നിലവിലെ Foreground color, നിലവിലെ Background color, White ആൻഡ് Transparency: പാളി നിറയുന്നു ഖര നിറം നാലു ഓപ്ഷനുകൾ ഉണ്ട്.

7.3. New Layer Group

This command creates a new layer group directly. Please refer to വിഭാഗം 4, “ലെയർ ഗ്രൂപ്പുകൾ”.

7.3.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from an image menu through Layer → New Layer Group, or from the layer context menu you get by right clicking on the layer dialog.

7.4. New From Visible

This command merges the visible layers into a new layer at the top of the layer stack.
ലക്ഷ്യം കൂടുതൽ ഫലം കൃത്രിമം, എന്നാൽ ഈ സാഹചര്യം സൃഷ്ടിച്ച ഘട്ടങ്ങൾ പ്രമാണിച്ചു. ഉദാഹരണം: തിരഞ്ഞെടുത്ത് നിങ്ങളുടെ മൾട്ടിലെയർ ചിത്രത്തിന്റെ ചില പ്രദേശങ്ങൾ ബ്ലർ ആഗ്രഹിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ കാണുന്നത് നിങ്ങൾക്ക് നിന്ന് ഒരു പുതിയ ലയർ ഉണ്ടാക്കുക അതു ബ്ലർ തുടർന്ന് നിങ്ങളുടെ യഥാർത്ഥ സൃഷ്ടി കാണിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഭാഗങ്ങൾ മായ്ച്ചുകളയാൻ ഒരു സാധാരണ സംഭവം.

7.4.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → New From Visible.

7.5. പാളി ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ്

Duplicate Layer കമാൻഡ് പുതിയ തലം സജീവ പാളി ഏതാണ്ട് സമമാണ്, ഒരു പകർപ്പ് ആണ് ചിത്രത്തിലേക്ക് ചേർക്കുന്നു. പുതിയ പാളി ഒറിജിനൽ പാളി പേര് അതേ, എന്നാൽ അതു അനുബന്ധമായി “ copy” ഉണ്ടു.
നിങ്ങൾ ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഇല്ലാത്ത ഒരു പശ്ചാത്തല പാളി ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ്, പുതിയ പാളി ഒറ്റ വകയിരുത്തുന്നു. കൂടാതെ, സജീവ പാളി ഘടിപ്പിച്ചിരിക്കുന്ന ഏതെങ്കിലും “parasites” ഉണ്ടെങ്കിൽ അവർ കോപ്പിയാണ് അല്ല. (വചനം “parasites” മനസ്സിലാക്കാൻ നിങ്ങളെ ചെറിയ, അസുഖകരമായ ജീവികൾ പരിമിതപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു, കഴിഞ്ഞ വാചകം അവഗണിക്കുക.)

7.5.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Layer → Duplicate Layer, or from the local pop-up menu that you get by right-clicking on the Layer Dialog.
- കൂടാതെ, Layer Dialog ന്, നിങ്ങൾ അതു സന്ദർഭം പോപ്പ്-അപ്പ് മെനുവിലെ Duplicate വഴി ആക്സസ്, അല്ലെങ്കിൽ ഈ ഡയലോഗ് അടിയിൽ PLACEHOLDER,-104597 ഐക്കൺ ബട്ടൺ ക്ളിക്ക് കഴിയും.

7.6. Anchor layer

നിങ്ങൾ ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു സൃഷ്ടിച്ചു, ഒരു താൽക്കാലിക പാളി, ഒരു “floating layer” അല്ലെങ്കിൽ “floating selection” വിളിച്ചു പാളി സ്റ്റാക്ക് ചേർത്തു. കാലം ഫ്ലോട്ടിംഗ് പാളി നിലനിൽക്കുകയാണെങ്കിൽ പോലെ മാത്രമായി പ്രവർത്തിക്കാം. ചിത്രത്തിന്റെ ശേഷിക്കുന്ന ജോലിക്ക്, നിങ്ങൾ Anchor layer കമാൻഡ് മുൻ സജീവ പാളി ഫ്ലോട്ടിങ് പാളി “anchor” വേണം. ചിത്രം ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു അടങ്ങിയിരിക്കുകയാണെങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

> **കുറിപ്പ്**
> ഒരു സജീവ നിരക്കു ഉപകരണം ഉണ്ടെങ്കിൽ, അത് നിരക്കു പുറത്തുള്ള മൗസ് പോയിന്റർ ഒരു ആങ്കർ ഐക്കൺ ഉപയോഗിച്ച് പ്രദർശിപ്പിക്കും.

7.6.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Layer → Anchor layer,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Ctrl** + **H** ഉപയോഗിച്ച്.

7.6.2. Alternative Ways of Anchoring a Floating Selection

There are more ways to anchor a floating selection:

- നിലവിലെ പാളി നിരക്കു ഫ്ലോട്ടിങ് നിരക്കു ഒഴികെ ചിത്രം എവിടെയും ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഉത്ഭവിക്കുന്ന ആണ് ഫ്ലോട്ടിങ് നിരക്കു ആങ്കർ കഴിയും.
- നിങ്ങൾക്ക് ആങ്കർ ബട്ടൺ PLACEHOLDER,-104501 Layers dialog എന്ന ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിലവിലെ പാളി ഫ്ലോട്ടിങ് നിരക്കു ആങ്കർ കഴിയും.
- ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു അവിടെ ആയിരിക്കുമ്പോൾ ഒരു New Layer സൃഷ്ടിക്കാൻ എങ്കിൽ ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു പുതിയതായി സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ട ഈ പാളി ലേക്ക് ആങ്കർ ആണ്.

7.7. Merge Down

, അക്കൗണ്ടിലേക്ക് അതിന്റെ അതാര്യത, തലം mode പോലുള്ള സജീവ പാളി വിവിധ ഉള്ള, എടുക്കൽ സ്റ്റാക്കിലുള്ള Merge Down കമാൻഡ് പാളി സജീവ പാളി വെറും താഴെ ലയിപ്പിക്കുന്നു. തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന ലയിച്ച പാളി സാധാരണ മോഡിൽ ആകും; താഴെ പാളി ഒപാസിറ്റി അവകാശി. താഴെ പാളി കൈനടി അല്ല, അല്ലെങ്കിൽ ഇത് സാധാരണ പുറമെ ചില മോഡിൽ ആണെങ്കിൽ ഈ കമാൻഡ് പൊതുവിൽ ചിത്രം രൂപം മാറ്റും. എങ്കിൽ
Merge Down ഏറ്റവും സാധാരണമായ ഉപയോഗം അതാര്യത, (നിങ്ങൾ ചെയ്യുന്നത് എന്താണെന്ന് കാണുന്നതിന്, സാധാരണയായി സുതാര്യമല്ല സാധാരണ മോഡിൽ) ഒരു “base layer” ആരംഭിക്കുന്നത് ഏതൊരു ആകൃതി, അത് മുകളിൽ ഒരു “modification layer” ചേർത്ത് ഒരു പാളി നിർമ്മിക്കാൻ ആണ് നിങ്ങൾ വേണം, പാളി മോഡ്. ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, പരിഷ്കരണത്തിന് പാളി ഇറങ്ങി സംയോജിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് രണ്ടു പാളികൾ ഒന്നാക്കി, ഇമേജ് തെരയുന്നു വഴി മാറ്റാതെ തന്നെ സംയോജിപ്പിക്കും.

7.7.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Merge Down.

7.8. Delete Layer

Delete Layer കമാൻഡ് ഇമേജിൽ നിന്നും നിലവിലെ പാളി ഇല്ലാതാക്കുന്നു.

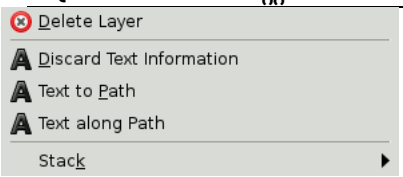
7.8.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Layer → Delete Layer.
- കൂടാതെ, Layer Dialog ന്, നിങ്ങൾ അതു സന്ദർഭം പോപ്പ്-അപ്പ് മെനുവിലെ Delete Layer വഴി ആക്സസ്, അല്ലെങ്കിൽ ഈ ഡയലോഗ് അടിയിൽ PLACEHOLDER,-104463 ഐക്കൺ ബട്ടൺ ക്ളിക്ക് കഴിയും.

7.9. ലെയർ മെനു എഴുത്തുകൾ കമാൻഡുകൾ

ഈ കമാൻഡുകൾ ഒരു ടെക്സ്റ്റ് പാളി ഇന്നത്തെ മാത്രമേ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

ചിത്രം 16.91. ടെക്സ്റ്റ് ലെയർ മെനുവിൽ കല്പിക്കുന്നു



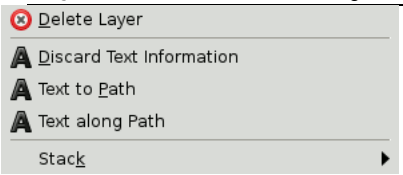
7.9.1. The Text Commands

- വിഭാഗം 7.10, "ടെക്സ്റ്റ് വിവരം നിരസിക്കുക"
- ???
- ???
- Text to Selection ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റിൽ, കമാൻഡുകൾ (വാസ്തവത്തിൽ, ടെക്സ്റ്റ് വിവിധ സുതാര്യത പ്രദേശങ്ങൾ എന്ന രൂപം) സുതാര്യത ഉപ-മെനു ആ തനിപ്പകർപ്പാണോയെന്ന്:
  - **Text to Selection:** വിഭാഗം 7.38, "Alpha to Selection"
  - **Add to Selection:** വിഭാഗം 7.39, "Add Alpha channel to Selection"
  - **Subtract from Selection:** വിഭാഗം 7.40, "Subtract from Selection"
  - **Intersect with Selection:** വിഭാഗം 7.41, "Intersect Alpha channel with Selection"

7.10. ടെക്സ്റ്റ് വിവരം നിരസിക്കുക

ഈ കമാൻഡ് ഒരു ടെക്സ്റ്റ് പാളി ഇന്നത്തെ മാത്രമേ പ്രദർശിപ്പിച്ച ടെക്സ്റ്റ് കമാൻഡുകൾ ഗ്രൂപ്പിന്റെ ഭാഗമായ.

ചിത്രം 16.92. ലെയർ മെനുവിൽ ടെക്സ്റ്റ് കമാൻഡുകൾ ഇടയിൽ നിരസിക്കുക ടെക്സ്റ്റ് കമാൻഡ്



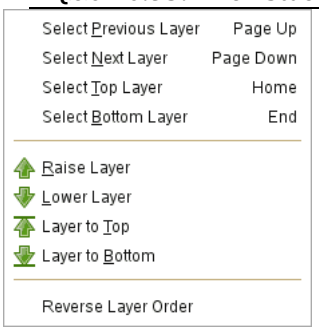
നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് വാചകം ചേർക്കുമ്പോൾ, GIMP നിർദ്ദിഷ്ട വിവരങ്ങൾക്ക് ചേർക്കുന്നു. ഈ കമാൻഡ് ഒരു സാധാരണ റെൻഡർചെയ്യുന്നു ലെയറിലേക്ക് നിലവിലെ ടെക്സ്റ്റ് പാളി രൂപാന്തരപ്പെടുത്തി, ഈ വിവരങ്ങൾക്ക് നിരസിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. തെളിഞ്ഞുകാണാം അല്ല എന്നു ചെയ്യാൻ കാരണം.
നിങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് പാളി ഒരു ഗ്രാഫിക് ഓപ്പറേഷൻ ബാധകമാക്കുകയും ചെയ്യുമ്പോൾ ബിറ്റ്മാപ്പ് വാചകത്തിന്റെ ഈ പരിവർത്തനം സ്വയം നടപ്പാകും ശ്രദ്ധിക്കുക. ടെക്സ്റ്റ് പരിഷ്ക്കരിച്ചു ഏത് ഓപ്പറേഷൻ പഴയപടിയാക്കിക്കൊണ്ട് തിരികെ ടെക്സ്റ്റ് വിവരങ്ങൾ നേടാൻ കഴിയും.

7.10.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Discard Text Information.

7.11. "Stack" Submenu

ചിത്രം 16.93. The "Stack" submenu



പാളി സ്റ്റാക്ക് ലളിതമായി ലയർ ഡയലോഗിൽ പാളികൾ പട്ടിക. Stack ഉപമെനുവുണ്ട് സജീവ പാളി പോലെ ഒരു പുതിയ പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ പാളി സ്റ്റാക്ക് സജീവ പാളി സ്ഥാനം മാറ്റാനായി ആകാം ഓപ്പറേഷൻസ് അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ ചിത്രം ഒരേയൊരു പാളി ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഈ കല്പനകൾ ഗ്രേ ഔട്ട് ചെയ്യുന്നു.

7.11.1. Activating the Submenu

- You can access this submenu from the image menubar through Layer → Stack.

7.11.2. The Contents of the "Stack" Submenu

Stack ഉപമെനുവുണ്ട് കമാൻഡുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു:

- വിഭാഗം 7.12, "Select Previous Layer"
- വിഭാഗം 7.13, "Select Next Layer"
- വിഭാഗം 7.14, "Select Top Layer"
- വിഭാഗം 7.15, "Select Bottom Layer"

- വിഭാഗം 7.16, "Raise Layer"
- വിഭാഗം 7.17, "Lower Layer"
- വിഭാഗം 7.18, "Layer to Top"
- വിഭാഗം 7.19, "Layer to Bottom"
- വിഭാഗം 7.20, "The "Reverse Layer Order" command"

7.12. Select Previous Layer

Select Previous Layer കമാൻഡ് പാളി വെറും പാളി സ്റ്റാക്ക് സജീവ പാളി മുകളിൽ തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. കമാൻഡ് ലെയറുകൾ ഡയലോഗിൽ പാളി എടുത്തുകാണിക്കുന്നു പുതിയ സജീവ പാളി ചെയ്യുന്നു. സജീവ പാളി സ്റ്റാക്ക് മുകളിൽ ഇതിനകം ഉണ്ടെങ്കിൽ ഈ മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

കുറിപ്പ്

ഒരു സാധാരണ വിൻഡോസ്-രീതിയിൽ ഇംഗ്ലീഷ് കീബോർഡിലെ ശ്രദ്ധിക്കുക, സ്ഥിര കുറുക്കുവഴി **Page_Up** അക്കങ്ങള് അറിയണ്ടേ കീ ലേക്ക്, എന്നാൽ സംഖ്യാ കീപാഡ് ഇടതു ആറു കീകൾ സംഘത്തിലെ മറ്റു **Page_Up** കീ സൂചിപ്പിക്കുന്നത്.

സൂചന

നിങ്ങൾ പതിവായി പെയിന്റിംഗിന് മറ്റൊരു പാളി ന്, നിങ്ങൾ കൂടുതൽ **Ctrl** കീ പിടിച്ച് ലഭിക്കുന്നതെന്ന്, നിങ്ങൾ നിറം-പിക്കർ ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ അവ പ്രത്യേകിച്ച് ഉപയോഗിക്കാൻ പാളി നിന്ന് നിറങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക എങ്കിൽ Select Previous Layer ആൻഡ് Select Next Layer കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ വളരെ ഉപകാരപ്രദമായ ആയിരിക്കാം പെയിന്റിംഗ് പ്രയോഗങ്ങളുടെ.

7.12.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Stack → Select Previous Layer,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Up** ഉപയോഗിച്ച്.

അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് ലളിതമായി ലയർ ഡയലോഗിൽ പാളി നാമത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

7.13. Select Next Layer

Select Next Layer കമാൻഡ് പാളി വെറും പാളി സ്റ്റാക്ക് സജീവ പാളി ചുവടിൽ തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. കമാൻഡ് ലെയറുകൾ ഡയലോഗിൽ പാളി എടുത്തുകാണിക്കുന്നു പുതിയ സജീവ പാളി ചെയ്യുന്നു. സജീവ പാളി സ്റ്റാക്ക് താഴെയുള്ള ഇതിനകം ഉണ്ടെങ്കിൽ ഈ മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

കുറിപ്പ്

ഒരു സാധാരണ വിൻഡോസ്-രീതിയിൽ ഇംഗ്ലീഷ് കീബോർഡിലെ ശ്രദ്ധിക്കുക, സ്ഥിര കുറുക്കുവഴി **Page_Down** അക്കങ്ങള് അറിയണ്ടേ കീ ലേക്ക്, എന്നാൽ സംഖ്യാ കീപാഡ് ഇടതു ആറു കീകൾ സംഘത്തിലെ മറ്റു **Page_Down** കീ സൂചിപ്പിക്കുന്നത്.

7.13.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Stack → Select Next Layer,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Down** ഉപയോഗിച്ച്.

അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് ലളിതമായി ലയർ ഡയലോഗിൽ പാളി നാമത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

7.14. Select Top Layer

Select Top Layer കമാൻഡ് സ്റ്റാക്ക് ലെ മുകളിലെ പാളി ചിത്രത്തിനായി സജീവ പാളി ചെയ്യുന്നു ലെയറുകൾക്കുമായുള്ള ഡയലോഗിൽ അതു എടുത്തുകാണിക്കുന്നു. സജീവ പാളി ഇതിനകം സ്റ്റാക്കിലുള്ള മുകളിലെ പാളി, ഈ മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

കുറിപ്പ്

ഒരു സാധാരണ വിൻഡോസ്-രീതിയിൽ ഇംഗ്ലീഷ് കീബോർഡിലെ ശ്രദ്ധിക്കുക, സ്വതവേയുള്ള കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Home** അക്കങ്ങള് അറിയണ്ടേ കീ ലേക്ക്, എന്നാൽ സംഖ്യാ കീപാഡ് ഇടതു ആറു കീകൾ സംഘത്തിലെ മറ്റു **Home** കീ സൂചിപ്പിക്കുന്നത്.

7.14.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Stack → Select Top Layer,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Home** ഉപയോഗിച്ച്.

അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് ലളിതമായി ലയർ ഡയലോഗിൽ പാളി നാമത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

7.15. Select Bottom Layer

Select Bottom Layer കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച്, സ്റ്റാക്കിലുള്ള ചുവടെ പാളി ചിത്രത്തിനായി സജീവ പാളി തീർന്നിരിക്കുന്നു കഴിയും. പിന്നീട് ലയർ ഡയലോഗിൽ ഹൈലൈറ്റുചെയ്തിരിക്കുന്നു. സ്റ്റാക്ക് ചുവടെ പാളി ഇതിനകം സജീവമായ പാളി എങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

7.15.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Layer → Stack → Select Bottom Layer,
- by using the keyboard shortcut **End**.

അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് ലളിതമായി ലയർ ഡയലോഗിൽ പാളി നാമത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

7.16. Raise Layer

Raise Layer കമാൻഡ് പാളി സ്റ്റാക്ക് സജീവ പാളി ഒരു സ്ഥാനം രേഖപ്പെടുത്തുന്നു. സജീവ പാളി മുകളിൽ ഇതിനകം അല്ലെങ്കിൽ ഒരേയൊരു പാളി ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്. എങ്കിൽ സജീവ പാളി സ്റ്റാക്ക് ചുവടെ അത് ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഇല്ലെങ്കിൽ, അതിനെ ഒരു ആൽഫ ചാനൽ ചേർക്കുക വരെ ഉയിർത്തെഴുന്നേൽക്കയും കഴിയില്ല.

7.16.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Stack → Raise Layer,
- അല്ലെങ്കിൽ ലെയറുകൾ ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള മുകളിലേക്കുള്ള അമ്പടയാളം ഐക്കണിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത്.

7.17. Lower Layer

Lower layer കമാൻഡ് പാളി സ്റ്റാക്ക് സജീവ പാളി ഒരു സ്ഥാനം താഴുന്നത്. സജീവ പാളി സ്റ്റാക്ക് താഴെയുള്ള ഇതിനകം അല്ലെങ്കിൽ ഒരേയൊരു പാളി ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്. എങ്കിൽ

7.17.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Stack → Lower Layer,
- അല്ലെങ്കിൽ ലെയറുകൾ ഡയലോഗ് ചുവട്ടിൽ ഇറങ്ങി അമ്പടയാളം ഐക്കണിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത്.

7.18. Layer to Top

Layer to Top കമാൻഡ് സജീവ പാളി പാളി സ്റ്റാക്ക് മുകളിൽ ആലോചനകള്. സജീവ പാളി മുകളിൽ ഇതിനകം അല്ലെങ്കിൽ ഒരേയൊരു പാളി ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്. എങ്കിൽ സജീവ പാളി സ്റ്റാക്ക് ചുവടെ അത് ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഇല്ല എങ്കിൽ അതു ഒരു ആൽഫ ചാനൽ ചേർക്കുക വരെ നിങ്ങൾക്ക് അതിനെ പണിയും കഴിയില്ല.

7.18.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Stack → Layer to Top,
- അല്ലെങ്കിൽ ലെയറുകൾ ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള മുകളിലേക്കുള്ള അമ്പടയാളം ഐക്കണിൽ **Shift** കീ ക്ലിക്കു അമർത്തി.

7.19. Layer to Bottom

Layer to bottom കമാൻഡ് സജീവ പാളി പാളി സ്റ്റാക്ക് അടിയിലേക്ക് താഴുന്നത്. സജീവ പാളി സ്റ്റാക്ക് താഴെയുള്ള ഇതിനകം അല്ലെങ്കിൽ ഒരേയൊരു പാളി ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്. എങ്കിൽ

7.19.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Stack → Layer to Bottom,
- അല്ലെങ്കിൽ **Shift** കീ അമർത്തിയാൽ ലെയറുകൾക്കുമായുള്ള ഡയലോഗ് ചുവടെ താഴോട്ടുള്ള അമ്പടയാളം ഐക്കണിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത്.

7.20. The "Reverse Layer Order" command

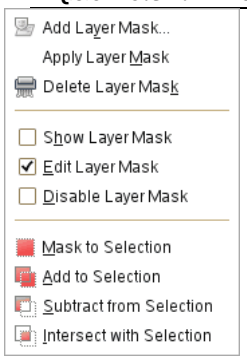
ഈ കമാൻഡ് സ്വയം വിശദീകരിക്കുന്ന ആണ്.

7.20.1. Activating the command

- From the image Menu through: Layers → Stack → Reverse Layer Order.

7.21. The "Mask" Submenu

ചിത്രം 16.94. The "Mask" submenu of the "Layer" menu



Layer മെനുവിലെ Mask സബ്മെനു മാസ്ക് പ്രവർത്തിക്കാൻ ഏത് കമാൻഡുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു: ഒരു മാസ്ക് സൃഷ്ടിക്കുന്നത് ഒരു മാസ്ക് അപേക്ഷിക്കുന്ന ഒരു മാസ്ക് ഇല്ലാതാക്കുന്നതിലൂടെയോ ഒരു നിര ഒരു മാസ്ക് പരിവർത്തനം. എങ്ങനെ അവ ഉപയോഗിക്കാൻ പാളി മാസ്കുകൾ കുറിച്ചുള്ള കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Layer Masks വിഭാഗം കാണുക.

7.21.1. Activating the Submenu

- You can access this submenu from the image menubar through Layer → Mask

7.21.2. The Contents of the "Mask" Submenu

Mask ഉപമെനുവുണ്ട് കമാൻഡുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു:

- വിഭാഗം 7.22, "ലെയർ മാസ്ക് ചേർക്കുക"
- വിഭാഗം 7.23, " Apply Layer Mask "
- വിഭാഗം 7.24, "Delete Layer Mask"
- വിഭാഗം 7.25, "Show Layer Mask"

- വിഭാഗം 7.26, "Edit Layer Mask"
- വിഭാഗം 7.27, "Disable Layer Mask"
- വിഭാഗം 7.28, "Mask to Selection"
- വിഭാഗം 7.29, "Add Layer Mask to Selection"
- വിഭാഗം 7.30, "Subtract Layer Mask from Selection"
- വിഭാഗം 7.31, "Intersect Layer Mask with Selection"

7.22. ലെയർ മാസ്ക് ചേർക്കുക

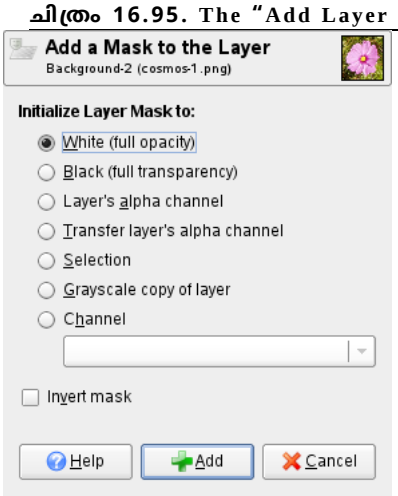
Add Layer Mask കമാൻഡ് സജീവ പാളി ഒരു ലെയർ മാസ്ക് ചേർക്കുന്നു. അതു നിങ്ങൾ മാസ്ക് പ്രാരംഭ സജ്ജമാക്കാൻ സാധിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ലെയർ ഇതിനകം ഒരു പാളി മാസ്ക് ഉണ്ടെങ്കിൽ, മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.
ഒരു ലെയർ മാസ്ക് ഏത് പാളി ഭാഗങ്ങൾ ആഗിരണം ചെയ്യും, സെമി സുതാര്യമായ അല്ലെങ്കിൽ സുതാര്യമായ define അനുവദിക്കുന്നു. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Layer Mask വിഭാഗം കാണുക.

7.22.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Mask → Add Layer Mask
- or from the pop-up menu you get by right-clicking on the active layer in the Layers Dialog.

7.22.2. "Add Layer Mask" സംഭാഷണം വിവരണം

ചിത്രം 16.95. The "Add Layer Mask" dialog



Initialize Layer Mask to
ഈ ഡയലോഗ് ലെയർ മാസ്ക് പ്രാരംഭ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ വേണ്ടി നിരവധി തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു:

White (full opacity)
ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ലെയർ മാസ്ക് പാളി പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമല്ല ആക്കും. അതായത് നിങ്ങൾ ലെയർ മാസ്ക് ന് പെയിന്റ് വരെ നിങ്ങൾക്ക് പാളി രൂപം യാതൊരു താക്കോല് വരില്ല എന്നാണ്.

Black (full transparency)
ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ലെയർ മാസ്ക് പാളി പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമായ ആക്കും. ഇത് നിങ്ങൾ പാളി കാണാവുന്ന ഏതെങ്കിലും ഭാഗമാക്കുക വരയ്ക്കാൻ ആവശ്യമാണ് ഏത് ഒരു ശൂരനാടിന് പാറ്റേൺ ചിത്രം കാണിക്കുന്നു.

Layer's alpha channel
ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, ആൽഫാ ചാനലിന്റെ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ ലെയർ മാസ്ക് നിറയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ആൽഫാ ചാനലിന് സ്വയം നിലനില്പിനെ, അതിനാൽ ഭാഗികമായെങ്കിലും കാണാവുന്ന പ്രദേശങ്ങൾ സുതാര്യത കൂടുതൽ സുതാര്യമായ പാളി വഴിതെളിക്കുന്നു വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

Transfer layer's alpha channel
ഈ ഓപ്ഷൻ മുൻ ഉപാധി ആയി ലെയർ മാസ്ക് സജ്ജമാക്കുന്നു, ചെന്നിട്ടുണ്ട് പൂർണ്ണ ഒപാസിറ്റി പാളി ആൽഫ ചാനൽ പുനഃസജ്ജമാക്കുന്നു. പ്രഭാവം മുമ്പ് അതേ തോന്നിച്ചിരുന്ന പാളി വിട്ടുകൊടുത്തത് ലെയർ മാസ്ക് ആൽഫ ചാനലിൽ നിന്ന് സുതാര്യത വിവരങ്ങൾ കൈമാറാൻ എന്നതാണ്. പാളി ദൃശ്യപരത ഇപ്പോൾ ആൽഫാ ചാനൽ വഴി മാത്രം അല്ല ലെയർ മാസ്ക് നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. സംശയമുണ്ടെങ്കിൽ, അതു ഭാവം ഡ പുറപ്പെട്ട് കാരണം, പകരം "Layer's alpha channel" ഈ ഓപ്ഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ
തെരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ സുതാര്യമല്ല, ഒപ്പം തിരഞ്ഞെടുത്തത് പ്രദേശങ്ങൾ സുതാര്യമായ അങ്ങനെ ഒരു പാളി മാസ്ക് കയറി നിലവിലെ നിരക്കു ആക്കാനുള്ള. ഏതെങ്കിലും പ്രദേശങ്ങൾ ഭാഗികമായും തിരഞ്ഞെടുത്തു, നിങ്ങൾ ഇഫക്റ്റുകൾ ആയിരിക്കും എന്തു പ്രവചിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നതിന് QuickMask button ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം.

Grayscale copy of layer
ഈ ഓപ്ഷൻ ഒരു പാളി മാസ്ക് കയറി പാളി സ്വയം മാറ്റപ്പെടുന്നു. മത്തായിയുടെ പാളി പുതിയ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ ചേർക്കാൻ ആസൂത്രണം ചെയ്യുമ്പോൾ അത് തരംഗങ്ങൾ പ്രയോജനപ്പെടുന്നത്.

ചാനൽ
ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ലെയർ മാസ്ക് ചാനൽ ഡയലോഗ് സംഭരിച്ചിരിക്കുന്ന നിങ്ങളുടെ മുമ്പിൽ സൃഷ്ടിച്ച ഒരു നിര മാസ്ക് കൂടെ ആരംഭിയ്ക്കുമ്പോൾ.

Invert Mask
ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള Invert Mask ബോക്സ് പരിശോധിക്കുകയാണെങ്കിൽ, സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ സുതാര്യമല്ല തീർന്നിരിക്കുന്നു തിരിച്ചും അങ്ങനെ കാരണമാകുന്നു മാസ്ക് കീഴ്മേൽ ആണ്.

നിങ്ങൾ OK ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ലെയർ മാസ്ക് ഒരു ലഘുചിത്രം പാളികളുടെ ഡയലോഗിൽ പാളി നഖചിത്രം വലതുഭാഗത്ത് ദൃശ്യമാകുന്ന.

7.23. Apply Layer Mask

Apply Layer Mask കമാൻഡ് നിലവിലെ പാളി പാളി മാസ്ക് ലയിപ്പിക്കുന്നു. ലെയർ മാസ്ക് സുതാര്യത വിവരങ്ങൾ ഇത് നിലവിലില്ല എങ്കിൽ സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടു ആൽഫാ ചാനൽ കൈമാറ്റം ചെയ്യപ്പെടുമ്പോൾ, ലെയർ മാസ്ക് നീക്കം ചെയ്യുന്നു. സജീവ പാളി ഒരു പാളി മാസ്ക് ഇല്ലെങ്കിൽ, മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Layer Masks വിഭാഗം കാണുക.

7.23.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Mask → Apply Layer Mask,

- or from the pop-up menu you get by right-clicking on the active layer in the Layers Dialog.

7.24. Delete Layer Mask

Delete Layer Mask കമാൻഡ് സജീവ പാളി സ്വയം വരുത്താതെ, സജീവ പാളി പാളി മാസ്ക് ഇല്ലാതാക്കുന്നു. സജീവ പാളി ഒരു പാളി മാസ്ക് ഇല്ലെങ്കിൽ, മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

7.24.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Mask → Delete Layer Mask,
- or from the pop-up menu you get by right-clicking on the active layer in the Layers Dialog.

7.25. Show Layer Mask

Show Layer Mask കമാന്ഡ് നിങ്ങളെ പാളി അദൃശ്യ ചിത്രം തിരിഞ്ഞ് മെച്ചപ്പെട്ട മാസ്ക് കാണാൻ അനുവദിക്കുന്നു. മെനു എൻട്രി ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഒരു ചെക്ക് അതിനടുത്തായി ദൃശ്യമാകുന്നു പാളികളിൽ ലെയർ മാസ്ക് ലഘുചിത്ര ഡയലോഗ് ഒരു പച്ച അതിർത്തിയിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന. പാളി സ്വയം പുതുക്കപ്പെട്ടത് ഇല്ല; നിങ്ങൾ അത് ദൃശ്യമായ പിന്നീട് തിരിയാൻ കഴിയും.

7.25.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Mask → Show Layer Mask,
- അല്ലെങ്കിൽ ലെയറുകൾ ഡയലോഗിൽ ലെയർ മാസ്ക് ലഘുചിത്ര ന് Alt കീ (ചില സിസ്റ്റങ്ങളിൽ Ctrl + Alt) സിംഗിൾ ക്ലിക്ക് ഇറക്കി പിടിച്ച്.
- നിങ്ങൾ ലെയർ മാസ്ക് ലഘുചിത്ര വീണ്ടും Layer → Mask ഉപമെനുവുണ്ട് മെനു എൻട്രി അൺചെക്കുചെയ്ത് അല്ലെങ്കിൽ Alt -clicking (അല്ലെങ്കിൽ Ctrl + Alt -clicking) വഴി ഈ പ്രവർത്തനം പഴയപടിയാക്കാനുമാകും.

7.26. Edit Layer Mask

നിങ്ങൾ Layer Mask ഉപമെനുവുണ്ട് ന് Edit Layer Mask ഇനത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഒരു ചെക്ക് അതിനടുത്തായി ദൃശ്യമാകും, ലെയർ മാസ്ക് നിലവിലെ പാളി സജീവ ഘടകം മാറുന്നു ലെയർ മാസ്ക് അടർന്നു പോയി ഒരു ചുവന്ന അതിർത്തിയിൽ ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ അത് അൺചെക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, പാളി സ്വയം സജീവ ഘടകം മാറുന്നു അതു ഒരു വെളുത്ത അതിർത്തിയിൽ ഉപയോഗിച്ച് പ്രദർശിപ്പിക്കും. നിങ്ങൾ പാളികളുടെ സംഭാഷണം അത് ക്ലിക്കുചെയ്ത് കൂടുതൽ ലളിതമായി നം പ്രവർത്തനസജ്ജമാകും.

7.26.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Mask → Edit Layer Mask.
- നിങ്ങൾ Layer → Mask മെനുവിൽ മെനു എൻട്രി അൺചെക്കുചെയ്ത് അല്ലെങ്കിൽ ലെയറുകൾ ഡയലോഗിൽ പാളി ഘടകം ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഈ പ്രവർത്തനം പഴയപടിയാക്കാനുമാകും.

7.27. Disable Layer Mask

ഉടൻ ഒരു പാളി മാസ്ക് സൃഷ്ടിക്കാൻ പോലെ അത് ചിത്രത്തിന്റെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. Disable Layer Mask കമാൻഡ് ഈ പ്രവർത്തനം താൽക്കാലികമായി അനുവദിക്കുന്നു. മെനു എൻട്രി ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഒരു ചെക്ക് അടുത്ത അതു ലെയറുകൾക്കുമായുള്ള സംഭാഷണം ചുവപ്പാകുകയും ലെ ലെയർ മാസ്ക് ലഘുചിത്ര അതിരായ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

7.27.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Mask → Disable Layer Mask,
- അല്ലെങ്കിൽ ലെയറുകൾ ഡയലോഗിൽ ലെയർ മാസ്ക് ലഘുചിത്ര ന് Ctrl കീ (ചില സിസ്റ്റങ്ങളിൽ Ctrl + Alt) സിംഗിൾ ക്ലിക്ക് ഇറക്കി പിടിച്ച്.
- നിങ്ങൾ ലെയർ മാസ്ക് ലഘുചിത്ര വീണ്ടും Layer → Mask മെനുവിലെ മെനു എൻട്രി അൺചെക്കുചെയ്ത് അല്ലെങ്കിൽ Ctrl -clicking (അല്ലെങ്കിൽ Ctrl + Alt -clicking) വഴി ഈ പ്രവർത്തനം പഴയപടിയാക്കാനുമാകും.

7.28. Mask to Selection

Mask to Selection കമാൻഡ് ഇതിനകം ചിത്രം സജീവമാണ് ആ നിരക്കു മാറ്റുന്നു ഒരു നിര സജീവ പാളി, പാളിക്ക് മാസ്ക് മാറ്റപ്പെടുന്നു. ലെയർ മാസ്ക് എന്ന വൈറ്റ് പ്രദേശങ്ങൾ, തിരഞ്ഞെടുത്തു കറുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത അല്ല, ചാര പ്രദേശങ്ങൾ കടൽപുറത്തെ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ പരിവർത്തനം ചെയ്യുന്നു. ലെയർ മാസ്ക് ജോൺസൻ ഈ കമാൻഡ് പരിഷ്കരിക്കാൻ ചെയ്തിട്ടില്ല.

7.28.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Mask → Mask to Selection,
- or from the pop-up menu you get by right-clicking on the active layer in the Layers Dialog.

7.28.2. Illustration of "Layer Mask to Selection"

ചിത്രം 16.96. Illustration of "Layer Mask to Selection"

, ഇടതുവശത്ത് ഒരു നിര ഉള്ള യഥാർത്ഥ ചിത്രം. നടുവിൽ പാളികൾക്ക് "Layer's alpha channel" ഉപാധി ഉപയോഗിച്ച് നിർമ്മിച്ച ഒരു പാളി മാസ്ക് ഡയലോഗ്. വലതുവശത്ത്, "Mask to Selection" പ്രയോഗിച്ച ശേഷം ഫലം: സജീവ പാളി നോൺ സുതാര്യമായ പിക്സൽ നിരക്കു പ്രാരംഭ നിര മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു.

7.29. Add Layer Mask to Selection

Add to Selection കമാൻഡ് ഇതിനകം ചിത്രം സജീവമാണ് എന്ന് നിരക്കു ചേർത്തു ഒരു നിര, സജീവ പാളി പാളി മാസ്ക് മാറ്റപ്പെടുന്നു. ലെയർ മാസ്ക് എന്ന വൈറ്റ് പ്രദേശങ്ങൾ, തിരഞ്ഞെടുത്തു കറുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത അല്ല, ചാര പ്രദേശങ്ങൾ കടൽപുറത്തെ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ പരിവർത്തനം ചെയ്യുന്നു. ലെയർ

മാസ്ക് ജോൺസൻ ഈ കമാൻഡ് പരിഷ്കരിക്കാൻ ചെയ്തിട്ടില്ല.

7.29.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Mask → Add to Selection,

7.29.2. Illustration of Add Layer Mask to Selection

ചിത്രം 16.97. Illustration of Add Layer Mask to Selection

, ഇടതുവശത്ത് ഒരു നിര ഉള്ള യഥാർത്ഥ ചിത്രം. നടുവിൽ പാളികൾക്ക് "Layer's alpha channel" ഉപാധി ഉപയോഗിച്ച് നിർമ്മിച്ച ഒരു പാളി മാസ്ക് ഡയലോഗ്. വലതുവശത്ത്, "Mask to Selection" പ്രയോഗിച്ച ശേഷം ഫലം: സജീവ പാളി നോൺ സുതാര്യമായ പിക്സൽ നിരക്കു പ്രാരംഭ നിര ചേർത്തു.

7.30. Subtract Layer Mask from Selection

Subtract from Selection കമാൻഡ് ഇതിനകം ചിത്രം സജീവമാണ് ആ നിരക്കു നിന്ന് കുറയ്ക്കപ്പെടുന്ന ഒരു നിര, സജീവ പാളി പാളി മാസ്ക് മാറ്റപ്പെടുന്നു. ലെയർ മാസ്ക് എന്ന വൈറ്റ് പ്രദേശങ്ങൾ, തിരഞ്ഞെടുത്തു കറുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത അല്ല, ചാര പ്രദേശങ്ങൾ കടൽപുറത്തെ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ പരിവർത്തനം ചെയ്യുന്നു. ലെയർ മാസ്ക് ജോൺസൻ ഈ കമാൻഡ് പരിഷ്കരിക്കാൻ ചെയ്തിട്ടില്ല.

7.30.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Mask → Subtract from Selection,

7.30.2. Illustration of Subtract Layer Mask from Selection

ചിത്രം 16.98. Illustration of Subtract Layer Mask from Selection

, ഇടതുവശത്ത് ഒരു നിര ഉള്ള യഥാർത്ഥ ചിത്രം. നടുവിൽ പാളികൾക്ക് "Layer's alpha channel" ഉപാധി ഉപയോഗിച്ച് നിർമ്മിച്ച ഒരു പാളി മാസ്ക് ഡയലോഗ്. സജീവ പാളി നോൺ-സുതാര്യമായ പിക്സൽ നിരക്കു പ്രാരംഭ നിരക്കു നിന്ന് കുറയ്ക്കപ്പെടുന്ന ആണ്: വലതു, "Mask to Selection" പ്രയോഗിച്ച ശേഷം ഫലത്തിൽ.

7.31. Intersect Layer Mask with Selection

Intersect with Selection കമാൻഡ് ഒരു നിര സജീവ പാളി പാളി മാസ്ക് മാറ്റപ്പെടുന്നു. ഈ നിരക്കു യെ ഇമേജ് വേണ്ടി പുതിയ നിരക്കു ഫോം ഇതിനകം തന്നെ സജീവമാണ് ആ നിരക്കു. ലെയർ മാസ്ക് എന്ന വൈറ്റ് പ്രദേശങ്ങൾ, തിരഞ്ഞെടുത്തു കറുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത അല്ല, ചാര പ്രദേശങ്ങൾ കടൽപുറത്തെ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ പരിവർത്തനം ചെയ്യുന്നു. ലെയർ മാസ്ക് ജോൺസൻ ഈ കമാൻഡ് പരിഷ്കരിക്കാൻ ചെയ്തിട്ടില്ല.

7.31.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Mask → Intersect with Selection,

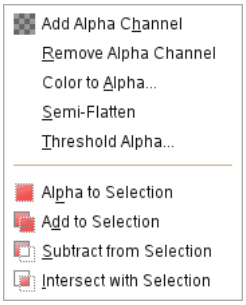
7.31.2. Illustration of Intersecting the Layer Mask with the Selection

ചിത്രം 16.99. Illustration of Intersecting the Layer Mask with the Selection

, ഇടതുവശത്ത് ഒരു നിര ഉള്ള യഥാർത്ഥ ചിത്രം. നടുവിൽ പാളികൾക്ക് "Layer's alpha channel" ഉപാധി ഉപയോഗിച്ച് നിർമ്മിച്ച ഒരു പാളി മാസ്ക് ഡയലോഗ്. വലതുവശത്ത്, "Intersect Mask with Selection" പ്രയോഗിച്ച ശേഷം ഫലം: സജീവ പാളി നോൺ സുതാര്യമായ പിക്സൽ നിരക്കു പ്രാരംഭ തിരഞ്ഞെടുത്തതാണ് മാസ്ക് തമ്മിലുള്ള സാധാരണ ഭാഗമാണ്.

7.32. The "Transparency" Submenu of the "Layer" menu

ചിത്രം 16.100. The "Transparency" submenu of the "Layer" menu



Transparency ഉപമെനുവുണ്ട് ഉപയോഗിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ സജീവ പാളി ആൽഫാ ചാനൽ ബാധിക്കുന്ന ആജ്ഞകൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു.

7.32.1. Activating the Submenu

- You can access this submenu from the image menu bar through Layer → Transparency.

7.32.2. The Contents of the "Transparency" Submenu

Transparency ഉപമെനുവുണ്ട് കമാൻഡുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു:

- വിഭാഗം 7.33, "ആൽഫ ചാനൽ ചേർക്കുക"
- വിഭാഗം 7.34, "Remove Alpha Channel"
- വിഭാഗം 7.35, "ആൽഫയിലേക്ക് വർണ്ണം"
- വിഭാഗം 7.36, "Semi-flatten"
- വിഭാഗം 7.37, "ത്രെഷോൾഡ് ആൽഫ"
- വിഭാഗം 7.38, "Alpha to Selection"
- വിഭാഗം 7.39, "Add Alpha channel to Selection"
- വിഭാഗം 7.40, "Subtract from Selection"
- വിഭാഗം 7.41, "Intersect Alpha channel with Selection"

7.33. ആൽഫ ചാനൽ ചേർക്കുക

Add Alpha Channel: ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ യാന്ത്രികമായി ഉടൻ ഒരു തലം നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് ചേർക്കുക ചാനൽ ഡയലോഗിൽ ചേർത്തു. അത് ചിത്രത്തിന്റെ സുതാര്യത പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ ചിത്രം ഒരേയൊരു പാളി ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഈ പശ്ചാത്തലത്തിൽ പാളി ആൽഫ ചാനൽ ഉണ്ട്. ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ആൽഫാ ചാനൽ ചേർക്കാൻ കഴിയും.

7.33.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Layer → Transparency → Add alpha Channel.
- കൂടാതെ, Layer Dialog ന്, നിങ്ങൾ അതു സന്ദർഭം പോപ്പ്-അപ്പ് മെനുവിലെ Add Alpha Channel വഴി ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

7.34. Remove Alpha Channel

ഈ കമാൻഡ് മറ്റ് പാളികൾ Alpha ചാനലുകൾ സൂക്ഷിക്കുന്നതിനുമുള്ള, സജീവ പാളി ആൽഫ ചാനൽ നീക്കം.
സജീവ പാളി പശ്ചാത്തല പാളി നിങ്ങൾ (തുടർന്ന് പാളി പേര് ലെയർ ഡയലോഗിൽ ബോൾഡ് അക്ഷരങ്ങൾ ആണ്) മുമ്പ് ആൽഫാ ചാനൽ ചേർത്തിട്ടില്ല, കമാൻഡ്, ഗ്രേ ഔട്ട് നിഷ്ക്രിയം. എങ്കിൽ
സജീവ പാളി പശ്ചാത്തല പാളി അല്ല എങ്കിൽ, സുതാര്യത പണിസഞ്ചി പശ്ചാത്തലം നിറം മാറ്റപ്പെടും.

7.34.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Layer → Transparency → Remove Alpha Channel.
- കൂടാതെ, Layer Dialog ന്, നിങ്ങൾ അതു സന്ദർഭം പോപ്പ്-അപ്പ് മെനുവിലെ Remove Alpha Channel വഴി ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

7.35. ആൽഫയിലേക്ക് വർണ്ണം

ഈ കമാൻഡ് Layer → Transparency തന്നെയാണ് വിഭാഗം 8.34, "ആൽഫയിലേക്ക് വർണ്ണം".

7.36. Semi-flatten

Semi-Flatten കമാൻഡ് Semi-flatten അരിപ്പ അധ്യായത്തിൽ വിവരിച്ചിട്ടുണ്ട്. നിങ്ങൾ ഇൻഡെക്സ്ഡ് നിറങ്ങൾക്കും സുതാര്യതയോടെ ഒരു-അപരത്വമാണ് വിരുദ്ധ ചിത്രം ആവശ്യമുള്ളപ്പോൾ കമാൻഡ് ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

7.36.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Layer → Transparency → Semi-flatten.

7.37. ത്രെഷോൾഡ് ആൽഫ

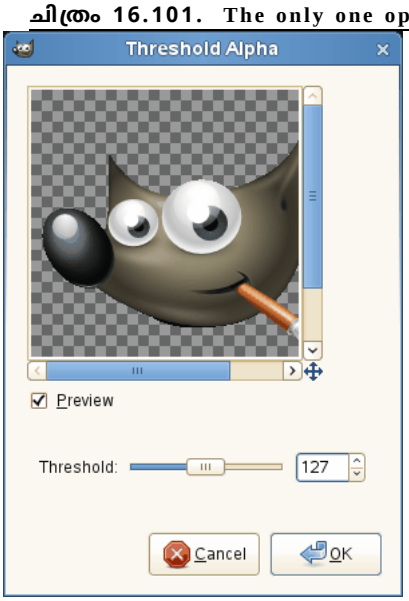
നിങ്ങൾ വെക്കുന്നു ഉമ്മരപ്പടി അടിസ്ഥാനമാക്കി, Threshold Alpha കമാൻഡ് സജീവ പാളി സെമി സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമായ അല്ലെങ്കിൽ പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമല്ല മേഖലകളില് ആക്കാനുള്ള 0-255. തമ്മില് മാത്രം ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഏത് ആർജിബി ചിത്രങ്ങൾ പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ചിത്രം ഗ്രേസ്കെയിൽ അല്ലെങ്കിൽ സൂചികയിലാക്കിയിരിക്കുന്നു ലെയർ ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഇല്ലെങ്കിലോ, മെനു എൻട്രി സംവേദനക്ഷമരഹിത ആണ് ചാരനിറത്തിലായിത്തീരുന്നു. എങ്കിൽ Keep transparency ഓപ്ഷൻ പാളികളുടെ ഡയലോഗിൽ ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, കമാൻഡ് ഒരു പിശക് സന്ദേശം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

7.37.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Transparency → Threshold Alpha.

7.37.2. Description of the Dialog Window

ചിത്രം 16.101. The only one option of the "Threshold Alpha" dialog



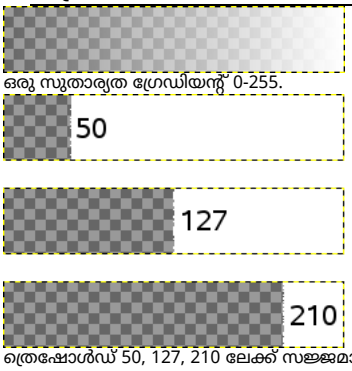
ഉമ്മറം

സ്ലൈഡർ ഉപയോഗിച്ച് അല്ലെങ്കിൽ ഇൻപുട്ട് ബോക്സിൽ 0 255 നും മൂല്യം നൽകിയ ഒരു ഉമ്മരപ്പടി ആയി ഉപയോഗിക്കുന്ന സുതാര്യത മൂല്യം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ഈ ഉമ്മരപ്പടി മുകളിൽ എല്ലാ സുതാര്യത മൂല്യങ്ങൾ സുതാര്യമല്ല മാറുമെന്നും ഈ ഉമ്മരപ്പടി തുല്യമായ എല്ലാ സുതാര്യത താഴെ അല്ലെങ്കിൽ മൂല്യങ്ങൾ പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമായ തീരും. സംക്രമണം ആകസ്മികമായ ആണ്.

കുറിപ്പ്

ഈ കമാൻഡ് പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമായ പിക്സൽ ഒരിക്കലും ചെയ്യും (ആൽഫാ മൂല്യം = 0) സുതാര്യമല്ല.

ചിത്രം 16.102. Threshold Alpha example



ഒരു സുതാര്യത ഗ്രേഡിയന്റ് 0-255.

ത്രെഷോൾഡ് 50, 127, 210 ലേക്ക് സജ്ജമാക്കി.

7.38. Alpha to Selection

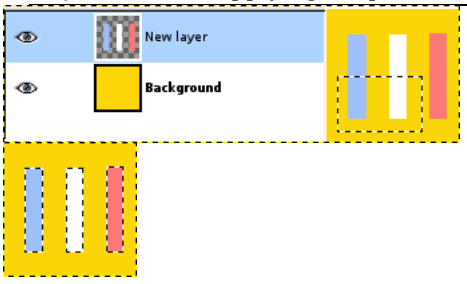
Alpha to Selection കമാൻഡ് സുതാര്യത encodes ഏത് ആൽഫാ ചാനൽ, നിന്നുള്ള നിലവിലെ പാളി ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കുന്നു. അതാര്യമായസാധാരണഡയലോഗ്പുറകുവശം പ്രദേശങ്ങൾ പൂർണ്ണമായി തിരഞ്ഞെടുത്തു, സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്തത് ആകുന്നു, അർദ്ധസുതാര്യ പ്രദേശങ്ങൾ ഭാഗികമായും തിരഞ്ഞെടുത്തു. ഈ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നിലവിലുള്ള നിരക്കു *replaces*. ആൽഫാ ചാനലിന് സ്വയം മാറ്റിയില്ല.
പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ ഈ ഗ്രൂപ്പിൽ മറ്റ് ആജ്ഞകൾ പകരം പൂർണ്ണമായും ആൽഫാ ചാനൽ നിർമ്മിക്കുന്നത് നിരക്കു നിലവിലുള്ള നിരക്കു പകരമായി അവർ രണ്ടു തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ചേർക്കുക നിലവിലുള്ള നിരക്കു നിന്ന് ആൽഫാ നിരക്കു കുറയ്ക്കേണ്ട, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നിര സൃഷ്ടിച്ചതല്ല ഒന്നുകിൽ ഒഴികെ സമാനമായ രണ്ട് യെ ആണ്.

7.38.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Layer → Transparency → Alpha to Selection
- or from the pop-up menu which appears when you right-click on the active layer in the Layer Dialog.

7.38.2. Example

ചിത്രം 16.103. Applying "Alpha to Selection"



സജീവ പാളി നോൺ-സുതാര്യമായ പിക്സലുകൾ നിലവിലുള്ള ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിരക്കു പകരം.

7.39. Add Alpha channel to Selection

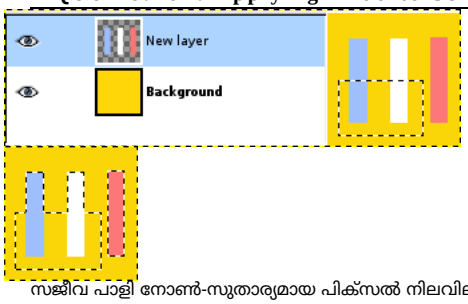
Add to Selection കമാൻഡ് ആൽഫാ ചാനൽ നിന്നുള്ള നിലവിലെ പാളി ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കുന്നു. അതാര്യമായസാധാരണഡയലോഗ്പുറകുവശം പിക്സൽ പൂർണ്ണമായി തിരഞ്ഞെടുത്തു, സുതാര്യമായ പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുത്തത് ആകുന്നു, അർദ്ധസുതാര്യ പിക്സൽ ഭാഗികമായും തിരഞ്ഞെടുത്തു. ഈ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നിലവിലുള്ള നിരക്കു ലേക്ക് *added* ആണ്. ആൽഫാ ചാനലിന് സ്വയം മാറ്റിയില്ല.
പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ ഈ ഗ്രൂപ്പിൽ മറ്റ് ആജ്ഞകൾ പകരം സജീവ പാളി നിർമ്മിക്കുന്നത് നിരക്കു നിലവിലുള്ള തെരഞ്ഞെടുപ്പ് ചേർത്തിട്ട് ആ ഒഴികെ സമാനമായ അവർ ഒന്നുകിൽ പൂർണ്ണമായും നിരക്കു ആൽഫാ നിരക്കു നിന്നും ലഭ്യമാക്കുന്ന ഒരു നിര കൂടെ പകരം നിന്ന് ആൽഫാ നിരക്കു കുറയ്ക്കേണ്ട നിരക്കു നിലവിലുള്ള, രണ്ടു യെ ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കുക.

7.39.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Layer → Transparency → Add to Selection.

7.39.2. Example

ചിത്രം 16.104. Applying "Add to Selection"



സജീവ പാളി നോൺ-സുതാര്യമായ പിക്സൽ നിലവിലുള്ള നിരക്കു ചേർത്തു.

7.40. Subtract from Selection

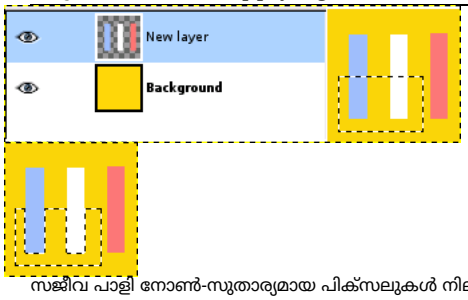
Subtract from Selection കമാൻഡ് ആൽഫാ ചാനൽ നിന്നുള്ള നിലവിലെ പാളി ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കുന്നു. അതാര്യമായസാധാരണഡയലോഗ്പുറകുവശം പിക്സൽ പൂർണ്ണമായി തിരഞ്ഞെടുത്തു, സുതാര്യമായ പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുത്തത് ആകുന്നു, അർദ്ധസുതാര്യ പിക്സൽ ഭാഗികമായും selected.This സെലക്ഷനും ആകുന്നു നിലവിലുള്ള നിരക്കു നിന്ന് *subtracted* ആണ്. ആൽഫാ ചാനലിന് സ്വയം മാറ്റിയില്ല.

7.40.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Layer → Transparency → Subtract from Selection.

7.40.2. Example

ചിത്രം 16.105. Applying "Subtract from Selection"



സജീവ പാളി നോൺ-സുതാര്യമായ പിക്സലുകൾ നിലവിലുള്ള ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിരക്കു നിന്ന് കുറയ്ക്കില്ല ചെയ്തു.

7.41. Intersect Alpha channel with Selection

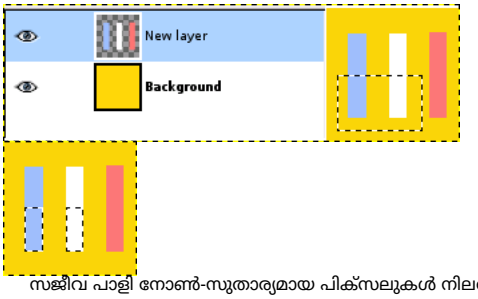
Intersect with Selection കമാൻഡ് ആൽഫാ ചാനൽ നിന്നുള്ള നിലവിലെ പാളി ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കുന്നു. അതാര്യമായസാധാരണഡയലോഗ്പുറകുവശം പിക്സൽ പൂർണ്ണമായി തിരഞ്ഞെടുത്തു, സുതാര്യമായ പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുത്തത് ആകുന്നു, അർദ്ധസുതാര്യ പിക്സൽ ഭാഗികമായും തിരഞ്ഞെടുത്തു. ഈ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നിലവിലുള്ള നിരക്കു കൂടെ *intersected* ആണ്: ഇരു തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ മാത്രം പാർട്സുകളും സൂക്ഷിച്ചിരിക്കുന്നത്. ആൽഫാ ചാനലിന് സ്വയം മാറ്റിയില്ല.

7.41.1. Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through Layer → Transparency → Intersect with Selection,
- or from the pop-up menu which appears when you right-click on the active layer in the Layers Dialog.

7.41.2. Example

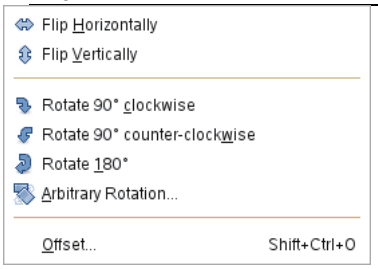
ചിത്രം 16.106. Applying "Intersect with Selection"



സജീവ പാളി നോൺ-സുതാര്യമായ പിക്സലുകൾ നിലവിലുള്ള ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിരക്കു കൂടെ മുറിച്ചില്ല ചെയ്തു.

7.42. The "Transform" Submenu

ചിത്രം 16.107. The "Transform" Submenu of the "Layer" menu



Layer മെനുവിന്റെ Transform സബ്മെനു ചിത്രത്തിന്റെ സജീവ പാളി തിരിക്കുകയോ ഏത് ഫ്ലിപ്പ് അല്ലെങ്കിൽ ആജ്ഞകൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു.

7.42.1. Activating the Submenu

- You can access this submenu from the image menubar through Layer → Transform.

7.42.2. The Contents of the "Transform" Submenu

Transform ഉപമെനുവുണ്ട് കമാൻഡുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു:

- വിഭാഗം 7.43, "Flip Horizontally"
- വിഭാഗം 7.44, "Flip Vertically"
- വിഭാഗം 7.45, "Rotate 90° clockwise"
- വിഭാഗം 7.46, "Rotate 90° counter-clockwise"
- വിഭാഗം 7.47, "Rotate 180°"
- വിഭാഗം 7.48, "Arbitrary Rotation"
- വിഭാഗം 7.49, "ഓഫ്സെറ്റ്"

7.43. Flip Horizontally

Flip Horizontally കമാൻഡ് ഇടതു നിന്നും വലത്തോട്ട്, അതായത് തിരശ്ചീനമായി സജീവ പാളി ദിശമാറുന്നതുമായ. അതിൽ മാറ്റം പാളി തലങ്ങളും പിക്സൽ വിവരങ്ങൾ വിടുന്നു.

7.43.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Transform → Flip Horizontally.

7.43.2. Example

ചിത്രം 16.108. "Flip Layer Horizontally" പ്രയോഗിക്കുന്നു

Before applying the command

അതു ഫ്ലിപ്പുചെയ്ത ശേഷം പാളി. ചിത്രം പാളി കേന്ദ്ര *vertical* അച്ചുതണ്ട് സഹിതം പ്രതിഫലിക്കുകയും ചെയ്തു തോന്നുന്നു.

7.44. Flip Vertically

Flip Vertically കമാൻഡ് മുകളിൽ നിന്നും താഴേക്ക് എന്നുവെച്ചാൽ ലംബമായി സജീവ പാളി ദിശമാറുന്നതുമായ. അതിൽ മാറ്റം പാളി തലങ്ങളും പിക്സൽ വിവരങ്ങൾ വിടുന്നു.

7.44.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Transform → Flip Vertically.

7.44.2. Example

ചിത്രം 16.109. "Flip Layer Vertically" പ്രയോഗിക്കുന്നു

Before applying the command

അതു ഫ്ലിപ്പുചെയ്ത ശേഷം പാളി. ചിത്രം പാളി കേന്ദ്ര *horizontal* അച്ചുതണ്ട് സഹിതം പ്രതിഫലിക്കുകയും ചെയ്തു തോന്നുന്നു.

7.45. Rotate 90° clockwise

Rotate 90° clockwise കമാൻഡ് പിക്സൽ ഡാറ്റ നഷ്ടപ്പെടാതെ കൂടെ പാളി മധ്യത്തിലൂടെ 90 ° സജീവ പാളി കറങ്ങുന്നു. പാളി ആകൃതി മാറ്റംവരുത്തിയ അല്ല, ഭ്രമണം പാളി ചിത്രത്തിന്റെ അതിരുകവിഞ്ഞതായിരിക്കുകയും നീട്ടാൻ കാരണമായേക്കാം. ഈ GIMP അനുവദിച്ചിട്ടുണ്ട് അതു പാളി വലുപ്പം ഇതിനർത്ഥമില്ല. എന്നിരുന്നാലും, നിങ്ങൾ ഇമേജ് ക്യാൻവാസ് വലിപ്പം ലെയർ നീക്കിയില്ലെങ്കിൽ ചിത്രത്തിന്റെ അതിർത്തി അപ്പുറം നീട്ടാൻ ഏത് ഭാഗങ്ങൾ കാണാൻ കഴിയില്ല.

7.45.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Transform → Rotate 90° clockwise.

7.45.2. Example

ചിത്രം 16.110. Applying "Rotate 90° clockwise"

Before applying the command

The layer after it has been rotated

7.46. Rotate 90° counter-clockwise

Rotate 90° counter-clockwise കമാൻഡ് 90 ° പിക്സൽ ഡാറ്റ നഷ്ടപ്പെടാതെ കൂടെ പാളി മധ്യത്തിലൂടെ അപ്രദക്ഷിണ സജീവമല്ല പാളി കറങ്ങുന്നു. പാളി ആകൃതി മാറ്റംവരുത്തിയ അല്ല, ഭ്രമണം പാളി ചിത്രത്തിന്റെ അതിരുകവിഞ്ഞതായിരിക്കുകയും നീട്ടാൻ കാരണമായേക്കാം. ഈ GIMP അനുവദിച്ചിട്ടുണ്ട് അതു പാളി വലുപ്പം ഇതിനർത്ഥമില്ല. എന്നിരുന്നാലും, നിങ്ങൾ ഇമേജ് ക്യാൻവാസ് വലിപ്പം ലെയർ നീക്കിയില്ലെങ്കിൽ ചിത്രത്തിന്റെ അതിർത്തി അപ്പുറം നീട്ടാൻ ഏത് ഭാഗങ്ങൾ കാണാൻ കഴിയില്ല.

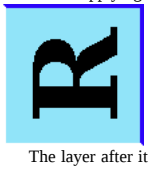
7.46.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Transform → Rotate 90° counter-clockwise.

7.46.2. Example

ചിത്രം 16.111. Applying "Rotate 90° counter-clockwise"

Before applying the command



The layer after it has been rotated

7.47. Rotate 180°

Rotate 180° കമാൻഡ് പിക്സൽ ഡാറ്റ നഷ്ടപ്പെടാതെ കൂടെ പാളി മധ്യത്തിലൂടെ 180 ഡിഗ്രി സജീവ പാളി കറങ്ങുന്നു. പാളി ആകൃതി മാറ്റംവരുത്തിയ അല്ല. പാളികൾ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ആകാരം ഇല്ലാത്തതിനാൽ, ഒരു 180 ° ഭ്രമണം മാത്രമേ അവരെ വിപരീത അവർ ഇമേജ് പരിധികൾ നീട്ടാൻ കഴിയില്ല.

7.47.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Transform → Rotate 180°.

7.47.2. Example

ചിത്രം 16.112. "Rotate 180°" പ്രയോഗിക്കുന്നു

Before applying the command

അതു തിരിച്ചു ശേഷം പാളി. ഇത് തലകീഴായി മറിയുന്നു.

7.48. Arbitrary Rotation

Arbitrary Rotation കമാൻഡ് പറഞ്ഞിരിക്കുന്ന ഒരു കോണിൽ ഒരു പാളി കറങ്ങുന്നു. ഇത് Rotate tool നിയന്ത്രിക്കാനുതകുന്ന ഒരു ഇതര മാർഗമാണ്. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് ആ ഉപകരണം കുറിച്ച് വിഭാഗം കാണുക.

7.48.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Transform → Arbitrary Rotation,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Shift** + **R** ഉപയോഗിച്ച്.

7.48.2. Example

ചിത്രം 16.113. "Rotate Arbitrary" പ്രയോഗിക്കുന്നു

Before applying the command

അതു തിരിച്ചു ശേഷം 30 ° ഘടികാരദിശയിൽ പാളി

7.49. ഓഫ്സെറ്റ്

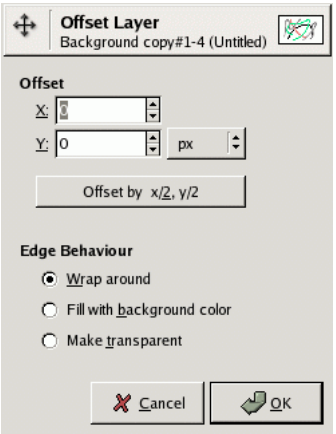
Offset കമാൻഡ് സജീവ പാളി *content* മാറ്റുകയും ചെയ്യുന്നു. എന്തും പാളി അതിർത്തി വലുപ്പം പുറത്ത് മാറ്റി. ഈ കമാൻഡ് പാളി അത് എങ്ങനെ വീശുന്ന ശൂന്യമായ നിലയിലാണെങ്കിൽ ആ സ്ഥലം എത്ര മാറ്റണമെന്ന് വ്യക്തമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

7.49.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Transform → Offset,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Shift** + **Ctrl** + **O** ഉപയോഗിച്ച്.

7.49.2. Using the "Offset" Command

ചിത്രം 16.114. The "Offset" dialog



ഓഫ്സെറ്റ്

എക്സ്; പിന്നെ
: ഈ രണ്ടു മൂല്യങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച്, പാളി ഉള്ളടക്കങ്ങളും തിരശ്ചീനമായി (എക്സ്) ൽ മാറ്റണം എത്ര ദൂരം വ്യക്തമാക്കുന്ന ലംബമായും (y) ദിശകൾ. ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകളിൽ ഓഫ്സെറ്റുകളിലാണ് നൽകാൻ കഴിയും. പോസിറ്റീവ് മൂല്യങ്ങൾ ശരിയായ കീഴോട്ടു ലെയർ നീക്കുക. യൂണിറ്റ് പിക്സൽ, എന്നാൽ ഡ്രോപ്-ഡൗൺ മെനുവിൽ അളവിന്റെ മറ്റൊരു യൂണിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം. "%" ഒരു യൂണിറ്റ് ചിലപ്പോൾ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

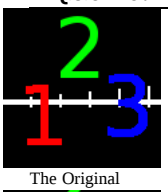
Offset by x/2, y/2
: ഈ ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച്, സ്വയം അങ്ങനെ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ കൃത്യമായി അർദ്ധ വീതി ചിത്രത്തിന്റെ പകുതി ഉയരം വഴി മാറ്റി ചെയ്യുന്നു X ആൻഡ് Y ഓഫ്സെറ്റുകളുണ്ട് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

എഡ്ജ് പെരുമാറ്റം
: പാളി ഉള്ളടക്കം മാറ്റി ചെയ്യുമ്പോൾ നിങ്ങൾ ശൂന്യമായ അവശേഷിക്കുന്നു പ്രദേശങ്ങളെ ലേക്ക് മൂന്നു തരത്തിൽ നൽകാം:

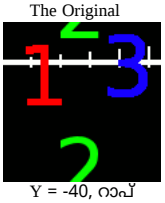
- *Wrap around*: പാളി ഒരു വശത്ത് ഒഴിഞ്ഞ ഇടം മറ്റെ വശത്തു നിന്നു മാറ്റി ഏത് പാളി ഭാഗമായി നിറഞ്ഞു, അതിനാൽ ഉള്ളടക്കം ആരും നഷ്ടമാകുന്നു.
- *Fill with background color*: ഒഴിഞ്ഞ സ്പേസ് പണിസഞ്ചി നിറം ഏരിയയിൽ കാണിക്കുന്നു ഏത് പശ്ചാത്തല നിറം, നിറയും.
- *Make transparent*: ഒഴിഞ്ഞ സ്പേസ് സുതാര്യമായ ഉണ്ടാക്കിയ. പാളി ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഇല്ലെങ്കിൽ, ഈ നിര (ഗ്രേ ഔട്ട്) ലഭ്യമല്ല.

7.49.3. Example

ചിത്രം 16.115. "Edge Behaviors" ഒരുമിച്ച് "Offset" ഉപയോഗിക്കുന്നു

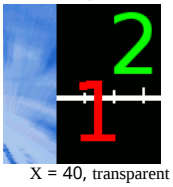


The Original



Y = -40, റാപ്

Y = -40, ബൾഗേറിയ നിറം



X = 40, transparent

7.50. Layer Boundary Size

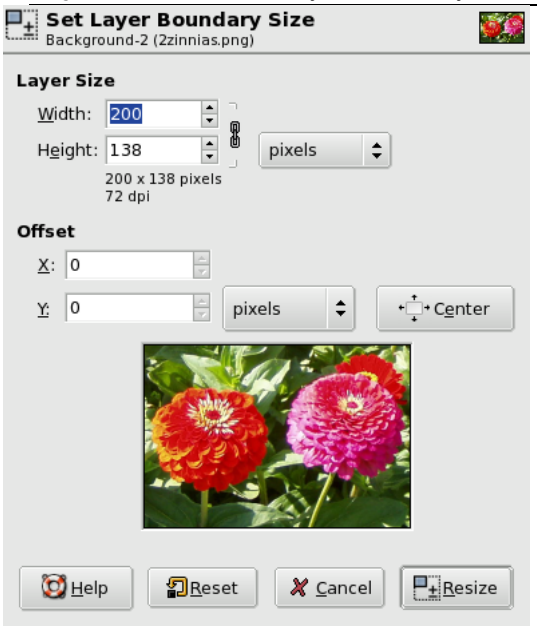
GIMP, ഒരു പാളി എപ്പോഴും ഒരേ വലിപ്പം ഉൾപ്പെട്ടതാണ് ചിത്രമായി ആണ്. ഇത് ചെറിയ ആയിരിക്കാം, അല്ലെങ്കിൽ അത് വലിയ ആകേണ്ടതിന്നു അതിന്റെ ചില ഭാഗങ്ങൾ മറച്ചിരിക്കുന്നു സാഹചര്യത്തിൽ. Layer Boundary Size കമാൻഡ് നിങ്ങളെ സജീവ മറ്റാളുകൾക്ക് അളവുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ സാധിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഈ കമാൻഡ് പാളിയുടെ തലങ്ങളും മാറ്റുന്നത്, എന്നാൽ അത് അതിന്റെ ഉള്ളടക്കം scale ഇല്ല.

7.50.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Layer Boundary Size.

7.50.2. "Layer Boundary Size" ഡയലോഗിന്റെ വിവരണം

ചിത്രം 16.116. The "Layer Boundary Size" Dialog



ലെയർ വലിപ്പം

Width; Height
ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുമ്പോൾ, സജീവ പാളി യഥാർത്ഥ തലങ്ങളും കാണിക്കില്ല. നിങ്ങൾ രണ്ടു ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകൾ ഉപയോഗിച്ച് മാറ്റാം. ഈ ബോക്സുകളിൽ ഒരു ചങ്ങല ഒരുമിച്ചു പോകുന്നു എങ്കിൽ, വീതി-ടു-ഉയരം അനുപാതം സ്വയം പരിപാലിക്കുന്നത്. നിങ്ങൾ അത് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ചെയിൻ പൊട്ടി, നിങ്ങൾക്ക് സ്വതന്ത്രമായി പരസ്പരം തലങ്ങളും സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.
അളവിന്റെ യൂണിറ്റ് പിക്സലുകളാണ്. ഡ്രോപ്-ഡൗൺ മെനു ഉപയോഗിച്ച് മാറ്റാവുന്നതാണ്. ഉദാഹരണത്തിന്, നിലവിലുള്ള വലുപ്പത്തിലുള്ള "%" ഉപയോഗിച്ചേക്കാം.

X Offset; Y Offset
സ്വതവേ, വലുപ്പം പാളി ചിത്രം മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ സ്ഥാപിച്ചിട്ടില്ല. ഇവിടെ നിങ്ങൾ പാളി ചിത്രത്തിന്റെ അതേ മൂലയിലേക്ക് ആപേക്ഷിക മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ ഓഫ്സെറ്റ് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. അളവിന്റെ യൂണിറ്റ് പിക്സൽ, എന്നാൽ ഡ്രോപ്-ഡൗൺ മെനു ഉപയോഗിച്ച് ഇത് മാറ്റാം. നിങ്ങൾക്ക് Center ബട്ടൺ ക്ളിക്ക് ചിത്രത്തിന്റെ കേന്ദ്രത്തിൽ പാളി സാധിക്കും.

7.51. Layer to Image Size

Layer to Image Size കമാൻഡ് ചിത്രം കാര്യത്തിൽ പാളി ഉള്ളടക്കങ്ങളെ നീക്കാതെതന്നെ, ഇമേജ് അതിരുകൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്നില്ല ലെയർ അതിരുകൾ മാറ്റുന്നു.

7.51.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Layer to Image Size.

7.52. സ്കെയിൽ ലെയർ

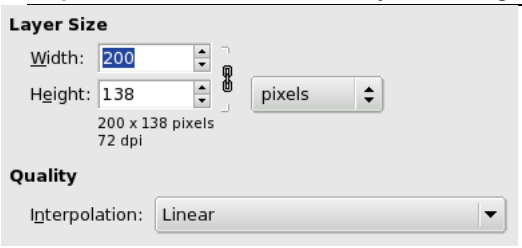
Scale Layer കമാൻഡ് പാളി അതിന്റെ ഉള്ളടക്കങ്ങളും മാറ്റുന്നു. ചിത്രം സ്കെയിൽ നൽകി ഗുണനിലവാരം ചില നഷ്ടപ്പെടുന്നു. കമാൻഡ് പാളി വലുപ്പവും ചിത്രത്തിന്റെ നിലവാരം കുറിച്ചു പരാമീറ്ററുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

7.52.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Scale Layer.

7.52.2. Description of the "Scale Layer" Dialog

ചിത്രം 16.117. The "Scale Layer" dialog



ലെയർ വലിപ്പം
നിങ്ങൾ ഒരു പാളി വിശാലമാക്കുമ്പോൾ, GIMP നിലവിലുള്ള നിന്ന് പുതിയ പിക്സൽ കണക്കാക്കേണ്ടത് ഉണ്ട്. ഈ പ്രക്രിയ "interpolation" വിളിക്കുന്നു. ഏത് interpolation അൽഗോരിതം ഉപയോഗിക്കുന്നു സാരമില്ല, പുതിയ വിവരങ്ങൾ interpolation ചിത്രം ചേർക്കുമ്പോൾ ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക. വിവരങ്ങളൊന്നും ലഭ്യമല്ലെങ്കിലും ഏത് പാളിയായി സ്ഥലങ്ങൾ ഉണ്ട് എങ്കിൽ അതു ഞെട്ടിപ്പോകും ഏതെങ്കിലും പുതിയവ ലഭിക്കില്ല. ഇത് പാളി കുറയുകയാണെങ്കിൽ ശേഷം അല്പമെങ്കിലും മങ്ങിയ നോക്കി വളരെ കൂടുതൽ സാധ്യത. അതുപോലെ, നിങ്ങൾ ഒരു പാളി കുറയ്ക്കാൻ, ചിത്രം ഗുണനിലവാരം ചില നഷ്ടപ്പെടുന്നു പിക്സൽ നീക്കം ചെയ്യുമ്പോൾ.

Width; Height
കമാൻഡ് പിക്സലിൽ യഥാർത്ഥ പാളി തലങ്ങളും കാണിക്കുന്നു ഒരു ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ രണ്ടു ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകളിൽ പാളി വേണ്ടി പുതിയ Width ആൻഡ് Height സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. സമീപത്തെ ചെയിൻ ഐക്കൺ പിരിയാത്ത ആണെങ്കിൽ, വീതിയും ഉയരവും യാന്ത്രികമായി അവരുടെ അനുപാതം നിരന്തരമായ പുറകിലേക്ക് ക്രമീകരിച്ചു. നിങ്ങൾ അത് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ചെയിൻ പൊട്ടി, നിങ്ങൾക്ക് പ്രത്യേകമായി അവർക്ക് കഴിയും, എന്നാൽ ഈ

പാളി വളച്ചൊടിച്ച് കലാശിക്കും.
എന്നിരുന്നാലും, നിങ്ങൾ പിക്സലിൽ അളവുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ ഇല്ല. ഡ്രോപ്-ഡൗൺ മെനുവിൽ നിന്നും വിവിധ യൂണിറ്റുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം. നിങ്ങൾ യൂണിറ്റ് ശതമാനം തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ അതിന്റെ യഥാർത്ഥ വലുപ്പത്തിൽ ആപേക്ഷിക പാളി വലിപ്പം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾക്ക് ഇഞ്ച് അല്ലെങ്കിൽ മില്ലിമീറ്റർ പോലുള്ള ഫിസിക്കൽ യൂണിറ്റുകൾ, ഉപയോഗിക്കാം. എന്നിരുന്നാലും ആ ചെയ്താലും ചിത്രത്തിന്റെ X/Y resolution ശ്രദ്ധ വേണം. നിങ്ങൾ ഒരു പാളി വലുതാക്കുന്നു എങ്കിൽ കാണാതായ പിക്സൽ interpolation കണക്കുകൂട്ടുന്നത്, എന്നാൽ പുതിയ വിവരങ്ങൾ ചേർത്തു. കൂടുതൽ പാളി വിശാലമായിരിക്കുന്നു, അതു വിശാലമായിരിക്കുന്നു കൂടുതൽ തവണ, അതു മാറുന്നു കൂടുതൽ മങ്ങിയ. വലുതാക്കല് കൃത്യമായ ഫലം നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന interpolation രീതി ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. കുറയുകയാണെങ്കിൽ ശേഷം, നിങ്ങൾ Sharpen ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിച്ച് ഫലം മെച്ചപ്പെടുത്താൻ കഴിയും, പക്ഷേ സ്കാനിംഗ്, ഡിജിറ്റൽ ഫോട്ടോ എടുക്കാനുള്ള അല്ലെങ്കിൽ മറ്റ് മാർഗ്ഗങ്ങളിലൂടെ ഡിജിറ്റൽ ചിത്രങ്ങൾ ഉത്പാദക ചെയ്യുമ്പോൾ ഒരു ഹൈ റെസല്യൂഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്നത് വളരെ നല്ലത്. അവർ നന്നായി സ്കെയിൽ ചെയ്യാത്ത റാസ്റ്റർ ചിത്രങ്ങൾ ഒരു അന്തർലീനമായ സവിശേഷതയാണ്.

ഗുണമേന്മയുള്ള
പാളി വലിപ്പം മാറ്റാൻ, GIMP ഒന്നുകിൽ പിക്സൽ ചേർക്കാനോ നീക്കം ഉണ്ട്. അതു ഇത് ചെയ്യാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന രീതി ഫലം ഗുണനിലവാരം കാര്യമായി ആഘാതം. നിങ്ങൾ Interpolation ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ മെനുവിൽ നിന്നും പിക്സൽ നിറങ്ങൾ interpolating രീതി തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

Interpolation

ഒന്നുമില്ല
ഇല്ല interpolation ഉപയോഗിക്കുന്നു. അവർ ഔട്ടും ചെയ്യുമ്പോൾ പോലെ പിക്സൽ, ലളിതമായി വികസിക്കും അല്ലെങ്കിൽ നീക്കം ചെയ്യുന്നു. ഈ രീതി നിലവാരം കുറഞ്ഞ ആണ്, പക്ഷേ വളരെ വേഗത്തിൽ.

ലീനിയർ
ഈ രീതി സ്പീഡ് ഗുണനിലവാരവും തമ്മിലുള്ള നല്ല വിട്ടുവീഴ്ചതന്നെയാണ്.

ക്യൂബിക്
ഈ രീതി ധാരാളം സമയം, പക്ഷേ അപ്പോൾ മികച്ച ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.

Sinc (Lanczos3)
Lanczos ("lanzosh" ഉച്ചരിക്കാൻ) രീതി ഒരു ഉയർന്ന നിലവാരമുള്ള interpolation നടത്താൻ Sinc PLACEHOLDER,-104545 ഗണിത ഫങ്ഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

7.53. Crop to Selection

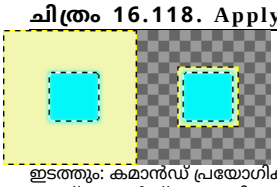
Crop to Selection കമാൻഡ് വിളകൾ ആരുടെ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ എല്ലാ പൂർണ്ണമായും തിരഞ്ഞെടുത്തത് ആകുന്നു വക്കിൽ ഏതെങ്കിലും സ്ട്രിപ്പുകൾ നീക്കം ചെയ്ത് നിരക്കു അതിർത്തി മാത്രമേ സജീവ പാളി. ഏത് ഭാഗികമായും (ഭദ്രമാക്കുന്ന വഴി, ഉദാഹരണത്തിന്) തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതും മേഖലകൾ വെട്ടിച്ചെറുതാക്കാനോ അല്ല. ചിത്രം യാതൊരു നിരക്കു ഉണ്ടെങ്കിൽ, മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

7.53.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Layer → Crop to Selection.

7.53.2. Example

ചിത്രം 16.118. Applying "Crop to Selection"



ഇടത്തും: കമാൻഡ് പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ്, പാളി വേണമങ്കിലും തൂവലുകളും ഒരു സെലക്ഷനുണ്ടെന്ന്.
വലത്: കമാൻഡ് പ്രയോഗിച്ച ശേഷം, നോൺ-സുതാര്യമായ പിക്സലുകൾ വെട്ടിച്ചെറുതാക്കാനോ അല്ല മാത്രമാണ് അവർ സെമി സുതാര്യമായ പോലും.

7.54. Autocrop Layer

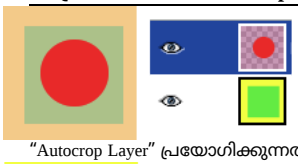
Autocrop Layer കമാൻഡ് സ്വയം Crop Tool വ്യത്യസ്തമായി സജീവ പാളി, നിങ്ങൾക്ക് സ്വമേധയാ ക്രോപ്പ് ചെയ്യേണ്ടതായി പ്രദേശം നിർവചനം നോക്കാം ഏത് Crop Layer കമാൻഡ് കൃഷിചെയ്യുക.
ഈ ആജ്ഞാപിക്കുന്ന ഒരേ നിറം ഉണ്ട് പുറത്തു എഡ്ജ് ചുറ്റുമുള്ള വലിയ സാധ്യത പ്രദേശം നീക്കം. ഇത് ഒരു തിരശ്ചീന ലൈനിലാണ് പാളി ഒരു ലംബരേഖ സ്കാനിങ്, തന്നെ അത് അതിന്റെ സുതാര്യത മറ്റൊരു നിറം, പോവുന്നുണ്ട് പോലെ പാളി കത്രിക്കൽ ചെയ്യുന്നു.
നിങ്ങൾ വളരെ വലുതാണ് ഒരു ഖര പശ്ചാത്തലത്തിൽ നഷ്ടപ്പെടുന്നതായി ഒരു വിഷയത്തിലെ അളവുകളിലേക്ക് പാളി മുറിക്കുന്നതിന് ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാം.

7.54.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

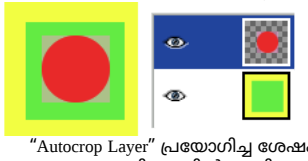
- You can access this command from the image menubar through Layer → Autocrop Layer.

7.54.2. Example

ചിത്രം 16.119. Example



"Autocrop Layer" പ്രയോഗിക്കുന്നതിനു മുമ്പായി

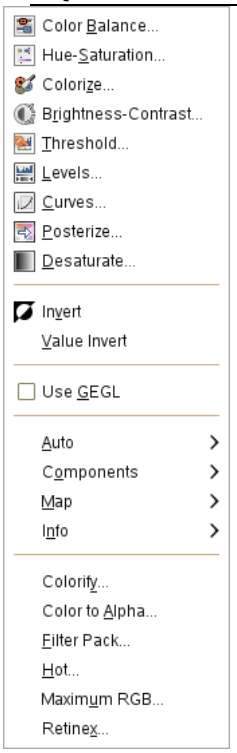


"Autocrop Layer" പ്രയോഗിച്ച ശേഷം: സജീവ പാളി, അപ്പ്, സർക്കിൾ ഇത് അടങ്ങുന്ന വ്യാപ്തി, ക്രോപ്പുചെയ്യും ചെയ്തു. അതിന്റെ വലിപ്പം അണ്ടർലൈയിംഗ് പാളി മഞ്ഞ, പച്ച നിറങ്ങളിൽ വെളിപ്പെടുത്തിക്കൊണ്ട് കുറയുന്നു, ക്യാൻവാസ് ലെ ആളൊഴിഞ്ഞ ഭാഗം സുതാര്യമാണെന്നതിനാൽ.

8. "Colors" മെനു

8.1. Introduction to the "Colors" Menu

ചിത്രം 16.120. Contents of the "Colors" Menu



ഈ ഭാഗത്ത് ചിത്രം നിറം ബാധിക്കുന്ന കമാൻഡുകൾ അടങ്ങുന്ന Colors മെനു, വിവരിക്കുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> ഇവിടെ വിവരിച്ച കമാൻഡുകൾ പുറമെ നിങ്ങൾക്ക് മെനുവിൽ മറ്റ് എൻട്രികൾ കണ്ടെത്താം. അവർ GIMP സ്വയം ഭാഗമല്ല എന്നാൽ വിപുലീകരണങ്ങൾ (പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ) ചേർത്തത്. അതിന്റെ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ പരാമർശിച്ചുകൊണ്ടാണ് ഒരു പ്ലഗ്ഇന്നിന്റെ പ്രവർത്തനക്ഷമത വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

8.2. Colors Tools

Colors ഉപകരണങ്ങൾ എല്ലാ വ്യാപകമായി പണിസഞ്ചി അധ്യായം, വിഭാഗം 5, "വർണ്ണ ഉപകരണങ്ങൾ" പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കുന്നു:

- വിഭാഗം 5.2, "കളർ ബാലൻസ്"
- വിഭാഗം 5.3, "ഹ്യൂയേ-സാച്ചുറേഷൻ"
- വിഭാഗം 5.4, "Colourise"
- വിഭാഗം 5.5, "മിഴിവ്-തീവ്രത"
- വിഭാഗം 5.6, "ഉമ്മറം"
- വിഭാഗം 5.7, "ലെവലുകൾ"
- വിഭാഗം 5.8, "കർവ്സ്"
- വിഭാഗം 5.9, "Posterise"
- വിഭാഗം 5.10, "Desaturate"

8.3. വിപരീതം

Invert കമാൻഡ് ചിത്രം ഒരു നെഗറ്റീവ് പരിവർത്തനം പോലെ, നിലവിലെ പാളി എല്ലാ പിക്സൽ നിറങ്ങളും തെളിച്ചം മൂല്യങ്ങൾ inverts. ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങൾ ശോഭയുള്ള ചുറ്റിത്തിരിയുന്ന പ്രദേശങ്ങൾ ഇരുണ്ടുപോകും തീർന്നിരിക്കുന്നു. ഹ്യൂസ് അവരുടെ പരസ്പരപൂരകങ്ങളാണ് നിറങ്ങൾ പകരം. നിറങ്ങൾ കുറിച്ച് കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക്, Color Model കുറിച്ച് ഗ്ലോസ്സറി കാണും.

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ കമാൻഡ് മാത്രമേ ആർജിബി ആൻഡ് ഗ്രേസ്കെയിൽ ചിത്രങ്ങൾ പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. നിലവിലെ ചിത്രം ഇൻഡെക്സ് എങ്കിൽ, മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

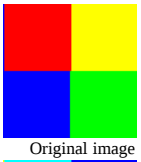
> **മുന്നറിയിപ്പ്**
> Invert Selection കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഇത് കമാൻഡ് ആശയക്കുഴപ്പമുണ്ടാക്കരുത്.

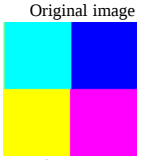
8.3.1. Activate the Command

You can access this command from the image menubar through Colors → Invert.

8.3.2. Example

ചിത്രം 16.121. Applying "Invert colors"


Original image


After the colors were inverted

8.4. മൂല്യം വിപരീതം

8.4.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.122. "Value invert" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

Original image

"Value Invert" applied

ഈ ഫിൽട്ടർ inverts മൂല്യം സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ (തേജസ്സ്). നിറം ചിലപ്പോൾ കാരണം ചുറ്റും ഓഫ് പിശക് ചെറുതായി വ്യത്യസ്തമായിരിക്കും ആണെങ്കിലും ഹ്യൂയേ ആൻഡ് സാച്ചുറേഷൻ, ബാധിക്കില്ല. നിങ്ങൾക്ക് ഹ്യൂയേ ആൻഡ് സാന്ദ്രീകരണം വിപരീത ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, Colors → Invert ഉപയോഗിക്കുക.
100%, 98%, ഒരു ശോഭയുള്ള പച്ച, HSV 96 ° നൽകുന്നു, ഉയർന്ന പ്രതല (ഉദാഹരണത്തിന്, HSV 102 ° ഉപയോഗിച്ച് വർണ്ണങ്ങൾ രണ്ടുതവണ ഈ ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കുമ്പോൾ ആ ചെഞ്ചായം ആൻഡ് സാച്ചുറേഷൻ അൽപ്പം രൂപഭേദം കഴിയും കുറിപ്പ് 100% 2% അരിപ്പ ഒരു ആദ്യ അപ്ലിക്കേഷൻ, 96 °, 100% രണ്ടാം പ്രയോഗം ശേഷം 98%) ശേഷം. അതിനാൽ, നിങ്ങൾ തുടർച്ചയായി ഈ ഫിൽട്ടർ അപേക്ഷിക്കാൻ കഴിയില്ല നിങ്ങളുമായി ആരംഭിച്ചു ചിത്രം തിരികെ നേടുകയും പ്രതീക്ഷിക്കാൻ പാടില്ല.

ചിത്രം 16.123. രണ്ടുവട്ടം ഈ ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിച്ച് ഉദാഹരണം

Original image

First application of the filter

രണ്ടാമത്തേത് അപ്ലിക്കേഷൻ: ചിത്രം ഒറിജിനലിനെ പോലെ കൃത്യമായി ഒരേ അല്ല.

8.4.2. Activate the filter

You can access this command from the image menu bar through Colors → Value Invert.

8.5. Use GEGL

GEGL (സാമാന്യ ഗ്രാഫിക്സ് ലൈബ്രറി) എല്ലാ ജിമ്പ്-3.0 ഉപയോഗിക്കപ്പെടും ഒരു ഗ്രാഫ് അധിഷ്ഠിത ഇമേജ് പ്രോസസ്സിംഗ് ചട്ടക്കൂടാണ്. GEGL വച്ച് ആന്തരിക പ്രോസസ്സിംഗ് ഫ്ലോട്ടിങ് പോയിന്റ് ലീനിയർ വെളിച്ചം RGBA 32bit ചെയ്യപ്പെടുന്നത്. സ്വതവേ ലെഗസി 8bit കോഡ് പാതകൾ ഇപ്പോഴും ഉപയോഗിക്കുന്നു, എന്നാൽ കൗതുകകരമായ ഉപയോക്താവിന് ഈ ഉപാധി ഉപയോഗിച്ച് നിറം പ്രവർത്തനങ്ങൾക്ക് GEGL ഉപയോഗം ഓൺ ചെയ്യാനാകും.
GEGL നിറം പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കായുള്ള നു്അനുയോജ്യമാക്കിക്കൊണ്ടിരിയ്ക്കുന്നു പുറമേ, ഒരു പരീക്ഷണാത്മക GEGL Operation tool ഉപകരണങ്ങൾ മെനുവിലെ കണ്ടു ചേർത്തിരിക്കുന്നു. ഇത് ഒരു ചിത്രത്തിലേക്ക് GEGL ഓപ്പറേഷൻസ് അപേക്ഷിക്കുന്ന പ്രാപ്തമാക്കുന്നു അതു ഫലങ്ങൾ ഓൺ-കാൻവാസ് പ്രിവ്യൂകൾ നൽകുന്നു.

മുന്നറിയിപ്പ്

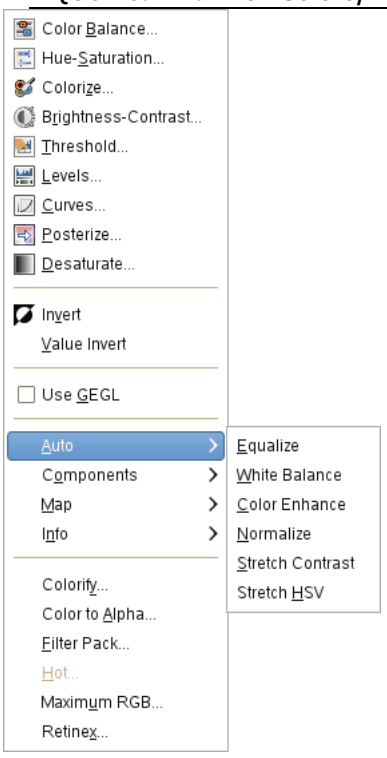
GEGL മുഴുവൻ അപ്ലിക്കേഷൻ മൂടുന്നു വരെ GIMP 8-ബിറ്റ്സ് നിലനിൽക്കുന്നു ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക.

8.5.1. Activating the option

You can access this option from the image menubar through Colors → Use GEGL. Clicking on this item toggles the use of GEGL.

8.6. The "Auto" Submenu

ചിത്രം 16.124. The "Colors/Auto" submenu



Auto ഉപമെനുവുണ്ട് സ്വയം ഉപയോക്താവിൽ നിന്ന് യാതൊരു ഇൻപുട്ട് ആവശ്യമില്ലാതെ, സജീവ പാളിയായി നിറങ്ങൾ വിതരണം ക്രമീകരിക്കാൻ ഏത് ഓപ്പറേഷൻസ് അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. ഈ പ്രവർത്തനങ്ങൾ പല യഥാർത്ഥത്തിൽ പ്ലഗിന്നുകളായി പ്രാവർത്തികമാക്കിയാൽ.

8.6.1. ഉപമെനുവുണ്ട് സജീവമാക്കുക

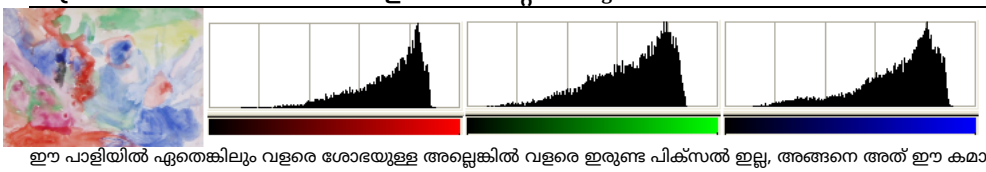
- You can access this submenu from the image window through Colors → Auto.

8.6.2. Automatic Color-Stretching

GIMP സജീവ പാളി നിറം ചാനലുകൾക്കായി ഹിസ്റ്റോഗ്രാം നിരകൾ നീട്ടിവെച്ചിരിക്കുകയാണ് നിരവധി ഓട്ടോമാറ്റിക്ക് ആജ്ഞകൾ ഉണ്ട്. ഇടത് അവകാശം ഇരുണ്ട പിക്സൽ ശോഭയുള്ള പിക്സൽ അമർത്തി അവർ പാളി തീവ്രത വർദ്ധിപ്പിക്കുകയും ശോഭിക്കുന്നതു പിക്സൽ തുനിയാതെ ഇരുണ്ട പിക്സൽ ഇരുണ്ട ഉണ്ടാക്കുക. ചിലത് അങ്ങനെ വർണങ്ങളിൽ മാറ്റിയിട്ടില്ല, തുല്യ മൂന്ന് നിറം ചാനലുകൾ നീട്ടി. മറ്റു കമാൻഡുകൾ വർണങ്ങളുള്ള മാറ്റുന്ന ഏത് വെവ്വേറെ നിറം ചാനലുകൾ ഓരോ നീട്ടി.
നീട്ടിവെച്ചിരിക്കുകയാണ് നടക്കുന്ന വഴി വിവിധ വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു ഫലങ്ങളും വിവിധ നോക്കി. ഓരോ കമാൻഡ് ചെയ്യും കൃത്യമായി പ്രവചിക്കാൻ എളുപ്പമല്ല. നിങ്ങൾ ചെയ്യുന്നതെന്ന് കൃത്യമായി അറിയാമെങ്കിൽ, അതേ ഫലങ്ങള് കൂടുതൽ, Levels ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നേടുക, കഴിയും.
ഇവിടെ ഒറ്റ പേജിൽ ഒന്നിച്ച്, ഈ കമാൻഡുകൾ ഫലങ്ങൾ ഉദാഹരണങ്ങളാണ്, അതിനാൽ നിങ്ങൾ കൂടുതൽ എളുപ്പത്തിൽ താരതമ്യം ചെയ്യാം. ഏറ്റവും ഉചിതമായ

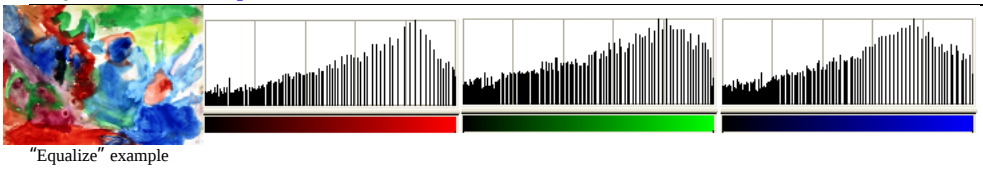
കമാൻഡ് നിങ്ങളുടെ ചിത്രം ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു, അതിനാൽ എന്താണ് കൽപിച്ചരുളേണ്ടതെന്ന് അത് മികച്ച പ്രവർത്തിക്കുന്നു കാണാൻ അവരിൽ ഓരോ ശ്രമിക്കണം.

ചിത്രം 16.125. യഥാർത്ഥ പാളി അതിന്റെ histograms



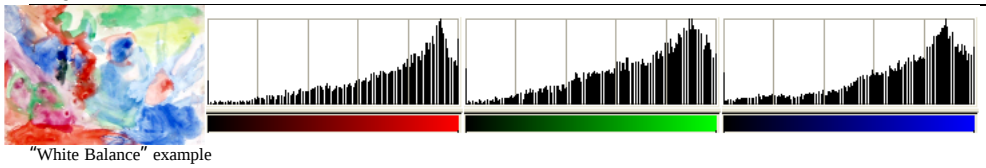
ഈ പാളിയിൽ ഏതെങ്കിലും വളരെ ശോഭയുള്ള അല്ലെങ്കിൽ വളരെ ഇരുണ്ട പിക്സൽ ഇല്ല, അങ്ങനെ അത് ഈ കമാൻഡുകൾ നല്ലവണ്ണം പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

ചിത്രം 16.126. Equalize കമാൻഡ്



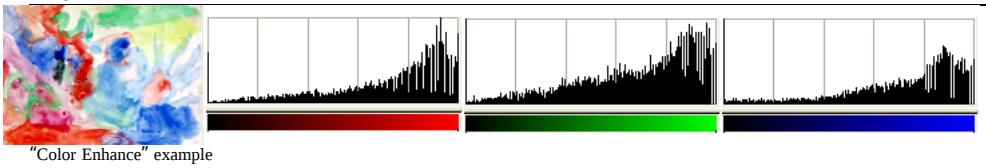
"Equalize" example

ചിത്രം 16.127. White Balance കമാൻഡ്



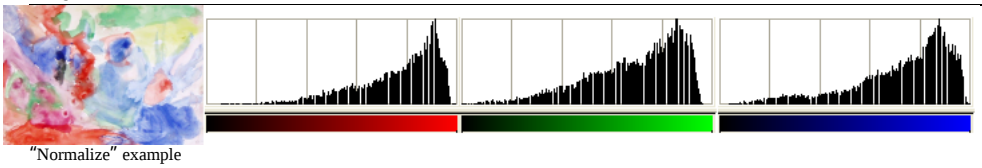
"White Balance" example

ചിത്രം 16.128. Color Enhance കമാൻഡ്



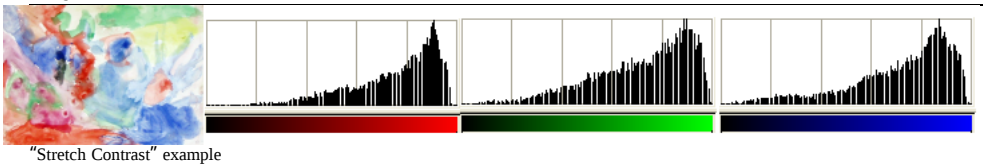
"Color Enhance" example

ചിത്രം 16.129. Normalize കമാൻഡ്



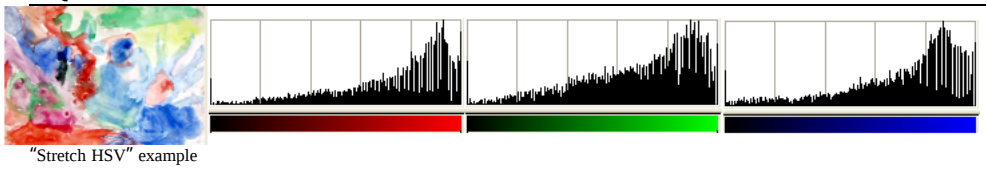
"Normalize" example

ചിത്രം 16.130. Stretch Contrast കമാൻഡ്



"Stretch Contrast" example

ചിത്രം 16.131. Stretch HSV കമാൻഡ്



"Stretch HSV" example

8.7. തുല്യമായരീതിയിൽ

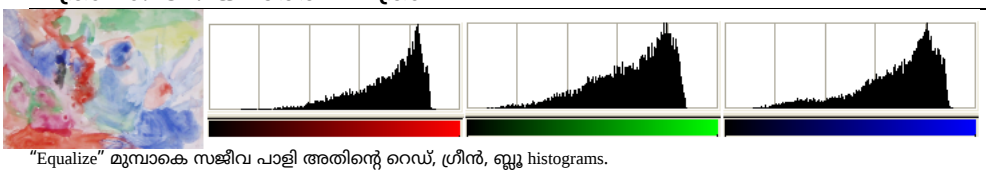
Equalize കമാൻഡ് സ്വയം അങ്ങനെ ഓരോ സാധ്യത തെളിച്ചം മൂല്യം മറ്റെല്ലാ മൂല്യം പിക്സൽ അതേ എണ്ണം കുറിച്ച് ദൃശ്യമാകുന്ന മൂല്യം ചാനലിന് വേണ്ടി ഹിസ്റ്റോഗ്രാം എന്നുവെച്ചാൽ കഴിയുന്നത്ര ഏതാണ്ട് ഫ്ലാറ്റ് അങ്ങനെ സജീവ പാളി ഉടനീളം നിറങ്ങൾ തെളിച്ചം മറക്കുക. നിങ്ങൾക്ക് ചുവടെ ഉദാഹരണത്തിൽ histograms ഈ കാണാൻ കഴിയുന്ന പിക്സൽ ലെ സ്വരൂപത്തിൽ പതിവായി സംഭവിക്കുന്നുണ്ട് നിറങ്ങൾ കൂടുതൽ പുറമെ വിരളമായേ സംഭവിക്കുന്നുണ്ട് പിക്സൽ നിറങ്ങൾ അധികം വീണിരിക്കുന്നു. ഈ കമാൻഡ് ഫലങ്ങൾ അൽപ്പം വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കും. ചിലപ്പോൾ "Equalize" വളരെ നന്നായി മുമ്പ് കാണാൻ ഹാർഡ് ഉണ്ടായിരുന്ന വിശദാംശങ്ങൾ പുറത്തു കൊണ്ടുവന്നു ഒരു സ്വരൂപത്തിൽ തീവ്രത മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനായി പ്രവർത്തിക്കുന്നു. മറ്റ് ചിലപ്പോൾ ഫലങ്ങള് വളരെ മോശമായ നോക്കി. ഇത് ഒരു ശക്തമായ ഓപ്പറേഷൻ ആണ് അത് നിങ്ങളുടെ ചിത്രം മെച്ചപ്പെടുത്താൻ കാണുന്നതിന് ശ്രമിക്കുന്ന രൂപയുടെ. ഇത് ആർജിബി ചെയ്ത് Grayscale ചിത്രങ്ങൾ നിന്ന് പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ചിത്രം ഇൻഡെക്സ് എങ്കിൽ, മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

8.7.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Colors → Auto → Equalize മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Shift + Page_Down ഉപയോഗിച്ച്.

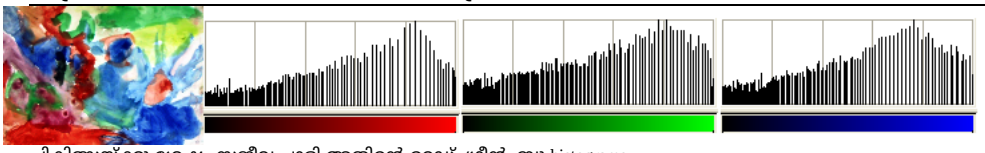
8.7.2. "Equalize" ഉദാഹരണം

ചിത്രം 16.132. യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Equalize" മുമ്പാകെ സജീവ പാളി അതിന്റെ റെഡ്, ഗ്രീൻ, ബ്ലൂ histograms.

ചിത്രം 16.133. കമാൻഡ് ശേഷം ചിത്രം



ചികിത്സയ്ക്കു ശേഷം സജീവ പാളി അതിന്റെ റെഡ്, ഗ്രീൻ, ബ്ലൂ histograms.
ആമി നീട്ടിവെച്ചിരിക്കുകയാണ് പിക്സൽ നിരകൾ തമ്മിൽ വിടവുകൾ അത് ഒരു വരയൻ ലുക്ക് നൽകുന്ന സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

8.8. വൈറ്റ് ബാലൻസ്

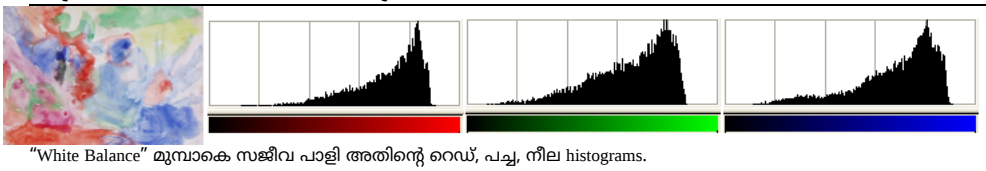
White Balance കമാൻഡ് സ്വയം വെവ്വേറെ റെഡ്, പച്ച, നീല ചാനലുകൾ നീട്ടിവെച്ചിരിക്കുകയാണ് വഴി സജീവ പാളി നിറങ്ങൾക്ക് മറക്കുക. ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, അതു സ്വരൂപത്തിൽ പിക്സൽ മാത്രം 0.05% ഉപയോഗിക്കുന്ന ഏത് റെഡ്, പച്ച, നീല histograms ഓരോ അവസാനം പിക്സൽ നിറങ്ങൾ ഉപേക്ഷിച്ച് കഴിയുന്നത്ര ബാക്കി പരിധി വിരിക്കുന്നു. ഫലം (മുതലായവ പൊടിയും ഒരുപക്ഷേ ബിറ്റുകൾ,) histograms പുറം നാനാഭാഗങ്ങളിലുമുണ്ടായിരിക്കും വളരെ അപൂർവ്വമായി സംഭവിക്കുന്നുണ്ട് ആ പിക്സൽ നിറങ്ങൾ വിപരീതമായി Stretch Contrast താരതമ്യത്തിൽ, histograms നീട്ടിവെച്ചിരിക്കുകയാണ് ഉപയോഗിക്കുന്ന കൂടിയതുമായ മൂല്യങ്ങൾ സ്വാധീനിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽപ്പോലും ആണ്. "Stretch Contrast" പോലെ എന്നിരുന്നാലും ചെഞ്ചായം ഷിഫ്റ്റുകൾ കാരണമാകുന്നു സ്വരൂപത്തിൽ ആയിരിക്കാം.
ഈ കമാൻഡ് പാവപ്പെട്ട വെളുത്ത അല്ലെങ്കിൽ കറുത്ത ചിത്രങ്ങൾ അനുയോജ്യമായ. ഇത് ശുദ്ധമായ വെള്ള (കറുത്ത) സൃഷ്ടിക്കാൻ കുറവുമാണ് എന്നതിനാൽ ഉപയോഗപ്രദമായ ഉദാ ആയിരിക്കാം ഫോട്ടോഗ്രാഫുകൾ മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനായി.
White Balance ആർജിബി ചിത്രങ്ങളിൽ നിന്ന് ലേയറുകളിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ചിത്രം ഇൻഡെക്സ്ഡ് അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രേസ്കെയിൽ ആണെങ്കിൽ, മെനു ഇനം കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

8.8.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Colors → Auto → White Balance മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

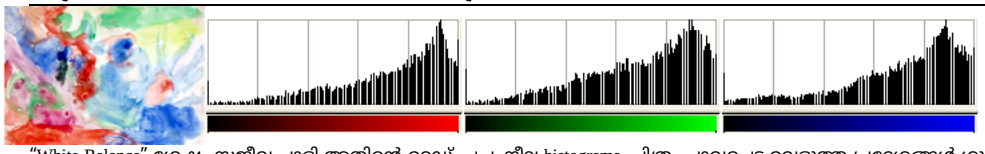
8.8.2. "White Balance" ഉദാഹരണം

ചിത്രം 16.134. യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"White Balance" മുമ്പാകെ സജീവ പാളി അതിന്റെ റെഡ്, പച്ച, നീല histograms.

ചിത്രം 16.135. കമാൻഡ് ശേഷം ചിത്രം



"White Balance" ശേഷം സജീവ പാളി അതിന്റെ റെഡ്, പച്ച, നീല histograms. ചിത്രം പാവപ്പെട്ട വെളുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ ശുദ്ധമായ വെള്ള മാറി.
ആമി നീട്ടിവെച്ചിരിക്കുകയാണ് അതു വരയൻ ലുക്ക് നൽകുന്ന പിക്സൽ നിരകൾ തമ്മിൽ വിടവുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

8.9. കളർ മെച്ചപ്പെടുത്തുക

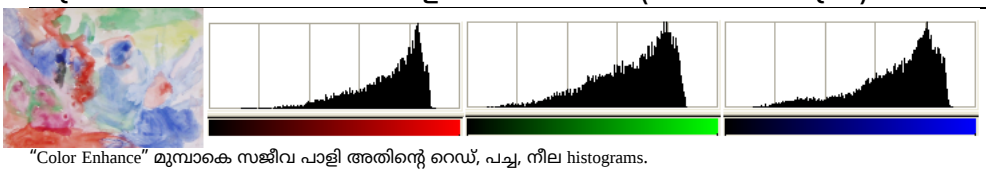
Color Enhance കമാൻഡ് തെളിച്ചം അല്ലെങ്കിൽ ചെഞ്ചായം പന്തിന്റെ ഇല്ലാതെ, പാളിയായി നിറങ്ങൾ സാച്ചുറേഷൻ പരിധി വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. ഇത് നിറങ്ങൾ പിന്നീട്, HSV സ്പേസ് പരിവർത്തനം ചെയ്യാൻ ചിത്രം ഉടനീളം സാച്ചുറേഷൻ മൂല്യങ്ങളുടെ ശ്രേണി അളന്നു കഴിയുന്നത്ര വലിയ ആയിരിക്കാൻ ഈ ശ്രേണി നീട്ടിക്കൊണ്ട്, ഒടുവിൽ നിറങ്ങൾ തിരികെ ആർജിബി ലേക്ക് പരിവർത്തനം ചെയ്യുന്നു. അതു HSV നിറം സ്പേസ് പ്രവർത്തിക്കുന്നുവെന്ന് ഒഴികെ അതു, Stretch Contrast സമാനമായ, അങ്ങനെ അത് ചെഞ്ചായം പാലിക്കുന്നു. ഇത് ആർജിബി സൂജികപത്രവും ചിത്രങ്ങളിൽ നിന്നും പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ചിത്രം ഗ്രേസ്കെയിൽ ആണെങ്കിൽ, മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

8.9.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Colors → Auto → Color Enhance മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

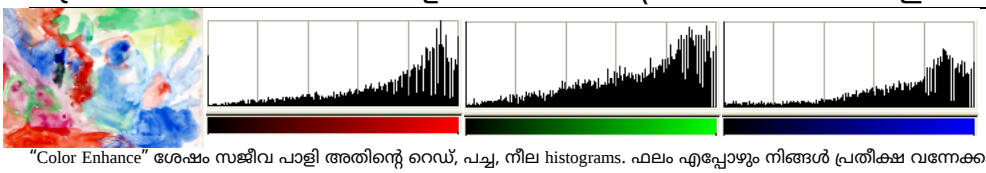
8.9.2. "Color Enhance" ഉദാഹരണം

ചിത്രം 16.136. "Color Enhance" ഉദാഹരണത്തിന് (യഥാർത്ഥ ചിത്രം)



"Color Enhance" മുമ്പാകെ സജീവ പാളി അതിന്റെ റെഡ്, പച്ച, നീല histograms.

ചിത്രം 16.137. "Color Enhance" ഉദാഹരണത്തിന് (കമാൻഡിന് ശേഷം ഇമേജ്)



"Color Enhance" ശേഷം സജീവ പാളി അതിന്റെ റെഡ്, പച്ച, നീല histograms. ഫലം എപ്പോഴും നിങ്ങൾ പ്രതീക്ഷ വന്നേക്കാം.

8.10. സാധാരണവത്കരിക്കാനും

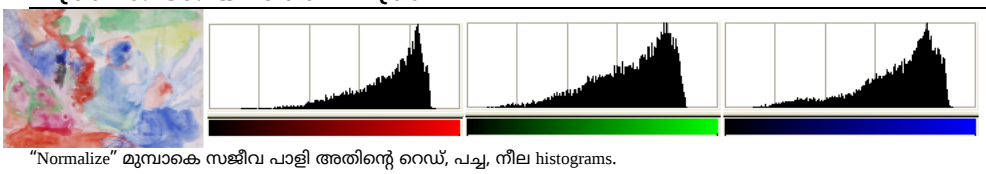
കറുത്ത പോയിന്റ് കറുത്ത മാറുന്നു തിളക്കമുള്ള അതിന്റെ ചെഞ്ചായം പന്തിന്റെ ഇല്ലാതെ, കഴിയുന്നത്ര മിനുക്കിയ മാറുന്നു അങ്ങനെ Normalize കമാൻഡ് സജീവ പാളി തെളിച്ചം മൂല്യങ്ങൾ കയറിയ. ഇത് പലപ്പോഴും മങ്ങിയ അല്ലെങ്കിൽ മഴമൂലം ചിത്രങ്ങളിലെ ഒരു "magic fix" ആണ്. "Normalize" ആർജിബി, ഗ്രേസ്കെയിലിൽ, സൂജികപത്രവും ചിത്രങ്ങളിൽ നിന്നും പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

8.10.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് ബാറില് നിന്നും Colors → Auto → Normalize മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

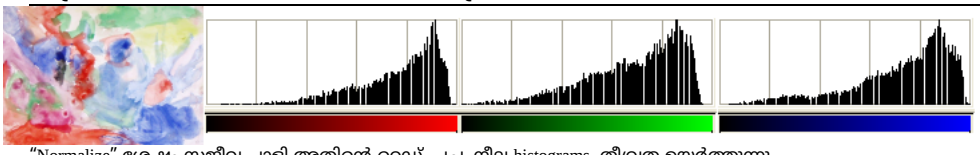
8.10.2. "Normalize" ഉദാഹരണം

ചിത്രം 16.138. യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Normalize" മുമ്പാകെ സജീവ പാളി അതിന്റെ റെഡ്, പച്ച, നീല histograms.

ചിത്രം 16.139. കമാൻഡ് ശേഷം ചിത്രം



"Normalize" ശേഷം സജീവ പാളി അതിന്റെ റെഡ്, പച്ച, നീല histograms. തീവ്രത ഉയർത്തുന്നു.
ആമി നീട്ടിവെച്ചിരിക്കുകയാണ് അതു വരയൻ ലുക്ക് നൽകുന്ന പിക്സൽ നിരകൾ തമ്മിൽ വിടവുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

8.11. സ്ട്രെച്ച് കോൺട്രാസ്റ്റ്

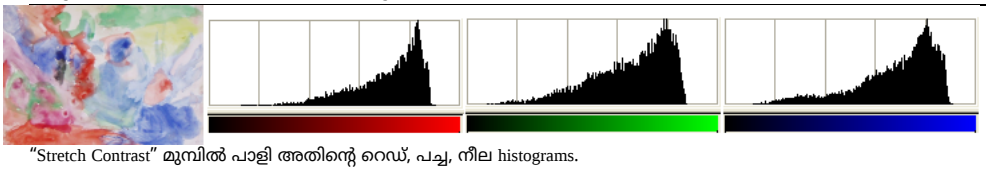
Stretch Contrast കമാൻഡ് യാന്ത്രികമായി സജീവമെന്ന് പാളി ഹിസ്റ്റോഗ്രാം മൂല്യങ്ങൾ വിരിക്കുന്നു. സജീവ പാളി ഓരോ ചാനലിന്റെയും അതു കൂടിയതുമായ മൂല്യങ്ങൾ കണ്ടെത്തുന്നു ഫുൾ തീവ്രത പരിധി വരെ റെഡ്, പച്ച, നീല histograms നീട്ടി ഉപയോഗിച്ചത്. നിറങ്ങളില് തുനിയാതെ മാറി ഇരുണ്ട നിറങ്ങൾ തീവ്രത വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു ഇരുണ്ട തീർന്നിരിക്കുന്നു. ഈ കമാൻഡ് അത് വ്യക്തിപരമായി പാളി ഓരോ നിറം ചാനലിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്ന അല്ലാതെ Normalize കമാൻഡിന് ഏതാണ്ട് ഇതേ പ്രഭാവം ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഇത് സാധാരണയായി ചിത്രം നിറം ഷിഫ്റ്റുകൾ നയിക്കുന്നു, അതിനാൽ ആവശ്യമുള്ള ഫലം സൃഷ്ടിക്കാനാവില്ല ചെയ്യാം. "Stretch Contrast" ആർജിബി, ഗ്രേസ്കെയിലിൽ, ഇൻഡെക്സ് ചിത്രങ്ങൾ പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ശുദ്ധമായ വെള്ള നിർമ്മലമായ കറുത്ത ഉൾക്കൊള്ളണം ഏത് ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് അഭികാമ്യമല്ലാത്ത ഒരു വർണ്ണ ടിന്റ് നീക്കം ചെയ്യണമെന്ന് മാത്രമേ "Stretch Contrast" ഉപയോഗിക്കുക.
ഈ കമാൻഡ് Color Balance കമാൻഡ് സമാനമാണ്, എന്നാൽ അതു വളരെ ഇരുണ്ട അല്ലെങ്കിൽ വളരെ ശോഭയുള്ള പിക്സൽ ഏതെങ്കിലും നിരസിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ, അതിനാൽ വെളുത്ത ദുഷിച്ച ആകേണ്ടതിന്നു.

8.11.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- ഈ കമാൻഡ് Colors → Auto → Stretch Contrast ആയി ഒരു ചിത്രം മെനുബാർ നിന്നും ആക്സസ് ചെയ്യാം.

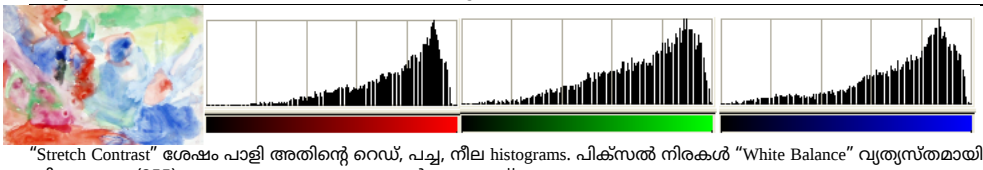
8.11.2. "Stretch Contrast" ഉദാഹരണം

ചിത്രം 16.140. യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Stretch Contrast" മുമ്പിൽ പാളി അതിന്റെ റെഡ്, പച്ച, നീല histograms.

ചിത്രം 16.141. കമാൻഡ് ശേഷം ചിത്രം



"Stretch Contrast" ശേഷം പാളി അതിന്റെ റെഡ്, പച്ച, നീല histograms. പിക്സൽ നിരകൾ "White Balance" വ്യത്യസ്തമായി കാരണം ഏതാനും വളരെ മിനുക്കിയ പിക്സൽ ഹിസ്റ്റോഗ്രാം (255) വലത്തേ അറ്റത്തെ എത്താൻ ചെയ്യരുത്.
ആമി നീട്ടിവെച്ചിരിക്കുകയാണ് അതു ഊരിയെടുത്തു ലുക്ക് നൽകുന്ന പിക്സൽ നിരകൾ തമ്മിൽ വിടവുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

8.12. HSV നീട്ടുക

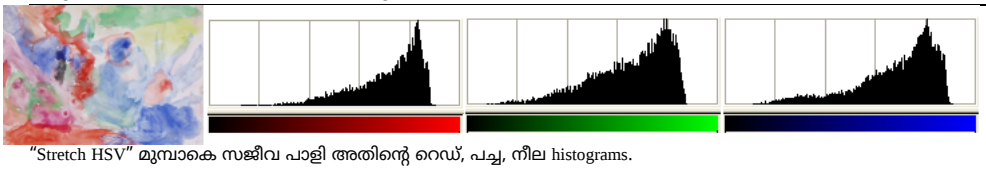
, മറിച്ച് ആർജിബി നിറങ്ങളുടെ സ്പേസ് അധികം HSV കളർ സ്പേസ് പ്രവർത്തിക്കുന്നുവെന്ന് ഒഴികെ Stretch HSV കമാൻഡ് Stretch Contrast കമാൻഡ് പോലെ തന്നെ കാര്യം,, അത് ഹ്യൂയേ പാലിക്കുന്നു. അങ്ങനെ അത് സ്വതന്ത്രമായി നിറങ്ങൾ ഹ്യൂയേ, കളർ, മൂല്യം ഘടകങ്ങളുടെ ശ്രേണികൾ വിരിക്കുന്നു. ഇടയ്ക്കിടെ ഫലങ്ങൾ പലപ്പോഴും അവർ ഒരു ബിറ്റ് ഒറ്റയായി ആകുന്നു നല്ലതാണ്. "Stretch HSV" ആർജിബി സൂജികപത്രവും ചിത്രങ്ങളിൽ നിന്നും പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്ന. ചിത്രം ഗ്രേസ്കെയിൽ ആണെങ്കിൽ, മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

8.12.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് Colors → Auto → Stretch HSV മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

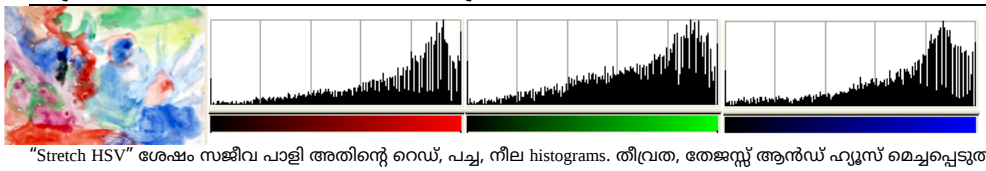
8.12.2. "Stretch HSV" ഉദാഹരണം

ചിത്രം 16.142. യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Stretch HSV" മുമ്പാകെ സജീവ പാളി അതിന്റെ റെഡ്, പച്ച, നീല histograms.

ചിത്രം 16.143. കമാൻഡ് ശേഷം ചിത്രം

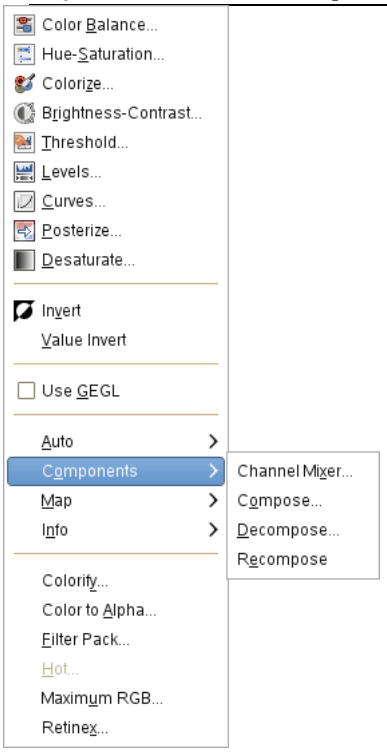


"Stretch HSV" ശേഷം സജീവ പാളി അതിന്റെ റെഡ്, പച്ച, നീല histograms. തീവ്രത, തേജസ്സ് ആൻഡ് ഹ്യൂസ് മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നു.

8.13. The "Components" Submenu

ഈ കമാൻഡ് താഴെ ഉപമെനു നയിക്കുന്നു

ചിത്രം 16.144. The "Components" submenu



- വിഭാഗം 8.14, “ചാനൽ ശബ്ദക്രമീകാരി”
- വിഭാഗം 8.15, “രചിക്കുക”
- വിഭാഗം 8.16, “ വിഘടിപ്പിക്കുന്നു ”
- വിഭാഗം 8.17, “Recompose”

8.13.1. Activating the command

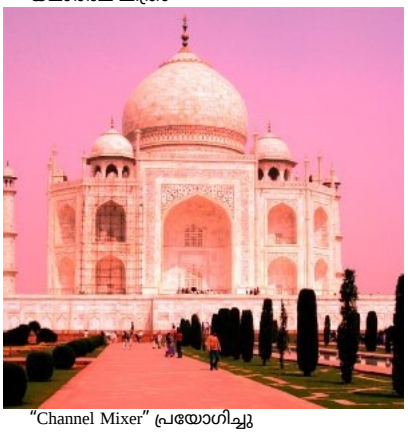
This command is found in the image window menu under Colors → Components.

8.14. ചാനൽ ശബ്ദക്രമീകാരി

8.14.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.145. “Channel Mixer” ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



“Channel Mixer” പ്രയോഗിച്ചു

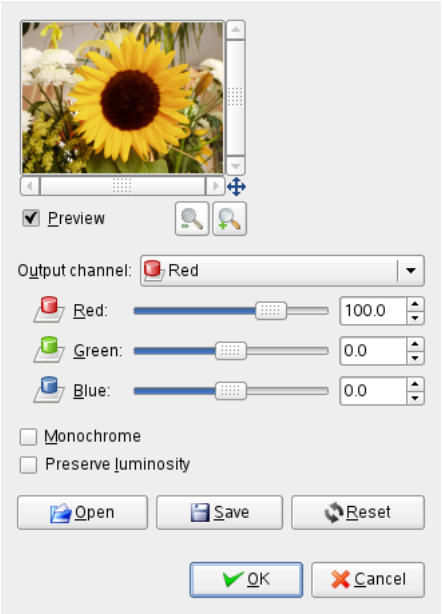
ഈ കമാൻഡ് RGB ചാനലുകളുടെ മൂല്യങ്ങൾ കൂടിച്ചേർന്നുണ്ടായ. ഇത് ഉപയോഗിച്ചോ അല്ലാതെയോ ആൽഫ ചാനൽ ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. അതു ചെന്നൈയില് മോഡ് പ്രിവ്യൂ ഉണ്ട്.

8.14.2. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Colors → Components → Channel Mixer മുഖേന ഈ കമാൻഡ് കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

8.14.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.146. “Channel Mixer” കമാൻഡ് ഓപ്ഷനുകൾ



ഔട്ട്പുട്ട് ചാനൽ
: ഈ മെനുവിൽ നിന്ന് നിങ്ങൾക്ക് ഇളക്കുക ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ റെഡ്, ഗ്രീൻ, അല്ലെങ്കിൽ നീല. Monochrome ഓപ്ഷൻ ചെക്കുചെയ്തിട്ടുള്ളപ്പോൾ .പിന്നെ അത്.

റെഡ്, ഗ്രീൻ, ബ്ലൂ
: ഈ മൂന്ന് സ്ലൈഡറുകൾ ഔട്ട്പുട്ട് ലേക്ക്, ചുവപ്പ് പച്ച, നീല ചാനലിന്റെ സംഭാവനയാണ് വെച്ചു. നെഗറ്റീവ് കഴിയും. ഈ സ്ലൈഡറുകൾ -200 മുതൽ 200. അവർ ഔട്ട്പുട്ട് ചാനലിലേക്ക് ആട്രിബ്യൂട്ടുചെയ്യും ഏത് ശതമാനം പ്രതിനിധീകരിക്കാൻ ഗ്രാജുവേറ്റ് ചെയ്യുന്നു. 100% ചിത്രം പഠിച്ച പിക്സൽ ചാനൽ മൂല്യം തുല്യമാണ്.

മോണോക്രോംആക്കുക
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഒരു ചാര-സ്കെയിലിൽ ആർജിബി ഇമേജിലേക്ക് ആർജിബി ഇമേജ് ആക്കാനുള്ള. ചാനൽ മിക്സർ കമാൻഡ് പലപ്പോഴും ഈ ലക്ഷ്യത്തോടെയാണ് പലപ്പോഴും മറ്റ് വഴികൾ (ഗ്ലോസറിയിൽ Grayscale കാണുക) അതിനെക്കാൾ മികച്ച ഫലം നൽകുന്നു കാരണം, കാഴ്ച ഉപയോഗിക്കുന്നു. Output Channel മെനു സംവേദനക്ഷമരഹിത സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> 21%, 72%, 7% ക്രമീകരണങ്ങൾ നിങ്ങൾ ഒരേ ചാര പ്രതല (മൂല്യം) ചിത്രം / മോഡിൽ ഗ്രേസ്കെയിൽ കമാൻഡ് പോലെ കൊടുക്കും. (30%, 59%, v2.2 11% ആയിരുന്നു).

പ്രതല സംരക്ഷിക്കുക
: കണക്കുകൂട്ടലുകളും വളരെയധികം വ്യക്തമായ വളരെ ഉയർന്ന മൂല്യങ്ങൾ ഒരു ചിത്രത്തിൽ കാരണമായേക്കാം. അവരുടെ മദ്ധ്യേ ഒരു നല്ല വിഷ്വൽ അനുപാതം സൂക്ഷിക്കുന്നതിനുമുള്ള സമയത്ത് ഈ ഓപ്ഷൻ നിറം ചാനലുകളുടെ luminosities കുറയ്ക്കുകയും. അതിനാൽ, മൊത്തത്തിലുള്ള പ്രതല മാറ്റാതെ തന്നെ നിറങ്ങൾ ആപേക്ഷിക ഭാരം മാറ്റാൻ കഴിയും.

8.14.4. ബട്ടണുകൾ

തുറക്കുക
: ഒരു ഫയൽ നിന്നും ലഭ്യമാക്കുക ക്രമീകരണം.

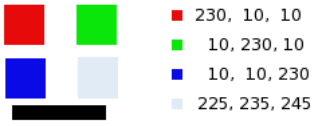
രക്ഷിക്കും
: ഒരു ഫയൽ ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുക.

റീസെറ്റ്
: സ്ഥിരസ്ഥിതി ക്രമീകരണങ്ങൾ സജ്ജമാക്കുക.

8.14.5. ചാനൽ മിക്സർ എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു?

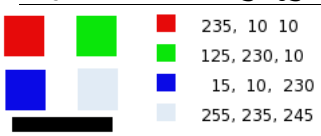
ആർജിബി മോഡിൽ
: ഈ മോഡിൽ, നിങ്ങൾ ഒരു Output Channel തിരഞ്ഞെടുക്കേണ്ടി. ഈ ചാനൽ പരിഷ്ക്കരിക്കും ഏത് ഒന്നാണ്. ഡയലോഗ് വിൻഡോയിൽ, അതിന്റെ സ്ഥിര മൂല്യം യഥാർത്ഥ ചിത്രം ചാനൽ മൂല്യം പൊരുത്തപ്പെടുന്ന 100% ആണ്. വർദ്ധിപ്പിച്ചു അല്ലെങ്കിൽ കുരയ്ക്കാൻ സാധിക്കും. സ്ലൈഡർ അറ്റത്ത് എന്തുകൊണ്ട് -200 200 ആകുന്നു അത്.
മൂന്ന് ആർജിബി സ്ലൈഡറുകൾ ഓരോ ചാനലിന്റെയും ഒരു ശതമാനം വേണ്ടതു. ചിത്രം ഓരോ പിക്സലിനായുള്ള, ഈ ശതമാനം നിന്ന് ഓരോ ചാനലിനായി കേക്കു മൂല്യങ്ങളുടെ ആകെത്തുക ഔട്ട്പുട്ട് ചാനൽ ലഭിക്കും. ഒരു ഉദാഹരണം ഇതാ:

ചിത്രം 16.147. യഥാർത്ഥ ചിത്രം അതിന്റെ ചാനലുകൾ



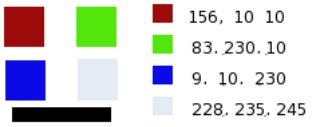
ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല പിക്സൽ ആർജിബി മൂല്യങ്ങൾ, ചാര സ്ക്വയറുകളുടെ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. കമാൻഡ് (0 എപ്പോഴും 0 നൽകുന്ന ഏതൊരു ശതമാനം ഗുണിച്ചാൽ) വഴി സംബന്ധിച്ചിടത്തോളം അല്ല കറുത്ത ദീർഘചതുരം കറുത്ത (; 0 0 0) കാരണം, പ്രത്യേക ആണ്. ഫലം കവിയരുത് 255 വേണ്ടാ നെഗറ്റീവ് കഴിയും.

ചിത്രം 16.148. ഔട്ട്പുട്ട് ചാനൽ ഉപഭോഗം. ഗ്രീൻ ചാനൽ +50



ചുവന്ന ചത്വരത്തിൽ, പിക്സൽ മൂല്യങ്ങൾ 230 ആകുന്നു; 10; 10. ആപേക്ഷികമായ മൂല്യങ്ങൾ 1 ആകുന്നു; 0.5; 0. കണക്കുകൂട്ടൽ ഫലം 230 * 1 + 10 * 0,5 + 10 * 0 = 235 ആണ്. ഒരേ ന്യായവാദം പച്ച, നീല പുറവുമുള്ള സാധുവാണ്.
ചുവന്ന നിറം അടങ്ങുന്ന ചാര സ്ക്വയർ, ൽ, കണക്കുകൂട്ടൽ ഫലം 255. മുകളിൽ ആണ് 255. ഒരു നെഗറ്റീവ് മൂല്യം ചുരുക്കിയിരിക്കുന്നു 0 കുറയും.

ചിത്രം 16.149. ഔട്ട്പുട്ട് ചാനൽ ഉപഭോഗം. ഗ്രീൻ ചാനൽ + 50%. സംരക്ഷിക്കുക പ്രതല ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കുന്നു.

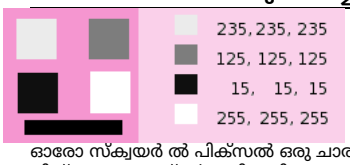


റെഡ് ഔട്ട്പുട്ട് ചാനലിലേക്ക് ആരോപിക്കപ്പെട്ടു മൂല്യങ്ങൾ വളരെ വ്യക്തമായ ചിത്രം തടയുകയായിരുന്നു കുറവാണ്.

മോണോക്രോംആക്കുക മോഡിൽ

ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, ചിത്രത്തിന്റെ പ്രിവ്യൂ ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ഓഫാകും, എന്നാൽ ഇമേജ് കമാൻഡ് നടപടി സാധൂകരിച്ചു വരെ ഇപ്പോഴും മൂന്നു ചാനലുകളിൽ ഒരു ആർജിബി ചിത്രം.

ചിത്രം 16.150. മോണോക്രോംആക്കുക ഓപ്ഷൻ. റെഡ്: 100% ഗ്രീന്: 50% ബ്ലൂ: 0%. പ്രതല തന്നിഷ്ടങ്ങൾക്കനുസരിച്ച് സംരക്ഷിക്കുക.



ഓരോ സ്ക്വയർ ൽ പിക്സൽ ഒരു ചാര തലത്തിൽ യഥാർത്ഥ ചിത്രം റെഡ് ചാനൽ മൂല്യം തുല്യമാണ് (പശ്ചാത്തല എല്ലാ സ്ക്വയറുകളുടെ കാണുന്നതിനായി ശേഷം പിങ്ക് ചായം ചെയ്തു) മാറിക്കഴിഞ്ഞു ചെയ്തിരിക്കുന്നു.

ഇവിടെ Preserve Luminosity ചെന്നൈയില് മോഡിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഇങ്ങനെ: " For example, suppose the sliders were Red:75%, Green:75%, Blue:0%. With Monochrome on and the Preserve Luminosity option off, the resulting picture would be at 75%+75%+0% =150%, very bright indeed. A pixel with a value of, say, R,G,B=127,100,80 would map to 127*0.75+100*0.75+80*0=170 for each channel. With the Preserve Luminosity option on, the sliders will be scaled so they always add up to 100%. In this example, that scale value is 1/(75% +75%+0%) or 0.667. So the pixel values would be about 113. The Preserve Luminosity option just assures that the scale values from the sliders always adds up to 100%. Of course, strange things happen when any of the sliders have large negative values " (പ്ലഗ്-ഇൻ രചയിതാവ് സ്വയമായി).

കുറിപ്പ്

Which channel will you modify? ഇത് നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത് ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. തത്വത്തിൽ, റെഡ് ചാനൽ നന്നായി തീവ്രത പരിഷ്ക്കരണങ്ങൾ അനുയോജ്യമായ. ഗ്രീൻ ചാനൽ നന്നായി ശബ്ദം വിശദാംശങ്ങൾ മാറ്റങ്ങൾ ബ്ലൂ ചാനൽ, ധാന്യം മാറ്റങ്ങൾ ചേർച്ചപ്പെടുത്തുകയാണ്. നിങ്ങൾ Decompose കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാം.

8.15. രചിക്കുക

8.15.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.151. "Compose" കമാൻഡ് ഉദാഹരണം

അഴുകിയ ചിത്രം (ആർജിബി താത്ക്കാലികമായ)

"Compose" പ്രയോഗിച്ചു

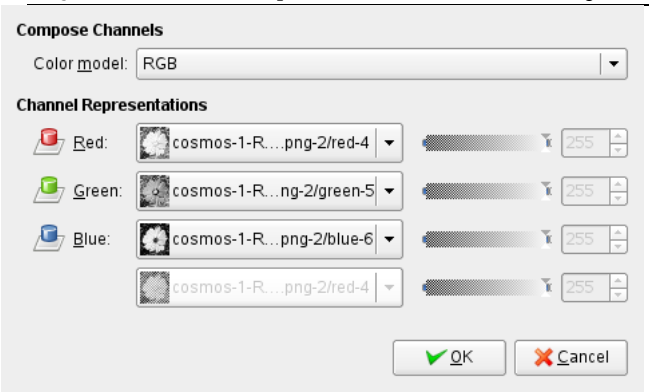
ഈ കമാൻഡ് എക്സ്ട്രാക്റ്റുചെയ്ത ആർജിബി, HSV ... ഘടകങ്ങൾ നിന്ന് ഉദാഹരണത്തിന്, നിരവധി ഗ്രേസ്കെയിൽ ചിത്രങ്ങളോ പാളികൾ നിന്നും ഒരു ചിത്രം നിര്മ്മിക്കുന്നുണ്ട്. നിങ്ങൾക്ക് ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ചിത്രങ്ങളോ പാളികൾ സ്വതന്ത്രമായി സൃഷ്ടിച്ച നിന്ന് ഒരു ചിത്രം പണിയും കഴിയും.

8.15.2. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ Colors → Components → Compose... കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഈ കമാൻഡ് കണ്ടെത്താം. നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി അത് പ്രാപ്തമാക്കി.

8.15.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.152. "Compose" കമാൻഡ് ഓപ്ഷനുകൾ



ചാനലുകൾ രചിക്കുക

നിങ്ങൾ അവിടെ ഉപയോഗിയ്ക്കേണ്ട കളർ സ്പേസ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം: ആർജിബി, HSV ... ഓപ്ഷനുകൾ താഴെ Decompose കമാൻഡ് വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

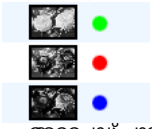
ചാനൽ പ്രാതിനിധ്യം

നിങ്ങൾ ഓരോ ഇമേജ് ചാനലിലേക്ക് ബാധിക്കില്ല ചെയ്യുന്ന ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഈ ഓപ്ഷൻ, നിറം ചാനലുകൾ കൈമാറാൻ, ഉദാഹരണത്തിന് ഉപയോഗിക്കും:

ചിത്രം 16.153. ചാനൽ പ്രാതിനിധ്യം ഉദാഹരണം: എക്സ്ചേഞ്ച് രണ്ടു ചാനലുകൾ

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

ലെയറുകൾ ബാഗിലാക്കിയ



അപ്ലൈഡ് ചാനൽ പ്രാതിനിധ്യം

സംഗീതസംവിധാനം ചിത്രം

Mask Value: പകരം ഒരു പാളി അല്ലെങ്കിൽ ചാനൽ പണിയാൻ ഒരു ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കാനുള്ള, നിങ്ങൾക്ക് ചാനൽ ഒരു മൂല്യം നൽകാൻ കഴിയും 0 മുതൽ 255. ലേക്ക് എന്നാൽ കുറഞ്ഞത് ഒരു ചാനലിന് ഒരു പാളി അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രം പ്രേതങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കുക.

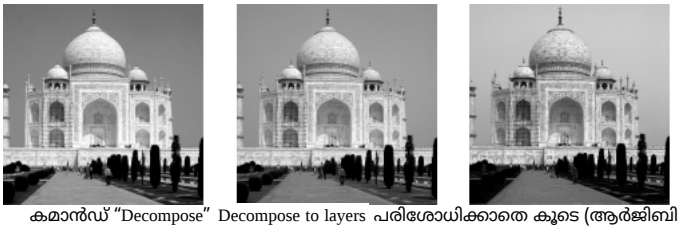
> **സൂചന**
> കമ്പോസ് ഓപ്ഷനുകൾ വിഘടിപ്പിക്കുന്നു നിന്നു വ്യത്യസ്തമാണ്, ഉദാഹരണത്തിന് RGB ലേക്ക് ബാഗിലാക്കിയ ഒരു ഇമേജ് പിന്നീട് LAB വീണ്ടും രചിക്കുകയും, രസകരമായ നിറം ഇഫക്റ്റുകൾ ലഭിക്കും. ഇത് പരിശോധിക്കുക!

8.16. വിഘടിപ്പിക്കുന്നു

8.16.1. പൊതു അവലോകനം

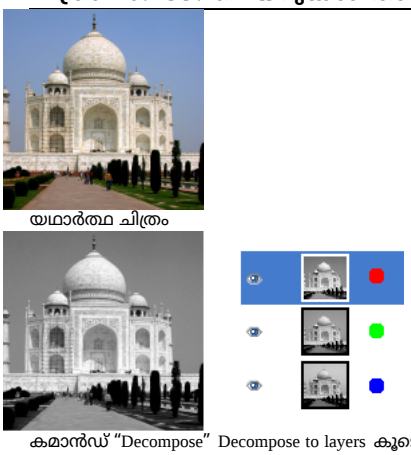
ചിത്രം 16.154. ചിത്രങ്ങളിലേക്ക് താത്ക്കാലികമായ (ആർജിബി)

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



കമാൻഡ് "Decompose" Decompose to layers പരിശോധിക്കാതെ കൂടെ (ആർജിബി താത്ക്കാലികമായ) പ്രയോഗിച്ചു.

ചിത്രം 16.155. ലെയറുകൾ താത്ക്കാലികമായ (ആർജിബി)



യഥാർത്ഥ ചിത്രം

കമാൻഡ് "Decompose" Decompose to layers കൂടെ (ആർജിബി താത്ക്കാലികമായ) പ്രയോഗിച്ചു പരിശോധിച്ചത്.

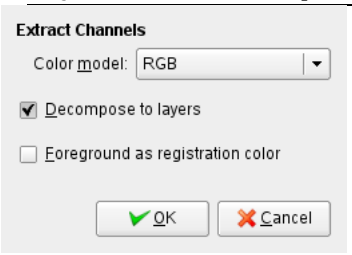
ഈ കമാൻഡ് വേർതിരിച്ച ചിത്രങ്ങളോ ലെയറുകളിൽ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ചാനലുകൾ വേർതിരിക്കുന്നത് (ആർജിബി, HSV, CMYK ...).

8.16.2. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ Colors → Components → Decompose... കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഈ കമാൻഡ് കണ്ടെത്താം.

8.16.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.156. "Decompose" കമാൻഡ് ഓപ്ഷനുകൾ



എക്സ്ട്രാക്റ്റുചെയ്യുക ചാനലുകൾ

ഇനിപ്പറയുന്ന ഓപ്ഷനുകൾ checked Decompose to layers കൂടെ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

കളർ മോഡൽ

ആർജിബി
: ആർജിബി റേഡിയോ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുമ്പോൾ, ഒരു ചാര ലെവൽ ഇമേജ് മൂന്നു പാളികൾ (റെഡ്, പച്ച, നീല), രണ്ടു ചാനലുകൾ (ഗ്രേ ആൽഫ) വച്ച് സൃഷ്ടിക്കുന്നതാണ്.
ത്രെഷോൾഡ് ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ഈ പ്രവർത്തന രസകരമാണ്. നിങ്ങൾക്ക് ഒരൊറ്റ RBG ചാനലിൽ വെട്ടിയോ പേസ്റ്റുചെയ്ത് അല്ലെങ്കിൽ ചലിക്കുന്ന തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ പോലുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ നടപ്പിലാക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ ഒരു ചാനലിൽ സംരക്ഷിച്ച് ഒരു നിര അല്ലെങ്കിൽ മാസ്ക് ഒരു വേർതിരിച്ചെടുത്ത ഗ്രേസ്കെയിലില് ഉപയോഗിക്കാം (ഒരു ചാനലിലേക്ക് > തിരഞ്ഞെടുക്കുക > സംരക്ഷിക്കുക റൈറ്റ് ക്ലിക്ക്).

RGBA
: RGBA റേഡിയോ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുമ്പോൾ, ഒരു ഇമേജ് സോഴ്സ് ചിത്രത്തിന്റെ transparencies മൂല്യങ്ങൾ നിറഞ്ഞ അധിക ആൽഫ പാളി ആർജിബി Decomposing ന് സമാനമായ സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്. പൂർണ്ണ സുതാര്യമായ പിക്സൽ കറുത്ത ഫുൾ അതാര്യവുമായ പിക്സലുകൾ വെളുത്ത നിറമായിരിക്കും.

HSV
: ഈ ഓപ്ഷൻ മൂന്ന് greyscaled പാളികൾ, ഹ്യൂയേ ഒന്നു, സാച്ചുറേഷൻ ഒന്നു മൂല്യം മറ്റൊരു ചിത്രം decomposes.
Hue greyscaled, ഇത് വർണങ്ങളിൽ പ്രതിനിധാനം ചെയ്യുന്നില്ല. നിറം സർക്കിളിലും, വെള്ള കറുത്ത പോയിന്റ് തുടങ്ങുന്ന ആഗമന കൂടാതെ അവ സ്വഭാവാമുള്ളതോ ചെയ്യുന്നു. അവർ സർക്കിൾ മുകളിൽ ചുവന്ന നിറം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നത്. ഓറഞ്ച് ചാര, മിഡ് പച്ച നേരിയ മജന്ത ചാര ചാര ഇരുണ്ട: ഗ്രേ ഇന്റർമീഡിയറ്റ് തലത്തിൽ സർക്കിളിൽ ഇന്റർമീഡിയറ്റ് വർണങ്ങളിൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചെയ്യുന്നു.
Saturation ആൻഡ് Value: വൈറ്റ് പരമാവധി സാന്ദ്രീകരണം (ശുദ്ധമായ കളർ) പരമാവധി മൂല്യം (വളരെ ശോഭയുള്ള) ആണ്. ബ്ലാക്ക് മിനിമം സാന്ദ്രീകരണം (വെള്ള) ഉം കുറഞ്ഞ മൂല്യം (കറുത്ത) ആണ്.

HSL
: ഈ ഓപ്ഷൻ HSV സമാനമാണ്. പകരം *V* alue മൂന്നാം പാളി ചിത്രം ന്റെ *L* ഘടകം അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.

CMY
: ഈ ഓപ്ഷൻ മൂന്ന് greyscaled പാളികൾ, മഞ്ഞ ഒന്നു മജന്ത ഒന്നു സിയാൻ മറ്റൊരു ചിത്രം decomposes.
ഈ ഓപ്ഷൻ CMY കഴിവുകളുള്ള അച്ചടി സോഫ്റ്റ്വെയറുകൾ ഇമേജ് കൈമാറാൻ ഉപയോഗപ്രദമായേക്കും.

CMYK
: ഈ ഓപ്ഷൻ ബ്ലാക്ക് ഒരു അധിക പാളി CMY Decomposing ചെയ്തത് സമാനമാണ്.
ഈ ഓപ്ഷൻ CMYK കഴിവുകളുള്ള അച്ചടി സോഫ്റ്റ്വെയറുകൾ ഇമേജ് കൈമാറാൻ ഉപയോഗപ്രദമായേക്കും.

ആൽഫ
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഒരു പ്രത്യേക ഇമേജിൽ Channel dialog ലെ ആൽഫാ ചാനൽ സംഭരിച്ചിരിക്കുന്ന ചിത്ര സുതാര്യത വേർതിരിച്ചെടുക്കുന്നു. പൂർണ്ണ സുതാര്യമായ

പിക്സലുകൾ പൂർണ്ണ അതാര്യവുമായ പിക്സലുകൾ വെളുത്ത കറുത്തും ഇരിക്കുന്നു. graytones ഉറവിട സ്വരൂപത്തിൽ സുതാര്യത സംക്രമണം ഉണ്ട്.

ലാബ്

ഈ ഓപ്ഷൻ മൂന്ന് greyscaled പാളികൾ, Luminance ലെയർ "L", പച്ച, ചുവപ്പ് തമ്മിലുള്ള നിറങ്ങൾ ലെയർ "A", നീല, മഞ്ഞ തമ്മിലുള്ള നിറങ്ങൾ ലെയർ "B" ചിത്രം decomposes.

എൽഎബി Decomposing Luminance-വർണ്ണ കുടുംബം ഒരു കളർ മാതൃകയാണ്. മറ്റ് രണ്ട് ചാനലുകൾ നിറങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു സമയത്ത് ഒരു ചാനൽ പ്രതല ഉപയോഗിക്കുന്നു. എൽഎബി നിറം മോഡൽ ഫോട്ടോഷോപ്പ് ഉപയോഗിക്കുന്നുണ്ട്.

YCbCr

GIMP വിവിധ മൂല്യങ്ങൾ നാല് YCbCr decompositions ഇല്ല. ഓരോ ഓപ്ഷൻ മൂന്നു greyscaled പാളികൾ Luminance ആൻഡ് അടിയും വൈദ്യസഹായം വേണ്ടി മറ്റു രണ്ടു ഒരു പാളി ചിത്രം decomposes.

പുറമേ YUV വിളിച്ചു YCbCr നിറം മോഡൽ ഇപ്പോൾ ഡിജിറ്റൽ വീഡിയോ (തുടക്കത്തിൽ പാൽ അനലോഗ് വീഡിയോ വേണ്ടി) ഉപയോഗിക്കുന്നു. മനുഷ്യ കണ്ണ് നിറങ്ങൾ അടുത്ത തേജസ്സ്, ഏറ്റവും സെൻസിറ്റീവ് ആണ് ആശയം അടിസ്ഥാനമാക്കി പറ്റി. ഏഷ്യ- (ഇൻറർനാഷണൽ ടെലിക്കമ്മ്യൂണിക്കേഷൻ യൂണിയൻ) ശുപാർശ വിവിധ മൂല്യങ്ങൾ മാട്രിക്സ് പ്രയോഗിക്കുകയും YCbCr Decomposing ഒരു രൂപാന്തരം മെട്രിക്സ്, വ്യത്യസ്ത ഓപ്ഷനുകൾ ഉപയോഗിക്കുക.

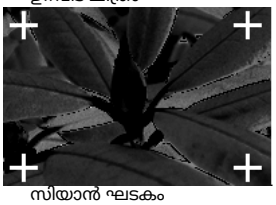
ലെയറുകൾ വിഘടിപ്പിക്കുന്നു

ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, ഒരു പുതിയ ചാര-സ്കെയിൽ ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുത്തു മോഡ് ചാനലുകളിൽ ഒന്നാണ് പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന ഓരോ പാളി, സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്. എങ്കിൽ ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ ഓരോ ചാനൽ യാന്ത്രികമായി വ്യക്തമായി പേര് ബാറിൽ പേരുള്ള ഒരു പ്രത്യേക ചിത്രം ഉപയോഗിച്ച് പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു.

രജിസ്ട്രേഷൻ നിറം മുൻവശം

ഉദാഹരണം 16.1. വിള മാർക്ക്

ഉറവിട ചിത്രം



സിയാൻ ഘടകം

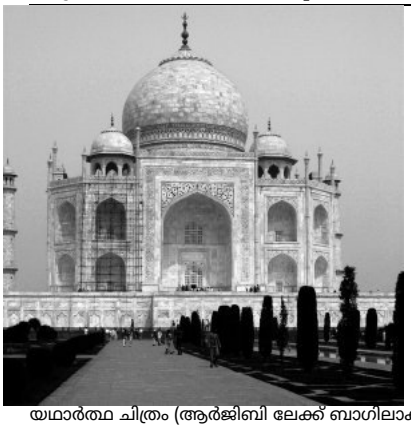
ബ്ലാക്ക് ഘടകം
(മജന്ത, മഞ്ഞ ഘടകങ്ങളും ഒഴിവാക്കി.)

ഈ ഓപ്ഷൻ വിദഗ്ദ്ധർ വേണ്ടി ആണ്. ഇത് CMYK പ്രിന്റിംഗ് ബന്ധപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു. ചെക്കിൻ ചെയ്തപ്പോൾ, നിലവിലെ മുൻഭാഗത്തെ ഓരോ പിക്സൽ അഴുകിയ ചിത്രങ്ങൾ / പാളികൾ ഓരോ ഘടകത്തിന്റേയും ലെ കറുത്തു. ഈ വിന്യാസം ഒരു ഉപയോഗപ്രദമായ റഫറൻസ് നൽകുന്നത് എല്ലാ ചാനലുകളുടെ വിള മാർക്ക് ദൃശ്യമാക്കാൻ നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുന്നു. രജിസ്ട്രേഷൻ കറുത്ത അച്ചടിച്ച നേർത്ത ക്രോസ് പുറമേ പ്രിന്റിംഗ് പ്ലേറ്റിൽ വരിവരിയായി പരിശോധിക്കാനാണ് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.

8.17. Recompose

8.17.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.157. "Recompose" കമാൻഡ് ഉദാഹരണം



യഥാർത്ഥ ചിത്രം (ആർജിബി ലേക്ക് ബാഗിലാക്കിയ)

കമാൻഡ് "Recompose" പ്രയോഗിച്ചു

ഈ കമാൻഡ് ഒരു ഇമേജ് അതിന്റെ ആർജിബി, HSV ... ഘടകങ്ങൾ നിന്ന് ഒരു ഡയലോഗ് ഉപയോഗിക്കുന്ന Compose കമാൻഡ് വ്യത്യസ്തമായി നേരിട്ട് reconstructs.

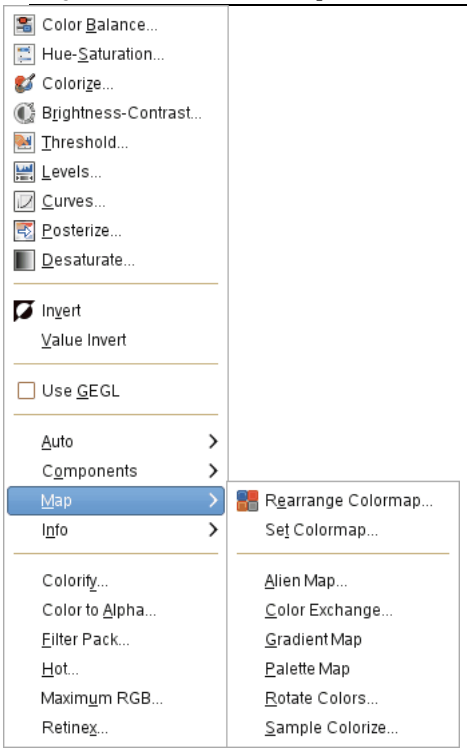
8.17.2. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- ഈ കമാൻഡ് Colors → Components → Recompose കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നു: ഈ കമാൻഡ് വിഘടിപ്പിക്കുന്നു ഉപയോഗിച്ച് ശേഷം സജീവമാണ്.

8.18. The "Map" Submenu

ഈ കമാൻഡ് താഴെ ഉപമെനു നയിക്കുന്നു

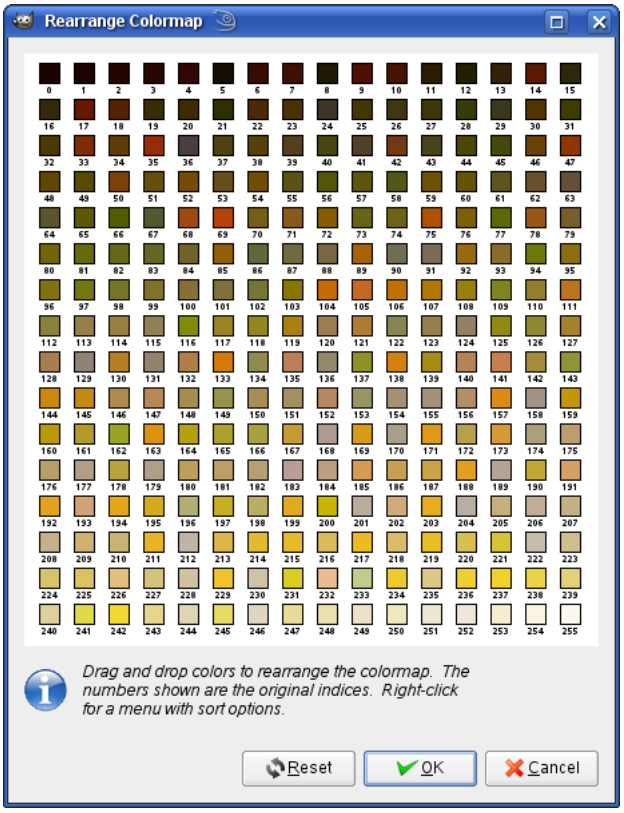
ചിത്രം 16.158. The "Map" submenu



- വിഭാഗം 8.19. "Colormap പുനഃക്രമീകരിക്കുക"
- വിഭാഗം 8.20. "Colormap സജ്ജമാക്കുക"
- വിഭാഗം 8.21. "ഏലിയൻ മാപ്പ്"
- വിഭാഗം 8.22. "വർണ്ണ എക്സ്ചേഞ്ച്"
- വിഭാഗം 8.23. "ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ്"
- വിഭാഗം 8.24. "പാലറ്റ് മാപ്പ്"
- വിഭാഗം 8.25. "നിറങ്ങൾ തിരിക്കുക"
- വിഭാഗം 8.26. "സാമ്പിൾ വർണ്ണാഭമാക്കുക"

8.19. Colormap പുനഃക്രമീകരിക്കുക

ചിത്രം 16.159. "Rearrange Colormap" വിൻഡോ



ഈ കമാൻഡ് വീണ്ടും സംഘടിപ്പിക്കാൻ *indexed* ചിത്രങ്ങളുടെ പാലറ്റ് വർണ്ണങ്ങൾ അനുവദിക്കുന്നു. അതു ഇമേജ് പരിഷ്ക്കരിക്കാൻ ഇല്ല. നിങ്ങൾക്ക് ചേർക്കാനോ നീക്കം കഴിയില്ല നിറങ്ങൾ; ആ വേണ്ടി, The Indexed Palette Dialog കാണും.

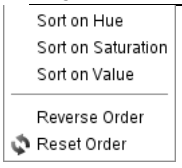
8.19.1. സജീവമാക്കുക സംഭാഷണം

നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനു-ബാറിൽ നിന്ന് Colors → Map → Rearrange Colormap മുഖേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും. നിങ്ങളുടെ ചിത്രം സൂചികപ്പെടുത്തിയിട്ടില്ല എങ്കിൽ, ഈ കമാൻഡ് ഗ്രേ ഔട്ട് പ്രവർത്തനരഹിതമാക്കുകയും.

8.19.2. "Rearrange Colormap" ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

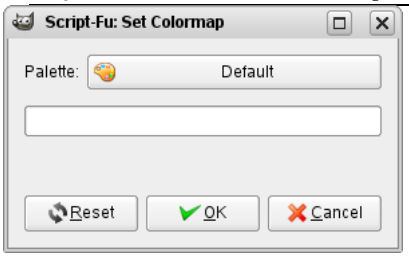
ഡയലോഗ് വിൻഡോയിൽ വിതരണം വിശദീകരണങ്ങൾ മതിയെന്നും: ഇഴച്ചിടൽ നിറങ്ങൾ colormap പുനക്രമീകരിക്കാൻ. നിങ്ങൾ റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് വഴി നേടുകയും പ്രാദേശിക പോപ്പ്-മെനു ഉപയോഗിച്ച് വിവിധ രൂപത്തിൽ നിറങ്ങൾ അടുക്കാൻ കഴിയുംവിധം:

ചിത്രം 16.160. "Rearrange Colormap" പോപ്പ്-മെനു



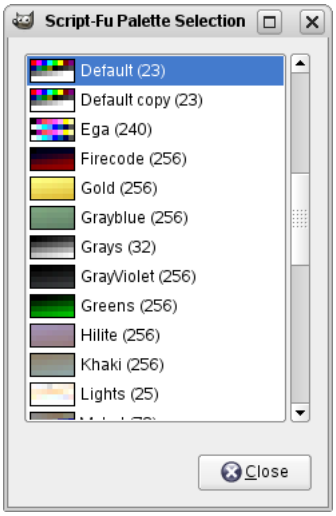
8.20. Colormap സജ്ജമാക്കുക

ചിത്രം 16.161. "Set Colormap" വിൻഡോ



ഈ കമാൻഡ് നിങ്ങളുടെ ഇൻഡെക്സ്ഡ് ചിത്രത്തിന്റെ കളർ മാപ്പ് മാറ്റി പകരം മറ്റൊരു പാലറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു. ആദ്യം പാലറ്റ് സെലക്ടർ തുറക്കാൻ (ഇതുവരെ നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൻറെ കളർ മാപ്പ് അല്ലാത്ത) നിലവിലെ പാലറ്റ് പേര് ബട്ടൺ ലെ ക്ലിക്കിൽ:

ചിത്രം 16.162. "Palette Selection" ഡയലോഗ്



നിങ്ങൾ പിടികൂടാനുള്ള പാലറ്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒരിക്കൽ, ഇമേജ് colormap മാറ്റിസ്ഥാപിക്കാൻ "Set Palette" ഡയലോഗിൽ OK ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

8.20.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

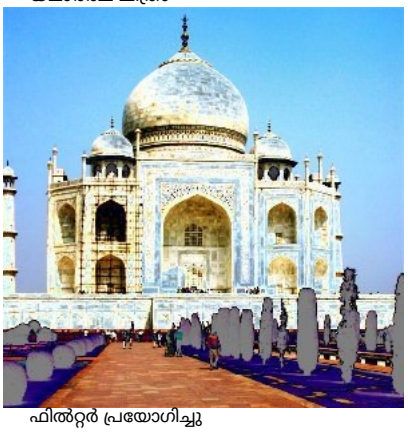
ഈ കമാൻഡ് Colors → Map → Set Colormap കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

8.21. ഏലിയൻ മാപ്പ്

8.21.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.163. ഏലിയൻ മാപ്പ് ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



ഫിൽറ്റർ പ്രയോഗിച്ചു

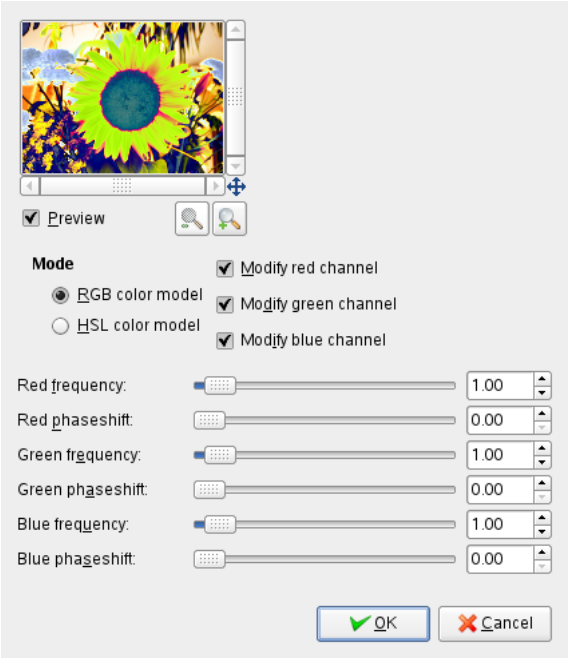
ഈ ഫിൽട്ടർ trigonometric ഫംഗ്ഷനുകളും അപേക്ഷിക്കുന്ന വളരെ പുതുക്കപ്പെട്ടത് നിറങ്ങൾ റെൻഡർ. ഏലിയൻ മാപ്പ് RGB and HSV നിറം മോഡലുകൾ ഇല്ലാത്ത ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കാം.

8.21.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Colors → Map → Alien Map കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താം.

8.21.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.164. "Alien Map" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ

ഈ പ്രിവ്യൂ ഇന്ററാക്ടീവ് അരിപ്പ അപേക്ഷ ഫലങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

മോഡ്

റേഡിയോ ബട്ടണുകൾ RGB Color Channel ആൻഡ് HSV Color Channel നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന കളർ സ്പേസ് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി. Modify ... Channel നിങ്ങൾ ആർജിബി / HSV ചാനൽ തെരഞ്ഞെടുക്കാം പ്രവർത്തിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചെയ്യട്ടെ ബോക്സുകൾ പരിശോധിക്കുക.

സ്ലൈഡറുകൾ

ഓരോ ചാനലിനായി, ഫ്രീക്വൻസി (0-5) ഉം Phaseshift (0-360) sine- കൊസൈൻ നിര്വഹിക്കുന്ന, സ്ലൈഡറുകൾ അല്ലെങ്കിൽ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ അവരുടെ arrowheads ഉപയോഗിച്ച് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

ഏകദേശം 0.3 0.7 Frequency മാത്രമേ ഇരുണ്ട അല്ലെങ്കിൽ കൂടുതൽ വ്യത്യാസം, രേഖീയ ഫംഗ്ഷൻ (യഥാർത്ഥ ചിത്രം) സമാനമായ ഒരു വക്രം നൽകുന്നു. നിങ്ങൾ ആവൃത്തി ജലനിരപ്പ് ഉയർത്താൻ നിലയിൽ, ഇമേജ് കൂടുതൽ കൂടുതൽ "alien" ലഭിക്കും അതായത്, പിക്സൽ ജയരാജന് വർധിച്ചുവരികയാണ് വ്യത്യാസങ്ങളെ ലഭിക്കും.

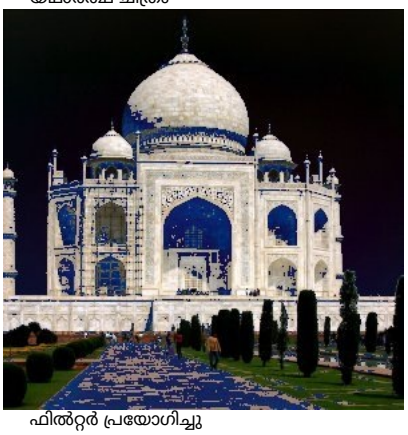
Phase മൂല്യം രൂപാന്തരം മാറ്റിമറിക്കുന്നു. 0 360 ഡിഗ്രി ഒരു സൈൻ ചടങ്ങിൽ അതേ അവ 90 കൊസൈൻ ചടങ്ങിൽ തുല്യമാണ്. 180 സൈൻ inverts 270 കൊസൈൻ inverts.

8.22. വർണ്ണ എക്സ്ചേഞ്ച്

8.22.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.165. "Color Exchange" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



ഫിൽറ്റർ പ്രയോഗിച്ചു

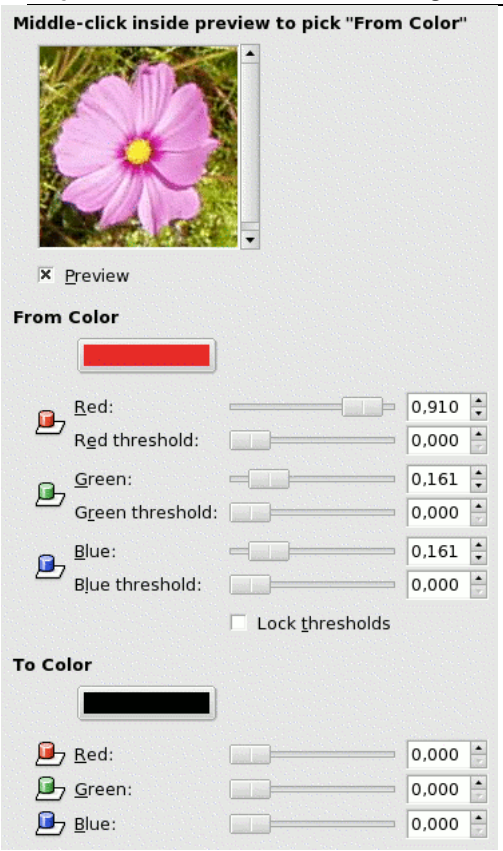
ഈ ഫിൽട്ടർ മറ്റൊന്ന് ഒരു നിറം മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു.

8.22.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Colors → Map → Color Exchange കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

8.22.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.166. "Two color exchange" അരിപ്പ ഓപ്ഷൻ



പ്രിവ്യൂ

ഈ പ്രിവ്യൂവിന്റെ ൽ ചിത്രം ഒരു ഭാഗം പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. പ്രിവ്യൂ ചെറുതാണ് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് പ്രിവ്യൂ ലെ സമാപിക്കുകയും ചെയ്യും. ഒരു വലിയ ഒറ്റ പ്രിവ്യൂ ഇണങ്ങിയിട്ടുണ്ട് ഏല്ലാൻ ചേദിച്ചുകളയേണം.
പ്രിവ്യൂ അകത്തേക്ക് നിങ്ങൾ മിഡിൽ-ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, ക്ലിക്കുചെയ്താൽ പിക്സൽ നിറം തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നതും, വർണ്ണ നിന്നും ദൃശ്യമാകും.

നിറം നിന്നും

ഈ ഭാഗത്ത് നിങ്ങൾക്ക് കളർ എക്സ്ചേഞ്ച് വഴി താത്പര്യമുള്ളവരായിരിക്കാനും എന്നു പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ഉപയോഗിക്കുന്ന നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാം.
Three sliders for RVB colors: പ്രിവ്യൂ ക്ലിക്കുചെയ്തെന്നും എങ്കിൽ അവർ സ്വയം സ്ഥാനങ്ങളിലാണ്. എന്നാൽ നിങ്ങൾ അവരെ മാറ്റാൻ കഴിയും. ഓരോ സ്ലൈഡർ നിറം തീവ്രത പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഇൻപുട്ട് പെട്ടിയിലേക്ക്, arrowheads പ്രവർത്തിക്കില്ല അതേ. ഫലം ഇന്ററാക്ടീവ് നിന്നും Swatch ബോക്സിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.
Three sliders for thresholds, ഓരോ വർണ്ണങ്ങൾക്കും. തട്ടിച്ചുനോക്കുമ്പോൾ, കൂടുതൽ പിക്സലുകൾ ബന്ധപ്പെട്ട ആയിരിക്കും. ഫലം ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.
Lock Thresholds: ഒരേ പ്രവർത്തിക്കുമെന്നും ഈ ഓപ്ഷൻ ലോക്കുകൾ ദൂരമാണു സ്ലൈഡറുകൾ.

നിറം ലേക്കുള്ള

Three cursors പിക്സൽ ഉണ്ടു എന്നു നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവാദം. ഫലം Swatch ബോക്സിൽ പ്രിവ്യൂ കാണിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ഒരു കളർ സെലക്ടർ ലഭിക്കാൻ നിറം പാർക്കയില്ല ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം.

8.23. ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ്

8.23.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.167. ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പിന്റെ ഉദാഹരണം

ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പിംഗ് ഉദാഹരണം. ടോപ്പ്: യഥാർത്ഥ ചിത്രം. മിഡിൽ: ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ്. താഴെ: ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ് ഫിൽട്ടർ ഉള്ള യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിലേക്ക് ഗ്രേഡിയന്റ് അപേക്ഷിക്കുന്ന ഫലമായിരുന്നു.

ഈ ഫിൽട്ടർ നിലവിലെ ഗ്രേഡിയന്റ്, അരിപ്പ പ്രയോഗിക്കുന്നു ഏത് ചിത്രത്തിന്റെ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു നൽകലൊന്നുമില്ല ലേക്ക്, പണിസഞ്ചി ഓഫ് ബ്രഷ് / പാറ്റേൺ / ഗ്രേഡിയന്റ് ഏരിയയിൽ കാണിക്കുന്നു ഉപയോഗിക്കുന്നു. അത് ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്, ആദ്യം Gradients Dialog നിന്ന് ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. അപ്പോൾ കൃതി ആഗ്രഹിക്കുന്നത്, അരിപ്പ സജീവമാക്കുന്നതിന് ചിത്രത്തിൻറെ ഭാഗത്ത് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഫിൽട്ടർ ഡയലോഗ് കാണിക്കുന്ന അല്ലെങ്കിൽ ഏതെങ്കിലും കൂടുതൽ ഇൻപുട്ട് ആവശ്യമില്ലാതെ, സ്വയം പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്നു. ഗ്രേഡിയന്റ് ഇടത് അവസാനം നിറം ലേക്കുള്ള ഇരുട്ടിലും പിക്സൽ, ഒപ്പം ഗ്രേഡിയന്റ് നിന്ന് ശരിയായ അവസാനം നിറം ലേക്കുള്ള ഭാരം പിക്സൽ മാപ്പിംഗ്, - IT ചിത്രം കളർ തീവ്രത (255 0) ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇന്റർമീഡിയറ്റ് മൂല്യങ്ങൾ സദൃശ്യമായ

ഇന്റർമീഡിയറ്റ് നിറങ്ങൾ സജ്ജമാക്കി.

8.23.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Colors → Map → Gradient Map കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താം.

8.24. പാലറ്റ് മാപ്പ്

8.24.1. പൊതു അവലോകനം

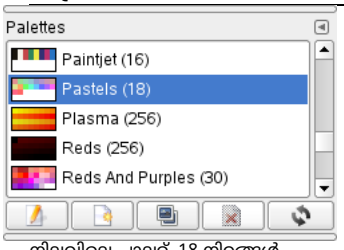
ഈ പ്ലഗ്-ഇൻ നിങ്ങളെ Dialogs → Palettes തിരഞ്ഞെടുക്കുക സജീവ പാലറ്റ് നിന്നും നിറങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രം recolors.
ഇത് നിർദ്ദിഷ്ട വരയ്ക്കാനാകുന്നത് (പാളി, നിരക്കു ...) സജീവ പാലറ്റ് കൊണ്ട് ഉള്ളടക്കം മാപ്പുചെയ്യുന്നു. ഇത് ഓരോ പിക്സൽ പ്രതല കണക്കുകൂട്ടുകയും ഇതേ സൂചികയിൽ പാലറ്റ് സാമ്പിളിൽ പിക്സൽ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു. ഒരു പൂർണ്ണമായ കറുത്ത പിക്സൽ താഴ്ന്ന പാലറ്റ് എൻട്രി വർധിക്കുകയും പൂർണ്ണമായ വെളുത്ത ഏറ്റവും മാറുന്നു. കൂടെ / ആൽഫാ ചാനൽ ഇല്ലാത്ത ഗ്രേസ്കെയിൽ ആൻഡ് ആർജിബി ചിത്രം രണ്ടിലും പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

8.24.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Colors → Map → Palette Map കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

8.24.3. ഉദാഹരണം

ചിത്രം 16.168. സജീവ പാലറ്റ് ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് ഇമേജ് പ്രയോഗിക്കും



നിലവിലെ പാലറ്റ്, 18 നിറങ്ങൾ

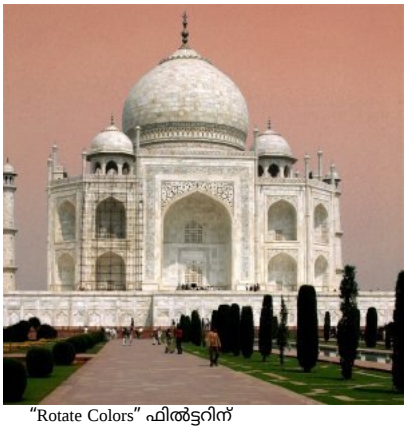
സജീവ പാലറ്റ് നിറങ്ങൾക്ക് വെള്ള ഗ്രേഡിയന്റ് ഒരു കറുത്ത പ്രയോഗിച്ചു. പാലറ്റ് ഏറ്റവും കുറഞ്ഞ സൂചിക (ഓറഞ്ച്) നിറം ഗ്രേഡിയന്റ് കറുത്ത നിറം മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു. പാലറ്റ് ഏറ്റവും ഉയർന്ന സൂചിക (ചുവപ്പ്) നിറം ഗ്രേഡിയന്റ് വെളുത്ത നിറം മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു. മറ്റ് നിറങ്ങൾ പാലറ്റ് ക്രമത്തിൽ വിരിച്ചു.

8.25. നിറങ്ങൾ തിരിക്കുക

8.25.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.169. "Rotate Colors" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Rotate Colors" ഫിൽട്ടറിന്

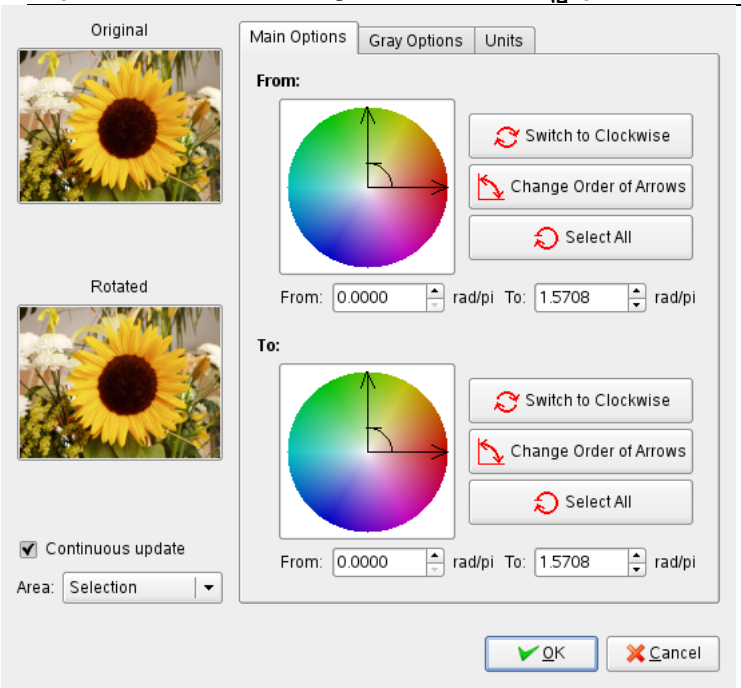
Colormap റൊട്ടേഷൻ നിങ്ങൾ മറ്റൊരു ശ്രേണി ലേക്ക് ഒറ്റ കളർ ശ്രേണി കൈമാറാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

8.25.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Colors → Map → Rotate Colors കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

8.25.3. പ്രധാന ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.170. "Color Map Rotation" അരിപ്പ പ്രധാന ഓപ്ഷനുകൾ



നിങ്ങൾ അവിടെ രണ്ടു നിറം സർക്കിളുകൾ, "To" നിറം പരിധിക്കായുള്ള "From" നിറം പരിധി ഒന്നു മറ്റ് ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്:

നിന്നും

Color Circle: രണ്ട് അക്ഷ "From" ശ്രേണി നിർവചിക്കാനുള്ള. കോണിൽ വളഞ്ഞ അമ്പടയാളം "From" ആക്സിസും ശ്രേണിയുടെ "To" അച്ചുതണ്ട് തിരിച്ചറിയാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ക്ലിക്ക്-ഡ്രാഗ് റേഞ്ച് മാറ്റാൻ ഈ അച്ചുതണ്ട്.

Switch to Clockwise/Counterclockwise: ദിശ ശ്രേണി പോകുന്നു സജ്ജമാക്കുന്നു.

Change Order of Arrows: എന്നിവയിൽ നിന്ന് അച്ചുതണ്ടിൽ Inverts. ഇത് സുപ്രധാനമായ നിറം മാറ്റം കാരണമാകുന്നുണ്ട് നിരക്കു കോണിൽ നിറങ്ങൾ വ്യത്യസ്തമാണ് പോലെ.

Select All മുഴുവൻ നിറം സർക്കിൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത്.

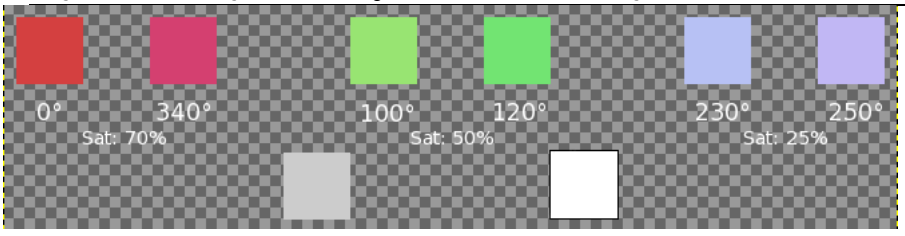
From ആൻഡ് To ബോക്സുകൾ അച്ചുതണ്ട്, അവസാന അക്ഷ സ്ഥാനങ്ങൾ (റാഡ് / പി.ഐ. ലെ) ആരംഭിക്കാൻ തിരഞ്ഞെടുത്ത നിറം ശ്രേണി പരിമിതപ്പെടുത്തി ഏത് പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ. നിങ്ങൾ സ്വയം അല്ലെങ്കിൽ arrow- തല സഹായത്തോടെ ഈ സ്ഥാനങ്ങൾ നൽകാം.

ചെയ്യാ

ഈ ഭാഗം ഓപ്ഷനുകൾ "From" വിഭാഗം പശുക്കൾ സമാനമായിരിക്കും.

8.25.4. ഗ്രേ ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.171. ഗ്രേ ഓപ്ഷനുകൾ അടിസ്ഥാന ചിത്രം



മൂന്ന് മേഖലകളിലും വിവിധ saturations കൂടെ റെഡ്, പച്ച, നീല നിർവചിച്ചിരിക്കുന്ന. ചാര വൈറ്റ് നിറങ്ങൾ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നത് (0% ശ).

ഈ ടാബിൽ, നിങ്ങൾ ചാര എങ്ങനെ കൈകാര്യം വ്യക്തമാക്കാൻ കഴിയും. സ്വതവേ, ചാര ഒരു നിറം പരിഗണിക്കില്ല ഭ്രമണവും അക്കൗണ്ട് അകപ്പെട്ടു ചെയ്തിട്ടില്ല. ഇവിടെ നിങ്ങൾ ചാര കടന്നു ചെറുതായി പൂരിത നിറങ്ങൾ പരിവർത്തനം ചെയ്യാനാകും നിങ്ങൾ നിറം കടന്നു ചാര പരിവർത്തനം ചെയ്യാനാകും.

ഗ്രേ കളർ സർക്കിൾ

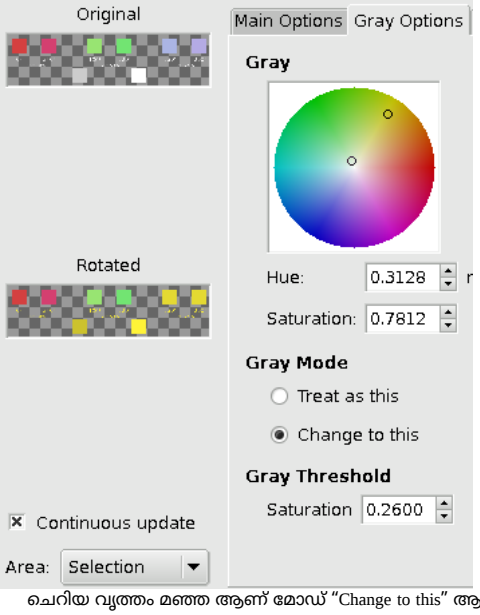
ഈ നിറം സർക്കിൾ കേന്ദ്രത്തിലെ ചെറിയ "define circle" ആണ്. കേന്ദ്രത്തിൽ, അതു ചാര പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ക്രമേണ ചാര ഉമ്മരപ്പടി വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ എങ്കിൽ ഈ ദൂരമാണു കുറവ് സാച്ചുറേഷൻ ഉപയോഗിച്ച് വർണ്ണങ്ങൾ ചാര തിരിയുന്നു.
തുടർന്ന്, നിറം സർക്കിളിൽ define സർക്കിൾ പാൻ, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് *Hue* ആൻഡ് *Saturation* define എങ്കിൽ. ഈ നിറം നിങ്ങളെ ചാര നിർവചിച്ചിരിക്കുന്നത് ചെയ്ത എല്ലാ നിറങ്ങൾ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കും. എന്നാൽ ഫലം വളരെ ഗ്രേ മോഡ് ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു.

ഗ്രേ മോഡ്

റേഡിയോ ബട്ടണുകൾ *Treat As This* ആൻഡ് *Change As This* നിങ്ങളുടെ മുമ്പത്തെ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ചികിത്സ എങ്ങനെ നിർണ്ണയിക്കാൻ:

- *Change to this* കൂടി, ചാര, ഏതെങ്കിലും തരത്തിലുള്ള ഭ്രമണം ഇല്ലാതെ ഏതൊരു നിറം സർക്കിളിൽ അതിന്റെ സ്ഥാനം നേരിട്ട് define സർക്കിൾ നിർവചിക്കുന്ന നിറം എടുക്കും.
- *Treat as this* ഉപയോഗിച്ച്, ചാര നിങ്ങൾ മെയിൻ ടാബിൽ ഉണ്ടാക്കി "From" ആൻഡ് "To" തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ തക്കവണ്ണം ഭ്രമണം ശേഷം define സർക്കിൾ നിർവചിക്കുന്ന നിറം എടുക്കും. ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾക്ക് മാത്രം "From" മേഖലയിൽ നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാം അതു ഗ്രേ ടാബിൽ ദൃശ്യമല്ല പോലും.

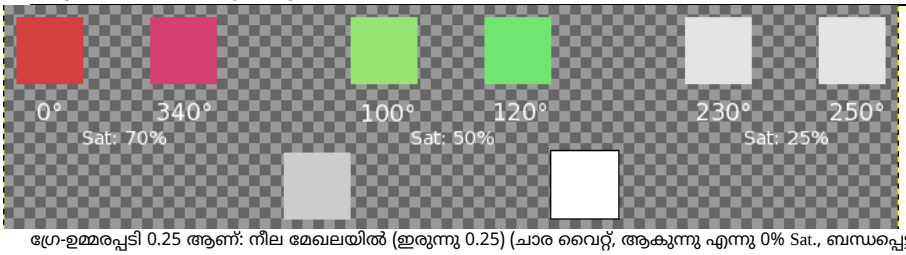
ചിത്രം 16.172. ഗ്രേ മോഡ്



ചെറിയ വൃത്തം മഞ്ഞ ആണ് മോഡ് "Change to this" ആണ്. *Blue has changed to yellow. Note that Gray and White did so too.*

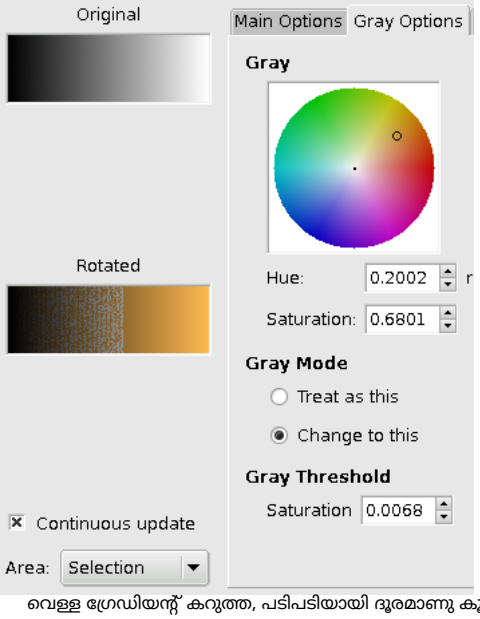
ഗ്രേ ത്രെഷോൾഡ്

ചിത്രം 16.173. ഗ്രേ ത്രെഷോൾഡ്



ഗ്രേ-ഉമ്മരപ്പടി 0.25 ആണ്: നീല മേഖലയിൽ (ഇരുന്നു 0.25) (ചാര വൈറ്റ്, ആകുന്നു എന്നു 0% Sat., ബന്ധപ്പെട്ട കാര്യം ശ്രദ്ധിക്കുക) ഗ്രേ ഇളവ് ചെയ്തിരിക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ വളരെ സാച്ചുറേഷൻ എത്ര ചാര പരിഗണിക്കും അവിടെ വ്യക്തമാക്കുക. ക്രമേണ സാച്ചുറേഷൻ വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന, നിങ്ങൾ നിറം സർക്കിളിൽ വിസ്താരം സർക്കിൾ കാണാനും "Continuous update" ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും എങ്കിൽ പ്രിവ്യൂ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ വിസ്താരം ചെയ്യും. വെള്ള ഗ്രേഡിയന്റ് ഒരു കറുത്ത, നിങ്ങൾ വളരെ സാവധാനം ദൂരമാണു വർദ്ധിപ്പിക്കും പോലെ നിറം പകരക്കാരനെ വിസ്താരം കാണാനാകും.



വെള്ള ഗ്രേഡിയന്റ് കറുത്ത, പടിപടിയായി ദൂരമാണു കൂടുകയും നിറം നിറഞ്ഞു.

8.25.5. പ്രിവ്യൂകൾ

യഥാർത്ഥ, തിരിച്ച
: യഥാർത്ഥ പ്രിവ്യൂ യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ലഘുചിത്രം ലഭ്യമാക്കി തിരിച്ച പ്രിവ്യൂ അവർ ചിത്രം പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ്, ഇന്ററാക്ടീവ് നിറം മാറ്റങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

തുടർച്ചയായ അപ്ഡേറ്റ്
: Continuous Update തിരിച്ച പ്രിവ്യൂ തുടർച്ചയായി നിറം മാറ്റങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

ഏരിയ
: ഈ ഡ്രോപ്പ് ലിസ്റ്റ്, നിങ്ങൾ തമ്മിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാം

- Entire Layer : മുഴുവൻ പാളി (യാതൊരു നിരക്കു ഉണ്ടെങ്കിൽ ഇമേജ്) പ്രവർത്തിക്കുന്നു.
- Selection : നിരക്കു മാത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.
- Context : ചിത്രം പശ്ചാത്തലത്തിൽ നിരക്കു പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

8.25.6. യൂണിറ്റുകൾ

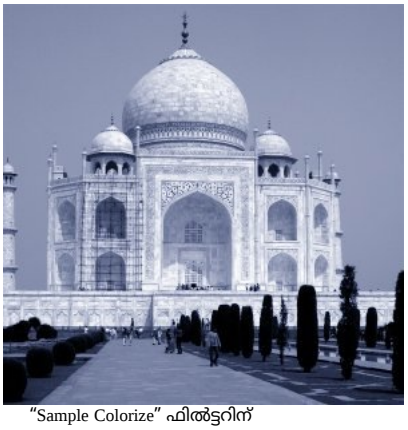
നിങ്ങൾ ഇവിടെ ഹ്യൂയേ / സാന്ദ്രീകരണം സർക്കിളിൽ നിറങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന കോൺ യൂണിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഈ ചോയ്സ് മാത്രം നിലവിലെ ഫിൽട്ടർ സെഷൻ പ്രാബല്യമുണ്ടായിരിക്കും: ജസ്റ്റ് യൂണിറ്റ്, പിടികൂടാനുള്ള ടാബ് മടക്കം തിരഞ്ഞെടുത്ത് ശേഷം OK ക്ലിക്ക് ഇല്ല!

8.26. സാമ്പിൾ വർണ്ണാഭമാക്കുക

8.26.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.174. "Sample Colorize" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Sample Colorize" ഫിൽട്ടറിന്

ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു കളർ സോഴ്സ് ഇമേജ് അല്ലെങ്കിൽ അതിന്റെ നേരെ ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പിംഗിന് പഴയ ബ്ലാക്ക് ആന്റ് വൈറ്റ് ചിത്രങ്ങൾ വർണ്ണാഭമാക്കുക നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുന്നു.

ശ്രദ്ധിക്കുക

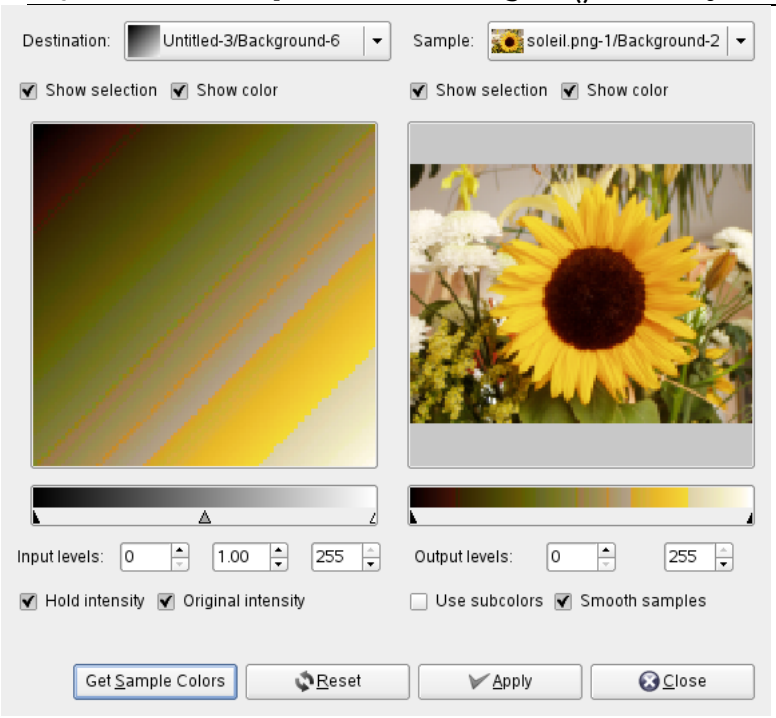
നിങ്ങളുടെ ചാര-ടോൺ ഇമേജ് ഈ ഫിൽട്ടർ (image / ചിത്രം > മോഡ് > ആർജിബി) ഉപയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ആർജിബി ലേക്ക് മാറ്റിയിരിക്കണം.

8.26.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Colors → Map → Sample Colorize കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

8.26.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.175. "Sample Colorize" ഫിൽട്ടറിന്റെ ഓപ്ഷനുകൾ



വലതുഭാഗത്ത് സാംപ്ളിങ്, ഇടത്തും ലക്ഷ്യസ്ഥാനം: ഫിൽട്ടർ വിൻഡോ രണ്ടു ഭാഗങ്ങളായി തിരിച്ചിരിക്കുന്നു.

ലക്ഷ്യസ്ഥാനം, സാമ്പിൾ

സ്വതവേ, പ്രദർശിപ്പിച്ച ചിത്രം പ്രിവ്യൂ നിന്ന് ഫിൽട്ടർ അഭ്യർത്ഥിച്ചു ചിത്രം പുനർനിർമ്മാണം.

The sample മുഴുവൻ പ്രിവ്യൂ, അല്ലെങ്കിൽ ഈ പ്രിവ്യൂവിന്റെ ഒരു നിര കഴിയും. ഡ്രോപ്പ് ലിസ്റ്റ് ഉപയോഗിച്ച്, മറ്റൊരു സാമ്പിള്-ഇമേജ് ഇന്നത്തെ ചിത്രങ്ങൾ പേരുകൾ ഇടയിൽ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ നിങ്ങൾ ഫിൽട്ടർ വിളിച്ചപ്പോൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം. നിങ്ങൾ From Gradient (അല്ലെങ്കിൽ From Inverse Gradient) തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, ഗ്രേഡിയന്റ് ഡയലോഗ് (അല്ലെങ്കിൽ അതിന്റെ വിപരീത) തിരഞ്ഞെടുത്ത ഗ്രേഡിയന്റ് സാമ്പിൾ ആയിരിക്കും. ഇത് സാമ്പിൾ പ്രിവ്യൂ താഴെയുള്ള ഗ്രേഡിയന്റ് ബാറിൽ ദൃശ്യമാകും. ഒരുപറ്റം പ്രിവ്യൂ മറച്ച രണ്ട് കർസറുകൾ ഇമേജ് അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു ബാധകമാകും ആ ഗ്രേഡിയന്റ് ശ്രേണി തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്നു.

Destination ഉറവിട ചിത്രം, സ്വതവേ ആണ്. നിങ്ങൾ ഫിൽട്ടർ അവപോലും നിങ്ങൾ മറ്റൊരു ലക്ഷ്യം ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുമ്പോൾ ഡ്രോപ്പ് ലിസ്റ്റ് നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ അവതരിപ്പിക്കുക ചിത്രങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു. ഈ ചിത്രം ഒരു നിര ഇല്ല, അത് ചാര-സ്കെയിൽ ആയിരിക്കും, മറ്റാരെങ്കിലും മുഴുവൻ പ്രിവ്യൂ ചാര-സ്കെയിൽ ആയിരിക്കും.

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ കാണിക്കുക

നിലവിലുണ്ടെങ്കിൽ ഈ ഐച്ഛികം, മുഴുവൻ ചിത്രവും നിരക്കു ടോഗിൾ.

വർണ്ണങ്ങൾ കാണിക്കുക

ഈ ഓപ്ഷൻ നിറങ്ങളും ചാര തോതിലുള്ള ടോഗിൾ.

സാമ്പിൾ നിറങ്ങൾ നേടുക

നിങ്ങൾ ഈ ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, സാമ്പിൾ പ്രിവ്യൂ താഴെ ഗ്രേഡിയന്റ് ബാർ സാമ്പിൾ നിറങ്ങൾക്ക് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ മാതൃക ഏതാനും നിറങ്ങൾ താങ്ങി എങ്കിൽ സംക്രമണങ്ങളും വിചിത്രമായ വരാം. മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനും Smooth Sample Colors ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കുക.

Use Subcolors മനസ്സിലാക്കാൻ കൂടുതൽ ബുദ്ധിമുട്ടാണ്. ന്റെ ഒരു greyscale സ്വരൂപത്തിൽ വിവരങ്ങൾ മാത്രമേ മൂല്യം (തേജസ്സ്, കൂടുതലോ കുറവോ പ്രകാശം) വേണ്ടി ഇല്ല എന്നു ആദ്യം പറയട്ടെ. ഒരു ആർജിബി സ്വരൂപത്തിൽ, ഓരോ പിക്സൽ മൂന്നു നിറങ്ങൾ മൂല്യം വിവരങ്ങൾ ഉണ്ട്. അതുകൊണ്ട്, വിവിധ നിറം പിക്സലുകൾ ഒരേ മൂല്യം ഉണ്ടായിരിക്കാം. ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, നിറങ്ങൾ ചേർത്ത് മൂല്യം ഇല്ലാതെ ലക്ഷ്യ പിക്സൽ പ്രയോഗിക്കും. അതു പരിശോധിക്കാതെ ആണെങ്കിൽ, ആധിപത്യമുള്ള നിറം പ്രയോഗിക്കും.

ലെവലുകൾ ഔട്ട്
: രണ്ട് ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ രണ്ടു സ്ലൈഡറുകൾ ഒരേ പ്രവർത്തിക്കാൻ അവർ ഡെസ്റ്റിനേഷൻ ചിത്രം ബാധകമാകും നിറം റേഞ്ച് പരിമിതപ്പെടുത്താൻ. നിങ്ങൾ കൃത്യമായി ഈ ശ്രേണി തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഫലം ലക്ഷ്യസ്ഥാനം പ്രിവ്യൂ ഇന്ററാക്ടീവ് ദൃശ്യമാകുന്നു.

അളവ്
: മൂന്ന് ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ മൂന്നു സ്ലൈഡറുകൾ ഇരുണ്ട ടോണുകൾ, മിഡ് ടോണുകൾ നേരിയ ടോണുകൾ പ്രാധാന്യം പരിഹരിക്കാൻ അനുവദിക്കുക. ഫലം ലക്ഷ്യസ്ഥാനം പ്രിവ്യൂ ഇന്ററാക്ടീവ് ദൃശ്യമാകുന്നു.

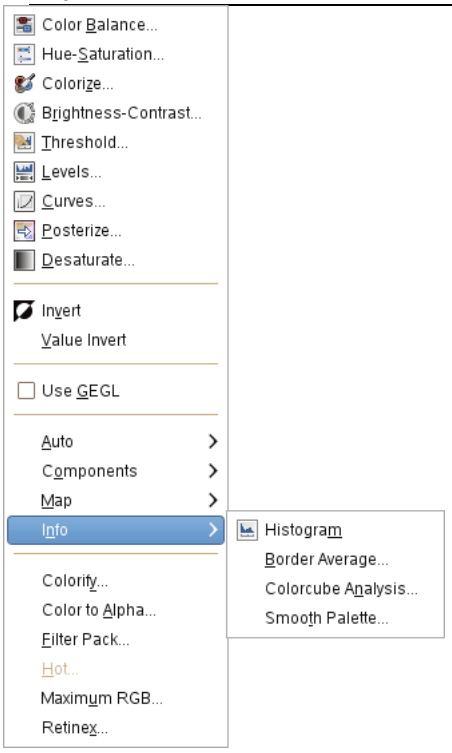
തീവ്രത പിടിക്കുക
: ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, ഡെസ്റ്റിനേഷൻ ചിത്രം ശരാശരി നേരിയ തീവ്രത സ്രോതസ്സ് ചിത്രം അതേ ആയിരിക്കും.

യഥാർത്ഥ തീവ്രത
: ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, ഈസെഷനുള്ളനിലകള് തീവ്രത ക്രമീകരണങ്ങൾ അക്കൗണ്ടിൽ എടുത്ത ചെയ്യില്ല: യഥാർത്ഥ തീവ്രത സൂക്ഷിക്കും.

8.27. The "Info" Submenu

ഈ കമാൻഡ് താഴെ ഉപമെനു നയിക്കുന്നു

ചിത്രം 16.176. The "Info" submenu



- വിഭാഗം 8.28, "ഹിസ്റ്റോഗ്രാം"
- വിഭാഗം 8.29, "ബോർഡർ ശരാശരി"
- വിഭാഗം 8.30, "Colorcube അനാലിസിസ്"
- വിഭാഗം 8.31, "സുഗമമായ പാലറ്റ്"

8.28. ഹിസ്റ്റോഗ്രാം

ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ഡയലോഗ് ??? ൽ പറയുന്നുണ്ട്.

8.29. ബോർഡർ ശരാശരി

8.29.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.177. "Border Average" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Border Average" ഫിൽട്ടറിന്

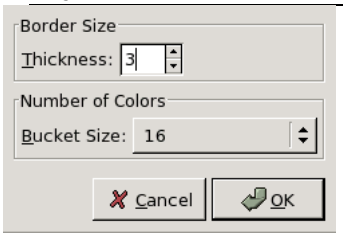
ഈ പ്ലഗ്-ഇൻ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു നിശ്ചിത അതിർത്തിയിൽ ഏറ്റവും പലപ്പോഴും നിറം കണക്കാക്കുന്നു. അവർ പ്രബലമായ മാറും അങ്ങനെ അതു തമ്മിൽ സമാനമായ നിറങ്ങൾ ശേഖരിക്കാനും കഴിയും. കേക്കു നിറം പണിസഞ്ചിയിൽ മുൻഭാഗത്തെ മാറുന്നു. നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് അതിർത്തിയിൽ നിന്ന് കഴിയുന്നത്ര അല്പം വ്യത്യസ്തമായ ഒരു വെബ് പേജ് കളർ പശ്ചാത്തലം കണ്ടെത്താൻ എത്തുമ്പോൾ ഈ ഫിൽട്ടർ രസകരമാണ്. ഈ ഫിൽട്ടർ പ്രവൃത്തി പഴയപടിയാക്കുക ചരിത്രം രജിസ്റ്റർ ചെയ്തിട്ടില്ലാത്തതിനാൽ Ctrl + Z കൂടെ ഇല്ലാതാക്കി കഴിയില്ല: അതൊരു ഇമേജ് പരിഷ്ക്കരിക്കാൻ ഇല്ല.

8.29.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Colors + Info → Border Average കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

8.29.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.178. "Border Average Filter" ന്റെ ഓപ്ഷനുകൾ

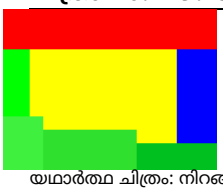


ബോർഡർ വലിപ്പം
: നിങ്ങൾ പിക്സലിൽ അവിടെ അതിർത്തി Thickness സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

കളേഴ്സ് എണ്ണം
: Bucket Size നിങ്ങൾ സമാനമായ ഒരേ "bucket" എണ്ണിയിരിക്കുന്നു കണക്കാക്കുന്നത് നിറങ്ങൾ എണ്ണം നിയന്ത്രിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന. ഒരു കുറഞ്ഞ ബക്കറ്റ് വലുപ്പം മൂല്യം (അതായത് ഉയർന്ന ബക്കറ്റ് നമ്പർ) നിങ്ങൾ ശരാശരി നിറം കണക്കുകൂട്ടലിൽ മെച്ചപ്പെട്ട കൃത്യത നൽകുന്നു. മെച്ചപ്പെട്ട പ്രിസിഷൻ നിർബന്ധമില്ല അർത്ഥമില്ല എന്ന് മെച്ചപ്പെട്ട ഫലങ്ങൾ (ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണം കാണുക) ശ്രദ്ധിക്കുക.

8.29.4. "Border Average" ഫിൽട്ടർ ചിത്രീകരിക്കുന്നതിലുള്ള ഉദാഹരണങ്ങൾ

ചിത്രം 16.179. യഥാർത്ഥ ചിത്രം



യഥാർത്ഥ ചിത്രം: നിറങ്ങൾ ചുവപ്പ് (255; 0; 0) ആകുന്നു നീല (0; 0; 255), ഗ്രീൻ (0 വിവിധ എന്നാൽ സമാന തരത്തിലുള്ള; 255; 0, 63; 240; 63, 48; 224; 47 , 0; 192; 38).

ചിത്രം 16.180. "Number of Colors" 8 സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ:

തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന നിറം ഒരു ചുവപ്പ് (254,2,2) ആണ്.

ബക്കറ്റ് വലുപ്പം കുറവാണ്. അങ്ങനെ ബക്കറ്റ് നമ്പർ ഉയർന്നതാണ്. എല്ലാ നിറം ഷേഡുകൾ വിവിധ ബക്കറ്റ് സൂക്ഷിക്കാം. ഇവിടെ, ചുവന്ന അടങ്ങുന്ന ബക്കറ്റ് ഏറ്റവും നിറഞ്ഞതാണ്. തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന നിറം ഏതാണ്ട് ചുവപ്പ് (254,2,2) ആണ് പണിസഞ്ചി ഫോർഗ്രൗണ്ടിലെ നിറം മാറുന്നു.

ചിത്രം 16.181. "Number of Colors" 64 സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ:

തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന നിറം ഗ്രീൻ (32,224,32) ആണ്.

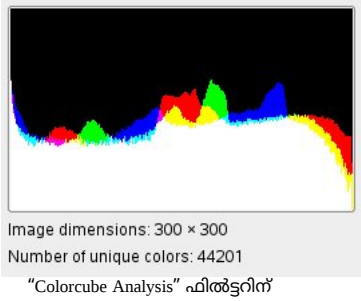
ഇവിടെ ബക്കറ്റ് വലുപ്പം ബക്കറ്റ് എണ്ണം കുറഞ്ഞ ഉയർന്ന ആണ്. (ഇവിടെ പച്ച) സമാന നിറങ്ങൾ ഒരു ഇതേ ബക്കറ്റ് സൂക്ഷിക്കുന്നു. ഈ "green" ബക്കറ്റ് ഇപ്പോൾ ഏറ്റവും നിറഞ്ഞതാണ്. ഈ ബക്കറ്റ് എല്ലാ നിറങ്ങൾ രണ്ട് ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട വിറ്റു ഒരേ മൂല്യങ്ങൾ ഉണ്ട്: (00 ******; 11 ******; 00 ******). ശേഷിക്കുന്ന 6 ബിറ്റുകൾ അതത് ചാനലിനായി 0 മുതൽ 63 ലേക്ക് ഏതെങ്കിലും മൂല്യങ്ങൾ. അങ്ങനെ ഈ ബക്കറ്റിൽ, നിറം ചുവന്ന ചാനലുകൾ 0 മുതൽ 63 ലേക്ക് 192 മുതൽ 255 പച്ച ചാനലുകൾ 0 മുതൽ 63 ലേക്ക് നീല ചാനലുകൾ പരിധി, ലഭിക്കുന്ന നിറം ഗ്രീൻ (32,224,32), ഏത്, ഓരോ ചാനലിനായി, തമ്മിലുള്ള ശരാശരി ആണ് ചാനൽ ശ്രേണി (63 + 0) / 2, (255 + 192) / 2, (63 + 0) / 2 എന്ന പരിധികൾ.

8.30. Colorcube അനാലിസിസ്

8.30.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.182. "Colorcube" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Colorcube Analysis" ഫിൽട്ടറിന്

സജീവ പാളി വലുപ്പം, കളർ നമ്പർ: വിവരം ജിമ്പ് 2.4 ശേഷം കുറയുന്നു.

8.30.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Colors → Info → Colorcube Analysis കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താം.

8.31. സുഗമമായ പാലറ്റ്

8.31.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.183. "Smooth Palette" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Smooth Palette" ഫിൽട്ടറിന്

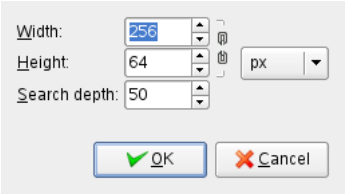
അത് സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു വർണ്ണങ്ങൾ നിന്ന് ഒരു വരയൻ പാലറ്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ഈ ഫിൽട്ടർ പ്രധാന ഉദ്ദേശ്യം Flame അരിപ്പ ഉപയോഗിക്കാൻ നിറം-മാപ്പുകൾ സൃഷ്ടിക്കുക എന്നതാണ്.

8.31.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Colors → Info → Smooth Palette കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

8.31.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.184. "Smooth Palette" ഓപ്ഷനുകൾ



പാരാമീറ്റർ സജ്ജീകരണങ്ങൾ
: നിങ്ങൾ Width ആൻഡ് Height വേണ്ടി പാലറ്റ് തലങ്ങളും സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ചെയിൻ തകർന്ന ഇല്ലാതിരിക്കുമ്പോൾ അളവുകൾ ലിങ്കു. നിങ്ങൾക്ക് യൂണിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

തിരയൽ ആഴത്തിൽ
: തിരയൽ ആഴത്തിൽ ഉയരുന്ന (1 - 1024) പാലറ്റ് കൂടുതൽ ഷേഡുകൾ കലാശിക്കും.

8.32. The Color Filters

താഴെ നിറം ഫിൽട്ടറുകൾ ഗ്രൂപ്പ് ഒരു ഇമേജ്, ഒരു പാളി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നിര വർണ്ണങ്ങൾ പരിഷ്കരിക്കുന്നതിന് പലവക ഫിൽട്ടറുകൾ ഉണ്ട്. നിങ്ങൾക്ക് ഇവിടെ ചില നല്ല ഇഫക്റ്റുകൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

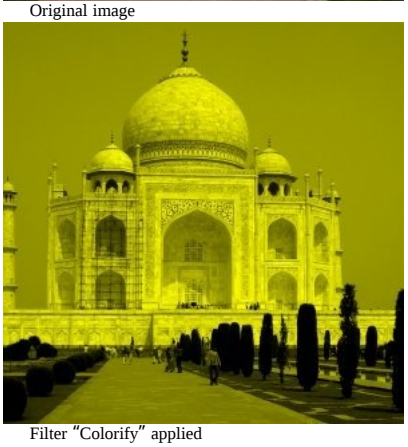
- വിഭാഗം 8.33, “Colourify”
- വിഭാഗം 8.34, “ആൽഫയിലേക്ക് വർണ്ണം”
- വിഭാഗം 8.35, “Filter Pack”
- വിഭാഗം 8.36, “ചുടുള്ള”
- വിഭാഗം 8.37, “മാക്സ് ആർജിബി”
- വിഭാഗം 8.38, “Retinex”

8.33. Colourify

8.33.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.185. Example for the “Colorify” filter

Original image



Filter “Colorify” applied

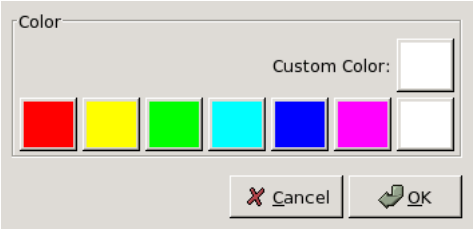
ഈ ഫിൽട്ടർ അത് ഒരു നിറമുള്ള ഗ്ലാസ് വഴി കാണുന്ന പോലെ ഒരു greyscaled ചിത്രം റെൻഡർ.
ഓരോ പിക്സലിനായുള്ള, അരിപ്പ RGB ചാനലുകൾ ശരാശരി മൂല്യം കണക്കാക്കുന്നു (ഈ Luminosity അടിസ്ഥാനമാക്കി ചിത്രം desaturating തുല്യമാണ്). കാരണമായി നിറം ഈ ശരാശരി മൂല്യം “colorify color” ഗുണിച്ചു.
അതുകൊണ്ട് ഈ ഫിൽട്ടർ മാത്രം ആർജിബി മോഡിൽ ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

8.33.2. Activate the filter

This filter is found in the image window menu under Colors → Colorify.

8.33.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.186. “Colorify” filter options



ഒരു നിറം പാലറ്റ് പ്രത്യേകിച്ച് RGB നിറങ്ങൾ റെഡ്, ഗ്രീൻ, ബ്ലൂ, CMY നിറങ്ങൾ സിയാൻ, മജന്ത, മഞ്ഞ അടങ്ങുന്ന ലഭ്യമാണ്. നിങ്ങൾ Custom Color Swatch ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളുടേതായ നിറങ്ങളും തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

8.34. ആൽഫയിലേക്ക് വർണ്ണം

8.34.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.187. Example for "Color to Alpha"

Original image

"Color to Alpha" നീല ഭാഗങ്ങൾ ന് പ്രയോഗിച്ചു

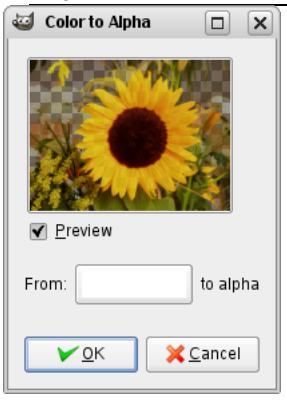
ആൽഫാ കമാൻഡ് നിറം ഒരു തിരഞ്ഞെടുത്ത ലഭിച്ചുവോ എന്ന് സജീവ പാളി സുതാര്യ എല്ലാ പിക്സലുകൾ ചെയ്യുന്നു. ആൽഫാ ചാനൽ സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടാൽ. ഇത് ദുർബലമായ ആൽഫ വിവരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ദുർബലമായ നിറം വിവരങ്ങൾ പകരം ഒരു ഭാഗികമായും ബുദ്ധിയുള്ള പതിവ് ഉപയോഗിച്ച് ആന്റി-അലിയാസിങ് വിവരങ്ങൾ പരിപാലിക്കും ശ്രമിക്കും. ഈ രീതിയിൽ, തിരഞ്ഞെടുത്ത നിറം ഒരു ഘടകത്തെ അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന പ്രദേശങ്ങൾ അവരുടെ ചുറ്റുമുള്ള പിക്സൽ ഒരു സവാളും ഭാവം തെളിയിക്കും.

8.34.2. Activate the filter

This filter is found in the image window menu under Colors → Color to Alpha.

8.34.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.188. "Color to Alfa" കമാൻഡ് ഓപ്ഷനുകൾ



വർണ്ണ

From നിറം Swatch ക്ലിക്കുചെയ്താൽ ഒരു വർണ്ണം തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന ഒരു കളർ നിരക്കു ഡയലോഗ് ലഭ്യമാക്കുന്നു. എങ്കിൽ ഒരു കൃത്യമായ നിറം നിരക്കു ആവശ്യമാണ്, കളർ പിക്കറിലെ തുടർന്ന് നിന്ന് വർണ്ണം Swatch നിറം പിക്കറിൽ നിന്ന് ഡ്രാഗ് തിരഞ്ഞെടുത്ത വർണ്ണ ഡ്രോപ്പ് ഉപയോഗിക്കുക. വലത് നിറം മേലെ ക്ലിക്ക് മുൻവശം അല്ലെങ്കിൽ പശ്ചാത്തല വർണങ്ങൾ, വൈറ്റ് അല്ലെങ്കിൽ ബ്ലാക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന ഒരു മെനു പ്രദർശിപ്പിക്കും.

8.35. Filter Pack

8.35.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.189. Example for the "Filter Pack" filter

Original image

ഫില്റ്റര് "FilterPack" (കൂടുതൽ ബ്ലൂ, കൂടുതൽ സാച്ചുറേഷൻ) പ്രയോഗിച്ചു

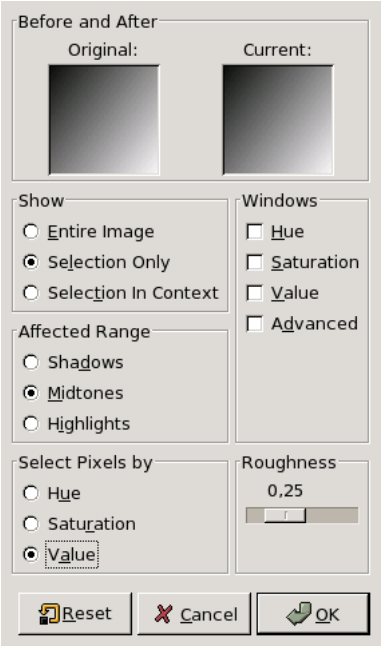
ഈ ഉപകരണം നിങ്ങളെ ചിത്രം കൈകാര്യം ലേക്കുള്ള ഏകീകൃത ഫിൽറ്ററുകൾ ശേഖരം പ്രദാനം ചെയ്യുന്നു. ഗതി, ഒരേ ഫങ്ഷനുകളെ പ്രത്യേക ഫിൽട്ടറുകൾ നടത്താൻ കഴിയൂ, എന്നാൽ ഇവിടെ ഒരു രസകരമായ അവബോധജന്യവും അവലോകനം ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.

8.35.2. Activate the filter

You can find this filter in the image window menu under Colors → Filter Pack.

8.35.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.190. All the options for filter "Filter Pack"



യഥാർത്ഥ കറന്റ് തിരനോട്ടങ്ങൾ
: രണ്ട് പ്രിവ്യൂകൾ ചികിത്സ മുമ്പും ചികിത്സ ചിത്രങ്ങൾ ശേഷം യഥാക്രമം പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ.

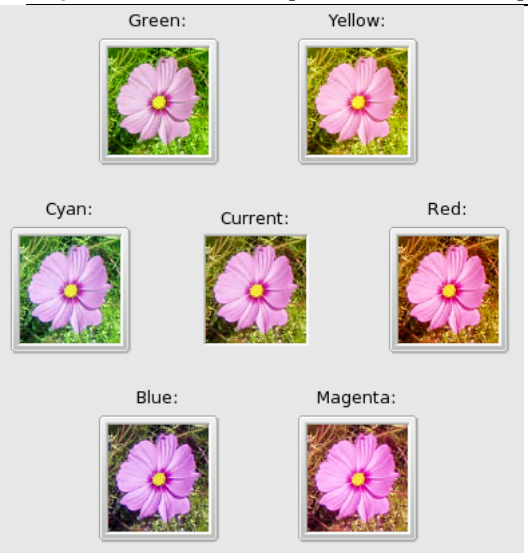
കാണിക്കുക
: Sets what you want to preview:

- Entire image
- Selection only: ഒരു നിര (സ്വതേ മുഴുവൻ ചിത്രം ആണ്) നിലനിൽക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ.
- Selection in context: ചിത്രം ഉള്ളിൽ നിരക്കു.

വിൻഡോസ്
: നിങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം:

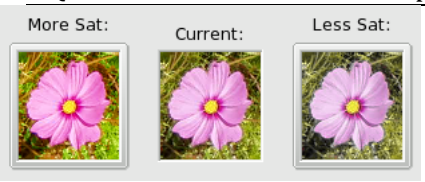
- Hue മൂന്ന് പ്രാഥമിക നിറങ്ങൾ ആർജിബി നിറങ്ങളുടെ മോഡൽ മൂന്നു തീർക്കുന്ന നിറങ്ങൾ ഓരോ ഒറ്റ പ്രിവ്യൂ ചെയ്യുന്നു. ഒരു നിറം തുടർച്ചയായി ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലൂടെ, ഈ നിറം ബാധിതമായ ശ്രേണിയിലേക്ക്, Roughness തക്കവണ്ണം ചേർക്കുക. നിറം കുറയ്ക്കേണ്ട, തീർക്കുന്ന നിറം സമ്മുഖ നിറം ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

ചിത്രം 16.191. Hue option of the "Filterpack" filter



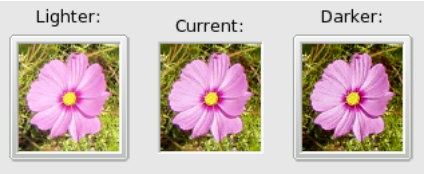
- Saturation: കൂടുതലോ കുറവോ സാച്ചുറേഷൻ വേണ്ടി മൂന്ന് പ്രിവ്യൂകൾ.

ചിത്രം 16.192. The saturation option of the "Filterpack" filter



- Value: കൂടുതലോ കുറവോ പ്രതല വേണ്ടി മൂന്ന് പ്രിവ്യൂകൾ.

ചിത്രം 16.193. Value option of the "Filterpack" filter



- Advanced: പിന്നീട് വികസിപ്പിച്ച.

Affected range
നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന മിഴിവ് ഏത് സജ്ജമാക്കാൻ നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുന്നു.

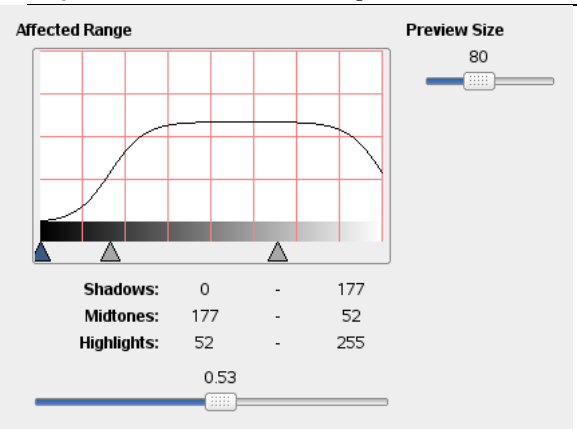
- Shadows: ഇരുണ്ട ടൺ.
- മിഡ്ടോണുകൾ
- Highlights: മിനുക്കിയ ടൺ

Select pixels by
HSV ചാനൽ എന്താണ് തിരഞ്ഞെടുത്ത പരിധിയിൽ ബാധിക്കും നിർണ്ണയിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം:

- ഹ്യൂയേ
- സാച്ചുറേഷൻ
- വില

Roughness
ഒരു ഹ്രസ്വ ഘട്ടം അല്ലെങ്കിൽ ഒരു വലിയ ഒറ്റ (- 1 0) എടുക്കൽ: നിങ്ങൾ ഒരു ജാലകം ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ ചിത്രം മാറ്റാൻ എങ്ങനെ ഈ സ്ലൈഡർ സെറ്റുകൾ.
വിപുലമായ ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.194. Advanced options of the "Filterpack" filter



ഈ വിപുലമായ ഓപ്ഷനുകൾ നിങ്ങൾക്ക് ചിത്രത്തിലേക്ക് പ്രിവ്യൂ വലിപ്പം ബാധകമാകുന്ന മാറ്റങ്ങൾ സംബന്ധിച്ചുള്ള കൂടുതൽ കൃത്യമായി പ്രവർത്തിക്കുന്നത്.

പ്രിവ്യൂ വലിപ്പം
പ്രിവ്യൂ സംബന്ധിച്ചുള്ള ഒരു സൂം അരിച്ചെടുക്കുക. സാധാരണ വലുപ്പം 80 ആണ്.

> **സൂചന**
> പ്രിവ്യൂ വലിപ്പം ഓപ്ഷൻ വകവയ്ക്കാതെ ഈ വലിപ്പം പലപ്പോഴും വളരെ ചെറുതാണ്. നിങ്ങൾ ഒരു ഫോട്ടോയിലെ മുഖം ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു റെസിഡന്റ് നിരക്കു പ്രവർത്തിക്കുന്നു വഴി ഈ നഷ്ടപരിഹാരം കഴിയും. തുടർന്ന്, ചിത്രത്തിൻറെ മറ്റു ഭാഗത്ത് പ്രവർത്തിക്കാൻ നിരക്കു വിപരീത.

Affected range
ഇവിടെ നിങ്ങൾ ഫിൽട്ടർ ബാധിക്കുമെന്ന് ടോൺ പരിധി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.
ഈ ജാലകത്തിൽ കർവ് ചിത്രം പ്രയോഗിച്ചു മാറ്റങ്ങൾ പ്രാധാന്യം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. ഷാഡോസ്, Midtons അല്ലെങ്കിൽ ഉയർത്തിക്കാട്ടുന്നു: ഈ വഞ്ചിപ്പിക്കുന്നവയിൽ വശം നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ബാധിക്കപ്പെട്ട റേഞ്ച് ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ അരിപ്പ പ്രധാന വിൻഡോയിൽ Roughness സ്ലൈഡർ ഉപയോഗിച്ച് കർവ് കഴിവുമുള്ളവർ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.
ലഭ്യമായ നിയന്ത്രണങ്ങൾ (സ്ലൈഡർ ആൻഡ് ത്രികോണങ്ങൾ) ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ, കൃത്യമായും പ്രവർത്തനം കർവ് രൂപത്തിൽ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

8.36. ചൂടുള്ള

8.36.1. പൊതു അവലോകനം

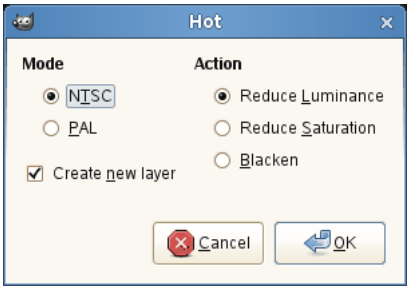
ഈ കമാൻഡ് തിരിച്ചറിയുകയും പാൽ അല്ലെങ്കിൽ NTSC ടിവി സ്ക്രീനിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ പ്രശ്നങ്ങൾ കാരണമായേക്കും ഏത് പിക്സലുകൾ മാറ്റം.

8.36.2. Activate the command

You can access the command from the image menu bar through Colors → Hot.
ഈ കമാൻഡ് മാത്രം ആർജിബി മോഡിൽ ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു, സജീവവും പാളി ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഇല്ല മാത്രമേ. അല്ലാത്തപക്ഷം മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

8.36.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.195. "Hot" options



മോഡ്
: പാൽ അല്ലെങ്കിൽ NTSC: ടിവിയിലേക്ക് മോഡ് തിരഞ്ഞെടുക്കേണ്ടി.

ആക്ഷൻ
: നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം:

- Reduce Luminency
- Reduce Saturation
- Blacken : ഈ കറുത്ത ഹോട്ട് പിക്സലുകൾ തിരിക്കും.

Create a new layer
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് പ്രവൃത്തി പകരം ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പുതിയ പാളി നടപ്പിലാക്കും. ഈ നിങ്ങൾക്ക് സമാധാനവും നൽകുന്നതാണ്

8.37. മാക്സ് ആർജിബി

8.37.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.196. ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം "Max RGB"

Original image

Filter "Max RGB" applied

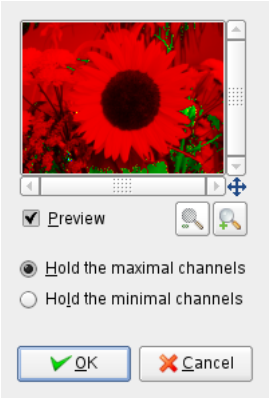
ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പിക്സൽ, ഈ ഫിൽട്ടർ ചുരുങ്ങിയ പരമാവധി / തീവ്രതയോടെ ചാനൽ താങ്ങി. ഫലം മാത്രം മൂന്നു നിറങ്ങൾ, ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല, ഒരുപക്ഷേ ശുദ്ധമായ ചാര ഒരു ഇമേജ് ആണ്.

8.37.2. Activate the filter

This filter is found in the image window menu under Colors → Max RGB.

8.37.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.197. "Max RGB" options



പ്രിവ്യൂ
ഈ പ്രിവ്യൂ ഡിസ്പ്ലേകൾ തത്സമയം, ഫിൽറ്റർ ചികിത്സ ശേഷം ഫലമായുണ്ടാകുന്ന ചിത്രം.

Parameter Settings
Hold the maximal channels: ഓരോ പിക്സലിനായുള്ള, അരിപ്പ പരമാവധി തീവ്രത ഉണ്ട് പൂജ്യമായി രണ്ടും മറ്റ് കുറയുന്നു ആർജിബി നിറങ്ങളുടെ ചാനൽ തീവ്രത സൂക്ഷിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്: 220, 158, 175 max-- > 220, 0, 0 രണ്ട് ചാനലുകൾ ഒരേ തീവ്രത ഉണ്ടെങ്കിൽ, രണ്ടും നടക്കാറുണ്ട്: 210, 54, 210 max-- > 210, 0, 210.
Hold the minimal channels: ഓരോ പിക്സലിനായുള്ള, അരിപ്പ മിനിമൽ തീവ്രത ഉണ്ട് പൂജ്യമായി രണ്ടും മറ്റുള്ളവരെ കുറയ്ക്കുക ആർജിബി നിറങ്ങളുടെ ചാനൽ തീവ്രത സൂക്ഷിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്: 210, 54, 54 min-- > 0, 54, 54: 220, 158, 175 min-- > 0 158, 0. രണ്ടു വൈകല്യം ചാനലുകൾ രണ്ടും നടക്കാറുണ്ട്, ഒരേ തീവ്രത ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.
നേരിയ തീവ്രത മൂന്ന് ചാനലുകളിൽ ഒരേ മുതൽ ഗ്രേ അളവ് മാറില്ല.

8.38. Retinex

8.38.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 16.198. "Retinex" example

Original image

"Retinex" പ്രയോഗിച്ച ഫിൽട്ടർ. മുകളിൽ വലത് മൂലയിൽ പുതിയ വിശദാംശങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കുക.

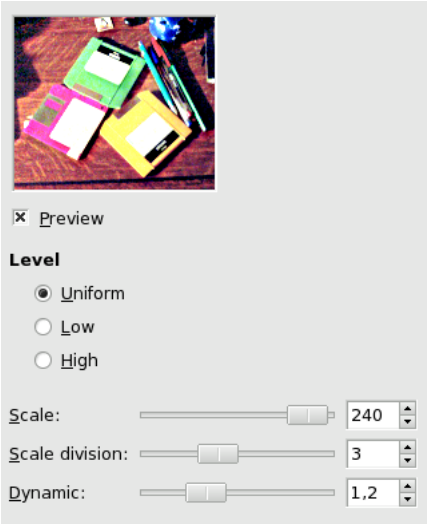
Retinex പ്രകാശവ്യതിയാനങ്ങൾക്കനുസരിച്ച് നന്നല്ല വരുമ്പോൾ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വിഷ്വൽ റെൻഡറിംഗ് മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നു. ഞങ്ങളുടെ കണ്ണു നിറങ്ങൾ ശരിയായി വെളിച്ചം കുറയുമ്പോൾ, ക്യാമറകൾ, വീഡിയോ ക്യമാറകളും ഈ നന്നായി നിയന്ത്രിക്കാൻ കഴിയില്ല കാണാൻ കഴിയും. MSRCR (കളർ പുനരുദ്ധാരണ കൂടെ MultiScale Retinex) അല്ഗോരിഥം Retinex അരിപ്പ അടിസ്ഥാനം, ഈ അവസ്ഥ സ്വയം ചെയ്യൽ കണ്ണ് ജൈവ സംവിധാനം പ്രചോദനം. Retinex റെറ്റിന + കോർട്ടെക്സ് സൂചിപ്പിക്കുന്നു. ഡിജിറ്റൽ ഫോട്ടോഗ്രാഫി പുറമെ Retinex അൽഗോരിതം, വൈദ്യശാസ്ത്രം, ജ്യോതിശാസ്ത്ര ഫോട്ടോകളിൽ വിവരങ്ങൾ ദൃശ്യമാക്കാൻ എക്സ്-കിരണങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ സ്കാനറുകൾ ലെ മോശമായി കാണാവുന്ന ഘടനകൾ കണ്ടെത്താനായി ആണ്.

8.38.2. Activate the filter

This filter is found in the image window menu under Colors → Retinex.

8.38.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 16.199. "Retinex" filter options



ഈ ഓപ്ഷനുകൾ മാത്രമേ ഗണിതശാസ്ത്രജ്ഞർക്ക് ബിംബങ്ങളും എൻജിനീയർമാർ മനസ്സിലാകുന്ന സങ്കൽപങ്ങളിൽ വേണ്ടി വിളിക്കും. പ്രാവർത്തിക, ഉപയോക്താവിന് മികച്ച ക്രമീകരണം വേണ്ടി കുറിച്ച് ബെഡ്റൂമിലേക്ക് ഉണ്ട്. എന്നിരുന്നാലും, താഴെ വിശദീകരണങ്ങൾ പരീക്ഷിച്ചിരുന്നു ജിമ്പ് ഉപയോക്താവ് പുറത്തു സഹായിക്കും.

Level

ഇവിടെ എന്താണ് പ്ലഗ്-ഇൻ രചയിതാവ് തന്റെ സൈറ്റിൽ [പ്ലഗിൻ-RETINEX] എഴുതി ആണ്: "To characterize color variations and the lightor, we make a difference between (gaussian) filters responses at different scales. These parameters allow to specify how to allocate scale values between min scale (sigma 2.0) and max (sigma equal to the image size)" ...

ഒരേപോലെ

യൂണിഫോം ഗംഭീരമായി താഴ്ന്ന ഉയർന്ന ഇരുവരും തീവ്രത പ്രദേശങ്ങളെ കുറവുമാണ്.

ലോ

ഏതളവുവരെ ഒരു ഭരണം പോലെ, കുറഞ്ഞ ചിത്രത്തിൽ താഴത്തെ തീവ്രത പ്രദേശങ്ങൾ ചെയ്യുന്നവൻ "flare up".

ഉയർന്ന

ഹൈ ചിത്രത്തിന്റെ വ്യക്തമാകും പ്രദേശങ്ങൾ ഒരു മികച്ച റെൻഡറിംഗിനായി അനുകൂലിച്ച് താഴത്തെ തീവ്രത പ്രദേശങ്ങൾ "bury" കുറവുമാണ്.

സ്കെയിൽ

Retinex സ്കെയിലിൽ ആഴം നിർണ്ണയിക്കുന്നു. കുറഞ്ഞ മൂല്യം 16 മൊത്ത, എന്നവണ്ണം ഫിൽട്ടറിംഗ് നൽകുന്നത് മൂല്യം. പരമാവധി മൂല്യം 250. ഉചിതമായ ആണ് സ്ഥിരസ്ഥിതി മൂല്യം 240 ആണ്.

Scale division

multiscale Retinex ഫിൽട്ടറിലെ CONCURRENT എന്ന എണ്ണം നിർണ്ണയിക്കുന്നു. മിനിമം ആവശ്യമാണ്, ഒപ്പം ശുപാർശ മൂല്യം മൂന്നു ആണ്. രണ്ടോ ഒരേയൊരു തോതിലുള്ള ഡിവിഷനുകൾ multiscale വശം നീക്കംചെയ്യുന്നു തിരികെ ഒറ്റ സ്കെയിലിൽ Retinex ഫിൽട്ടറിംഗ് കുറഞ്ഞു. ഉയർന്ന ഒരു മൂല്യം ചിത്രത്തിൽ ഘോഷം പരിചയപ്പെടുത്താൻ കുറവുമാണ്.

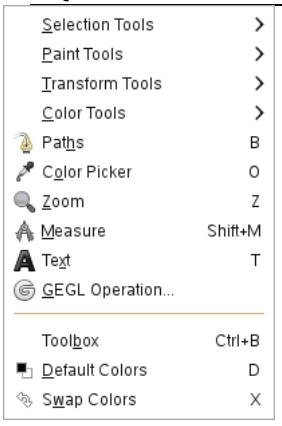
Dynamic

MSR അൽഗോരിതം ചിത്രം ഭാരം എന്നതുകൊണ്ട് ഈ സ്ലൈഡർ പുതിയ ശരാശരി നിറം ചുറ്റും നിറം സാച്ചുറേഷൻ മലിനീകരണം ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്നു. ഉയർന്ന മൂല്യം കുറവ് നിറം സാച്ചുറേഷൻ എന്നാണ്. ഈ അതിന്റെ പ്രഭാവം വളരെ image- ആശ്രയിക്കുന്ന കാരണം, തീർച്ചയായും നിങ്ങൾ മികച്ച ഫലം വേണ്ടി കുറ്റമറ്റ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പോരേ.

9. "Tools" മെനു

9.1. "Tools" മെനു ആമുഖം

ചിത്രം 16.200. "Tools" മെനു ഉള്ളടക്കം



Tools മെനു ആക്സസ് മെനു എൻട്രികൾ GIMP ഉപകരണങ്ങൾ. GIMP ടൂളുകളും എല്ലാ വ്യാപകമായി Tools വിഭാഗത്തിൽ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

10. "Filters" മെനു

10.1. Introduction to the "Filters" Menu

ചിത്രം 16.201. The "Filters" menu

GIMP ടെർമിനോളജിയിൽ, ഒരു *filter* പ്ലഗ്-കൂടുതൽ കേസുകളിലും ചിത്രത്തിന്റെ വെറും സജീവ പാളി, ഇമേജ് രൂപം മാറ്റം ആണ്. ഇതെല്ലാമായിട്ടും മെനുവിൽ എൻട്രികൾ, ആ നിർവചനം സംഗമം; എന്നിരുന്നാലും വചനം "filter" പലപ്പോഴും തെറ്റായി ഉപയോഗിക്കുന്ന പരിഗണിക്കാതെ എന്തു സംബന്ധിച്ച് ഏതെങ്കിലും പ്ലഗ്-ഇൻ അർത്ഥമാക്കുന്നത് എന്നതാണ്. തീർച്ചയായും ഈ മെനുവിൽ എൻട്രികൾ ചില എല്ലാം ചിത്രങ്ങൾ പരിഷ്ക്കരിക്കാനുള്ളതല്ല.
Filters മെനു മുകളിൽ മൂന്ന് ഇനങ്ങൾ ഒഴിച്ച്, എൻട്രികൾ എല്ലാ പ്ലഗ്-ഇന്നുകളെ നൽകിയിരിക്കുന്നത്. അതിന്റെ മെനു എൻട്രി സ്ഥാപിച്ചതായി ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഓരോ പ്ലഗ്-ഇൻ സ്വയം തീരുമാനിക്കുന്നു. അതുകൊണ്ട് ഈ മെനു രൂപം ഓരോ ഉപയോക്താവിനും പൂർണ്ണമായും വ്യത്യസ്തമായ കഴിയും. പ്രായോഗികമായി എങ്കിലും, ഭാവം വളരെ അതു ഇൻസ്റ്റാൾ ഏറ്റവും plug- ഇന്നുകൾ GIMP വരും, പ്രതിഭയെ അവർ മെനുവിൽ ഒരേ സ്ഥലങ്ങളിൽ എപ്പോഴും കാരണം വ്യത്യാസപ്പെടാം ഇല്ല.
പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ വെറും Filters മെനുവിൽ നിയന്ത്രിച്ചിരിക്കുന്നു അല്ല: പ്ലഗ്-ഇൻ മെനു എൻട്രികൾ സ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയും. തീർച്ചയായും GIMP ന്റെ അടിസ്ഥാന പ്രവർത്തനങ്ങൾ (ഉദാഹരണത്തിന്, Layer മെനുവിൽ Semi-flatten) ഒരു എണ്ണം plug- ഇന്നുകളെ നടപ്പാക്കുന്നത് ചെയ്യുന്നു. എന്നാൽ Filters മെനു അതിന്റെ മെനു എൻട്രികൾ സ്ഥാപിക്കുക ഒരു plug- സ്വതവേയുള്ള സ്ഥലമാണ്.
പ്ലഗ്-ഇൻ 'പൊതു വിവരങ്ങൾ എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കുവാനും, Plug-ins ന് വിഭാഗം കാണുക. നിങ്ങൾ Filters അധ്യായത്തിൽ GIMP കൂടെ ലഭ്യമാക്കുന്ന ഫിൽട്ടറുകൾ വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്താനാവും. നിങ്ങൾ സ്വയം ഇൻസ്റ്റാൾ ഫിൽട്ടറുകൾ അവരോടു കൂടെ വന്ന വിവരങ്ങൾ കാണുക.

10.2. അവസാനം ആവർത്തിക്കുക

Repeat Last കമാൻഡ് കഴിഞ്ഞ തവണ ഇത് പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ചെയ്തു അതേ ക്രമീകരണം ഉപയോഗിച്ച് വീണ്ടും ഏറ്റവും സമീപകാലത്ത് വധിക്കപ്പെട്ട പ്ലഗ്-ഇൻ നടപടി നടത്തുന്നു. ഒരു ഡയലോഗ് അല്ലെങ്കിൽ അഭ്യർത്ഥന സ്ഥിരീകരണം കാണിക്കില്ല.

കുറിപ്പ്
ഈ കമാൻഡ് ഏറ്റവും സമീപകാലത്ത് പരിഗണിക്കാതെ അത് Filters മെനു അല്ലെങ്കിൽ എന്നത് *plug-in* എക്സിക്യൂട്ട് ആവർത്തിക്കുന്നു ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക.

10.2.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Filters → Repeat `filter`,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Ctrl** + **F** ഉപയോഗിച്ച്.

10.3. Re-show Last

Re-show Last കമാൻഡ് ഏറ്റവും സമീപകാലത്ത് വധിക്കപ്പെട്ട പ്ലഗ്-ഇൻ ഡയലോഗ് കാണിക്കുന്നു. ഒരു ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ഇല്ല "Repeat Last" കമാൻഡ് വ്യത്യസ്തമായി, "Re-show Last" കമാൻഡ് പ്ലഗ്-ഇൻ ഒറ്റ ഉണ്ട് എങ്കിൽ, ഒരു ഡയലോഗ് വിൻഡോ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഇത് നിങ്ങൾ കഴിഞ്ഞ പ്രാവശ്യം പ്ലഗ്-ഇൻ (പ്ലഗ്-ഇൻ GIMP പ്രോഗ്രാമിംഗ് കൺവെൻഷനുകളിൽ പിന്തുടരുകയും അൽപംപോലും) ഓടി ഉപയോഗിച്ച ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് പ്രദർശിപ്പിക്കും.

കുറിപ്പ്
ഈ കമാൻഡ് ഏറ്റവും സമീപകാലത്ത് പരിഗണിക്കാതെ അത് Filters മെനു അല്ലെങ്കിൽ എന്നത് *plug-in* എക്സിക്യൂട്ട് ആവർത്തിക്കുന്നു ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക.

സൂചന
ഒരു പ്ലഗ്-ൽ, ഒരു പ്രിവ്യൂ വിൻഡോ ഇല്ലാത്ത വിശേഷിച്ചും ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ ചെയ്യാം വളരെ നന്നായി നിങ്ങൾ ഫലങ്ങളിൽ സംതൃപ്തരാണെന്ന് മുമ്പ് പരാമീറ്ററുകൾ നിരവധി തവണ ക്രമീകരിക്കാൻ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഏറ്റവും ഫലപ്രദമായി ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, നിങ്ങൾ Undo ആൻഡ് Re-show Last വേണ്ടി കുറുക്കുവഴികൾ മനഃപാഠമാക്കി വേണം: **Ctrl** + **Z** **Ctrl** + **Shift** + **F** തൊട്ടുപിന്നിൽ.

10.3.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Filters → Re-show `filter` ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Ctrl** + **Shift** + **F** ഉപയോഗിച്ച്.

10.4. Reset All Filters

സാധാരണ, ഒരു ഇന്ററാക്ടീവ് പ്ലഗ്-ഇൻ പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്നതിന് ഓരോ പ്രാവശ്യവും അതിന്റെ ഡയലോഗ് നിങ്ങൾ കഴിഞ്ഞ പ്രാവശ്യം അത് ഓടി ഉപയോഗിച്ച പദങ്ങളുമായി സമാരംഭിച്ചിട്ടില്ല ക്രമീകരണങ്ങളും ഉപയോഗിച്ച് പ്രദർശിപ്പിക്കും. നിങ്ങൾ മൂല്യങ്ങൾ ക്രമീകരിക്കുന്നതിൽ തെറ്റു പറ്റിയെന്നും അവർ യഥാർത്ഥത്തിൽ ഇന്നതു ഓർക്കുക കഴിയില്ല എങ്കിൽ ഇത് പ്രശ്നമാകാം. വീണ്ടെടുക്കാൻ ഒരു വഴി GIMP പുറത്തുകടന്ന് വീണ്ടും ആരംഭിക്കാൻ, എന്നാൽ Reset all Filters കമാൻഡ് ഒരു ചെറുതായി കുറവ് നാടകീയ പരിഹാരം: അത് അവരുടെ സ്ഥിര *all* പ്ലഗ്-ഇന്നുകളെ മൂല്യങ്ങൾ പുനഃസജ്ജമാക്കുന്നു. അതു നാടകീയമായ പടി ആയതിനാൽ,

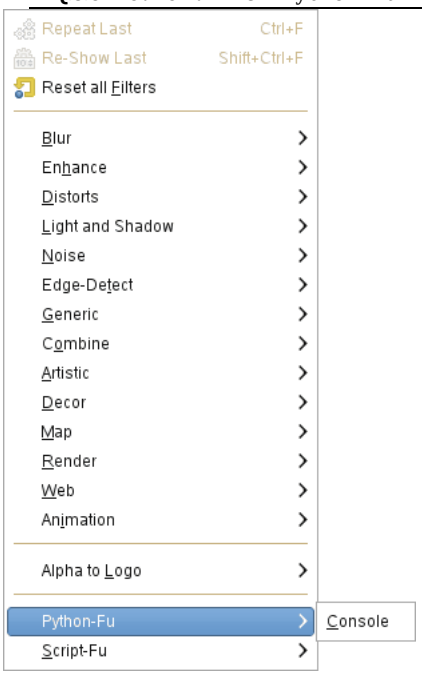
നിങ്ങൾക്ക് ശരിക്കും അത് ചെയ്യാൻ സ്ഥിരീകരിക്കുന്നതിനുള്ള ആവശ്യപ്പെടുന്നു. ശ്രദ്ധിക്കുക: നിങ്ങൾ ഈ കമാൻഡ് പഴയപടിയാക്കാനാകില്ല.

10.4.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Filters → Reset all Filters.

10.5. The "Python-Fu" Submenu

ചിത്രം 16.202. The "Python-Fu" submenu



സ്വതവേ ഈ ഉപമെനുവുണ്ട് വെറും python-ഫു കൺസോൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.
പൈത്തൺ-ഫു GIMP വേണ്ടി പ്ലഗിനുകളുടെ എഴുത്തു അനുവദിച്ചുകൊണ്ട് *libgimp* ഒരു റാപ്പർ ആയി പ്രവർത്തിക്കണം Python ഘടകങ്ങൾ ഒരു കൂട്ടം.

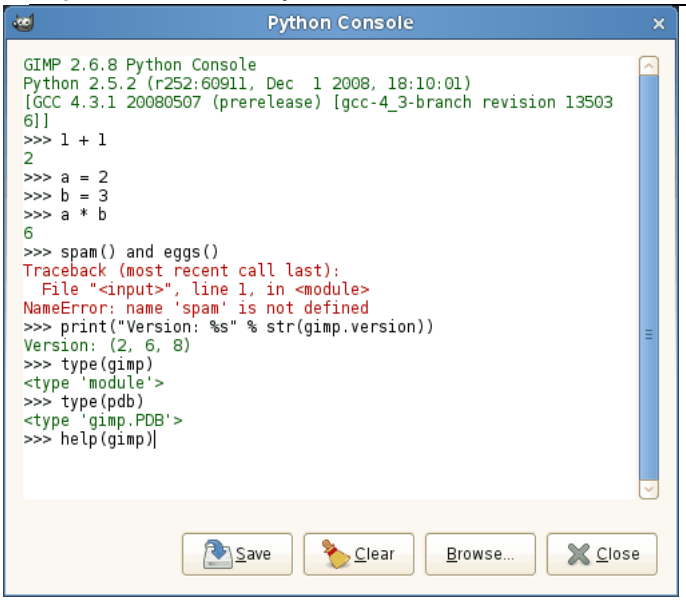
10.5.1. Activating the submenu

- You can access this command from the image menu through Filters → Python-Fu

10.5.2. The Python-Fu Console

പൈത്തൺ-ഫു കൺസോൾ ഒരു "Python shell" (ഇന്ററാക്ടീവ് മോഡിൽ ഒരു പൈത്തണ് ഓടി) ഒരു ഡയലോഗ് വിൻഡോ ആണ്. ഈ കൺസോൾ *libgimp* ആന്തരിക GIMP ലൈബ്രറി റൂട്ടീനുകളിലൂടെ ഉപയോഗം വരുത്തുവാൻ സജ്ജീകരിച്ചു.
പരസ്പരം പൈത്തൺ കമാൻഡുകൾ പരിശോധിക്കുന്നതിന് python-ഫു കൺസോൾ ഉപയോഗിക്കാം.
കൺസോൾ നിങ്ങൾക്ക് പൈഥൺ കമാൻഡുകൾ ടൈപ്പ് കഴിയുന്ന ഒരു വലിയ സ്ക്രോൾ പ്രധാന ഇൻപുട്ട്, ഔട്ട്പുട്ട് വേണ്ടി വിൻഡോ ഉള്ളത്. നിങ്ങൾ തുടർന്ന് **Enter** കീ അമർത്തുക പൈഥൺ കമാൻഡ് ടൈപ്പ് ചെയ്യുമ്പോൾ, കമാൻഡ് പൈത്തണ് വെടിവച്ച് ആണ്. കമാൻഡ് ന്റെ ഔട്ട്പുട്ട് തന്നെ കമ്പനിയുടെ മടക്കം മൂല്യം (അതിന്റെ പിശക് സന്ദേശം, എന്തെങ്കിലുമുണ്ടെങ്കിൽ) പ്രധാന വിൻഡോയിൽ ദൃശ്യമാകും.

ചിത്രം 16.203. The Python-Fu Console

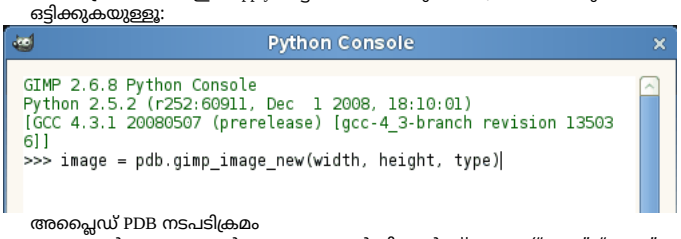


The Python-Fu Console Buttons

രക്ഷിക്കും
: ഈ കമാൻഡ് പ്രധാന ജാലകത്തിന്റെ ഉള്ളടക്കം സംരക്ഷിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു, ആ python-ഫു കൺസോൾ ഇൻപുട്ട്, ഔട്ട്പുട്ട് (">>>" പ്രോംപ്റ്റ് ഉൾപ്പെടെ) ആണ്.

തെളിഞ്ഞ
: Wenn ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് പ്രധാന വിൻഡോയുടെ ഉള്ളടക്കം നീക്കംചെയ്യും. നിങ്ങൾ Save കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് നീക്കംചെയ്ത ഉള്ളടക്കങ്ങൾ തിരികെ ലഭിക്കില്ല എന്ന് ശ്രദ്ധിക്കുക.

Browse
: ക്ലിക്കുചെയ്യുമ്പോൾ, procedure browser വിൻഡോയുടെ താഴെയുള്ള അധിക ബട്ടൺ Apply കൂടെ മാറികിട്ടി.
നടപടി ബ്രൗസറിൽ ഈ Apply ബട്ടൺ അമർത്തുമ്പോൾ, തിരഞ്ഞെടുത്ത നടപടിക്രമം ഒരു കോൾ പൈഥൺ കമാൻഡ് പോലെ കണ്സോള് ജാലകത്തിൽ ഒട്ടിക്കുകയുള്ളു:



: അപ്ലൈഡ് PDB നടപടിക്രമം
ഉദാ യഥാർത്ഥ മൂല്യങ്ങൾ കൂടെ: ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾക്ക് വെറും ("width", "height", ഒപ്പം "type" ഇവിടെ) പാരാമീറ്റർ പേരുകൾ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കാൻ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്

```
ചിത്രം = pdb.gimp_image_new (400, 300, ആർജിബി)
```

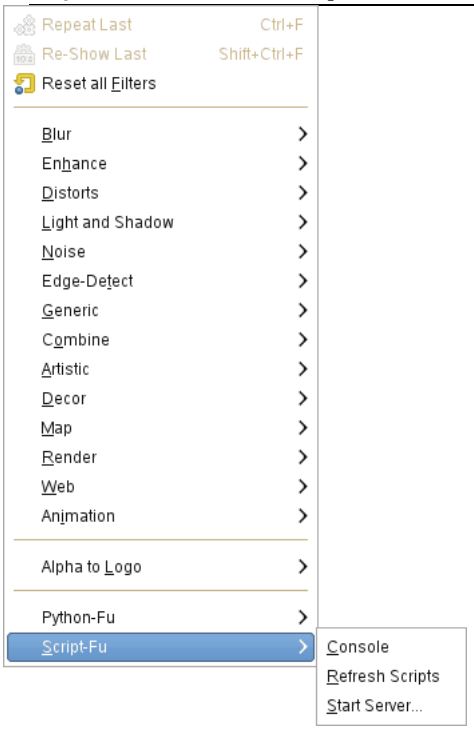
: അപ്പോൾ കമാൻഡ് നടപ്പിലാക്കുന്നതിനായി **Enter** അമർത്തുക.
നിങ്ങൾ (വേണ്ടത്!) നടപടി ന്റെ മാനദണ്ഡങ്ങളുടെ decription കണ്ടെത്താനും സ്ഥിരാങ്കങ്ങൾ, ഉദാഹരണത്തിന് "RGB-IMAGE" അല്ലെങ്കിൽ "OVERLAY-MODE" വേണ്ടി ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. RGB_IMAGE, OVERLAY_MODE: എന്നാൽ നിങ്ങൾ അടിവരകൾ ("_") ഉപയോഗിച്ച് ഹൈഫനുകളോ ("-") മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുക കാര്യം ശ്രദ്ധിക്കുക.

> **സൂചന**
> പൈത്തൺ-ഫു വെറും PDB (GIMP നടപടിക്രമങ്ങൾ ഡാറ്റാബേസ്) മുതൽ നടപടിക്രമങ്ങൾ വിളിക്കുന്നു പരിമിതപ്പെടുത്താത്തതിൽ. മുകളിലുള്ള ഉദാഹരണം പോലെ ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഒബ്ജക്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ, നിങ്ങൾക്ക് ടൈപ്പ് ചെയ്യാം
>
> ```
> image = gimp.Image(width, height, type)
> ```
>
> ("width", "height", ഒപ്പം "type" യഥാർത്ഥ മൂല്യങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച്).

Close
: ഈ ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ കൺസോൾ അടയ്ക്കുന്നു.

10.6. The "Script-Fu" Submenu

ചിത്രം 16.204. The "Script-Fu" submenu



ഈ ഉപമെനുവുണ്ട് ചില സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കല്പിക്കുന്നു പ്രത്യേകിച്ച് സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൺസോൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. Script-Fu നിങ്ങൾ GIMP ഒരു പരമ്പര സ്വയം കല്പിക്കുന്നു പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ, എഴുതാനുള്ള ഒരു ഭാഷയാണ്.

10.6.1. Activating the submenu

- You can access this command from the image menu through Filters → Script-Fu

10.6.2. Refresh Scripts

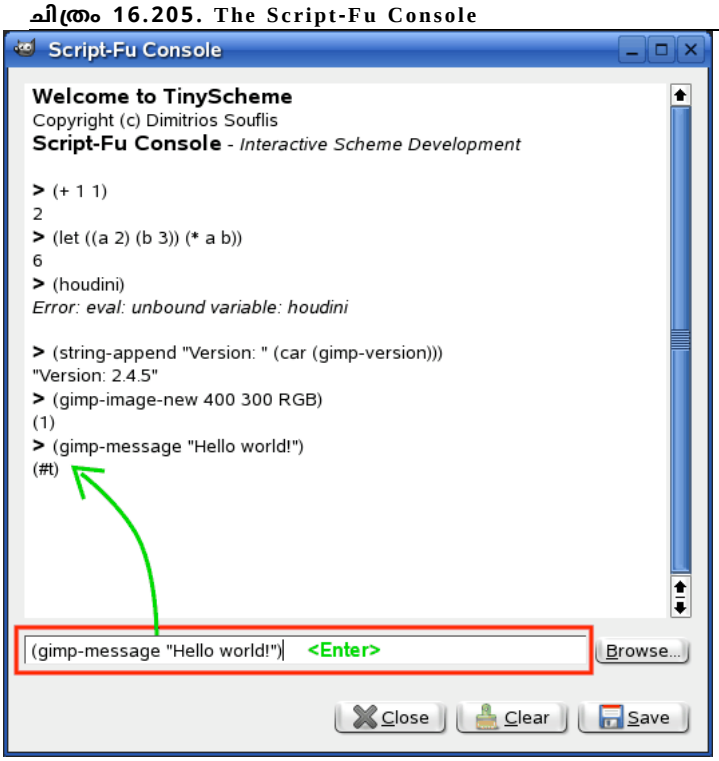
നിങ്ങൾ ഈ കമാൻഡ് ചേർക്കാൻ ഓരോ തവണ വേണമെങ്കിൽ നീക്കം ചെയ്യുക അല്ലെങ്കിൽ ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റ് മാറ്റും. കമാൻഡ് റീലോഡ് സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന മെനുകൾ ആദ്യം മുതൽ പണിയും തിരക്കഥാരചന Fus കാരണമാകുന്നു. നിങ്ങൾ വീണ്ടും തുടങ്ങുംവരെ ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ, GIMP നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കപ്പെടാതെ ചെയ്യും.

നിങ്ങൾക്ക് എന്തെങ്കിലും ഫീഡ്ബാക്ക് ലഭിക്കില്ല എന്ന് നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഒന്ന് പരാജയപ്പെടുകയാണെങ്കിൽ, സംരക്ഷിക്കാതെ അല്ലാതെ, ശ്രദ്ധിക്കുക.

10.6.3. സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൺസോൾ

സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൺസോൾ പരസ്പരം പദ്ധതി കമാൻഡുകൾ പരീക്ഷിക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് വിൻഡോ ആണ്.
കൺസോൾ ഔട്ട്പുട്ട് പദ്ധതി കമാൻഡുകൾ ടൈപ്പ് ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു ടെക്സ്റ്റ്ബോക്സ് ഒരു വലിയ സ്ക്രോൾ പ്രധാന ജാലകം ഉൾക്കൊള്ളുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു പദ്ധതി പ്രസ്താവന ടൈപ്പുചെയ്യുക തുടർന്ന് **Enter** കീ അമർത്തുമ്പോൾ, കമാൻഡ് അതിന്റെ മടക്കം മൂല്യം പ്രധാന വിൻഡോയിൽ ദൃശ്യമാകും.

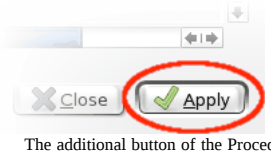
ചിത്രം 16.205. The Script-Fu Console



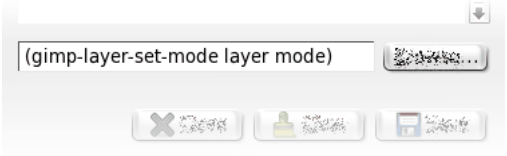
നിങ്ങൾ Scheme ഉദാഹരണങ്ങൾ എത്ര വിഭാഗം 3, "ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു ട്യൂട്ടോറിയൽ" ലെ Script-Fu console ഉപയോഗിക്കാൻ കുറിച്ച് കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്തും.

The Script-Fu Console Buttons

Browse
: ഈ ബട്ടൺ പദ്ധതി ടെക്സ്റ്റ്ബോക്സ് കല്പിക്കുന്നു അടുത്താണ്. ക്ലിക്കുചെയ്യുമ്പോൾ, procedure browser വിൻഡോയുടെ താഴെയുള്ള അധിക ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച്, മാറികിട്ടി:



The additional button of the Procedure Browser
നടപടി ബ്രൗസറിൽ ഈ Apply ബട്ടൺ അമർത്തുമ്പോൾ, തിരഞ്ഞെടുത്ത നടപടിക്രമം ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ ഒട്ടിക്കുകയുള്ളൂ:



അപ്ലൈഡ് PDB നടപടിക്രമം
ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾക്ക് വെറും (ഇവിടെ: "layer" ആൻഡ് "mode") പാരാമീറ്റർ പേരുകൾ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കാൻ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് യഥാർത്ഥ മൂല്യങ്ങൾ കൂടെ, തുടർന്ന് **Enter** അമർത്തി നടപടിക്രമം വിളിക്കാം.

Close
: ഈ ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൺസോൾ അടയ്ക്കുന്നു.

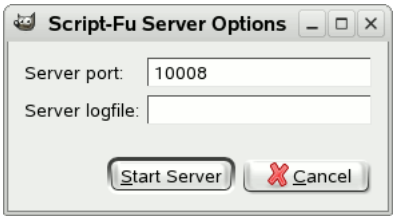
തെളിഞ്ഞ
: Wenn ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് പ്രധാന വിൻഡോയുടെ ഉള്ളടക്കം നീക്കംചെയ്യും. നിങ്ങൾ Save കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് നീക്കംചെയ്ത ഉള്ളടക്കങ്ങൾ തിരികെ ലഭിക്കില്ല എന്ന് ശ്രദ്ധിക്കുക.

രക്ഷിക്കും
: ഈ കമാൻഡ് പ്രധാന ജാലകത്തിന്റെ ഉള്ളടക്കം സംരക്ഷിക്കാൻ ആ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു കൺസോൾ ഔട്ട്പുട്ട് (- പ്രതീകങ്ങൾ ">" ഉൾപ്പെടെ) ആണ് അനുവദിക്കുന്നു.

10.6.4. Start Server

ഈ കമാൻഡ് വായിച്ചു ഒരു പ്രത്യക പോർട്ട് വഴി അവനെ അയക്കും സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു (സ്കീം) പ്രസ്താവനകൾ നടപ്പിലാക്കുന്നു സെർവറിൽ, ആരംഭിക്കും.

ചിത്രം 16.206. The Script-Fu Server Options



Server Port
: സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സെർവർ ശ്രദ്ധിക്കും എവിടെ പോർട്ട് നമ്പർ. വ്യത്യസ്ത പോർട്ട് നമ്പറുകൾ, തീർച്ചയായും വ്യക്തമാക്കിക്കൊണ്ട്, ഒന്നിലധികം സെർവർ ആരംഭിക്കാൻ സാധ്യമാണ്.

Server Logfile
: ഓപ്ഷണൽ ഒരു ഫയൽ സെർവർ അനൌപചാരികശൈലിയും പിശക് സന്ദേശങ്ങൾ ലോഗിൻ ചെയ്യാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന പേര് വ്യക്തമാക്കാൻ കഴിയും. യാതൊരു ഫയൽ വ്യക്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, സന്ദേശങ്ങൾ STDOUT എന്നതിലേക്ക് എഴുതുന്നു.

The Script-Fu Server Protocol

സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സെർവറുമായി ആശയവിനിമയം ഉപയോഗിച്ച് പ്രോട്ടോക്കോൾ വളരെ എളുപ്പമാണ്:

- സെർവറിലേക്ക് അയച്ചു നീളം L ഓരോ സന്ദേശം (സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു പ്രസ്താവന) താഴെ 3 ബൈറ്റുകൾ ഉപയോഗിച്ച് പിൻതുടരുന്നതായിരിക്കണം ഉണ്ട്:

പട്ടിക 16.1. കമാൻഡുകൾ തലക്കെട്ടിന് ഫോർമാറ്റ്

Byte #	Content	വിവരണം
0	0x47	മാജിക് ബൈറ്റ് ('ജി')
1	എൽ DIV 256	L ഹൈ ബൈറ്റ്
2	എൽ സിനിമ 256	L കുറഞ്ഞ ബൈറ്റ്

- നീളം L എന്ന സെർവർ (മടക്കം മൂല്യം അല്ലെങ്കിൽ പിശക് സന്ദേശം) മുതൽ ഓരോ പ്രതികരണവും താഴെ 4 ബൈറ്റുകൾ കൂടെ പിൻതുടരുന്നതായിരിക്കണം ചെയ്യും:

പട്ടിക 16.2. പ്രതികരണങ്ങൾക്കായി ഹെഡ്ഡർ ഫോർമാറ്റ്

Byte #	Content	വിവരണം
0	0x47	മാജിക് ബൈറ്റ് ('ജി')
1	error code	വിജയത്തെ 0, 1 പിശക് ന്
2	എൽ DIV 256	L ഹൈ ബൈറ്റ്
3	എൽ സിനിമ 256	L കുറഞ്ഞ ബൈറ്റ്

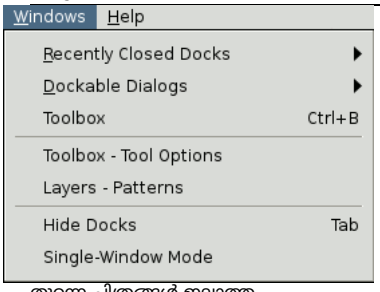
സൂചന

നിങ്ങളുടെ കൈകൾ വൃത്തികെട്ട നേടുകയും വേണ്ടെങ്കിൽ: servertest.py പേരുള്ള ഒരു പൈത്തൺ സ്ക്രിപ്റ്റ് നിങ്ങൾക്ക് സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സെർവർ ഒരു ലളിതമായ കമാൻഡ് ലൈൻ ഷെൽ ആയി ഉപയോഗിക്കാനും കഴിയുന്ന GIMP സോഴ്സ് കോഡ്, അവിടെ ഷിപ്പുചെയ്തു.

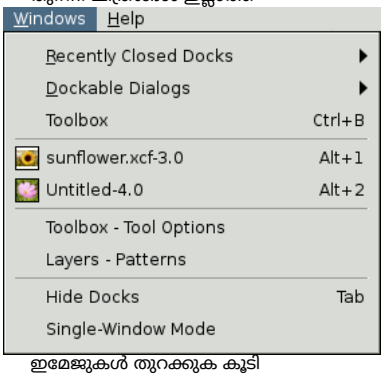
11. "Windows" Menu

This menu allows you to manage GIMP windows dialogs:
The "Windows" menu name is not well adapted to the new single-window mode. Nevertheless, its functions concern multi and single modes. Its display may vary according presence or absence of images and docks:

ചിത്രം 16.207. "Windows" മെനു ഉള്ളടക്കം



തുറന്ന ചിത്രങ്ങൾ ഇല്ലാത്ത



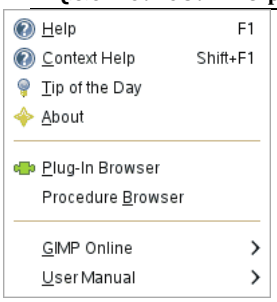
ഇമേജുകൾ തുറക്കുക കൂടി

1. **Recently Closed Docks**: this command opens the list of the docks you have closed recently. You can reopen them by clicking on their name. Please note that isolated windows are not concerned.
   For more information about docks, please see Dialogs and Docking.
2. **Dockable Dialogs**: this command opens the list of dockable dialogs. Please refer to വിഭാഗം 2.3, "ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്".
3. **Toolbox**: clicking on this command or using the **Ctrl** + **B** shortcut, raises the toolbox usually together with the tool options dock.
4. The list of open image windows: clicking on an image name, or using the **Alt** + **Number of the image** shortcut, makes the image active.
5. The list of open docks: in this list, docks are named with the name of the active dialog in this dock. Clicking on a dock name raises this dock.
6. **Hide Docks** (**Tab**): this command hides all docks (usually to the left and right of the image), leaving the image window alone. The command status is kept on quitting GIMP; then, GIMP starts with no dock in multi-window mode, but not in single-window mode, although the option is checked!
7. **Single Window Mode**: when enabled, GIMP is in a single window mode. Please see സിംഗിൾ വിൻഡോ മോഡ്.

12. "Help" മെനു

12.1. "Help" മെനു ആമുഖം

ചിത്രം 16.208. "Help" മെനു ഉള്ളടക്കം



Help മെനു നിങ്ങൾ GIMP ജോലി സമയത്ത് നിങ്ങൾ സഹായം ആജ്ഞകൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> ഇവിടെ വിവരിച്ച കമാൻഡുകൾ പുറമെ നിങ്ങൾക്ക് മെനുവിൽ മറ്റ് എൻട്രികൾ കണ്ടെത്താം. അവർ GIMP സ്വയം ഭാഗമല്ല എന്നാൽ വിപുലീകരണങ്ങൾ (പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ) ചേർത്തത്. അതിന്റെ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ പരാമർശിച്ചുകൊണ്ടാണ് ഒരു പ്ലഗ്ഇന്നിന്റെ പ്രവർത്തനക്ഷമത വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

12.2. സഹായിക്കൂ

Help കമാൻഡ് ബ്രൌസറിൽ GIMP ഉപയോക്താക്കളും മാനുവൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ??? വിവരിച്ച പോലെ, Preferences ഡയലോഗ് Help System വിഭാഗത്തിൽ ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു ബ്രൗസറിനെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ബ്രൗസർ ബിൽറ്റ്-ഇൻ GIMP സഹായ ബ്രൗസർ, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു വെബ് ബ്രൗസർ ആയിരിക്കാം.

> **സൂചന**
> സഹായം പ്രവർത്തിക്കുന്നത് എന്ന് തോന്നുന്നില്ല എങ്കിൽ, "GIMP Users Manual" നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റത്തിൽ ഇൻസ്റ്റോൾ ദയവായി പരിശോധിക്കൂ. നിങ്ങൾ ഏറ്റവും പുതിയ സഹായ ഓൺലൈൻ [ജിമ്പ്-ഡോക്സായി] കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

12.2.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Help → Help (**F1**).

12.3. Context Help

Context Help കമാൻഡ് മൗസ് പോയിന്റർ സന്ദർഭ-സംവേദി ചെയ്യുന്നു ഒരു "?" അതിന്റെ ആകൃതി മാറ്റുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ജാലകം ക്ലിക്ക് അതു ലഭ്യമാണ് എങ്കിൽ ഡയലോഗ് മെനു എൻട്രി ആൻഡ് GIMP ദൃശ്യങ്ങളിലും അതിനെക്കുറിച്ച് സഹായിക്കും. നിങ്ങൾക്ക് സമയത്ത് മൗസ് പോയിന്റർ നിങ്ങളെ പറ്റി സഹായം ആഗ്രഹിക്കുന്ന വസ്തു മീതെ **F1** കീ അമർത്തി ഏത് സമയത്തും സന്ദർഭ സഹായവും ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

12.3.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menu through Help → Context Help
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി **Shift** + **F1** ഉപയോഗിച്ച്.

12.4. Tip of the Day

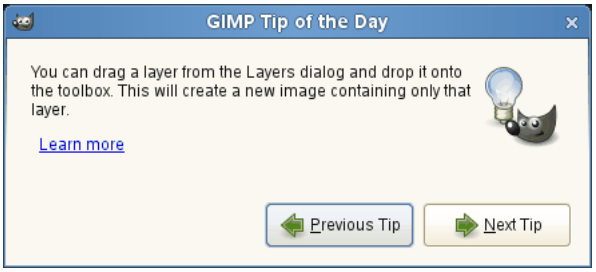
Tip of the Day കമാൻഡ് Tip of the Day ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഈ ഡയലോഗ് നിങ്ങളെ GIMP ഉപയോഗിച്ച് കൗശലപൂർവമായ ചില പോയിൻറുകൾ മികച്ച ധാരണ നേടും സഹായിക്കുന്നതിന് ഉപയോഗപ്രദമായ നുറുങ്ങുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. അവർ പലപ്പോഴും കൂടുതൽ വ്യക്തമായ സമീപനങ്ങളിലും അപേക്ഷിച്ച് വളരെ എളുപ്പം അല്ലെങ്കിൽ കൂടുതൽ കാര്യക്ഷമമായ കാര്യമാണ് ചെയ്യുന്നത് വഴികൾ നിർദ്ദേശിക്കുന്നു കാരണം, പുതിയ ഉപയോക്താക്കൾക്ക് ഈ ശ്രദ്ധ അതു വളരെ വിലപ്പെട്ട കണ്ടെത്തും.

12.4.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command in the image menu through Help → Tip of the Day.

12.4.2. Description of the dialog window

ചിത്രം 16.209. "Tip of the Day" ഡയലോഗ് വിൻഡോ



ചില നുറുങ്ങുകൾ ഇതേ GIMP മാനുവൽ പേജ് ഒരു Learn more ലിങ്ക് ഉൾക്കൊള്ളുന്നു.

> **GIMP 2.6 ൽ പുതിയത്**
> ദിവസം അറ്റം ഇനി നിങ്ങളെ സ്ഥിരമായി GIMP ആരംഭിക്കുക ഓരോ തവണയും പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

12.5. കുറിച്ച്

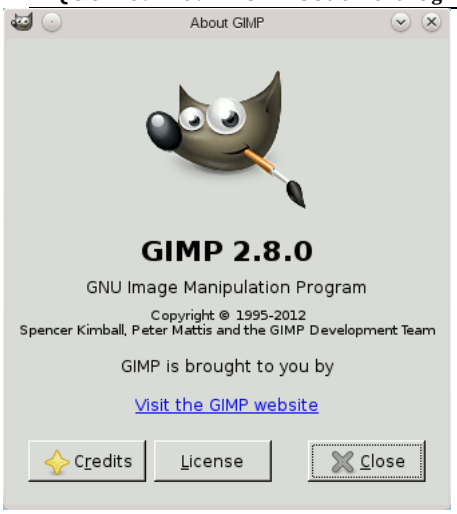
About കമാൻഡ് ലിന്റെ GIMP പതിപ്പ് അത് എഴുതി അനേകം രചയിതാക്കൾ കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ കാണിയ്ക്കുന്ന About ജാലകം കാണിക്കുന്നു.

12.5.1. Activating the "About" Command

- You can access this command in the image menu through Help → About

12.5.2. Description of the dialog window

ചിത്രം 16.210. The "About" dialog window



Credits പ്രോഗ്രാമിങ്, ഗ്രാഫിക്സ്, സമ്പർക്കമുഖം വിവർത്തനം സംബന്ധിച്ചു ജിമ്പ് പ്രോഗ്രാം പ്രവർത്തകരാണ് ലിസ്റ്റ് നയിക്കുന്നു.
Licence ലൈസൻസ് നേടുകയും എങ്ങനെ വിശദീകരിക്കുന്നു.

12.6. പ്ലഗ് ഇൻ ബ്രൌസറിൽ

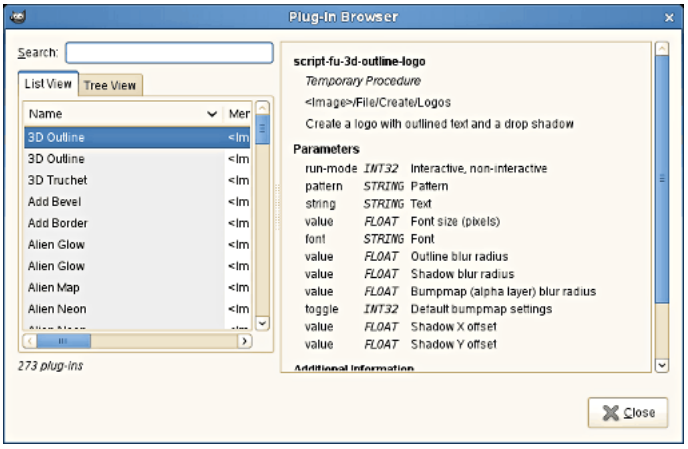
Plug-In Browser കമാൻഡ് വിപുലീകരണങ്ങൾ (പ്ലഗ്-ഇനുകൾ) നിലവിൽ ഒരു ലിസ്റ്റ് പോലെ ഒരു ശ്രേണീബദ്ധവും ട്രീ ഘടനയും ഇരു, GIMP ലഭ്യമാക്കുവാൻ ഏത് എല്ലാ കാണിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് ജാലകം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഫിൽട്ടറുകൾ പലരും പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ സ്ഥിതിക്ക്, തീർച്ചയായും ഇവിടെ പല പരിചിതമായ പേരുകൾ കാണും. ഈ ഡയലോഗ് വിൻഡോ നിന്ന് വിപുലീകരണങ്ങൾ പ്രവർത്തിപ്പിക്കരുത് ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക. പകരം ആ ചെയ്യാൻ ഉചിതമായ മെനു എൻട്രി ഉപയോഗിക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ ന് Filter കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഫിൽട്ടർ പ്ലഗിനുകൾ പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ കഴിയും.

12.6.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Help → Plug-in Browser

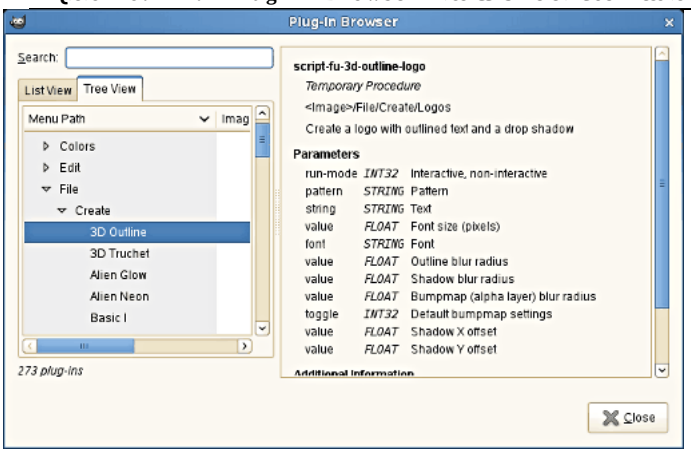
12.6.2. "Plug-In Browser" ഡയലോഗ് ജാലകത്തിന്റെ വിവരണം

ചിത്രം 16.211. "Plug-In Browser" ഡയലോഗ് ജാലകത്തിന്റെ ലിസ്റ്റ് കാഴ്ച



മുകളിൽ കണക്കുകൾ Plug-In Browser പട്ടിക കാണുക കാണിക്കുന്നു. താങ്കൾക്ക് കുറിച്ച് കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് സ്ക്രോൾ ജാലകത്തിൽ ഒരു പ്ലഗ്-ഇൻ പേരിൽ ക്ളിക്ക് കഴിയും. ഡയലോഗ് മുകളിലുള്ള ടാബ് ക്ലിക്ക് ചെയ്തു List View തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
നിങ്ങൾ Search: ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ ഭാഗം പേരിന്റെ എല്ലാ നൽകിക്കൊണ്ട് പേരിൽ ഒരു പ്ലഗ്-ഇൻ തിരയാം. ഡയലോഗ് ഇടത് ഭാഗം കണ്ടെത്തുകയും മത്സരങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

ചിത്രം 16.212. "Plug-In Browser" ഡയലോഗ് ജാലകത്തിന്റെ വൃക്ഷം കാഴ്ച



മുകളിൽ കണക്കുകൾ Plug-In Browser വൃക്ഷം കാഴ്ച കാണിക്കുന്നു. താങ്കൾക്ക് കുറിച്ച് കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് സ്ക്രോൾ ജാലകത്തിൽ ഒരു പ്ലഗ്-ഇൻ പേരിൽ ക്ളിക്ക് കഴിയും. വൃക്ഷം ഭാഗങ്ങൾ വിപുലീകരിക്കാനും ചുരുക്കാനും arrowheads ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം. ഡയലോഗ് മുകളിലുള്ള ടാബ് ക്ലിക്ക് ചെയ്തു Tree View തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
നിങ്ങൾ Search: ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ ഭാഗം പേരിന്റെ എല്ലാ നൽകിക്കൊണ്ട് പേരിൽ ഒരു പ്ലഗ്-ഇൻ തിരയാം. ഡയലോഗ് ഇടത് ഭാഗം കണ്ടെത്തുകയും മത്സരങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

കുറിപ്പ്
ഈ വലിയ ഡയലോഗ് വിൻഡോകളിൽ എല്ലാം ഒരേ സമയം ദൃശ്യമാണ്. അവരുടെ ഉള്ളടക്കം കാണാൻ സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ഉപയോഗിക്കുക.

12.7. The Procedure Browser

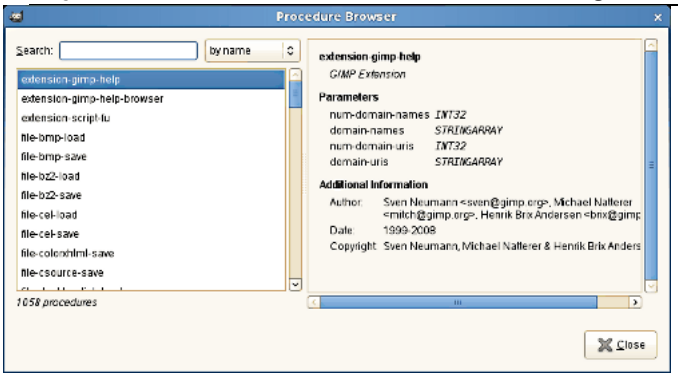
Procedure Browser കമാൻഡ് PDB, നടപടിക്രമം ഡാറ്റാബേസിൽ നടപടിക്രമങ്ങൾ പ്രദര്ശിപ്പിക്കും. ഈ നടപടിക്രമങ്ങൾ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ അല്ലെങ്കിൽ പ്ലഗ്-ഇന്നുകളെ വിളിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങളാണ്.

12.7.1. കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through Help → Procedure Browser

12.7.2. "Procedure Browser" ഡയലോഗ് ജാലകത്തിന്റെ വിവരണം

ചിത്രം 16.213. The "Procedure Browser" dialog window



മുകളിൽ കണക്കുകൾ Procedure Browser ഡയലോഗ് വിൻഡോ കാണിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഇടതുവശത്ത് സ്ക്രോൾ പട്ടികയിലെ ഒരു ഇനം ക്ലിക്ക്, അതിനെക്കുറിച്ച്

വിവരങ്ങൾ വലതുവശത്ത് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് Search: ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ ഒരു റെഗുലർ എക്സ്പ്രഷൻ ഉപയോഗിച്ചു നടപടിക്രമങ്ങൾ ഡാറ്റാബേസ് ചോദിച്ചറിഞ്ഞ ഒരു നിർദ്ദിഷ്ട നടപടിക്രമം തിരയാൻ കഴിയും:

പേര് പ്രകാരം
: നിങ്ങൾ നൽകിയ പേര് ഭാഗമായി അടങ്ങുന്ന കോഡ് പേരുകൾ ഏത് നടപടിക്രമങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് കാണിക്കുന്നു.

വിവരണം വഴി
: നിങ്ങൾ നൽകിയ വചനം അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന blurbs ഉണ്ടായിട്ടും നടപടിക്രമങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് കാണിക്കുന്നു.

സഹായം വഴി
: പക്കലുള്ള നിങ്ങൾ നൽകിയ വചനം അടങ്ങുന്ന കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് നടപടിക്രമങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് കാണിക്കുന്നു.

സ്രഷ്ടാവ്
: നിങ്ങൾ നൽകിയ പേര് ഭാഗമായി ഉണ്ട് ഏത് രചയിതാവിന്റെ സൃഷ്ടിച്ച നടപടിക്രമങ്ങളും ലിസ്റ്റ് കാണിക്കുന്നു.

പകർപ്പവകാശ
: നിങ്ങൾ നൽകിയ പേര് ഭാഗമായി ഉണ്ടു എന്നു ആരെങ്കിലും പിടിക്കുന്ന ഏത് പകർപ്പവകാശ നടപടിക്രമങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് കാണിക്കുന്നു.

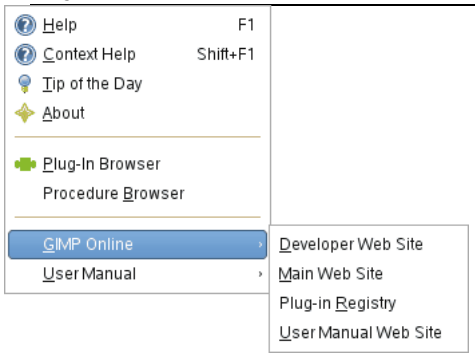
തീയതി പ്രകാരം
: നിങ്ങൾ നൽകിയ വർഷം പൊരുത്തപ്പെടുന്ന വർഷം തീയതി പക്കലുള്ള നടപടിക്രമങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് കാണിക്കുന്നു.

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ ചോദ്യ ടെക്സ്റ്റ് എന്നാൽ തീയതി മൂല്യം പ്രോസസ്, അതിനാൽ അവരുടെ തീയതി നിങ്ങൾ നൽകിയ വർഷം അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു പോലും നിങ്ങൾ ചില നടപടിക്രമങ്ങൾ എൻട്രികൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയില്ല. നിങ്ങൾ തിരയുന്ന എങ്കിൽ 2001 കൂടെ നടപടിക്രമങ്ങൾ ഉദാഹരണത്തിന്, 2000-2005 dated ഒരു നടപടിക്രമം പൊരുത്തപ്പെടുന്നില്ല, എന്നാൽ അത് 2000 അല്ലെങ്കിൽ 2005 മത്സരങ്ങളിലെ.

തരം പ്രകാരം
: "Internal GIMP procedure", "GIMP Plug-In ", "GIMP Extension", അല്ലെങ്കിൽ "Temporary Procedure": നാല് തരം ഒരു ഒറ്റ പക്കലുള്ള നടപടിക്രമങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് കാണിക്കുന്നു.

12.8. GIMP online

ചിത്രം 16.214. The "GIMP Online" submenu of the Help menu



GIMP online കമാൻഡ് GIMP വിവിധ വശങ്ങൾ തമ്മിൽ എന്തു നിരവധി സഹായകമായ വെബ് സൈറ്റുകൾ ലിസ്റ്റ് ചെയ്യുന്ന ഒരു ഉപമെനുവുണ്ട് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. മെനു ഇനങ്ങളുടെ ക്ലിക്കുചെയ്യാനാകും നിങ്ങളുടെ വെബ് ബ്രൗസർ URL കണക്ട് ശ്രമിക്കും.

പാഠം 17. ഫിൽട്ടറുകൾ

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. അവതാരിക
1.1. പ്രിവ്യൂ
2. ഇഫക്റ്റ് ഫിൽട്ടറുകൾ
2.1. അവതാരിക
2.2. ഇഫക്റ്റ്
2.3. ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്
2.4. സെലക്ടീവ് ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്
2.5. മോഷൻ ബ്ലർ
2.6. പിക്സൽ
2.7. Tileable ഇഫക്റ്റ്
3. ഫിൽട്ടറുകൾ മെച്ചപ്പെടുത്തുക
3.1. അവതാരിക
3.2. Antialias
3.3. ഡീഇന്റർലെയിസിങ്
3.4. Despeckle
3.5. Destripe
3.6. ഹോളണ്ട് ഫിൽറ്റർ
3.7. റെഡ് ഐ നീക്കംചെയ്യൽ
3.8. മൂർച്ചവരുത്തുക
3.9. അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക്
4. ഫിൽട്ടറുകൾ വളച്ചൊടിച്ച്
4.1. അവതാരിക
4.2. മറച്ചുവയ്ക്കുന്നു
4.3. കർവ് ബെംഡ്
4.4. എംബോസ്സ്
4.5. കൊത്തുക
4.6. മറ്റെല്ലാ വരി മായ്ക്കുക
4.7. IWarp
4.8. ലെൻസ് വക്രീകരിക്കൽ
4.9. മൊസൈക്ക്
4.10. Newsprint
4.11. പേജ് കേൾ

4.12. പോളാർ Coords
4.13. റിപ്പിൾ
4.14. മാറ്റം
4.15. മൂല്യം പ്രചരിപ്പിക്കാൻ
4.16. വീഡിയോ
4.17. വേവ്സ്
4.18. അദ്ദേഹവും ആൻഡ് പിഞ്ചുചെയ്യുന്നത്
4.19. കാറ്റ്

5. വെളിച്ചവും ഷാഡോ ഫിൽട്ടറുകൾ

5.1. അവതാരിക
5.2. ഗ്രേഡിയന്റ് .അൽപ്പസമയംകാത്തിരിക്കൂ
5.3. ലെൻസ് വിദൂരസ്ഥമായ
5.4. ലൈറ്റിംഗ് ഇഫക്ട്സ്
5.5. തിളക്കവും
5.6. സൂപ്പർനോവ
5.7. ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ
5.8. കാഴ്ചപ്പാട്
5.9. Xach-പ്രഭാവം
5.10. ലെൻസ് പ്രയോഗിക്കുക
5.11. ഗ്ലാസ് ടൈൽ

6. നോയ്സ് ഫിൽട്ടറുകൾ

6.1. അവതാരിക
6.2. HSV നോയ്സ്
6.3. എറിയൂന്നു
6.4. തിരഞ്ഞെടുത്തത്
6.5. ആർജിബി നോയ്സ്
6.6. ബിഗിൻ
6.7. വിരിക്കുക

7. അഗ്രം-തിരിച്ചറിയൽ ഫിൽട്ടറുകൾ

7.1. അവതാരിക
7.2. Gaussians എന്ന വ്യത്യാസം
7.3. അറ്റം
7.4. .പരിപൂർണ്ണ
7.5. നിയോൺ
7.6. സോബൽ

8. സാമാന്യ ഫിൽട്ടറുകൾ

8.1. അവതാരിക
8.2. കോൺവൊല്യൂഷൻ മാട്രിക്സ്
8.3. Dilate
8.4. ഈറോഡ്

9. ഫിൽട്ടറുകൾ സംയോജിപ്പിക്കുക

9.1. അവതാരിക
9.2. ആഴത്തിൽ ലയനം
9.3. ഫിലിം

10. കലാപരമായ ഫിൽട്ടറുകൾ

10.1. അവതാരിക
10.2. കാൻവാസ് പ്രയോഗിക്കുക
10.3. ഹാസ്യചിത്രം
10.4. Clothify
10.5. ക്യൂബിസം
10.6. GIMPressionist
10.7. Oilify
10.8. പകർപ്പുകൾ
10.9. മെയ്യഴക്കത്തോടെ
10.10. Softglow
10.11. വാൻ ഗോഗ് (എൽഐസി)
10.12. നെയ്യുക

11. അലങ്കാര ഫിൽട്ടറുകൾ

11.1. അവതാരിക
11.2. ബിവെൽ ചേർക്കുക
11.3. ബോർഡർ ചേർക്കുക
11.4. കോഫി കറ
11.5. അവ്യക്തമായ ബോർഡർ
11.6. പഴയ ഫോട്ടോ
11.7. റൌണ്ട് കോർണറുകൾ
11.8. സ്ലൈഡ്
11.9. സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് രൂപംകൊള്ളുക
11.10. സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് ക്രോം

12. മാപ്പ് ഫിൽട്ടറുകൾ

12.1. അവതാരിക
12.2. ബംമ്പ് മാപ്പ്
12.3. സ്ഥാനം മാറ്റുക
12.4. ഫ്രാക്റ്റലിന് ട്രെയ്സ്
12.5. മിഥ്യാബോധം
12.6. അനന്തമായ നടത്തുക
12.7. മാപ്പ് ഒബ്ജക്റ്റ്
12.8. പേപ്പർ ടൈൽ
12.9. ചെറിയ ടൈലുകൾ
12.10. ടൈൽ
12.11. റാപ്പ്

13. റെൻഡർ ഫിൽട്ടറുകൾ

13.1. അവതാരിക

13.2. വ്യത്യാസം മേഘങ്ങൾ
13.3. പല്ല്
13.4. പ്ലാസ്മ
13.5. സോളിഡ് നോയ്സ്
13.6. തീനാളം
13.7. ഐ.എഫ്.എസ് ഫ്രാക്റ്റലിന്
13.8. ചെക്ക്ബോർഡ്
13.9. സിഎംഎൽ എക്സ്പ്ലോറർ
13.10. diffraction പാറ്റേണുകൾ
13.11. ഗ്രിഡ്
13.12. jigsaw
13.13. സങ്കീർണ്ണമായ
13.14. മിസ്ഡ്
13.15. എല്ലിന്റെ ഉള്ളിലെ സുഷിരം
13.16. സർക്യൂട്ട്
13.17. ഫ്രാക്റ്റലിന് എക്സ്പ്ലോറർ
13.18. Gfig
13.19. ദവശില
13.20. ലൈൻ നോവ
13.21. പനോരമ ഡിസൈനർ
13.22. Spyrogimp

14. വെബ് ഫിൽട്ടറുകൾ

14.1. അവതാരിക
14.2. ImageMap
14.3. സെമി പരത്തുക
14.4. പൂളുക

15. ആനിമേഷൻ ഫിൽട്ടറുകൾ

15.1. അവതാരിക
15.2. കൂട്ടിക്കലര്ത്തുക
15.3. ബേൺ ഇൻ
15.4. ഓളമിളകുന്ന
15.5. സ്പിന്നിംഗ് ഗ്ലോബ്
15.6. വേവ്സ്
15.7. ഒപ്റ്റിമൈസുചെയ്യുക
15.8. പ്ലേബാക്ക്

16. ലോഗോ ഫിൽട്ടറുകൾ ആൽഫ

16.1. അവതാരിക
16.2. 3D ഔട്ട്ലൈൻ
16.3. ഏലിയൻ ഗ്ലോ
16.4. ഏലിയൻ നിയോൺ
16.5. അടിസ്ഥാന ഞാൻ & രണ്ടാമൻ
16.6. സവാളും
16.7. Bovination
16.8. ചോക്ക്
16.9. അകലെ ചിപ്പ്
16.10. ക്രോം
16.11. കോമിക് ബുക്ക്
16.12. കൂൾ ലോഹ
16.13. മരവിച്ച
16.14. മിനുക്കമുള്ള
16.15. ഹോട്ട് തിളങ്ങുന്ന
16.16. ഗ്രേഡിയന്റ് ബിവെൽ
16.17. നിയോൺ
16.18. കണം ട്രെയ്സ്
16.19. ടെക്സ്ചർ

1. അവതാരിക

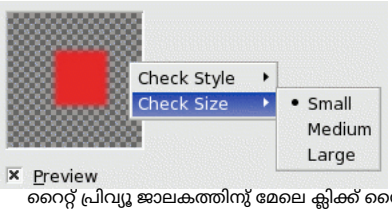
ഒരു ഫിൽട്ടർ ഒരു എഴുത്ത് പാളി അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രം എടുത്തു അതിലേക്ക് ഒരു ഗണിത അൽഗോരിതത്തെ പ്രയോഗിക്കും, പരിഷ്കരിച്ച ഒരു ഫോർമാറ്റിൽ ഇൻപുട്ട് പാളി അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രം മടങ്ങാൻ രൂപകൽപ്പന ഉപകരണം ഒരു പ്രത്യേക തരം ആണ്. GIMP ഇഫക്റ്റുകൾ പലതരം നേടാൻ ഫിൽട്ടറുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു ആ ഇഫക്റ്റുകൾ ഇവിടെ ചർച്ച ചെയ്യുന്നു.
ഫിൽട്ടറുകൾ പല വിഭാഗങ്ങളായി തിരിച്ചിട്ടുണ്ട്:

- വിഭാഗം 2, "ഇഫക്റ്റ് ഫിൽട്ടറുകൾ"
- വിഭാഗം 3, "ഫിൽട്ടറുകൾ മെച്ചപ്പെടുത്തുക"
- വിഭാഗം 4, "ഫിൽട്ടറുകൾ വളച്ചൊടിച്ച്"
- വിഭാഗം 5, "വെളിച്ചവും ഷാഡോ ഫിൽട്ടറുകൾ"
- വിഭാഗം 6, "നോയ്സ് ഫിൽട്ടറുകൾ"
- വിഭാഗം 7, "അഗ്രം-തിരിച്ചറിയൽ ഫിൽട്ടറുകൾ"
- വിഭാഗം 8, "സാമാന്യ ഫിൽട്ടറുകൾ"
- വിഭാഗം 9, "ഫിൽട്ടറുകൾ സംയോജിപ്പിക്കുക"
- വിഭാഗം 10, "കലാപരമായ ഫിൽട്ടറുകൾ"
- വിഭാഗം 11, "അലങ്കാര ഫിൽട്ടറുകൾ"
- വിഭാഗം 12, "മാപ്പ് ഫിൽട്ടറുകൾ"
- വിഭാഗം 13, "റെൻഡർ ഫിൽട്ടറുകൾ"
- വിഭാഗം 14, "വെബ് ഫിൽട്ടറുകൾ"
- വിഭാഗം 15, "ആനിമേഷൻ ഫിൽട്ടറുകൾ"
- വിഭാഗം 16, "ലോഗോ ഫിൽട്ടറുകൾ ആൽഫ"

1.1. പ്രിവ്യൂ

ഏറ്റവും ഫിൽട്ടറുകൾ എവിടെ ചിത്രം മാറ്റങ്ങൾ തത്സമയം ("Preview" ഓപ്ഷൻ വേണമെങ്കിൽ), ഇമേജ് പ്രയോഗിക്കുന്നു മുമ്പിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കപ്പെട്ട ഒരു പ്രിവ്യൂ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.

ചിത്രം 17.1. പ്രിവ്യൂ ഉപമെനുവുണ്ട്



റൈറ്റ് പ്രിവ്യൂ ജാലകത്തിന്റെ മേലെ ക്ലിക്ക് സ്റ്റൈൽ സുതാര്യത പ്രതിനിധീകരിച്ച് പരിശോധനകൾ വ്യാപ്തി സജ്ജമാക്കുക അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഉപമെനുവുണ്ട് തുറക്കുന്നു.

2. ഇഫക്റ്റ് ഫിൽട്ടറുകൾ

2.1. അവതാരിക

ചിത്രം 17.2. ഡെമോ അസൽ

ഈ വിവിധ വഴികളിൽ, ചിത്രങ്ങൾ ബ്ലർ ഫിൽട്ടറുകൾ, അവയുടെ ഭാഗങ്ങളായ ഒരു കൂട്ടം. ഒരു നിരക്കു അവിടെ ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ മാത്രമേ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗങ്ങൾ മങ്ങിക്കപ്പെടും. അവിടെ എന്നിരുന്നാലും, മങ്ങിയ പ്രദേശത്ത് unblurred പ്രദേശത്ത് നിന്ന് നിറങ്ങൾ ചില ചോർച്ച ആയിരിക്കും. നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന തിരഞ്ഞെടുക്കുക സഹായിക്കുന്നതിന്, വലതുഭാഗത്ത് കൊടുത്തിരിക്കുന്നു ചിത്രം പ്രയോഗിക്കാൻ ഓരോ ചെയ്യുന്നതു എന്തു വിശദീകരിയ്ക്കുന്നു ചെയ്യും. ഈ കോഴ്സ്, ആകുന്നു മാത്രം ഉദാഹരണങ്ങൾ: ഫിൽറ്ററുകൾ ഏറ്റവും മങ്ങൽ വസ്തുവിൽ അല്ലെങ്കിൽ തരം വ്യത്യാസപ്പെടാം അനുവദിക്കുന്ന പാരാമീറ്റർ ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉണ്ട്.

ചിത്രം 17.3. ഗോഷ്യൻ മങ്ങൽ (ആരം 10)

ഏറ്റവും വീതിയേറിയ ഈ ഉപയോഗപ്രദമായ ഗോഷ്യൻ മങ്ങൽ ആണ്. (പറയരുതേ; വചനം "ഗോഷ്യൻ" നീ ഇടുക: ഈ ഫിൽട്ടർ ഏറ്റവും അടിസ്ഥാന വഴി തമാശയായി ഒരു ഇമേജ് ചെയ്യുന്നു.) അത് താരതമ്യേന ചെറിയ സമയം വളരെ മങ്ങിയതും മങ്ങൽ സൃഷ്ടിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കാര്യക്ഷമമായ നടപ്പിലാക്കൽ ഉണ്ട്.

ചിത്രം 17.4. ലളിത മങ്ങൽ

നിങ്ങൾ മാത്രം ഇമേജ് ഒരു അല്പം ബ്ലർ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ - അതു ഹാർഡ്നെസ്സ്, അതു പോലെ - നിങ്ങൾ ലളിതമായ "ഇഫക്റ്റ്" ഫിൽറ്റർ ഉപയോഗിച്ചേക്കാം. ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു ഡയലോഗ് ഉണ്ടാക്കാതെ, സ്വയം പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്നു. പ്രഭാവം നിങ്ങൾ പോലും ഇതിനെ ശ്രദ്ധിച്ചിരിക്കാനിടയുണ്ട് എന്നല്ല, നിങ്ങൾ അത് ആവർത്തിക്കുന്നു ശക്തമായ പ്രഭാവം ലഭിക്കും മതി തന്ത്രപൂർവം ആണ്. ജിമ്പ് 2.0 ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾ ഒരു "ആവർത്തിക്കുക എണ്ണം" സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് കാണിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു ശക്തമായ ബ്ലറിംഗ് പ്രഭാവം ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു നല്ല ആയിരിക്കും വളരെ സാവധാനത്തിലാണ്: പകരമായി ഒരു ഗോഷ്യൻ മങ്ങൽ ഉപയോഗിക്കുക.

ചിത്രം 17.5. സെലക്ടീവ് മങ്ങൽ

സെലക്ടീവ് മങ്ങിക്കൽ അരിപ്പ അങ്ങനെ പരസ്പരം സമാനമായ മാത്രമേ പിക്സലുകൾ ഒരുമിച്ചു മങ്ങിയിരിക്കും നിങ്ങൾ ഒരു ഉമ്മരപ്പടി സജ്ജീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. പലപ്പോഴും മൂർച്ചയുള്ള അരികുകളും ബ്ലറിംഗ് ഇല്ലാതെ ഫോട്ടോകളിൽ graininess കുറയ്ക്കാൻ ഉപകരണമായി ഉപകാരപ്രദമാണ്. (ഉദാഹരണത്തിന്, പശ്ചാത്തല എന്ന graininess കുറഞ്ഞു ശ്രദ്ധിക്കുക.) നടപ്പിലാക്കൽ എങ്കിലും, ഒരു ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ് അധികം പ്രതലപ്രവർത്തനവുമായിരുക്കും, അതിനാൽ നിങ്ങൾ ശരിക്കും selectivity വേണമെങ്കിൽ പോരാൻ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ പാടില്ല.

ചിത്രം 17.6. Pixelize

Pixelize അരിപ്പ വലിയ ചതുരം പിക്സൽ ഒരു കൂട്ടം ചിത്രം തിരിഞ്ഞ് അറിയപ്പെടുന്ന "എബ്രഹാം ലിങ്കൺ" ഇഫക്ട് ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. (Oilify ഫിൽട്ടർ, കലാസൃഷ്ടികൾ അരിപ്പകൾ സംഘത്തിൽ ഇതേ പ്രതീതി ഉണ്ട്, എന്നാൽ അനിയത കളേയും പകരം തികച്ചും ചതുരശ്ര പിക്സലുകൾ ഉള്ള.)

> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങൾ [BACH04] ന് എബ്രഹാം ലിങ്കൺ പ്രഭാവമുള്ള ഒരു നല്ല വിശദീകരണവും കണ്ടെത്താൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ അകലെ നിന്ന് അതു നോക്കി സമയത്ത് സാൽവഡോർ ടാലി ന്റെ പെയിന്റിംഗ് “Gala Contemplating the Mediterranean Sea” ഒരു എബ്രഹാം ലിങ്കൺ ഛായാചിത്രം തിരിയുന്ന കാണും.

ചിത്രം 17.7. മോഷൻ മങ്ങൽ

ലീനിയർ, റേഡിയൽ, അല്ലെങ്കിൽ പരിക്രമണസമമിതിയായി ഒന്നുകിൽ: മോഷൻ ബ്ലർ ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾ മോഷൻ പ്രതീതി സൃഷ്ടിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഓരോ പോയിന്റിലും ഒരു പ്രത്യേക ദിശയിൽ, ലെ മങ്ങിച്ചാൽ.
ഒടുവിൽ Tileable ഇഫക്റ്റ് അരിപ്പ ശരിക്കും ഒരു ഗോഷ്യൻ മങ്ങൽ അതേ കാര്യം, അതു നിങ്ങൾ അരികെ ചിത്രം വശത്തു ഒന്നിലധികം പകർപ്പുകൾ ടൈലിംഗ് ഒരു പാറ്റേൺ സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ നിങ്ങൾ എഡ്ജ് ഇഫക്റ്റുകൾ കുറയ്ക്കുന്നതിന് ഒരു ചിത്രം അറ്റങ്ങൾ റാപ് ഒഴികെ ആണ്.

കുറിപ്പ്

Tileable ഇഫക്റ്റ് യഥാർത്ഥത്തിൽ ഗോഷ്യൻ മങ്ങൽ പ്ലഗ്-ഇൻ ഭവിക്കട്ടെ എന്ന് ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റ് നടപ്പാക്കുന്നത്.

2.2. ഇഫക്റ്റ്

2.2.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.8. ഒരു ഫോട്ടോഗ്രാഫ് പ്രയോഗിച്ചു ഇഫക്റ്റ് അരിപ്പ

യഥാർത്ഥ

ഇഫക്റ്റ് പ്രയോഗിച്ചു

ലളിതമായ ഇഫക്റ്റ് അരിപ്പ ഫോക്കസ് ക്യാമറ ഷോട്ട് പുറത്തുള്ള സമാനമായ ഒരു ഇഫക്റ്റ് ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഈ മങ്ങൽ പ്രഭാവം ഹാജരാക്കണം, അരിപ്പ ഇപ്പോഴത്തെ പിക്സൽ മൂല്യം അടുത്ത പിക്സൽ മൂല്യം ശരാശരി എടുക്കും ആ ശരാശരി മൂല്യം ഇപ്പോഴത്തെ പിക്സൽ സജ്ജമാക്കുന്നു.
ഫിൽറ്റർ മെച്ചം അതിന്റെ കണക്കുകൂട്ടൽ വേഗത. വലിയ ചിത്രങ്ങൾ അനുയോജ്യമായ.
ഫിൽറ്റർ നിരാശരാക്കി അതിന്റെ പ്രവർത്തനം വലിയ ചിത്രങ്ങളും പ്രയാസം പതക്ഷമായ, പക്ഷേ ചെറിയ ചിത്രങ്ങളും വളരെ ശക്തമാണ് എന്നതാണ്.

2.2.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

Filters → Blur → Blur: നിങ്ങൾ മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും

2.3. ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്

2.3.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.9. "Gaussian Blur" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ

ഇഫക്റ്റ് പ്രയോഗിച്ചു

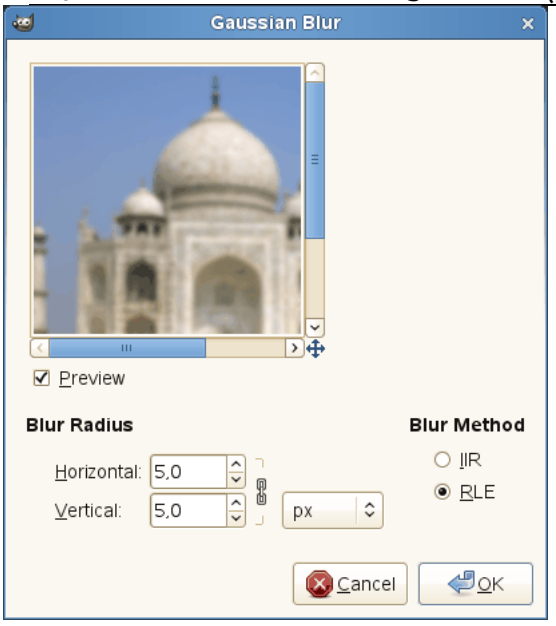
IIR ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ് പ്ലഗ് ഇൻ-സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ഓരോ പിക്സൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു എല്ലാ പിക്സൽ മൂല്യങ്ങൾ ഡയലോഗിൽ നിഷ്കർഷിച്ച ആരം ഇപ്പോഴത്തെ ശരാശരി അതിന്റെ മൂല്യം ക്രമീകരിക്കുന്നതിൽ. ഉയർന്ന മൂല്യം ഇഫക്റ്റ് ഉയർന്ന ഒരു തുക നൽകും. മങ്ങൽ അതു കേടായി അങ്ങനെ ചെയിൻ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത്, ആരവും പന്തിന്റെ മറ്റ് അധികം ഒരു ദിശയിൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ ക്രമീകരിക്കാൻ കഴിയും. ജിമ്പ് ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ് രണ്ടു മൊക്കെ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു: IIR G.B. ഒപ്പം RLE G.B. അവർ ഇരുവരും ഒരേ ഫലങ്ങൾ, അവരെല്ലാം ചില സന്ദർഭങ്ങളിൽ വേഗത്തിൽ കഴിയും.

2.3.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Blur → Gaussian Blur കീഴിൽ ഇമേജ് മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും

2.3.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.10. "Gaussian" ഫിൽട്ടർ പാരാമീറ്ററുകൾ ക്രമീകരണങ്ങൾ



റേഡിയസ് മങ്ങിക്കുക
: ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് മങ്ങൽ തീവ്രത സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ലംബമായ മങ്ങിക്കലിലേക്ക് തിരശ്ചീന അനുപാതം പന്തിന്റെ, നിങ്ങൾ ഒരു മോഷൻ ഇഫക്റ്റ് പ്രഭാവം നൽകാൻ കഴിയും. ഡ്രോപ് ലിസ്റ്റ് ഉപയോഗിച്ച് യൂണിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

ഇഫക്റ്റ് രീതി

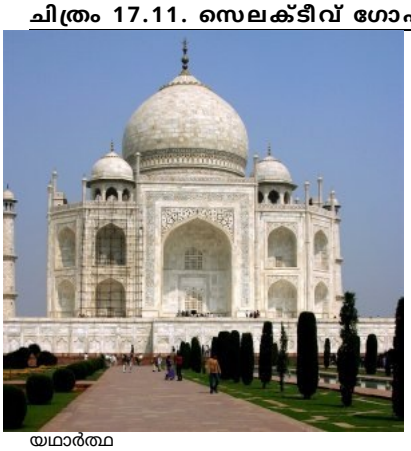
IIR
: IIR "infinite impulse response" നിലകൊള്ളുന്നു. ഈ മങ്ങൽ വലിയ ആരം മൂല്യങ്ങൾ വേണ്ടിയും സൃഷ്ടിക്കപ്പെടുന്ന കമ്പ്യൂട്ടർ അല്ല ചിത്രങ്ങളെ ഇണങ്ങുന്നത്.

RLE
: RLE "run-length encoding" നിലകൊള്ളുന്നു. RLE ഗോഷ്യൻ മങ്ങിക്കൽ കമ്പ്യൂട്ടർ തയ്യാറാക്കിയ ചിത്രങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ നിരന്തരമായ തീവ്രത വലിയ ഭാഗങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ആ മികച്ചതായി ഉപയോഗിക്കുന്നത്.

2.4. സെലക്ടീവ് ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്

2.4.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.11. സെലക്ടീവ് ഗോഷ്യൻ അതിനായി filter



യഥാർത്ഥ

ഇഫക്റ്റ് പ്രയോഗിച്ചു

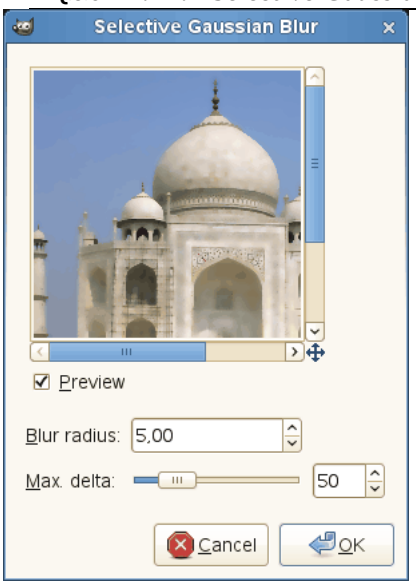
മറ്റ് മങ്ങൽ പ്ലഗ്-ഇന്നുകളെ വിരുദ്ധമായി സെലക്ടീവ് ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ് പ്ലഗ്-ഇൻ എല്ലാ പിക്സൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ ഇല്ല: ഇഫക്റ്റ് ഇതിന്റെ മൂല്യം ചുറ്റുമുള്ള പിക്സൽ മൂല്യം തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസം ഒരു നിർവചിക്കപ്പെട്ട ഡെൽറ്റ മൂല്യം കുറവാണ് മാത്രമേ പ്രയോഗിക്കുന്നു. വ്യത്യാസം തീവ്രത പരിധികൾ ഉയർന്ന കാരണം അങ്ങനെ, അതിന് ഭദ്രമായിരിക്കും. ഇത് അങ്ങനെ മുൻവശത്തുള്ള വിഷയം മെച്ചപ്പെട്ട ഔട്ട് നിലക്കും ഒരു പശ്ചാത്തല ബ്ലർ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇത് മാത്രം സിംഗിൾ ഓപ്പറേഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് .ബൗളിങ്ങില് പ്രതീതി ചേർക്കുക.

2.4.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Blur → Selective Gaussian Blur കീഴിൽ ഇമേജ് മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും

2.4.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.12. "Selective Gaussian" ഫിൽട്ടർ പാരാമീറ്ററുകൾ ക്രമീകരണങ്ങൾ



റേഡിയസ് മങ്ങിക്കുക
: ഇവിടെ നിങ്ങൾ പിക്സലിൽ, മങ്ങൽ തീവ്രത സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

മാക്സ്. ഡെൽറ്റാ
: ഇവിടെ നിങ്ങൾ പരമാവധി വ്യത്യാസത്തിൽ (0-255) പിക്സൽ മൂല്യം ചുറ്റുമുള്ള പിക്സൽ മൂല്യങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ഈ ഡെൽറ്റ മുകളിൽ, മങ്ങൽ ആ പിക്സൽ പ്രയോഗിക്കാൻ ചെയ്യില്ല.

2.5. മോഷൻ ബ്ലർ

2.5.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.13. മോഷൻ മങ്ങിക്കൽ ഫിൽട്ടർ മാതൃക ആരംഭിക്കുന്നു

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

ലീനിയർ മങ്ങൽ

ചിത്രം 17.14. മോഷൻ മങ്ങിക്കൽ ഫിൽട്ടർ മാതൃക ഉപയോഗിക്കുന്നു

ലയര്

സൂം മങ്ങൽ

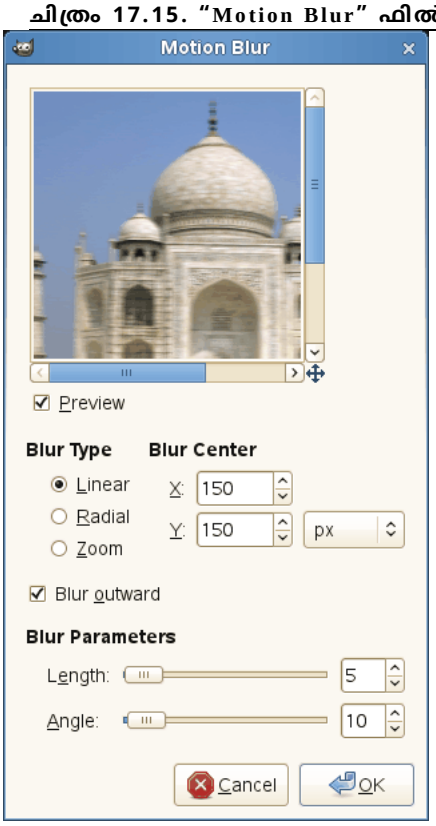
മോഷൻ അതിനായി filter ഒരു പ്രസ്ഥാനം മങ്ങൽ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. അരിപ്പ ലീനിയർ, റേഡിയൽ, സൂം പ്രസ്ഥാനങ്ങൾ കഴിവുള്ള. ഈ പ്രസ്ഥാനങ്ങളുടെ ഓരോ കൂടുതൽ ലഭ്യമായ ദൈർഘ്യം, അല്ലെങ്കിൽ ആംഗിൾ ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച്, അഡ്ജസ്റ്റു ചെയ്യാം.

2.5.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Blur → Motion Blur കീഴിൽ ഇമേജ് മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും

2.5.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.15. "Motion Blur" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



ഇഫക്റ്റ് ഇനം

ലീനിയർ
ഒരു ഏക ദിശയിലെ ഉദാഹരണത്തിന്, തിരശ്ചീനമായി സഞ്ചരിക്കുന്നത് ഒരു മങ്ങൽ ആണോ. ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, നീളം മറ്റ് ഫിൽട്ടറുകൾ ലെ റേഡിയസ് ആയി മാർഗങ്ങൾ: അതു മങ്ങൽ തീവ്രത പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. കൂടുതൽ ദൈർഘ്യം കൂടുതൽ മങ്ങിക്കുന്നത് പരിണമിക്കും. ആംഗിൾ പ്രസ്ഥാനത്തിന്റെ യഥാർത്ഥ കോൺ വിവരിക്കുന്നു. ഇപ്രകാരം, 90 ഒരു ക്രമീകരണം ഒരു ലംബമായ മങ്ങൽ താനേ, 0 ഒരു ക്രമീകരണം ഒരു തിരശ്ചീന ബ്ലർ താനേ വന്നുകൊള്ളും.

റേഡിയൽ
വൃത്താകൃതിയിലുള്ള മങ്ങൽ സൃഷ്ടിക്കുന്ന ചലനം മങ്ങൽ. ദൈർഘ്യം സ്ലൈഡർ മങ്ങൽ ഈ തരം പ്രാധാന്യമുള്ള കാര്യമല്ല. മറുവശത്ത് ആങ്കിൾ, ഇഫക്റ്റ് ബാധിക്കുമെന്ന് പ്രാഥമിക ക്രമീകരണമാണ്. കൂടുതൽ ആംഗിൾ വൃത്താകൃതിയിലുള്ള ദിശയിൽ കൂടുതൽ മങ്ങിക്കുന്നത് പരിണമിക്കും. റേഡിയൽ മോഷൻ മങ്ങൽ ഒരു സ്പിന്നിങ് ഒബ്ജക്റ്റ് പ്രഭാവം സമാനമാണ്. ഈ കേസിൽ സ്പിൻ കേന്ദ്രത്തിൽ, ചിത്രത്തിന്റെ കേന്ദ്രമാണ്.

സൂം
ചിത്രം കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്ന് പുറത്തു വികിരണം പന്തളവര്മ്മയുടെ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. പുറത്തെ പ്രദേശങ്ങൾ മധ്യത്തിലേക്ക് മങ്ങിയ തീർന്നിരിക്കുന്നു പടർത്തുകയും ചിത്രത്തിന്റെ കേന്ദ്രം, താരതമ്യേന ശാന്തമായ തുടരുന്നു. ഈ ഫിൽറ്റർ ഓപ്ഷൻ പ്രതിമയായി ഒരു മുമ്പോട്ടു അറിഞ്ഞു പ്രസ്ഥാനം ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. അത് ചിത്രത്തിന്റെ മധ്യത്തിലേക്ക്, പോലെ നീളവും ഇവിടെ പ്രധാന ക്രമീകരണം, വേഗത തുക ബാധിക്കുന്നു.

ഇഫക്റ്റ് പരാമീറ്ററുകൾ

ദൈർഘ്യം
ഈ സ്ലൈഡർ ദൂരം പിക്സൽ പ്രേരിതരായിത്തീരുന്നു നിയന്ത്രിക്കുന്നു (1 - 256)

കോൺ
മുകളിൽ നോക്കുമ്പോൾ ആംഗിൾ സ്ലൈഡർ പ്രഭാവം ഇഫക്റ്റ് തരം (- 360 0) ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു.

ഇഫക്റ്റ് കേന്ദ്രം
ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾക്ക് പ്രസ്ഥാനത്തിന്റെ തുടക്കം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. പ്രഭാവം നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഇഫക്റ്റ് ഇനം തക്കവണ്ണം വ്യത്യസ്തമാണ്. ഉദാഹരണത്തിന് റേഡിയൽ ഇനം ഉപയോഗിച്ച്, ഭ്രമണം കേന്ദ്രം. സൂം ഇനം, അപ്രത്യക്ഷമായി പോയിന്റ് കൂടി. ഈ ഓപ്ഷൻ ലീനിയർ തരം മറച്ച ആണ്.

സൂചന
നിങ്ങൾ മങ്ങൽ കേന്ദ്രം നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ സജ്ജമാക്കേണ്ടതുണ്ട്. നിർഭാഗ്യവശാൽ, ചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് അത് ചെയ്യാനാവില്ല. എന്നാൽ, ചിത്രത്തിൽ മൌസ് പോയിന്റർ നീക്കി, നിങ്ങൾ അതിന്റെ നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ ഇമേജ് വിൻഡോയുടെ താഴെ ഇടത് മൂലയിൽ കാണാൻ കഴിയും. എഴുത്ത് ബോക്സുകൾ അവരെ പുറത്തു പകർത്തുക.

2.6. പിക്സൽ

2.6.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.16. "Pixelize" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ

"Pixelize" പ്രയോഗിച്ചു

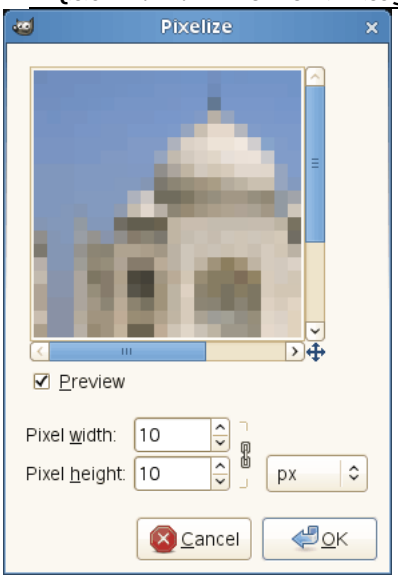
Pixelize അരിപ്പ വലിയ നിറം ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രം റെൻഡർ. ട്രയൽ വേളയിൽ ഒരു ക്രിമിനൽ അടയാൻ ചെയ്യുമ്പോൾ ടെലിവിഷനിൽ കണ്ടിട്ടില്ല പ്രഭാവം വളരെ സാമ്യമുള്ളതാണ്. [BACH04] കാണുക: ഇത് "Abraham Lincoln effect" ഉപയോഗിക്കുന്നു.

2.6.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Blur → Pixelise വഴി ഇമേജ് മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും

2.6.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.17. "Pixelize" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പിക്സൽ വീതി, പിക്സൽ ഉയരം

ഇവിടെ നിങ്ങൾ ബ്ലോക്കുകളിൽ ആവശ്യമുള്ള വീതിയും ഉയരവും സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.
സ്വതവേ, വീതിയും ഉയരവും ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ അടുത്ത ചെയിൻ ചിഹ്നം പ്രവചിച്ചു; ലിങ്കു. പ്രത്യേകമായി വീതിയും ഉയരവും സജ്ജമാക്കാൻ ചെയ്യണമെങ്കിൽ, അവരെ അൺലിങ്കുചെയ്യുന്നതിനുള്ള പനിയുടെ ചിഹ്നം ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
യൂണിറ്റ് നിരക്കു ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് ഉയരവും വീതിയും അളവ് യൂണിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

2.7. Tileable ഇഫക്റ്റ്

2.7.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.18. "Tileable" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ

"Tileable Blur" ഫിൽട്ടറിന്

ഈ ഉപകരണം ടൈൽ പശ്ചാത്തലങ്ങളിൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന ചിത്രങ്ങളിൽ ടൈൽ ഉള്പെടുത്തുക വിനീതമാവുകയും ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇത് പരസ്പരം അടുത്ത ടൈലിങ്ങിനുമേൽ ശേഷം എന്ന് യോജിപ്പിച്ച് ചിത്രങ്ങളും തമ്മിലുള്ള അതിർത്തി ബ്ലറിംഗ് ചെയ്യുന്നു.

സൂചന

നിങ്ങൾ ഇമേജുകൾ മാത്രം അതിരുകൾ പെരുമാറണം ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് മുഴുവൻ ചിത്രം ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കാൻ കഴിയില്ല. താഴെ പിടികൂടാനുള്ള പ്രതീതി ലഭിക്കാൻ പരിഹാരമാണ്:

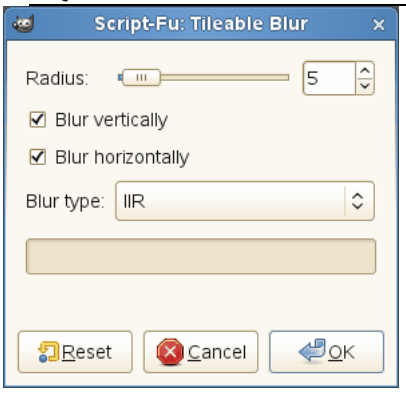
1. പാളി (Layer → Duplicate Layer) മാറ്റങ്ങള് അതിൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ അത് തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
2. ഈ പാളി ഒരു 20 പിക്സൽ വ്യാസാർദ്ധം "Tileable Blur" ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കുക.
3. എല്ലാം (Ctrl + A) തിരഞ്ഞെടുത്ത് പിടികൂടാനുള്ള വീതി അതിർത്തി സൃഷ്ടിക്കാൻ നിരക്കു (Selection → Shrink) കുറയ്ക്കും.
4. Selection → Feather ഉപയോഗിച്ച് നിരക്കു ഒരു കടൽപുറത്തെ ബോർഡർ തരിക.
5. Ctrl + K ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ഇല്ലാതാക്കുക.
6. Layer → Merge down ലെയറുകൾ ലയിപ്പിക്കുക.

2.7.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Blur → Tileable Blur കീഴിൽ ഇമേജ് മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താം.

2.7.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.19. "Tileable Blur" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



വാസാർദ്ധം

വലിയ ആരം കൂടുതൽ അടയാളപ്പെടുത്തിയ മങ്ങൽ ആണ്. Horizontal ആൻഡ് Vertical തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിലൂടെ, തിരശ്ചീന, ലംബ അതിരുകൾ tileable കഴിയും.

ലംബമായി മങ്ങിക്കുന്നത്, തിരശ്ചീനമായി മങ്ങിക്കുന്നത്

ഈ ഓപ്ഷനുകൾ സ്വയം വിശദീകരിക്കുന്ന ആകുന്നു.

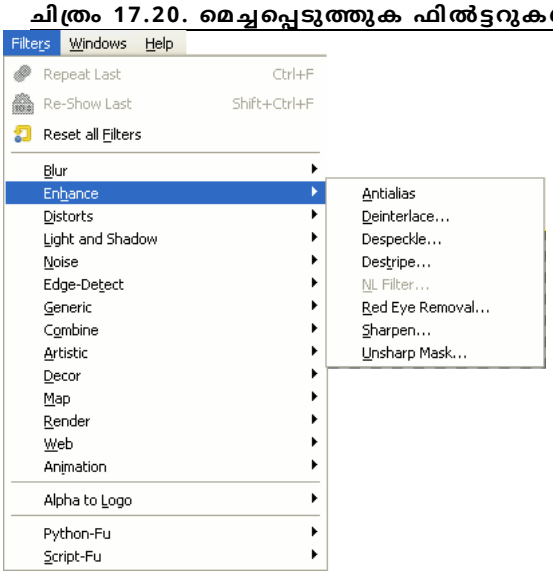
ഇഫക്റ്റ് തരം
: പ്രയോഗിക്കപ്പെടുന്ന അൽഗോരിതം തിരഞ്ഞെടുക്കുക:

IIR
: ഫോട്ടോഗ്രാഫിക് അല്ലെങ്കിൽ സ്കാൻ ചിത്രങ്ങൾ വേണ്ടി.

RLE
: കമ്പ്യൂട്ടർ തയ്യാറാക്കിയ ചിത്രങ്ങൾ വേണ്ടി.

3. ഫിൽട്ടറുകൾ മെച്ചപ്പെടുത്തുക

ചിത്രം 17.20. മെച്ചപ്പെടുത്തുക ഫിൽട്ടറുകൾ മെനു



3.1. അവതാരിക

മെച്ചപ്പെടുത്തുക ഇമേജ് അപൂർണതകൾ നഷ്ടപരിഹാരം ഉപയോഗിക്കുന്നു. അത്തരം അപൂർണതകൾ പൊടി കണികകൾ, ആരവം, കൂടിച്ചേർന്ന ഫ്രെയിമുകൾ (ഒരു ടിവി ഫ്രെയിം-ഗ്രാബർ നിന്ന് സാധാരണയായി വരുന്നു), അപര്യാപ്തമായ മൂര്ച്ച ഉൾപ്പെടുന്നു.

3.2. Antialias

3.2.1. പൊതു അവലോകനം

ഈ ഫിൽട്ടർ Scale3X എഡ്ജ് extrapolation അൽഗോരിതം ഉപയോഗിച്ച് (Antialiasing കാണുക) അപരനാമം ഇഫക്റ്റുകൾ കുറയ്ക്കുന്നു.
Scale3X ഏത് പിക്സൽ interpolating ചിത്രങ്ങളും ബ്ലറിംഗ് ഇല്ലാതെ കാണാതായ പിക്സൽ ഊഹിക്കാൻ ചെറിയ bitmaps വലിപ്പം കൂട്ടാനുള്ള ഗ്രാഫിക്സ് പ്രഭാവം Scale2X, നിന്നാണ്. PLACEHOLDER,-106223 Scale2X യഥാർത്ഥത്തിൽ ഒരു താഴ്ന്ന വീഡിയോ ചിത്രം പഴയ ആർക്കേഡ്, PC ഗെയിംസ് നിലവാരം മെച്ചപ്പെടുത്താൻ വികസിപ്പിച്ചെടുത്തത് ടിവികൾ, ആർക്കേഡ് മോണിറ്ററുകൾ, പി.സി. മോണിറ്ററുകൾ, LCD സ്ക്രീനുകളും പോലുള്ള വീഡിയോ ഹാർഡ്വെയർ ഉപയോഗിച്ച് കളിച്ചു.
PLACEHOLDER,-206224
താഴെ Antialias അരിപ്പ പ്രവർത്തിക്കുന്നു:
ഓരോ പിക്സലിനായുള്ള,

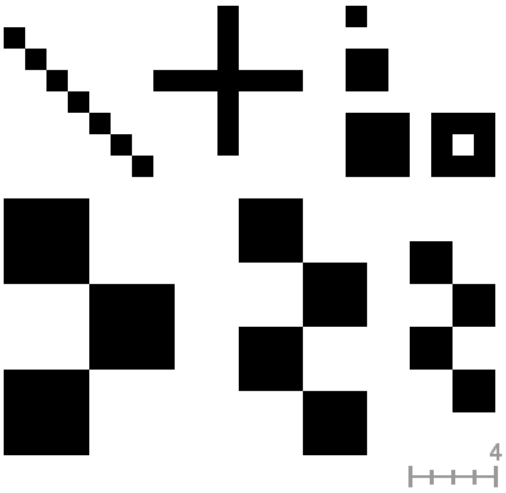
1. ഫിൽട്ടർ യഥാർത്ഥ പിക്സൽ 9 (3X3) പുതിയ പിക്സലിൽ പിക്സൽ നിറങ്ങൾക്ക് അതിന്റെ 8 സമീപത്തെ പിക്സൽ (extrapolation) ഉപയോഗിച്ച് Scale3X അൽഗോരിതം തക്കവണ്ണം തുറന്നുകൊടുക്കുന്നതാണ്;
2. പിന്നീട് ഫിൽട്ടർ subsamples ശരാശരി പിക്സൽ പുതിയ പിക്സലുകൾ.

3.2.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

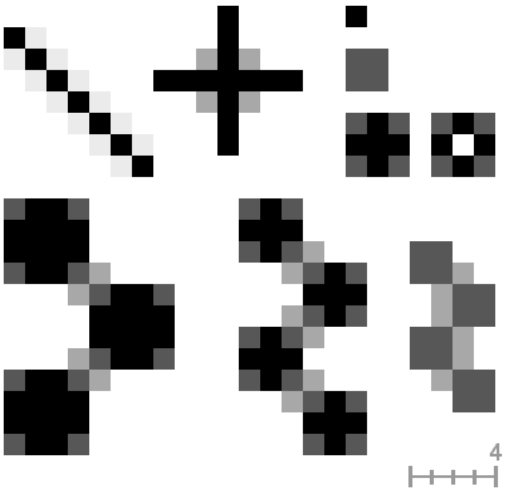
നിങ്ങൾ Filters → Enhance → Antialias മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

3.2.3. ഉദാഹരണങ്ങൾ

താഴെ പറയുന്ന ഉദാഹരണങ്ങളിൽ ചില പാറ്റേണുകൾ ന് പ്രാബല്യത്തിൽ വിശദീകരിയ്ക്കുന്നു. ചെറിയ സ്ക്വയറുകളുടെ വലുപ്പമുള്ള ഒരു പിക്സൽ (: 1 സൂം 16) ആകുന്നു.



യഥാർത്ഥ ചിത്രം (സൂം 16: 1)



“Antialias” (: 1 സൂം 16) പ്രയോഗിച്ചു

3.3. ഡീഇന്റര്‌ലെയിസിങ്

3.3.1. പൊതു അവലോകനം

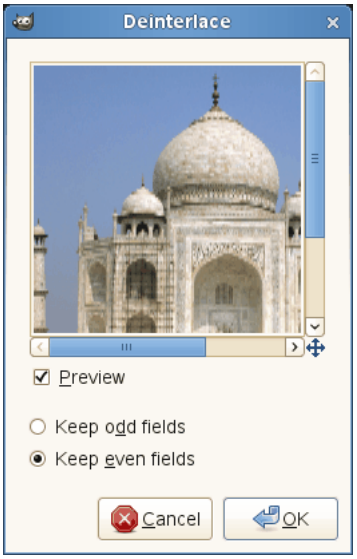
videocards, ഫാസ്റ്റ് പ്രസ്ഥാനം രേഖപ്പെടുത്തി പ്രത്യേകിച്ച് പിടിച്ചെടുത്തു ചിത്രങ്ങൾ, സ്പ്ലിറ്റ് വസ്തുക്കൾ, മങ്ങിയ ആൻഡ് ഊരിയെടുത്തു കാണപ്പെടാം. ഈ എങ്ങനെ ക്യാമറകൾ പ്രവൃത്തി കാരണം. അവർ പകുതി ലംബമായ റെസല്യൂഷനുള്ള സെക്കന്റിൽ 25 ചിത്രങ്ങൾ, എന്നാൽ 50 റെക്കോർഡ് ചെയ്യരുത്. ഒറ്റ ഫ്രെയിം രണ്ട് കൂടിച്ചേർന്ന ചിത്രങ്ങൾ ഉണ്ട്. ആദ്യ ചിത്രത്തിന്റെ ആദ്യ വരി ആദ്യ ചിത്രം രണ്ടാമത്തെ വരി പിന്നാലെ രണ്ടാം ചിത്രത്തിന്റെ ആദ്യ വരി തൊട്ടുപിന്നിൽ ... മുതലായവ അങ്ങനെ, രണ്ട് ചിത്രങ്ങൾക്കിടയിൽ ഒരു പ്രധാന നീക്കത്തെ സംഭവിച്ചിട്ടുണ്ടോ എന്നു വസ്തുക്കളോ പിളർപ്പ് ദൃശ്യമാകും, ഊരിയെടുത്തു മാറ്റി.
ഡീഇന്റര്‌ലെയിസിങ് അരിപ്പ ഇരു ചിത്രങ്ങളും മാത്രമല്ല എന്ന നിലനിർത്തുകയും മുൻപ് താഴെ പറയുന്ന വരികൾ തമ്മിലുള്ള ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് നഷ്ടപ്പെടുന്നുണ്ട് വരികൾ പകരമാണ്. തത്ഫലമായി ചിത്രം, അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു ഏതാണ്ട് മങ്ങിക്കപ്പെടും, പക്ഷേ വർദ്ധിപ്പിക്കാനും ഫിൽട്ടറുകൾ മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനായി കഴിയും നിങ്ങൾ ??? ചെയ്തത് കൂടിച്ചേർന്ന ചിത്രങ്ങൾ കാണാവുന്നതാണ്.

3.3.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Enhance → Deinterlace മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

3.3.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.21. ഡീഇന്റര്‌ലെയിസിങ് ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ

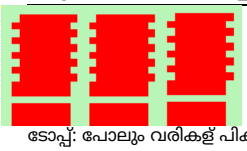


പ്രിവ്യൂ
: പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണം ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

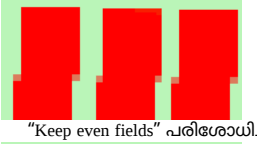
ഒറ്റയായി വയലുകളും നിലനിർത്തുക, പോലും വയലുകളും നിലനിർത്തുക
: അവരിൽ ഒരാൾ ഒരു മികച്ച ഫലം വേണ്ടി. നിങ്ങൾ രണ്ടുപേർക്കും ശ്രമിക്കണം.

3.3.4. ഉദാഹരണം

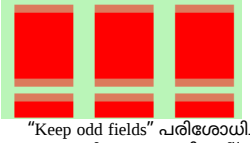
ചിത്രം 17.22. ഡീഇന്റ്ര്ലെയിസിങ് ഫിൽട്ടർ ലളിതമായ അപേക്ഷിക്കുന്ന ഉദാഹരണം



ടോപ്പ്: പോലും വരികള് പിക്സൽ വലതുവശത്ത് ഒരു പിക്സൽ വഴി മാറ്റി ചെയ്യുന്നു. താഴെ: ഒരു വരി കാണുന്നില്ല. ഈ ചിത്രങ്ങൾ പിക്സൽ കാണിക്കാൻ സൂം ചെയ്യുന്നു.



"Keep even fields" പരിശോധിച്ചത്. ടോപ്പ്: ഒറ്റയായി വരികള് തങ്ങൾ വരികൾ അനുസൃതമായി, വലതുവശത്ത് മാറ്റി. താഴെ: ശൂന്യമായ വരി ചുവന്ന നിറഞ്ഞു ചെയ്തു.



"Keep odd fields" പരിശോധിച്ചത്. ടോപ്പ്: പോലും വരികള് തങ്ങളെ ഒറ്റയായി വരികൾ അനുസൃതമായി, ഇടത് മാറ്റി. താഴെ: ശൂന്യമായ വരി നിലനിൽക്കുകയാണെങ്കിൽ, എന്നാൽ ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് വഴി മുകളിലേക്കും താഴേക്കും ചേരുന്നു.

3.4. Despeckle

3.4.1. പൊതു അവലോകനം

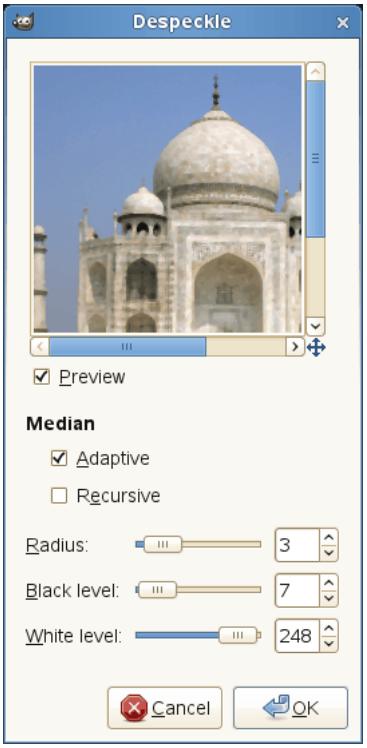
ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു മാഗസിനിൽ നിന്ന് സ്കാൻ ചിത്രത്തിൽ moiré ഇഫക്റ്റുകൾ ഒരു സ്കാൻ ഇമേജിൽ, പൊടി മൂലം ചെറിയ വൈകല്യങ്ങൾ, അല്ലെങ്കിൽ പോറലുകൾ നീക്കം, കൂടാതെ ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ മറ്റ് മേഖലകളിൽ ആവശ്യമില്ലാത്ത മാറ്റങ്ങൾ ഒഴിവാക്കാൻ, ഈ ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ഒറ്റപ്പെട്ട വൈകല്യങ്ങൾ തെരഞ്ഞെടുക്കുക. അരിപ്പ വ്യക്തമാക്കിയ ചുറ്റളവിൽ പിക്സൽ മീഡിയൻ മൂല്യം ഓരോ പിക്സൽ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു.

3.4.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Enhance → Despeckle മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

3.4.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.23. "Despeckle" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണം ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

മീഡിയൻ

അഡാപ്റ്റീവ്
: ടാർഗെറ്റ് പിക്സൽ ചുറ്റും മേഖലയിലെ ഹിസ്റ്റോഗ്രാം വിശകലനം ചിത്രം അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു ഉള്ളടക്കത്തിന് ആരം അനുയോജ്യമാകുന്നു. സ്വാംശീകരിച്ച ആരം എപ്പോഴും തുല്യമോ അല്ലെങ്കിൽ വ്യക്തമാക്കിയിട്ടില്ല ആരം കുറവായിരിക്കണം ചെയ്യും.

പുനരാവർത്തിത
: ശക്തമാക്കിയ ലഭിക്കുന്നു ഏത് ഫിൽട്ടർ നടപടി ആവർത്തിക്കുന്നു.

വാസാര്ദ്ധം
: 1 (3X3 പിക്സൽ) മുതൽ 20 ലേക്ക് നടപടി വിൻഡോയുടെ സെറ്റുകൾ വലുപ്പം (41x41). ഈ ജാലകം അങ്ങനെ അപൂർണ്ണതകളെ നീക്കം ചെയ്യുന്നു ചിത്രം മേൽ നീങ്ങുന്നു; അതിൽ നിറം സ്മൂത്ത്ഡ് ആണ്.

ബ്ലാക്ക് ലെവൽ
: മാത്രം ആമി (-1-255) ൽ സെറ്റ് മൂല്യം തിളക്കത്തിൽ പിക്സലുകൾ ഉൾപ്പെടുന്നു.

വൈറ്റ് ലെവൽ
: മാത്രം ആമി (0-256) ൽ സെറ്റ് മൂല്യം ഇരുണ്ട് പിക്സലുകൾ ഉൾപ്പെടുന്നു.

3.5. Destripe

3.5.1. പൊതു അവലോകനം

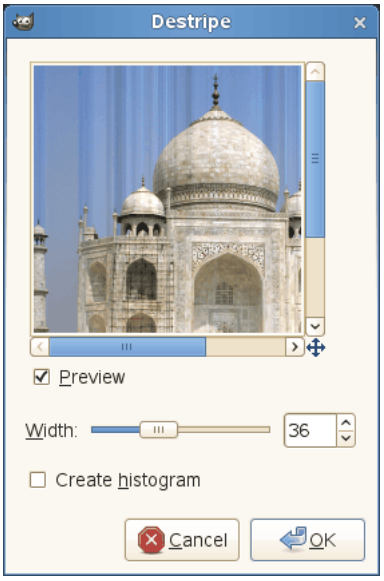
മോശം നിലവാരമുള്ള സ്കാനറുകൾ മൂലമാണ് ലംബമായ തല്ലും നീക്കം ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇത് ക്രമീകരണം നല്ലതു ചെയ്താൽ തല്ലും നഷ്ടമായതിന്, ഇമേജ് ഇടപെടുന്നു എന്നു ഒരു പാറ്റേൺ ചേർത്ത് പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഈ "negative" പാറ്റേൺ ചിത്രത്തിന്റെ ലംബമായ ഘടകങ്ങൾ കണക്കാക്കുന്നതുമല്ല, അതിനാൽ ആരും ഉണ്ട് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ പ്രിവ്യൂ തല്ലും കണ്ടാൽ അത്ഭുതപ്പെട്ടു ചെയ്യരുത്. പിന്നെ പാറ്റേൺ "strength" ചെയ്താൽ നിങ്ങളുടെ ചിത്രം വരയുള്ള ചെയ്യും, വളരെ കൂടുതലാണ്.
എങ്കിൽ, ഒരു ആദ്യ പാസ് ശേഷം ഒരു വര, (മറ്റെല്ലാ നിരക്കു തരം ഫലം മോശമാക്കുകയും വരാം) നിലനിൽക്കുകയാണെങ്കിൽ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള-തിരഞ്ഞെടുക്കുക അതു വീണ്ടും അരിപ്പ ബാധകമാക്കുക.

3.5.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Enhance → Destripe മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

3.5.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.24. "Destripe" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണം ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റും നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

ആമി സൃഷ്ടിക്കുക
: ഈ "histogram " കൂടുതൽ പുറംചട്ടയിൽ ഇടപെടലുകളും പാറ്റേൺ കാണിക്കുന്ന ഒരു ബ്ലാക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റ് ചിത്രം.

വീതി
: സ്ലൈഡർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് ഫിൽട്ടറിന്റെ "strength" (2-100) സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു: 60 അപൂർവ്വമായി അത്യാവശ്യമാണ് ഒപ്പം അവശിഷ്ടങ്ങളും സൃഷ്ടിക്കാം.

3.6. ഹോളണ്ട് ഫിൽറ്റർ

3.6.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.25. ഹോളണ്ട്-ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"NL Filter" പ്രയോഗിച്ചു

ഹോളണ്ട് "Non Linear" എന്നാണ്. യുണിക്സ് **pnmnlfilt** പ്രോഗ്രാം കടപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു അതു നിരപ്പാക്കുകയും despeckle പരിഷ്കരണ ഫംഗ്ഷനുകളും മൂർച്ച ചേരുന്നു. അതു മുഴുവൻ പാളി, അല്ലാതെ നിരക്കു പ്രവർത്തിക്കുന്നു.
ഇത് ഒരു സ്വിസ് സൈന്യം കത്തി ഫിൽട്ടറിന്റെ എന്തോ. 3 വ്യത്യസ്തമായ ഓപ്പറേറ്റിങ് മോഡുകൾ ഉണ്ട്. മോഡുകൾ എല്ലാ ചിത്രം ഓരോ പിക്സൽ വിസ്തരിച്ചു സംസ്കരിക്കപ്പെട്ട അതു അതിന്റെ ചുറ്റുമുള്ള പിക്സൽ മൂല്യങ്ങൾ അനുസരിച്ച്. മറിച്ച് ഒരു 3X3 ബ്ലോക്കിൽ 9 പിക്സൽ ഉപയോഗിച്ച്, അത് ആരുടെ വലിപ്പം റേഡിയസ് ഓപ്ഷനുള്ള സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയില്ല ഒരു ഷഡ്ഭുജ ബ്ലോക്ക് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

3.6.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Enhance → NL Filter മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.
സജീവ പാളി ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഉണ്ട് എങ്കിൽ ഫിൽട്ടർ പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല. അപ്പോൾ മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

3.6.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.26. "NL Filter" ഓപ്ഷനുകൾ

പ്രിവ്യൂ
: ചെക്കിൻ ചെയ്തപ്പോൾ, പാരാമീറ്റർ ക്രമീകരണം ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

അരിപ്പ
: Operating Mode താഴെ വിവരിക്കുന്നത്.

ആൽഫ
: അരിപ്പ തുക പ്രയോഗിക്കാൻ നിയന്ത്രിക്കുന്നു. സാധുവായ ശ്രേണി 0.00-1.00 ആണ്. ഈ മൂല്യം കൃത്യമായ അർഥം തിരഞ്ഞെടുത്ത ഓപ്പറേറ്റിങ് രീതി ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. ഈ പരാമീറ്റർ ബന്ധപ്പെട്ട എന്നും ശ്രദ്ധിക്കുക **pnmnlfilt** പ്രോഗ്രാമിൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന *alpha* പരാമീറ്റർ സമാനമല്ല.

വാസാര്ദ്ധം
: ഓരോ പിക്സൽ ചുറ്റും ഫലപ്രദമായ ഒരുപറ്റം മേഖലയുടെ വലുപ്പം നിയന്ത്രിക്കുന്നു. എവിടെ 0.33 അർത്ഥമാക്കുന്നത് പിക്സൽ സ്വയം (അതുവഴി അരിപ്പ ഫലമില്ല ലഭിക്കും) ഈ മൂല്യം പരിധി, 0.33-1.00 ആണ്, 1.00 3X3 ഗ്രിഡിലെ എല്ലാ പിക്സൽ സാമ്പിളുകൾ എന്നാണ്.

3.6.4. ഓപ്പറേറ്റിംഗ് മോഡുകൾ

ഈ ഫിൽട്ടർ വ്യത്യസ്തങ്ങളായ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നടത്തുന്നു കഴിയും:

ആൽഫ മാധ്യത്തിൽ ട്രിം
: സെന്റര് പിക്സൽ മൂല്യം 7 സമഷഡഭജം മൂല്യങ്ങൾ ശരാശരി പകരം, പക്ഷേ 7 മൂല്യങ്ങൾ വലുപ്പം വേർതിരിച്ചിരിക്കുന്നതിനാൽ ഉം 7 മുകളിലും താഴെയുമുള്ള *Alpha* ഓഹരിയും മധ്യമത്തിൽ നിന്ന് ഒഴിവാക്കിയിട്ടുണ്ട്. ഈ 0.0 ഒരു *Alpha* മൂല്യം *Radius* ഫിൽട്ടറിന്റെ "strength" ദൃഢതയാണ് ഒരു സാധാരണ കോൺവൊല്യൂഷൻ (അതായത് ശരാശരിയാക്കല് അല്ലെങ്കിൽ മൃദുലമാക്കുന്നതിനും അരിപ്പ), ഔട്ട്പുട്ട് അതേ നൽകുന്നു സൂചിപ്പിക്കുന്നു. തന്ത്രപൂർവം ഫിൽറ്ററിങിനുള്ള നിന്ന് ആരംഭിക്കാൻ ഏറ്റവും നല്ല മൂല്യം, *Radius* *Alpha* = 0.0 ആണ് = 0.55. കൂടുതൽ നഗ്നമായ ഇഫക്റ്റിനായി, *Alpha* = 0.0 ഉം *Radius* = 1.0 ശ്രമിക്കുക.
1.0 ന്റെ ഒരു *Alpha* മൂല്യം സെന്റര് പിക്സൽ മൂല്യം മാറ്റി പകരം ഉപയോഗിക്കുന്ന 7 hexagons ശരാശരി മൂല്യം ഇടയാക്കും. അരിപ്പ ഈ അടുക്കുക ശബ്ദം പടരുന്ന ചിത്രത്തേയോ സവിശേഷതകൾ smudging ഇല്ലാതെ ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് "pop" അല്ലെങ്കില് ഒറ്റ പിക്സൽ മുഴക്കം ഒഴിവാക്കിയോ നല്ലതാണ്. *Radius* പരാമീറ്റർ ചക്രം ട്യൂൺ ഫിൽട്ടറിംഗ് പിഴ ചെയ്യും.
Alpha എന്ന മദ്ധ്യമതല മൂല്യങ്ങൾ മൃദുലമാക്കുന്നതിനും "പോപ്പ്" നോയ്സ് റിഡക്ഷൻ ഇടയ്ക്ക് ഇഫക്റ്റുകൾ തരും. തന്ത്രപൂർവം ഫിൽറ്ററിങിനുള്ള *Alpha* = 0.8, *Radius* = 0.6 മൂല്യങ്ങൾ തുടങ്ങുന്ന ശ്രമിക്കുക. കൂടുതൽ നഗ്നമായ ഇഫക്റ്റിനായി *Alpha* = 1.0, *Radius* = 1.0 ശ്രമിക്കുക.

ഉചിതമായ മതിപ്പു
: അരിപ്പ ഈ തരം ചിത്രം മേൽ adaptively ഒരു മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ ഫിൽട്ടർ ബാധകമാണ്. ഓരോ പിക്സലിനായുള്ള ചുറ്റുമുള്ള സമഷഡഭജം മൂല്യങ്ങൾ വേരിയൻസ് കണക്കു, ഒപ്പം മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ അളവിനോളം വിപരീതമായാണ് ഉണ്ടാക്കിയ. ആശയം പിന്നീട് അത്, ചിത്രം ആരവം കാരണം ഭിന്നിച്ചു വലിയ എങ്കിൽ സമയത്ത് അത് "wanted" ഇമേജ് സവിശേഷതകൾ ആണ് ഭിന്നിച്ചു ചെറുതാണെങ്കിൽ എന്നതാണ്. പതിവുപോലെ *Radius* പാരാമീറ്റർ ഫലപ്രദമായ ആരം നിയന്ത്രിക്കുന്നു, എന്നാൽ അതു ഒരുപക്ഷേ .ഞാനിപ്പൊ 0.8 നും 1.0 നും ആരം വിടാൻ ഭിന്നിച്ചു കണക്കാക്കുന്നതിനായി അഭികാമ്യം. *Alpha* പാരാമീറ്റർ കുറവ് മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ ചെയ്യപ്പെടും ഏത് മുഴക്കം ദൂരമാണു സജ്ജമാക്കുന്നു. ഈ വലിയ മൂല്യങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ എല്ലാ ഭാഗങ്ങളും സ്മൂത് പ്രവണത സമയത്ത് *Alpha* ചെറിയ മൂല്യങ്ങൾ, ഏറ്റവും തന്ത്രപൂർവം ഫിൽട്ടറിംഗ് പ്രാബല്യത്തിൽ തരും എന്നാണ്. നിങ്ങൾ *Alpha* = 0.2, *Radius* പോലുള്ള മൂല്യങ്ങൾ = 1.0 കൂടെ തുടങ്ങിവെച്ചു, ആവശ്യമുള്ള പ്രതീതി ലഭിക്കാൻ വർദ്ധിപ്പിക്കുക, കുറയുകയും *Alpha* പാരാമീറ്റർ ശ്രമിക്കുക. അരിപ്പ ഈ തരം ബിറ്റ്മാപ്പ് നിറവും ചിത്രങ്ങൾ രണ്ട് ആരവം വി.എസിന്റെ ഫിൽറ്റർ ഉത്തമം.

എഡ്ജ് മെച്ചപ്പെടുത്തൽ
: ഈ മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ അരിപ്പ ഫിൽട്ടർ എതിർ തരം. ഇത് അറ്റങ്ങൾ കേസായി. *Alpha* പരാമീറ്റർ തന്ത്രപൂർവം (0.1) മുതൽ നഗ്നമായ (0.9) ലേക്ക്, എഡ്ജ് മെച്ചപ്പെടുത്തൽ തുക നിയന്ത്രിക്കുന്നു. *Radius* പാരാമീറ്റർ സാധാരണപോലെ ഫലപ്രദമായ ആരം നിയന്ത്രിക്കുന്നു, പക്ഷേ ഉപയോഗപ്രദമായ മൂല്യങ്ങൾ 0.5, 0.9 ഇടയിലാണ്. *Alpha* = 0.3, *Radius* = 0.8 മൂല്യങ്ങൾ തുടങ്ങുന്ന ശ്രമിക്കുക.

കോമ്പിനേഷൻ ഉപയോഗം

വിവിധ ഓപ്പറേറ്റിങ് മോഡുകൾ ആവശ്യമുള്ള ഫലം ലഭിക്കുന്നതിനു തുടരെത്തുടരെ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. ഉദാഹരണത്തിന് ഒരു ചെന്നൈയില് തിരിക്കാൻ നിങ്ങൾ മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ അരിപ്പ ഒന്നോ രണ്ടോ പാസുകൾ, സമുചിതമായ മതിപ്പു അരിപ്പ ഒരു പാസ്, പിന്നെ ചില സൂക്ഷ്മമായ എഡ്ജ് മെച്ചപ്പെടുത്തൽ പിന്നാലെ പരീക്ഷിക്കാം ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ചിത്രം ചിത്രം മടിച്ചുനിന്നപ്പോൾ. എഡ്ജ് മെച്ചപ്പെടുത്തൽ മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ നേരിട്ട് വിപരീതമാണ് പോലെ എഡ്ജ് മെച്ചപ്പെടുത്തൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന ലീനിയർ അരിപ്പയിൽ ശേഷം ഉപയോഗപ്പെടും മാത്രമായിരിയ്ക്കും ശ്രദ്ധിക്കുക (ആൽഫ ശരാശരിയോ സമുചിതമായ മതിപ്പു ഫിൽട്ടർ ട്രിം). ചിത്രങ്ങളിൽ നിറം ക്വാണ്ടൈസേഷൻ ആരവം കുറയ്ക്കുന്നതിനുള്ള (അതായത് തവിട്ടുനിറമുള്ള പിന്നിൽ 24 ബിറ്റ് ഫയലുകൾ ഫയലുകൾ തിരിഞ്ഞു) നിങ്ങൾ സമുചിതമായ മതിപ്പു ഫിൽട്ടർ (*Alpha* = 0.2, *Radius* = 1.0) ഒരു പാസ്, മീഡിയൻ അരിപ്പ (*Alpha* = 1.0 ഒരു പാസ് പരീക്ഷിക്കാം, *Radius* = 0.55), ഒരുപക്ഷേ എഡ്ജ് മെച്ചപ്പെടുത്തൽ അരിപ്പ ഒരു പാസ്. കുറയുന്ന *Alpha* മൂല്യങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് സമുചിതമായ മതിപ്പു അരിപ്പ പല പാസുകൾ ഒരു വലിയ *Alpha* മൂല്യം ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പാസ് അധികം ഫലപ്രദമാണ്. പതിവുപോലെ, ഫലപ്രാപ്തി ഫിൽറ്റർ വിശദമായി നഷ്ടപ്പെടുന്നത് തമ്മിൽ കച്ചവടം-ഓഫ് ഇല്ല. പരീക്ഷണങ്ങളും നിർദ്ദേശിക്കുന്നത്.

3.7. റെഡ് ഐ നീക്കംചെയ്യൽ

3.7.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.27. "Red Eye Removal" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Red Eye Removal" പ്രയോഗിച്ചു

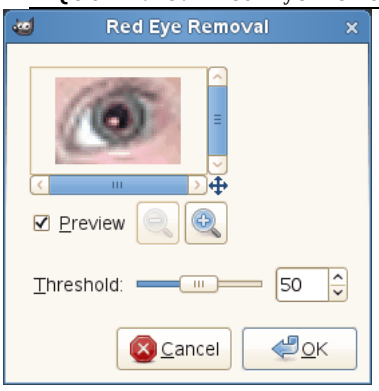
ഈ ഫിൽട്ടർ പ്രഥമലക്ഷ്യം - അടച്ചിട്ടുപൂജ - ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് ചുവന്ന കണ്ണുകൾ നീക്കം. "Red Eye Removal" പ്രയോഗിക്കുന്നതിനു മുമ്പായി നിങ്ങൾ ഒരു ചുവന്ന ശിഷ്യനായ ഇല്ലാത്ത (lasso എന്ന അല്ലെങ്കിൽ ദീർഘവൃത്താകൃതിയിലുള്ള) ഒരു നിര കണ്ണിലെ ഐറിസ് അതിർത്തി വിശദീകരണം (ങ്ങൾ) ചെയ്യണം. ശേഷം മാത്രമേ ഈ തിരഞ്ഞെടുത്തത് ഫിൽറ്റർ അപേക്ഷിക്കാം. "Manually selecting the eyes may improve the results": ഈ തിരഞ്ഞെടുത്തത് ആക്കുന്നില്ല എങ്കിൽ, അരിപ്പ അറിയിക്കുകയാണ്.

3.7.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Enhance → Red Eye Removal കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

3.7.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.28. "Red Eye Removal" ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: നിങ്ങൾ "Preview" പരിശോധിക്കുക എങ്കിൽ പ്രിവ്യൂ വിൻഡോയിൽ real- സമയം പരിഷ്കാരങ്ങൾക്കോ കാണാൻ കഴിയും. പിന്നെ നിങ്ങൾ കാണുന്നത് നിങ്ങൾക്ക് താരതമ്യത്തിൽ ഉമ്മരപ്പടി നല്ല മൂല്യം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ, പിന്നെ അത് ഉറപ്പാക്കാവുന്നതാണ്.

ഉമ്മറം
: നിങ്ങൾ ഉമ്മരപ്പടി കഴ്സർ നീക്കുക എങ്കിൽ ഉന്മൂലനം ചുവന്ന നിറം തുക വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കും.

3.8. മൂര്ച്ചവരുത്തുക

3.8.1. പൊതു അവലോകനം

ഡിജിറ്റൽ ചിത്രങ്ങൾ മിക്ക മൂര്ച്ച തിരുത്തുന്നതിനെ ആവശ്യമാണ്. ഈ ചെറുതായി വ്യത്യസ്ത നിറങ്ങളിലുള്ള പോയിന്റുകൾ ഒരു കളർ continuum അപ്പ് മാംസംപോലെയും എന്നുള്ള പ്രക്രിയ ഡിജിറ്റൈസ് കാരണം: ഒരുപറ്റം ആവൃത്തി അധികം ഘടകങ്ങൾ കട്ടി ഒരു യൂണിഫോം നിറം കടന്നു ശരാശരി ചെയ്യും. അങ്ങനെ മൂർച്ചയുള്ള ബോർഡറുകൾ അല്പം മങ്ങിയ റെൻഡർ ചെയ്യുന്നു. കടലാസിൽ നിറം ഡോട്ടുകൾ അച്ചടിക്കുമ്പോൾ ഇതേ പ്രതിഭാസം ദൃശ്യമാകുന്നു.
മൂര്ച്ചകൂട്ടല്പ്രഭാവംടോഗിള്ചെയ്യുക ഫിൽട്ടർ വേണമങ്കിലും എന്നാലും ഏത് മുഴക്കം അല്ലെങ്കിൽ ഊനമില്ലാത്ത accentuates അതു ആകാശത്ത് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു വെള്ളം ഉപരിതലം പോലെയാണ് ബിരുദം നിറം പ്രദേശങ്ങളിൽ ഘോഷം സൃഷ്ടിച്ചേക്കാം. അതു വഴക്കങ്ങൾ ആണ് കൂടുതൽ പ്രകൃതി ഫലങ്ങളും റെൻഡർ ഏത് അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക് ഫിൽട്ടർ, കിടപിടിക്കുന്നവയാണ്.

ചിത്രം 17.29. മൂര്ച്ചകൂട്ടല്പ്രഭാവംടോഗിള്ചെയ്യുക ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

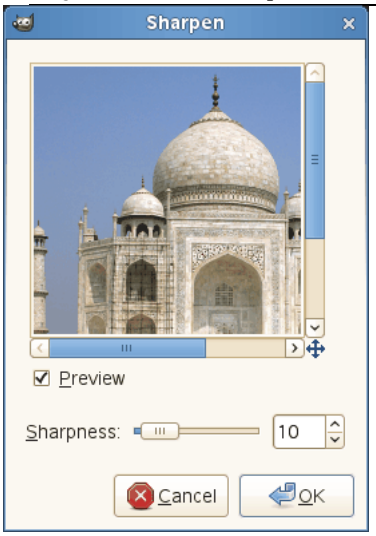
"Sharpen" ഫിൽട്ടറിന്

3.8.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Enhance → Sharpen മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

3.8.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.30. "Sharpen" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണം ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റും നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

ഷാർപ്നെസ്
: സ്ലൈഡർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ നിങ്ങൾ മൂര്ച്ച (1-99) സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുക പ്രിവ്യൂ കാരണമാകുകയും ന്യായം കഴിയും. മൂര്ച്ച വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന, നിങ്ങൾ ഇമേജ് ക്ഷയത്താൽ വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ കൂടാതെ ബിരുദം നിറം മേഖലകളിൽ ഘോഷം സൃഷ്ടിച്ചേക്കാം.

3.9. അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക്

3.9.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.31. അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക് ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Unsharp mask" ഫിൽട്ടറിന്

ഔട്ട്-ഓഫ്-ഫോക്കസ് ഫോട്ടോഗ്രാഫുകളും ഏറ്റവും ഡിജിറ്റൽ ചിത്രങ്ങൾ പലപ്പോഴും ഒരു മൂര്ച്ച തിരുത്തൽ ആവശ്യമാണ്. ഈ കാരണം ചെറുതായി വ്യത്യസ്ത നിറങ്ങളിലുള്ള പോയിന്റുകൾ ഒരു കളർ continuum അപ്പ് മാംസംപോലെയും എന്നുള്ള ഡിജിറ്റൈസ് പ്രക്രിയ ആണ്: ഒരുപറ്റം ആവൃത്തി കട്ടി ഘടകങ്ങൾ ഒരു യൂണിഫോം നിറം കടന്നു ശരാശരി ചെയ്യും. അങ്ങനെ മൂർച്ചയുള്ള ബോർഡറുകൾ അല്പം മങ്ങിയ റെൻഡർ ചെയ്യുന്നു. കടലാസിൽ നിറം ഡോട്ടുകൾ അച്ചടിക്കുമ്പോൾ ഇതേ പ്രതിഭാസം ദൃശ്യമാകുന്നു.
അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക് അരിപ്പ (എന്താണ് ഒരു ഒറ്റയായി നാമം!) വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന മുഴക്കം അല്ലെങ്കിൽ ഊനമില്ലാത്ത ഘടകങ്ങൾ അറ്റങ്ങൾ മൂർച്ചകൂട്ടുന്നു. ഇത് മൂര്ച്ചകൂട്ടല്പ്രഭാവംടോഗിള്ചെയ്യുക ഫിൽട്ടറുകൾ രാജാവു.

സൂചന

ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ അല്ലെങ്കിൽ സ്കാനറുകൾ പോലുള്ള ചില ഉപകരണങ്ങൾ നിങ്ങൾക്കായി സൃഷ്ടിച്ച ചിത്രങ്ങൾ മൂർച്ച വാഗ്ദാനം. ഞങ്ങൾ ശക്തമായി ഈ ഉപകരണങ്ങളിൽ ഷാർപ്പെനിംഗോ രഹിതമാക്കി ജിമ്പ് പകരം ഫിൽറ്ററുകൾ ഉപയോഗിക്കുക ശുപാർശചെയ്യുന്നു. ഈ വഴി നിങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ മൂർച്ച പൂർണ്ണ നിയന്ത്രണം വീണ്ടെടുക്കാനും.

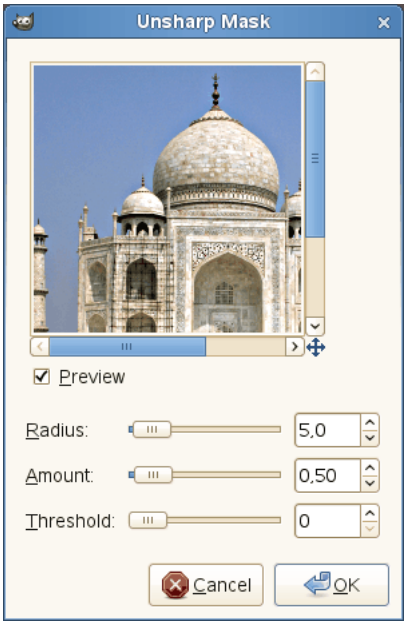
മൂർച്ച സമയത്ത് നിറം മേല് തടയുന്നതിന്, HSV നിങ്ങളുടെ ചിത്രം വിഘടിപ്പിക്കുന്നു ആൻഡ് മൂല്യം മാത്രമേ പ്രവർത്തിക്കൂ. അപ്പോൾ HSV ലേക്കുള്ള ചിത്രം രചിക്കുക. Colors → Components → Decompose... പോകുക. ഉറപ്പു Decompose to Layers ബോക്സ് പരിശോധിയ്ക്കുന്നു വരുത്തുക. HSV തിരഞ്ഞെടുക്കുക ശരി ക്ലിക്കുചെയ്യുക. നിങ്ങൾക്ക് മൂന്ന് പാളികൾ, ഹ്യൂയേ ഒന്നു, സാച്ചുറേഷൻ ഒന്നു മൂല്യം ഒന്നു ഒരു പുതിയ ചാര-ലെവൽ ചിത്രം ലഭിക്കും. (യഥാർത്ഥ ചിത്രം Close അതിനാൽ നിങ്ങൾ ആശയക്കുഴപ്പത്തിലാണ് ലഭിക്കില്ല). മൂല്യം പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുക അതു നിങ്ങളുടെ ഷാർപ്പെനിംഗോ പുരട്ടുക. നിങ്ങൾ പൂർത്തിയാക്കി കഴിയുമ്പോൾ, തിരഞ്ഞെടുത്ത അതേ പാളി, പ്രക്രിയ റിവേഴ്സ്. Colors → Components → Compose... പോകുക. വീണ്ടും HSV തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ശരി ക്ലിക്കുചെയ്യുക. താങ്കൾക്ക് മൂല്യം ഘടകം ലെ മൂർച്ചകൂട്ടി ചെയ്തു എന്നു ഒഴികെ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് തിരികെ ലഭിക്കും.

3.9.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Enhance → Unsharp Mask മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

3.9.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.32. "Unsharp Mask" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണം ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റും നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

വാസാര്ദ്ധം
: സ്ലൈഡർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ (0.1-120) നിങ്ങൾ മൂർച്ച ബാധിക്കും എത്ര പിക്സൽ ഒരു വായ്ത്തല ഇരുവശങ്ങളിലും സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഹൈ റെസലൂഷൻ ചിത്രങ്ങൾ കൂടുതൽ ആരം അനുവദിക്കുക. ഇത് എപ്പോഴും അന്തിമ റെസല്യൂഷനിൽ ഒരു ചിത്രം മൂർച്ച നല്ലതു.

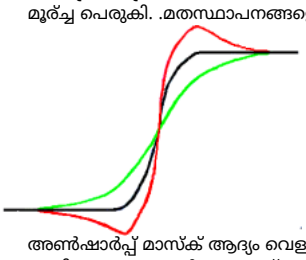
തുക
: ഈ സ്ലൈഡർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ (0.00-5.00) നിങ്ങൾ മൂർച്ച ശക്തി സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ഉമ്മറം
: ഈ സ്ലൈഡർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ (0-255) നിങ്ങൾ മൂര്ച്ചകൂട്ടല്പ്രഭാവംടോഗിള്ചെയ്യുക പ്രയോഗിച്ചു വേണം എവിടെ ഒരു വായ്ത്തല സൂചിപ്പിക്കുന്ന പിക്സൽ മൂല്യങ്ങൾക്ക് മിനിമം വ്യത്യാസം സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. അങ്ങനെ നിങ്ങൾ മൂർച്ച നിന്ന് മിനുസമുള്ള ടോണൽ പരിവർത്തന പ്രദേശങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുന്നു, മുഖം, ആകാശത്ത് അല്ലെങ്കിൽ വെള്ളം ഉപരിതലത്തിൽ ലെ കേടും സൃഷ്ടിക്ക് ഒഴിവാക്കാനാകും.

3.9.4. എങ്ങനെ ഒരു അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക് പ്രവർത്തിക്കുന്നത്?

ഒരു ചിത്രം മൂർച്ച ഒരു അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക് ഉപയോഗിയ്ക്കുന്നു പകരം തലവേദനയായ ചെയ്യാം. ഇവിടെ പുലർന്നതാണിത്:
ചില സ്ഥലത്ത് ഒരു വ്യത്യാസം ഒരു ചിത്രം ചിന്തിക്കുക. ചില മങ്ങൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ പടി പോലെ തീവ്രത തികച്ചും മൂർച്ചയുള്ള എങ്കിൽ ഒരു S പോലെ: ഈ വിപരീതമായി വഴി പോകുന്ന ഒരു വരിയിൽ പിക്സൽ തീവ്രതയെ കർവ് തീവ്രത ഒരു വിചിത്രമായ വർധന കാണിക്കും.

ഇപ്പോൾ ഞങ്ങൾ (കറുത്ത കർവ്) മൂർച്ച ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചില ഇഫക്റ്റിൽ ചിത്രം ഉണ്ടെങ്കിൽ. തീവ്രത വ്യതിയാനങ്ങളുടെ കൂടുതൽ ക്രമേണ (പച്ച കർവ്) ആയിരിക്കും: ഞങ്ങൾ കൂടുതൽ ചില മങ്ങൽ ബാധകമാണ്.
US ചിത്രം തീവ്രത നിന്ന് blurredness തീവ്രത കുറയ്ക്കേണ്ട അനുവദിക്കുക. ഞങ്ങൾ കൂടുതൽ ആകസ്മികമായ ആണ് ചുവന്ന വക്രം, നേടുകയും: ദൃശ്യതീവ്രതയും മൂര്ച്ച പെരുകി. .മതസ്ഥാപനങ്ങളെന്നോ.

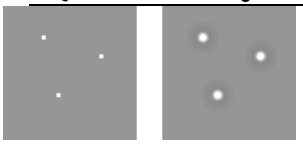


അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക് ആദ്യം വെള്ളി ഫോട്ടോഗ്രാഫിയിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നുണ്ട്. കാർട്ടർ യഥാർത്ഥ നെഗറ്റീവ് ഒരു പകർപ്പ് കോൺടാക്റ്റ് വഴി, ഒരു സിനിമ ന് ഇരുവരും തമ്മിലുള്ള ഒരു നേർത്ത ഗ്ലാസ് പ്ലേറ്റ് നല്കുന്നതിനു സൃഷ്ടിക്കുന്നു ആ വെളിച്ചം diffusion ഒരു മങ്ങിയ പകർപ്പ് താനേ വന്നുകൊള്ളും. പിന്നെ അവൻ രണ്ടു ചിത്രങ്ങളില്, ഒരു ഫോട്ടോ enlarger ലെ കടലാസിൽ അവരെ പകരമാവില്ല മതിയാവില്ല കൃത്യമായി പൊരുത്തപ്പെടുന്ന. നല്ല മങ്ങിയ സിനിമ, യഥാർത്ഥ മുറിയെ വ്യക്തമായ പ്രദേശങ്ങൾ എതിർക്കുന്നു വഴി അങ്ങനെ പോകാൻ വെളിച്ചം തടയും ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങൾ യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ പോകുന്ന വെളിച്ചത്തിൽ നിന്ന് കുറയ്ക്കില്ല ചെയ്യും.
ഡിജിറ്റൽ ഫോട്ടോഗ്രാഫിയിൽ ജിമ്പ് കൂടെ, താഴെ പറയുന്ന രീതികൾ കടന്നുപോകും:

1. നിങ്ങളുടെ ചിത്രം തുറക്കുക തനിപ്പകർപ്പ് Image → Duplicate
2. പകർപ്പ് അതിനാൽ പാളി Layer → Duplicate layer ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ് ഇറങ്ങി അരിപ്പകൾ മെനു ഡ്രോപ്പ് സ്വതേ IIR ഓപ്ഷൻ ആരവും 5 ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ് പാളി ലേക്കുള്ള Blur → Gaussian Blur ബാധകമാണ്.
3. ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ് ചിത്രത്തിന്റെ പാളി ഡയലോഗിൽ, "Subtract" ലേക്ക് മോഡ് മാറ്റാൻ, നേരായ-clic മെനുവിൽ, "Merge down" തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
4. ക്ലിക്ക് നിങ്ങൾ അതു ഒരു പുതിയ പാളി പോലെ ദൃശ്യമാകുന്ന യഥാർത്ഥ ചിത്രം, കയറി മാത്രം പാളി വലിച്ചിടുക.
5. "Addition" ഈ പാളി ഡയലോഗിൽ മോഡ് മാറ്റുക.

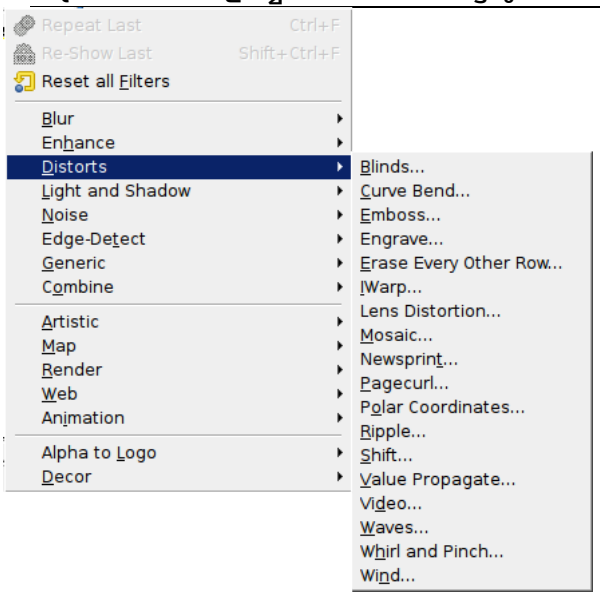
വോയ്ല. "Unsharp Mask" പ്ലഗ്-ഇൻ നിങ്ങൾക്ക് ചെയ്യുന്നവൻ ഒരേ.
കർവ് തുടക്കത്തിൽ, നിങ്ങൾ ഒരു മുക്കി കാണാനാകും. ബ്ലറിംഗ് പ്രധാനമാണ് എങ്കിൽ ഈ മുക്കുക വളരെ ആഴമുള്ളതും; കുറയ്ക്കല് റിസള്ട്ട് നെഗറ്റീവ് കഴിയും, ഒരു തീർക്കുന്ന നിറം സ്ട്രൈപ്പ് തീവ്രത, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നീഹാരിക (കറുത്ത കണ്ണ് പ്രഭാവം) വെളിച്ചം പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഒരു നക്ഷത്ര ചുറ്റും കറുത്ത ഹാലോ ദൃശ്യമാവും.

ചിത്രം 17.33. കറുത്ത കണ്ണ് പ്രഭാവം



4. ഫിൽട്ടറുകൾ വളച്ചൊടിച്ച്

ചിത്രം 17.34. വളച്ചൊടിക്കാൻ ഫിൽട്ടറുകൾ മെനു



4.1. അവതാരിക

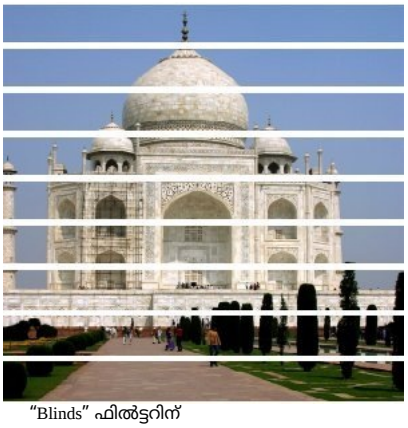
.നിങ്ങള് ഫിൽട്ടറുകൾ വ്യത്യസ്ത രീതികളിൽ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് മാറുന്നു.

4.2. മറച്ചുവയ്ക്കുന്നു

4.2.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.35. മറച്ചുവയ്ക്കുന്നു ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Blinds" ഫിൽട്ടറിന്

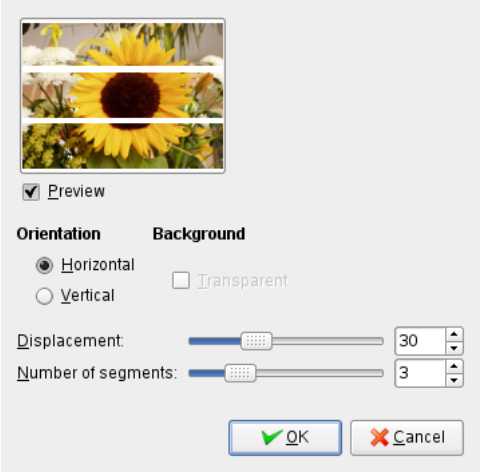
ഇത് തിരശ്ചീനമായി അല്ലെങ്കിൽ ലംബമായ battens ഒരു അന്ധനായ പ്രഭാവം സൃഷ്ടിക്കുന്നു. താങ്കൾക്ക് നീക്കുന്നതിനുവേണ്ടി അല്ലെങ്കിൽ അടയ്ക്കുക ഈ battens, പക്ഷേ മുഴുവൻ കുരുടൻ ഉയർത്താതെ.

4.2.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Distort → Blinds മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

4.2.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.36. "Blinds" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: നിങ്ങൾ OK ക്ലിക്ക് വരെ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ ക്രമീകരണം ചിത്രവും ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യൂ ദൃശ്യമാകും.

വിന്യാസം
: നിങ്ങൾ battens തിരശ്ചീനമായി ലംബമായതോ എന്ന് തീരുമാനിക്കേണ്ടത് അനുവദിക്കുന്നു.

പശ്ചാത്തലം
: batten നിറം പണിസഞ്ചി പശ്ചാത്തലം എന്നതാണ്. *Transparent* ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിഞ്ഞേക്കും, നിങ്ങളുടെ ചിത്രം ആൽഫാ ചാനൽ ഉണ്ടായിരിക്കണം.

displacement
: സ്ലൈഡർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് അവർ അടയ്ക്കുന്നത്, അല്ലെങ്കിൽ അവരെ വീതികുറഞ്ഞ അവർ തുറക്കുന്ന ധാരണ ധാരണ വിശാലമായ battens അനുവദിക്കും.

സെഗ്മെന്റുകളുടെ എണ്ണം
: ഇത് battens എണ്ണം തുടർന്ന്.

4.3. കർവ് ബെംഡ്

4.3.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.37. കർവ് ബെംഡ് ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Curve Bend" ഫിൽട്ടറിന്

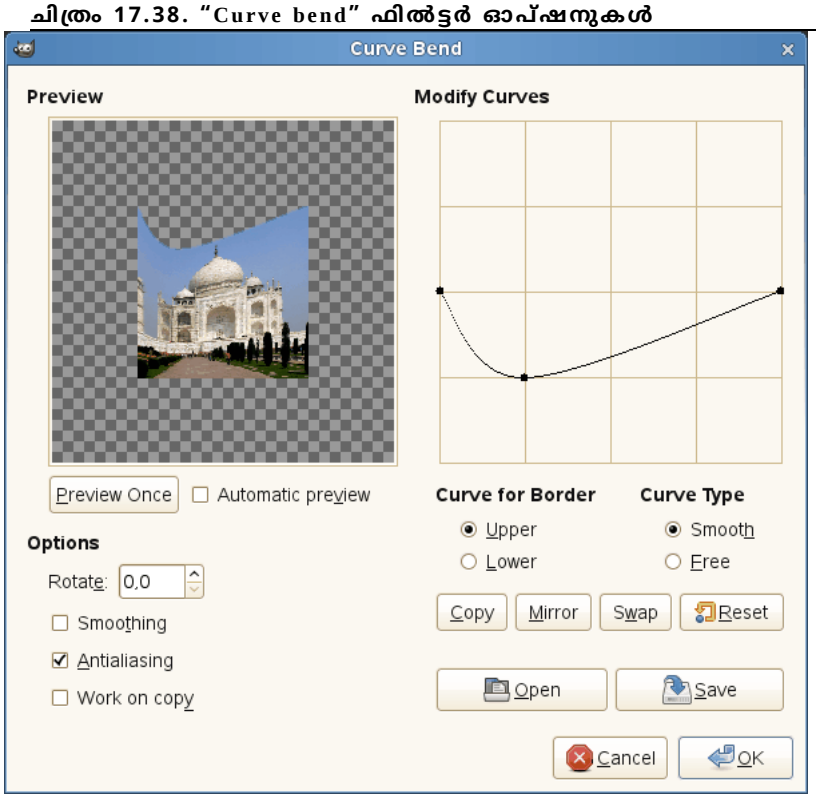
ഈ ഫിൽട്ടർ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു വളച്ചൊടിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കേണ്ട ഒരു കർവ് സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്നു. വളച്ചൊടിക്കൽ മറ്റ് ഒരു ചിത്രം അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു അതിർത്തിയിൽ നിന്ന് ക്രമേണ പ്രയോഗിക്കുന്നു.

4.3.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Distorts → Curve Bend മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

4.3.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.38. "Curve bend" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ

തിരനോട്ടം *OK* അമർത്തുക വരെ ചിത്രം വരുത്താതെ ചിത്രം അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു മാറ്റങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

പ്രിവ്യൂ ഒരിക്കൽ

ഈ ബട്ടൺ പ്രിവ്യൂ ഇത് വേണം ഓരോ തവണയും പുതുക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുന്നു.

ഓട്ടോമാറ്റിക് പ്രിവ്യൂ

ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് പ്രിവ്യൂ തൽസമയം മാറുന്നു. ഈ വളരെ കണക്കുകൂട്ടൽ ആവശ്യമാണെന്നും പ്രവൃത്തി ദീർഘായുസ്സും ചെയ്യാവൂ. "Rotation" ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ പ്രത്യേകിച്ച് പ്രകടമാണ്.

ഓപ്ഷനുകൾ

തിരിക്കുക

നിങ്ങൾക്ക് അവിടെ അരിപ്പ അപേക്ഷ കോൺ (0-360 counter- ഘടികാരദിശയിൽ) സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. 0 സ്വതവേ അത്: കർവ് അപ്പർ അതിർത്തിയിൽ നിന്ന് ഒപ്പം / അല്ലെങ്കിൽ താഴത്തെ നിന്ന് പ്രയോഗിക്കും. 90 സജ്ജമാക്കുക, അത് ഇടത് അതിർത്തി നിന്ന് ഒപ്പം / അല്ലെങ്കിൽ ശരിയായതാണ് നിന്ന് പ്രയോഗിക്കും.

മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ, ആന്റിഎലിയാസിംഗ്

.നിങ്ങള് പ്രക്രിയ ഹാർഡ് സ്യഷ്ടിക്കാനും അതിരുകൾ വരുകയായിരുന്നു ചെയ്യാം. ഈ രണ്ട് ഓപ്ഷനുകൾ ഈ വശം മെച്ചപ്പെടുത്താൻ.

പകർപ്പിൽ ഔദ്യോഗിക

ഈ ഓപ്ഷൻ നിങ്ങൾ OK ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ വരെ യഥാർത്ഥ ചിത്രം വരുത്താതെ സാധാരണ വലുപ്പത്തിൽ ഇമേജ് മാറ്റങ്ങൾ കാണാൻ അനുവദിക്കുന്നത് സജീവ പാളി വളർന്നു "Curve_bend_dummy_layer_b" എന്ന ഒരു പുതിയ പാളി സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

കർവ്സ് പരിഷ്ക്കരിക്കുക

ഈ ഗ്രിഡ്, നിങ്ങൾ സ്വതവേ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന ചിത്രം മുകൾ അതിർത്തി രണ്ടറ്റവും ഒരു നോഡ് ഒരു വ്യതിയാനമാണ് തിരശ്ചീന രേഖ, ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഈ കർവ് ക്ലിക്ക്, ഒരു പുതിയ നോഡ് നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്നത് കർവ് പരിഷ്ക്കരിക്കാൻ വലിച്ചിടുക കഴിയുന്ന ലഭ്യമാകുന്നു. നിങ്ങൾ കർവ് നിരവധി നോഡുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും.

നിങ്ങൾക്ക് ഗ്രിഡ് മാത്രം രണ്ട് കർവുകൾ, അങ്ങനെ പേരുള്ള "upper" അതിർത്തി ഒന്നു അങ്ങനെ പേരുള്ള "lower" അതിർ ഉണ്ടായിരിക്കുന്നതല്ല കഴിയും. നിങ്ങൾ Upper അല്ലെങ്കിൽ Lower റേഡിയോ ബട്ടൺ പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് അവരിൽ ഒരാൾ പ്രവർത്തനസജ്ജമാകും.

നിങ്ങൾ Free *Curve Type* ഉപാധി ഉപയോഗിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ ആകർഷിക്കും കർവ് സജീവ കർവ് മാറ്റിസ്ഥാപിക്കും.

ബോർഡർ വേണ്ടി കർവ്

അവിടെ നിങ്ങൾ സജീവ വക്രം റൊട്ടേഷൻ പ്രകാരം, Upper അല്ലെങ്കിൽ Lower അതിർത്തിയിൽ പ്രയോഗിച്ചു വേണം എന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയും.

> **ശ്രദ്ധിക്കുക**
> കർവ് അതിർത്തി റൊട്ടേഷൻ ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു ഓർക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന്, Rotate കൂടെ = 90 മുകളിലെ കർവ് ° ലെഫ്റ്റ് അതിർത്തിയിൽ പ്രയോഗിക്കും.

കർവ് ഇനം

നിങ്ങൾ ഒരു നോഡ് വലിച്ചിടുക വരുമ്പോൾ Smooth ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾക്ക് യാന്ത്രികമായി നന്നായി വൃത്താകാരമോ വക്രം നേടുക. Free ഓപ്ഷൻ നിങ്ങൾ സ്വതന്ത്രമായി ഒരു കർവ് വരയ്ക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. അത് സജീവ വക്രം മാറ്റിസ്ഥാപിക്കും.

ബട്ടണുകൾ

പകര്പ്പ്

മറ്റ് അതിർത്തിയിൽ സജീവ കർവ് പകർത്തുക.

കണ്ണാടി

മറ്റ് അതിർത്തിയിൽ സജീവ കർവ് മിറർ ചെയ്യുക.

സ്വാപ്പ്

Upper ആൻഡ് Lower കടപ്പുറം സ്വാപ്പ്.

റീസെറ്റ്

സജീവ വക്രം പുനഃക്രമീകരിക്കുക.

തുറക്കുക

ഒരു ഫയലിൽ നിന്നും കർവ് ലോഡ്.

രക്ഷിക്കും

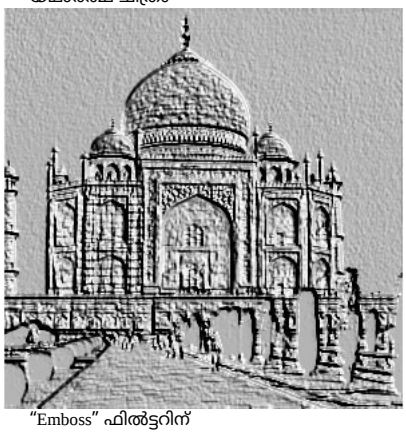
ഒരു ഫയൽ കർവ് സംരക്ഷിക്കുക.

4.4. എംബോസ്സ്

4.4.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.39. എംബോസ്സ് ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Emboss" ഫിൽട്ടറിന്

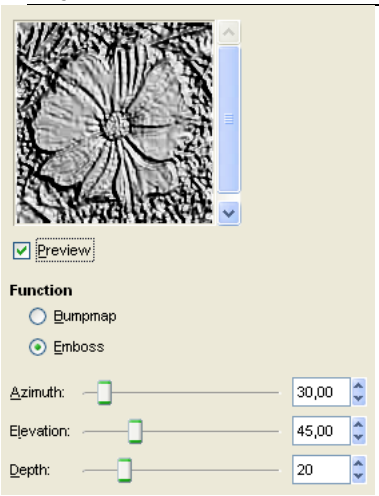
ഈ ഫിൽട്ടർ സ്റ്റാമ്പും ബമ്പുകളും hollows അതിനെ ദുരിതാശ്വാസ നൽകുന്ന സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ദണ്ഡം. ബ്രൈറ്റ് പ്രദേശങ്ങൾ ഉയിർത്തെഴുന്നേൽപിക്കപ്പെടുന്ന ഇരുണ്ട മഹത്തുക്കൾ കൊത്തിവച്ചിരിക്കുന്നത്. നിങ്ങൾക്ക് ലൈറ്റിംഗ് വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കും.
നിങ്ങൾ മാത്രം ആർജിബി ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിക്കാം. നിങ്ങളുടെ ചിത്രം ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ഉണ്ടെങ്കിൽ, അത് മെനുവിൽ ഗ്രേ ഔട്ട് ചെയ്യും.

4.4.2. ഫിൽട്ടർ ആരംഭിക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Distorts → Emboss മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

4.4.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.40. "Emboss" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: നിങ്ങൾ OK ക്ലിക്ക് വരെ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ ക്രമീകരണം ചിത്രവും ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യൂ ദൃശ്യമാകും. നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടർ വളരെ സാവധാനത്തിലാണ് എങ്കിൽ Preview ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും സൂക്ഷിക്കരുത്.

ഫംഗ്ഷൻ

Bumpmap
: റിലീഫ് മിനുസമാർന്ന വർണ്ണങ്ങളും ഭദ്രമായിരിക്കും.

എംബോസ്സ്
: അതു മെറ്റൽ പോലെ ഗ്രേസ്കെയിൽ ദുരിതാശ്വാസ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് കൂടുതൽ അടയാളപ്പെടുത്തി തിരിക്കുക.

Azimuth

ഈ കോമ്പസ് (- 360 0) പോയിന്റ് പ്രകാരം പ്രകാശമാനമാക്കുന്നതിനൊപ്പം പോകുന്നു. നിങ്ങൾ ഊഹിക്കുന്നു ദക്ഷിണാഫ്രിക്ക നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ മുകളിൽ, എന്നിട്ട് ഈസ്റ്റ് (0 °) ഇടതുവശത്താണ്. ഉയരുന്ന മൂല്യം എതിർഘടികാരദിശയിൽ പോകുന്നു.

ഉയരത്തിലുമുള്ള

ആ ശക്തമായിരുന്ന വരെ കയറി തത്വത്തിൽ, ചക്രവാളത്തിൽ നിന്ന് ഉയരം (0 °) ന്റെ (90 °), എന്നാൽ ഇവിടെ സമ്മുഖ മണ്ഡലത്തിലായിരുന്നു (180 °) വരെ.

ആഴം

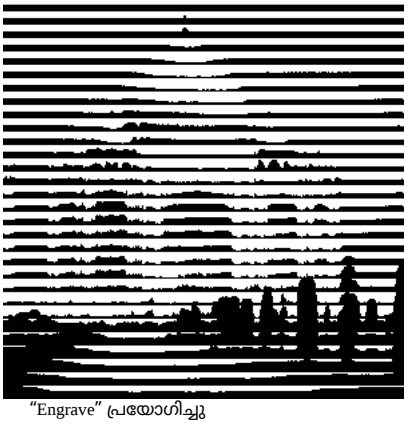
പ്രകാശ സ്രോതസ്സ് അകലം തോന്നുന്നു. പ്രകാശ എപ്പോൾ മൂല്യം കൂടുകയും കുറഞ്ഞുതുടങ്ങും.

4.5. കൊത്തുക

4.5.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.41. "Engrave" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Engrave" പ്രയോഗിച്ചു

ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു കൊത്തുളികൊണ്ടു പ്രഭാവം ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്: ചിത്രം കറുപ്പും വെളുപ്പും തിരിഞ്ഞു ഉള്ളിലുള്ള പിക്സൽ മൂല്യം അനുസരിച്ച് വ്യത്യസ്ത ഉയരം ചില തെരഞ്ഞെടുത്തവരികളുടെവിടവ് നിറയ്ക്കും ആണ്. തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന പ്രഭാവം നാണയങ്ങൾ പഴയ പുസ്തകം ദൃഷ്ടാന്തങ്ങൾ കാണപ്പെടുന്ന മുദ്രണങ്ങളിൽ ഓർമിപ്പിക്കുന്നു.

കുറിപ്പ്

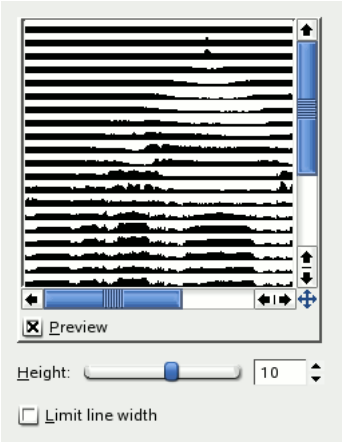
"Engrave" അരിപ്പ മാത്രം ഒരു ആല്ഫാ ചാനലുമായി പൊങ്ങിക്കിടക്കുന്ന തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളും ലേയറുകളിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. സജീവ പാളി ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഇല്ലെങ്കിൽ ആദ്യം add it ദയവായി.

4.5.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Distorts → Engrave കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

4.5.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.42. "Engrave" ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: നിങ്ങളുടെ ക്രമീകരണങ്ങളിൽ ഫലം നിങ്ങൾ OK ക്ലിക്ക് വരെ ചിത്രം ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യൂ ദൃശ്യമാകും.

പൊക്കം
: ഈ ഓപ്ഷൻ കൊത്തുപണി ലൈനുകൾ ഉയരം വ്യക്തമാക്കുന്നു. മൂല്യം 2 മുതൽ 16 വരെ പോകുന്നു.

പരിധി ലൈൻ വീതി
: ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കുകയാണെങ്കിൽ നേർത്ത വരികൾ ചിതറി നിറം ഇടങ്ങളിൽ പ്രചോദിപ്പിക്കുന്നില്ലേ. ഈ ഓപ്ഷൻ ഫലം ദൃഷ്ടാന്തമായി ചിത്രം കാണുക.

ചിത്രം 17.43. പരിധി ലൈൻ വീതി ഓപ്ഷൻ ഉദാഹരണം ഫലം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

പ്രാപ്തമാക്കിയ പരിധി ലൈൻ വീതി ഓപ്ഷൻ

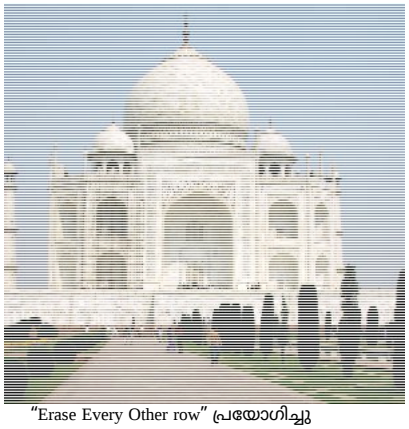
പരിധി ലൈൻ വീതി ഓപ്ഷൻ പ്രവർത്തനരഹിതമാക്കി

4.6. മറ്റെല്ലാ വരി മായ്ക്കുക

4.6.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.44. "Erase Every Other row" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Erase Every Other row" പ്രയോഗിച്ചു

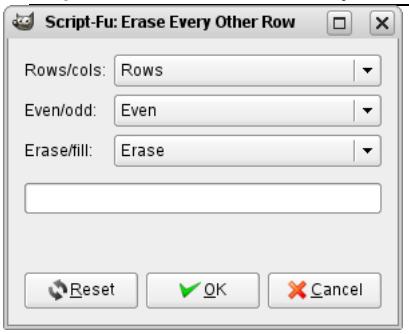
ഈ ഫിൽട്ടർ മാത്രമല്ല സജീവ പാളി പരസ്പരം വരി അല്ലെങ്കിൽ നിര മായ്ക്കാൻ കഴിയും മാത്രമല്ല പശ്ചാത്തല നിറം അവരെ മാറ്റാൻ കഴിയും.

4.6.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Distorts → Erase Every Other Row കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

4.6.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.45. "Erase Every Other row" ഓപ്ഷനുകൾ



ഈ ഓപ്ഷനുകൾ സ്വയം വിശദീകരിക്കുന്ന ആകുന്നു. ഒരേയൊരു പ്രസ്താവന: സജീവ പാളി ആൽഫാ ചാനൽ ഉണ്ട് എങ്കിൽ വരികളും നിരകളും സുതാര്യമായ ആയിരിക്കും മായ്ച്ചു. അതു ആൽഫാ ചാനൽ (പിന്നീട് അതിന്റെ പേര് ലെയർ ഡയലോഗിൽ ബോൾഡ് അക്ഷരങ്ങൾ ആണ്) ഇല്ലെങ്കിൽ, ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് പശ്ചാത്തലം നിറം ഉപയോഗിക്കുന്നതായിരിക്കും.

4.7. IWarp

4.7.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.46. IWarp ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"IWarp" ഫിൽട്ടറിന്

ഈ ഫിൽട്ടർ, ചിത്രത്തിന്റെ ഇന്ററാക്ടീവ് ചില ഭാഗങ്ങൾ മടക്കുകൾ അതിന്റെ ആനിമേറ്റ് ഓപ്ഷൻ നന്ദി, / യഥാർത്ഥ ചിത്രവും വിരൂപ തമ്മിലുള്ള ആനിമേഷൻ പുറത്തു മങ്ങുകയും ഒരു പുഴയാണ് ഘടകങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ അനുവദിക്കുകയാണെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഒരു വെബ് പ്ലേ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയുന്ന പേജ്. ഒരു മടക്കുകൾ തരം തിരഞ്ഞെടുക്കുക, അത് ഉപയോഗിക്കുന്ന ആദ്യ തുടർന്ന് തിരനോട്ടം ക്ലിക്ക് മൌസ് പോയിന്റർ വലിച്ചിടുക.

4.7.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

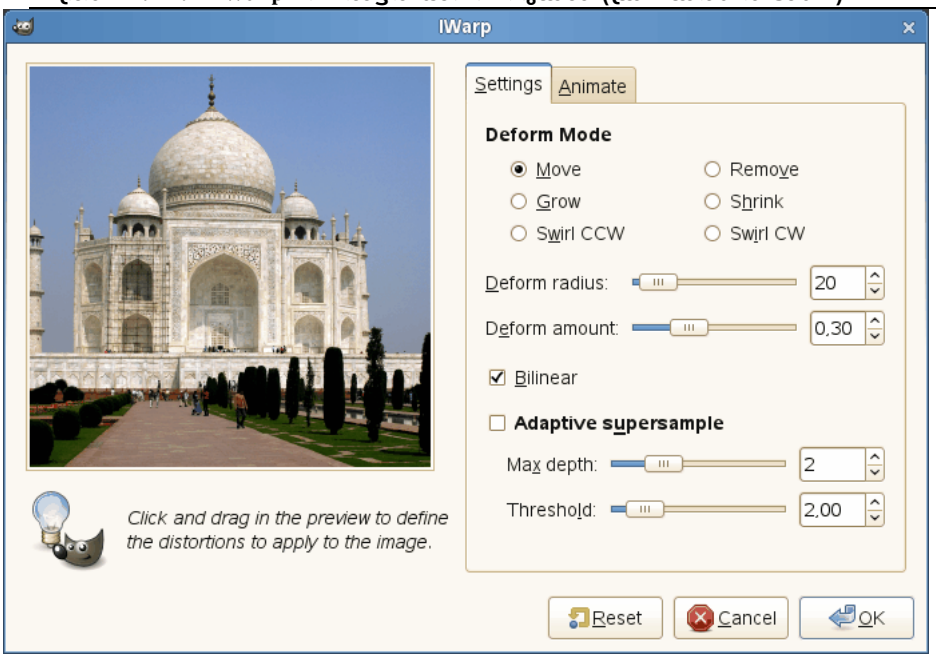
നിങ്ങൾ Filters → Distort → Iwarp മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

4.7.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ഈ ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ അവർ രണ്ടു ടാബുകൾ വരും അങ്ങനെ കുറേ. ആദ്യത്തെ ടാബ് ജനറൽ ഓപ്ഷനുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. രണ്ടാം ടാബ് ആനിമേഷൻ ഓപ്ഷനുകൾ പേരിലുണ്ട്.

4.7.3.1. ക്രമീകരണങ്ങൾ

ചിത്രം 17.47. "IWarp" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (ക്രമീകരണം ടാബ്)



ക്രമീകരണങ്ങൾ ടാബ് നിങ്ങൾക്കും പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് പ്രിവ്യൂ ബാധിക്കും പാരാമീറ്ററുകളും സജ്ജീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. അതിനാൽ, പ്രിവ്യൂ വിവിധ ഭാഗങ്ങളിൽ വ്യത്യസ്ത മടക്കുകൾ മോഡുകൾ അപേക്ഷിക്കാം.

പ്രിവ്യൂ
: ഇവിടെ പ്രിവ്യൂ നിങ്ങളുടെ ഔദ്യോഗിക ഇടം: നിങ്ങൾക്ക് തിരനോട്ടം ഡ്രാഗ് മൗസ് സൂചികയെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ചിത്രം ഗണവും ഭാഗമാണ് നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ക്രമീകരണങ്ങൾ അനുസരിച്ച് രൂപഭേദം ചെയ്യും. നിങ്ങളുടെ ജോലി സുഖ ഇല്ല എങ്കിൽ, *Reset* ബട്ടൺ അമർത്തുക.

മോഡ് മടക്കുകൾ

നീങ്ങുക
: നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ *stretch* ഭാഗങ്ങൾ അനുവദിക്കുന്നു.

നീക്കംചെയ്യുക
: ഇത് ഭാഗികമായോ പൂർണ്ണമായോ, മൌസ് ഡ്രാഗ് എവിടെ വളച്ചൊടിക്കൽ നീക്കം. ഈ മുഴുവൻ ചിത്രം പ്രവർത്തിക്കുന്ന റീസെറ്റ് ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ ഒഴിവാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഒരു ആനിമേഷൻ ജോലിചെയ്യുമ്പോൾ ശ്രദ്ധിക്കുക: ഈ ഓപ്ഷൻ ഒരേയൊരു ഫ്രെയിം ബാധിക്കും.

വളരുക
: ഈ ഓപ്ഷൻ കൂർത്തതും പാറ്റേൺ വിലക്കയറ്റം.

ചുരുങ്ങുക
: സ്വയം വിശദീകരണ.

ചിരിപ്പിക്കുന്നു CCW
: ഒരു ചുഴിയിൽ എതിർഘടികാരദിശ സൃഷ്ടിക്കുക.

ചിരിപ്പിക്കുന്നു CW
: ഒരു ചുഴിയിൽ ഘടികാരദിശയിൽ സൃഷ്ടിക്കുക.

ആരം മടക്കുകൾ

മൗസ് വഴി ചൂണ്ടിക്കാട്ടി പിക്സൽ ചുറ്റും അരിപ്പ നടപടി സർക്കിൾ, ആരം നിർവചിക്കുന്നു പിക്സൽ (5-100) ൽ.

തുക മടക്കുകൾ
: നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് എങ്ങനെ ആകൃതി നിന്നു അനവധി വെച്ചു ചെയ്യും സെറ്റുകൾ (0.0-1.0).

ബൈലീനിയര്
: ഈ ഓപ്ഷൻ IWarp പ്രഭാവം smooths.

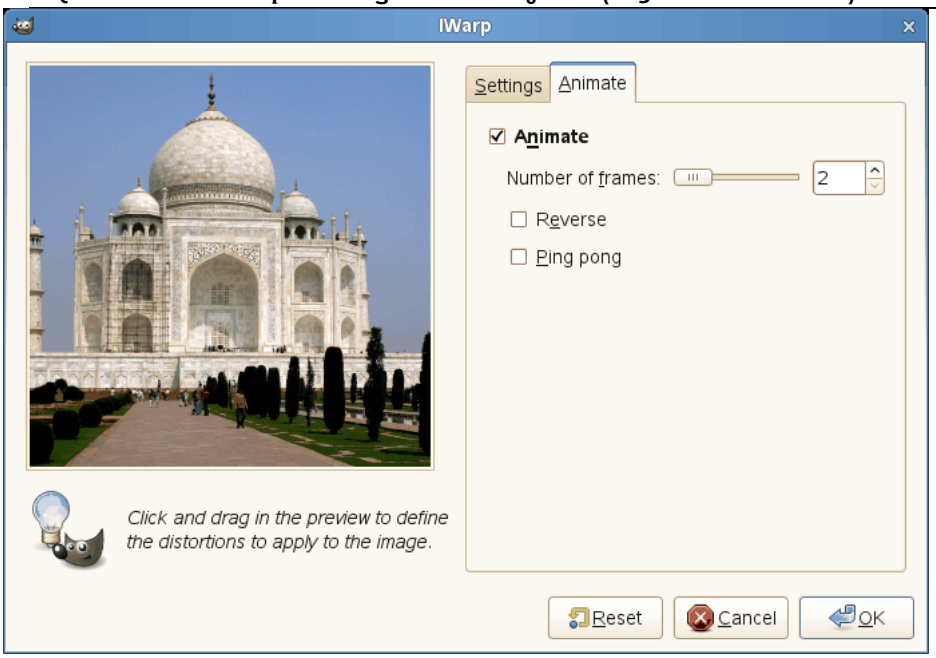
അഡാപ്റ്റീവ് supersample
: ഈ ഓപ്ഷൻ വർദ്ധിച്ചു കണക്കുകൂട്ടലിന്റെ ചെലവിൽ ഒരു നല്ല ചിത്ര റെൻഡർ.

പരമാവധി ആഴം
: ഈ മൂല്യം ഓരോ പിക്സൽ വിൽ നടത്തുന്ന പരമാവധി ഒരുപറ്റം CONCURRENT എന്ന പരിമിതപ്പെടുത്തുന്നു.

ഉമ്മറം
: ഒരു പിക്സൽ അടുത്ത തമ്മിലുള്ള മൂല്യം വ്യത്യാസം ഈ ഉമ്മരപ്പടി കവിയുമ്പോൾ ഒരു പുതിയ ഒരുപറ്റം ആവർത്തന പിക്സൽ ന് നടപ്പാകും.

4.7.3.2. അനിമേറ്റഡ്

ചിത്രം 17.48. "IWarp" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (ആനിമേഷൻ ടാബ്)



ഈ ടാബ് യഥാർത്ഥ ചിത്രം ഈ ചിത്രത്തിന്റെ അവസാന ശ്രമമല്ലിത് ഇടയ്ക്ക് ഇന്റർമീഡിയറ്റ് ഇമേജുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്നു. ഈ ആനിമേഷൻ Playback ലേക്ക് plug- സ്തോത്രം കളിക്കാൻ കഴിയും.

ഫ്രെയിമുകൾ എണ്ണം
: അത് നിങ്ങളുടെ ആനിമേഷൻ (2-100) ചിത്രങ്ങളുടെ നമ്പർ ഇതാ. ഈ ഫ്രെയിമുകൾ നിങ്ങളുടെ ചിത്രം അറ്റാച്ച് പാളികൾ സൂക്ഷിച്ചിരിക്കുന്നു. അതു സംരക്ഷിക്കുമ്പോൾ എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റ് ഉപയോഗിക്കുക.

റിവേഴ്സ്
: ഈ ഓപ്ഷൻ പുറകോട്ട്തെരയുക ആനിമേഷൻ അവതരിപ്പിക്കുന്നത്.

പിങ് പോങ്ങ്
: ആനിമേഷൻ ഒരു വഴിയായി അവസാനിക്കുമ്പോൾ, അതു വിമുഖരായി പോകുന്നു.

4.8. ലെൻസ് വക്രീകരിക്കൽ

4.8.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.49. "Lens Distortion" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Lens Distortion" പ്രയോഗിച്ചു

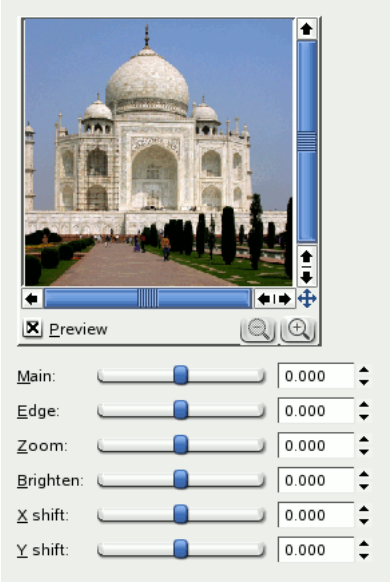
ഈ ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾക്ക് പകർത്താനായി മാത്രമല്ല ക്യാമറ ലെൻസുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന കണ്ണട വഴി ഫോട്ടോ ചിത്രങ്ങൾ അവതരിപ്പിച്ചെങ്കിലും സാധാരണ കാരണക്കാരനാവണം പ്രഭാവം ശരിയാക്കി അനുവദിക്കുന്നു.

4.8.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Distorts → Lens Distortion കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

4.8.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.50. "Lens Distortion" ഓപ്ഷനുകൾ

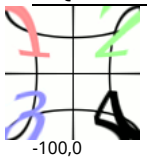


എല്ലാ ഓപ്ഷനുകളും അനുവദനീയമായ പരിധി -100,0 നിന്ന് 100,0 ആണ്.

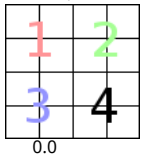
പ്രിവ്യൂ
: നിങ്ങളുടെ ക്രമീകരണങ്ങളിൽ ഫലം നിങ്ങൾ OK ക്ലിക്ക് വരെ ചിത്രം ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യൂ ദൃശ്യമാകും.

മെയിൻ
: പരിചയപ്പെടുത്താൻ ഗോളാകൃതി തിരുത്തൽ തുക. നെഗറ്റീവ് പശുക്കൾ അതു അകത്തേയ്ക്ക് സമയത്ത് പോസിറ്റീവ് മൂല്യങ്ങൾ ഇമേജ് പൈപ്പിന്ംറ ഉണ്ടാക്കേണം. മുഴുവൻ പ്രഭാവം ഉള്ളിലോ പുറത്ത് ഒരു പനോരമ ചിത്രം മിസൈലാണ് സമാനമാണ്.

ചിത്രം 17.51. മെയിൻ ഓപ്ഷൻ ഉദാഹരണം ഫലം



-100,0



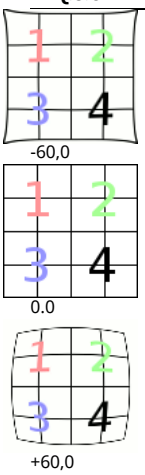
0.0

+100,0

അറ്റം

ചിത്രം നാനാഭാഗങ്ങളിലുമുണ്ടായിരിക്കും അധിക ഗോളാകൃതി തിരുത്തൽ തുക വ്യക്തമാക്കുന്നു.

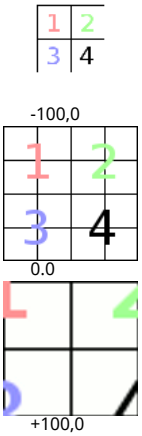
ചിത്രം 17.52. അഗ്രം ഓപ്ഷൻ ഉദാഹരണം ഫലം (മെയിൻ 50,0 സജ്ജമാക്കുക)



സൂം

സാങ്കല്പിക ലെൻസ് പരത്തിയ ചിത്രം വലുതാക്കല് അല്ലെങ്കിൽ ലഘൂകരണ തുക വ്യക്തമാക്കുന്നു.

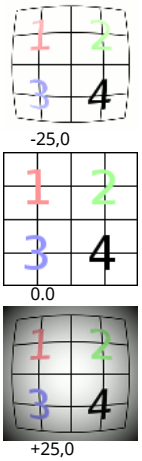
ചിത്രം 17.53. സൂം ഓപ്ഷൻ ഉദാഹരണം ഫലം



പ്രസന്നതയോടെ

"vignetting" പ്രഭാവം തുക: കാരണം മറ്റൊരു വെളിച്ചം ആഗിരണം ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് ലെൻസ് വക്രത ലേക്ക് തെളിച്ചം കുറയ്ക്കുക / വർധന. Main അല്ലെങ്കിൽ Edge ഓപ്ഷനുകൾ ഒരുപിടി ഫലങ്ങൾ ഈ ഓപ്ഷനായി നോൺ ആയിരിക്കണം പൂജ്യം വേണം.

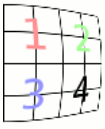
ചിത്രം 17.54. Brigthen ഓപ്ഷൻ ഉദാഹരണം ഫലം (മെയിൻ 75,0 സജ്ജമാക്കുക)

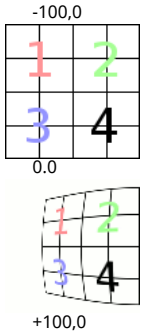


എക്സ് ഷിഫ്റ്റ്, വൈ ഷിഫ്റ്റ്

ഈ രണ്ട് ഓപ്ഷനുകൾ ലെൻസുകളുടെ തികച്ചും കേന്ദ്രമാക്കിയല്ല ജോഡി നിർമ്മിക്കുന്ന ചിത്രത്തിന്റെ ഷിഫ്റ്റ് വ്യക്തമാക്കുക. കാണാവുന്ന ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് ഈ ഓപ്ഷൻ മുകളിൽ Main അല്ലെങ്കിൽ Edge ഓപ്ഷനുകൾ നോൺ പൂജ്യം മാത്രം.

ചിത്രം 17.55. എക്സ് ഷിഫ്റ്റ് ഓപ്ഷൻ ഉദാഹരണം ഫലം (മെയിൻ 70,0 സജ്ജമാക്കുക)



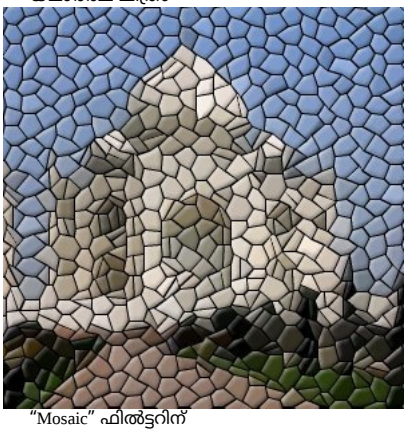


4.9. മൊസൈക്ക്

4.9.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.56. "Mosaic" ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Mosaic" ഫിൽട്ടറിന്

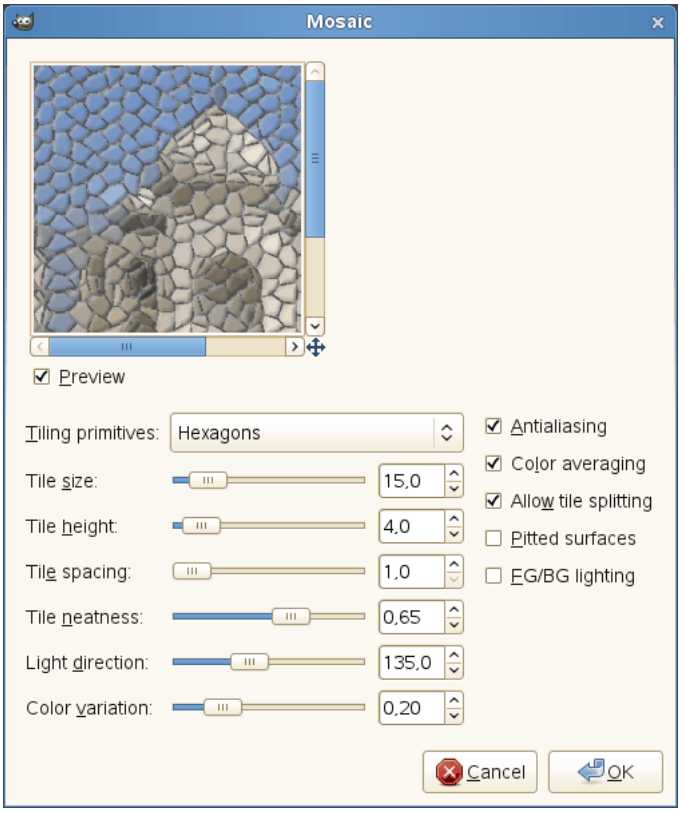
ഇത് ചെറുതായി അങ്ങനെ മൊസൈക്ക് ഒരു വശം നൽകുന്ന ചേരുന്നു ഉന്നയിച്ച ചെയ്ത് വേർതിരിച്ച നിരവധി ചത്വരങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ പോളിഗോണുകളുടെ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു കുറച്ചു.

4.9.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Distorts → Mosaic മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

4.9.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.57. "Mosaic" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: നിങ്ങൾ OK ക്ലിക്ക് വരെ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ ക്രമീകരണം ചിത്രവും ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യൂ ദൃശ്യമാകും. ഫിൽട്ടർ ഒരു നിര പ്രയോഗിച്ചു എങ്കിൽ പ്രിവ്യൂ മുഴുവൻ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ഭാഗം മാത്രമാണ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടർ വളരെ സാവധാനത്തിലാണ് എങ്കിൽ Preview ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും സൂക്ഷിക്കരുത്.

ടൈലിംഗ് പ്റിമിറ്റീവുകളുടെ
: ഈ ഓപ്ഷൻ സ്വയം വിവേകവും ആകുന്നു:

സ്ക്വയറുകൾ
: 4 അറ്റങ്ങൾ

Hexagons
: 6 അറ്റങ്ങൾ (hexa = 6)

Octagons & സ്ക്വയറുകൾ
: 8 അല്ലെങ്കിൽ 4 വേണമങ്കിലും (ഒക്ട = 8)

ത്രികോണങ്ങൾ
: 3 അറ്റങ്ങൾ (ത്രിരാഷ്ട്ര = 3)

ടൈൽ വലുപ്പം
: നിരക്കി ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് നിങ്ങൾ ടൈൽ ഉപരിതലത്തിൽ വലിപ്പം സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ടൈൽ ഉയരം
: ആ ഉന്തിയപാറ, ടൈലുകൾ റിലീഫ് തുടർന്ന്. മൂല്യം പിക്സലിൽ കത്തിക്കാം അതിർത്തിയിൽ വീതി ആണ്.

ടൈൽ സ്പെയ്സിംഗ്
: ആ ടൈലുകൾ തമ്മിലുള്ള ചേരാൻ വീതി തുടർന്ന്.

ടൈൽ neatness
: 1 ആയി സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ, ടൈലുകൾ ഏറ്റവും ഒരേ വലിപ്പം. 0 മൂല്യം കൂടി, വലുപ്പം ക്രമമില്ലാതെ നിർണയിക്കുന്നത് അതിന്റെ ഈ കണികകൾ രൂപീകരണത്തിലും നയിച്ചേക്കാം.

ലൈറ്റ് ദിശ
: സ്ഥിര വെളിച്ചം മാർഗം മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ (135 °) നിന്ന് വരുന്നു. നിങ്ങൾ (എതിർഘടികാരദിശ) 0 മുതൽ 360 ഈ ദിശയിൽ മാറ്റാനാകും.

വർണ്ണ വ്യതിയാനങ്ങളുടെ
: ഓരോ ടൈൽ ഒരേയൊരു നിറം ഉണ്ട്. അങ്ങനെ യഥാർത്ഥ ചിത്രം അപേക്ഷിച്ച്, നിറങ്ങൾ എണ്ണം കുറയുന്നു. ഇവിടെ നിങ്ങൾ നിറങ്ങൾ എണ്ണം അല്പം വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ കഴിയും.

ആന്റിഎലിയാസിംഗ്
: ഈ ഓപ്ഷൻ അതിരുകൾ ഉണ്ടാകും എന്നു വരുകയായിരുന്നു വശം കുറയ്ക്കുന്നു.

വർണ്ണ ശരാശരിയാക്കല്
: ഈ ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കാതെ ആണ്, ചിത്രം ഡ്രോയിംഗ് ടൈലുകൾ അകത്ത് തിരിച്ചറിയാനുമാകും. ചെക്കിൻ ചെയ്തപ്പോൾ, ടൈലുകൾ അകത്ത് നിറങ്ങൾ ഒരൊറ്റ നിറം കടന്നു ശരാശരി ചെയ്യുന്നു.

അനുവദിക്കുക ടൈൽ വേർപെടുത്തുന്ന
: ഈ ഓപ്ഷൻ പല നിറങ്ങൾ മേഖലകളിൽ ടൈലുകൾ പിളർക്കുന്നവനാകുന്നു, അങ്ങനെ ഈ പ്രദേശങ്ങളിൽ ഒരു മെച്ചപ്പെട്ട കളർ നിലവാരം കൂടുതൽ വിശദാംശങ്ങൾ അനുവദിക്കുന്നു.

കുഴികളും ഇരുഭാഗത്തും
: ഈ ഓപ്ഷൻ ടൈൽ ഉപരിതലത്തിൽ കുഴികളും തോന്നുന്നു.

FG / ബൾഗേറിയ ലൈറ്റിംഗ്
: ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, ടൈലുകൾ ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് ഫോർഗ്രൗണ്ടിലെ നിറം വഴി കത്തിക്കാം ചെയ്യുന്നു, നിഴൽ പശ്ചാത്തല നിറം വഴി നിറത്തിലുള്ള ആണ്. പശ്ചാത്തല നിറം ചേരുന്നു.

4.10. Newsprint

4.10.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.58. Newsprint ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Newsprint" ഫിൽട്ടറിന്

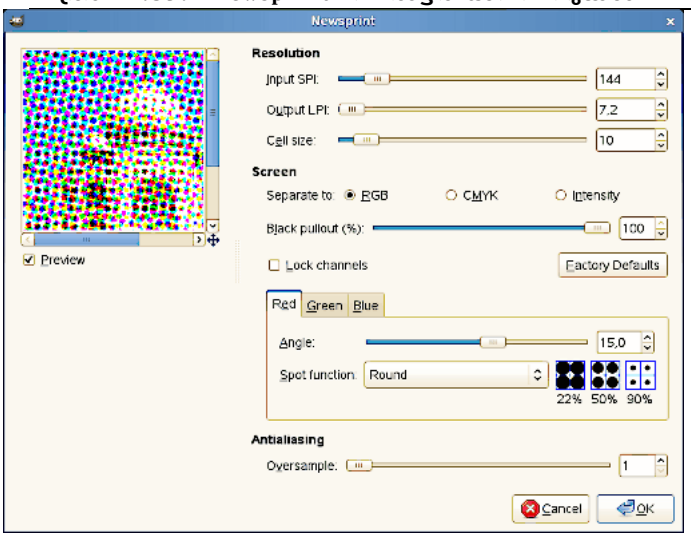
ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു കൂട്ടമായി-ഡോട്ട് dither ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് halftones. Halftoning കുറച്ച് മാനങ്ങൾ ഒരു ഉപകരണത്തിൽ (ഇ ഞാൻ തുടർച്ചയായ ടോൺ ഇമേജ്..) ചാര അല്ലെങ്കിൽ നിറം വിവിധ തലത്തിലുള്ള ഒരു ഇമേജ് തർജ്ജമ പ്രക്രിയയാണ്; ഒരു പ്രിന്റർ അല്ലെങ്കിൽ typesetter പോലുള്ള പലപ്പോഴും മൈത്രി ലെവൽ ഡിവൈസ്. അടിസ്ഥാന സ്കൂൾ വലിയവൻ പ്രത്യക്ഷത്തിൽ ടോൺ ആഴത്തിൽ (ഈ സ്പേഷ്യൽ വി.എസിന്റെ അറിയപ്പെടുന്നത്) റെസല്യൂഷനിലുള്ള ഓഫ് വ്യാപാരം ആണ്. ഈ പല സമീപനങ്ങൾ, ടോൺ വിവരങ്ങൾ കുറഞ്ഞ ഓർഡർ ബിറ്റുകൾ ഉപേക്ഷിക്കണമെന്ന് ആണ് ലളിതമായ ഇതിൽ ഉണ്ട്; ഈ പോസ്റ്റ്റൈസ് അരിപ്പ ചെയ്യുന്നതു എന്താണ്. നിർഭാഗ്യവശാൽ, ഫലങ്ങള് വളരെ നല്ല തോന്നുന്നില്ല. എന്നാൽ, സ്പേഷ്യൽ ചിത്രം നഷ്ടമാകുന്നു.
ഈ ഫിൽട്ടർ വളരാൻ അല്ലെങ്കിൽ സെൽ പ്രതിനിധാനം ആവശ്യമായ തീവ്രത തക്കവണ്ണം അകലുകയും ചെയ്ത വരകൾക്ക് കോശങ്ങൾ പരിവർത്തനം ചിത്രത്തിന്റെ ചിത്രം കുറയ്ക്കുന്ന dither ഉത്തരവിട്ടു ക്ലസ്റ്റര്ഡായ-ഡോട്ട് ഉപയോഗിക്കുന്നു.
യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ഗ്രിഡ് സൂപ്പർ-ഇമ്പോസുചെയ്ത സങ്കൽപ്പിക്കുക. ചിത്രം ഗ്രിഡ് വഴി കോശങ്ങൾ തിരിച്ചിട്ടുണ്ട് - ഓരോ സെൽ ആത്യന്തികമായി ആ കോശം യഥാർത്ഥ ചിത്രം അന്ധകാരത്തിന്റെ ഏകദേശം ഒന്നിലധികം ഔട്ട്പുട്ട് പിക്സൽ നിർമിച്ച ഒറ്റ സ്പോട്ട് നടത്തും.
വ്യക്തമാണല്ലോ ഒരു ചിത്രം കനത്ത നഷ്ടം വലിയ സെൽ വലിപ്പം ഫലങ്ങൾ! കളങ്ങളിൽ പാടുകൾ സാധാരണ സർക്കിളുകളിൽ പോലെ ആരംഭിക്കുക, ആകൃതിയിലുള്ള വജ്രം വളരാൻ. ആകൃതിയിൽ ഈ മാറ്റം ഒരു Spot function നിയന്ത്രിക്കുന്നത്. വിവിധ പുള്ളി ഫംഗ്ഷനുകളും ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ, സെൽ പൂർണ്ണമായി വെളുത്ത പൂർണ്ണമായും കറുത്ത പോകുന്ന പോലെ പാടുകൾ ആകൃതിയിൽ പരിണാമ നിയന്ത്രിത ചെയ്യാം.

4.10.2. ഫിൽട്ടർ ആരംഭിക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Distorts → Newsprint മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

4.10.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.59. "Newsprint" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ

നിങ്ങൾ OK ക്ലിക്ക് വരെ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ ക്രമീകരണം ചിത്രവും ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യൂ ദൃശ്യമാകും. ഫിൽട്ടർ ഒരു നിര പ്രയോഗിച്ചു എങ്കിൽ പ്രിവ്യൂ മുഴുവൻ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ഭാഗം മാത്രമാണ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടർ വളരെ സാവധാനത്തിലാണ് എങ്കിൽ Preview ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും സൂക്ഷിക്കരുത്.

മിഴിവ്

ഈ ഗ്രൂപ്പ് ഇൻപുട്ട്, ഔട്ട്പുട്ട് റെസലൂഷൻ സജ്ജീകരിക്കുന്നത്, അല്ലെങ്കിൽ നേരിട്ട് ഒന്നുകിൽ, സെൽ വലുപ്പം നിയന്ത്രിക്കുന്നത്.

ഇൻപുട്ട് അപരമൂർത്തി
: യഥാർത്ഥ ഇൻപുട്ട് ചിത്രത്തിന്റെ പ്രമേയം, സാമ്പിളുകൾ പെർ ഇഞ്ച് (അപരമൂർത്തിത്വം) ൽ. ഈ ഇൻപുട്ട് ചിത്രം ന്റെ ചിത്രം സ്വയം initialised ആണ്.

ഔട്ട്പുട്ട് LPI
: ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഔട്ട്പുട്ട് ചിത്രം, രേഖകൾ പെർ ഇഞ്ച് (BEG) ൽ.

സെൽ വലുപ്പം
: സെൽ വലിപ്പം ഫലമായി പിക്സലിൽ. പലപ്പോഴും നേരിട്ട് ഇത് സജ്ജമാക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നത്.

സ്ക്രീൻ

ആർജിബി, CMYK, തീവ്രത പ്രത്യേക
: നിങ്ങളിൽ ഓപ്പറേറ്റ് ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഏത് colorspace തിരഞ്ഞെടുക്കുക. *RGB* മോഡിൽ, യാതൊരു colorspace പരിവർത്തനം നടപ്പാകും. *CMYK* ൽ ഇമേജ് ആദ്യം ആന്തരികമായി CMYK പരിവർത്തനം, പിന്നെ ഓരോ നിറം ചാനൽ വെവ്വേറെ, ഒടുവിൽ ആർജിബി ചിത്രം തിരികെ recombined മുമ്പായി halftoned ആണ്. *Intensity* മോഡിൽ, ഇമേജ് ആന്തരികമായി ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി പരിവർത്തനം, പിന്നെ, halftoned ഇൻപുട്ട് ചിത്രത്തിനായി ആൽഫാ ചാനൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു ഫലം. ഈ പ്രത്യേക ഇഫക്റ്റുകൾ നല്ലതാണ്, എന്നാൽ മികച്ച ഫലങ്ങൾ നേടാൻ അല്പം പരീക്ഷണങ്ങളും ആവശ്യമാണ്. സൂചന: തുടക്കത്തിൽ പോകാൻ ഏത് അറിയില്ലെങ്കിൽ CMYK ശ്രമിക്കുക.

ബ്ലാക്ക് pullout (%)
: RGB- > CMYK പരിവർത്തനം നടത്തുമ്പോൾ എത്ര കെ (കറുത്ത) ഉപയോഗിക്കണം?

ലോക്ക് ചാനലുകൾ
: ചാനൽ പരിഷ്ക്കരണങ്ങൾ എല്ലാ ചാനലുകളും പ്രയോഗിക്കാൻ.

ഫാക്ടറി സ്ഥിരമായവയിലേക്ക്
: ഭംഗിയായി ഫലങ്ങൾ നൽകുന്ന ഏത് സ്ഥിര ക്രമീകരണങ്ങൾ പുനഃസ്ഥാപിക്കുക.

കോൺ
: ഈ ചാനലിനായി സെൽ ഗ്രിഡ് കോൺ.

സ്പോട്ട് ഫംഗ്ഷൻ
: (നീല സെൽ-ബോക്സുകളിൽ പ്രിവ്യൂ കാണുക) ഈ ചാനലിൽ ഉപയോഗിക്കേണ്ട സ്പോട്ട് പ്രവർത്തനം.

ആന്റിഎലിയാസിംഗ്
: ശരിയായ halftoning ആന്റിഎലിയാസിംഗ് ആവശ്യമില്ല: ലക്ഷ്യം എല്ലാ ശേഷം നിറം ഡെപ്ത് കുറയ്ക്കാൻ ആണ്! എന്നിരുന്നാലും, ഈ പ്ലഗിൻ പ്രത്യേക ഇഫക്റ്റുകൾ പ്രധാനമായും കാരണം, ഫലങ്ങൾ ഒരു കറുത്ത / വെളുത്ത പ്രിന്റർ പകരം സ്ക്രീനിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കും. അതുകൊണ്ട് പലപ്പോഴും പേപ്പറിൽ പൂശവേ മഷി പകർത്താനായി അല്പം വിരുദ്ധ-അലിയാസിങ് പ്രയോഗിക്കാൻ ഉപയോഗപ്രദമായിരിക്കും. നിങ്ങൾ തത്ഫലമായി ചിത്രം പ്രിന്റ് ചെയ്യാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ പിന്നെ (അതായത്, ഓഫ്) 1 ലേക്ക് antialising വെച്ചു.

Oversample
: ഓരോ ഔട്ട്പുട്ട് പിക്സൽ ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ രുചിച്ച് ലേക്കുള്ള subpixels എണ്ണം. ഈ സവിശേഷത അപ്രാപ്തമാക്കാൻ 1 സജ്ജമാക്കുക. താക്കീത്: വലിയ നമ്പറുകൾ ഇവിടെ വളരെ നീണ്ട ഫിൽട്ടർ runtimes നയിക്കും!

4.10.4. ഉദാഹരണം

ചിത്രം 17.60. Newsprint ഉദാഹരണത്തിന്

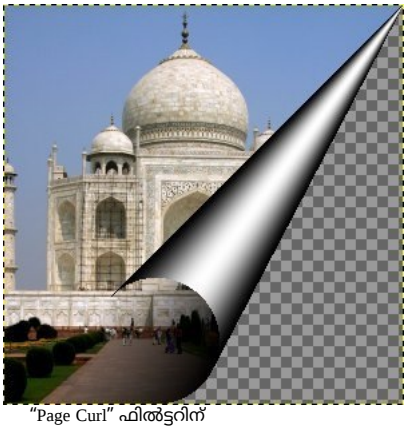
പ്ലഗ്-ഇൻ രചയിതാവ് നിന്ന് ഉദാഹരണം

4.11. പേജ് കേൾ

4.11.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.61. പേജ് കേൾ ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Page Curl" ഫിൽട്ടറിന്

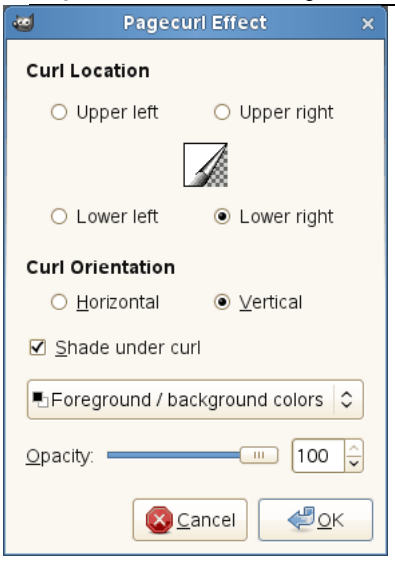
ഈ ഫിൽട്ടർ മായ്ച്ചു പ്രദേശത്ത് ആസ്പദമായ പാളി കാണിക്കുന്ന തൂർയ്യനാദത്തോടുംകൂടെ ഒരു തരം കയറി നിലവിലെ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ഒരു കോണിൽ അദ്യായം. ഒരു പുതിയ "Curl Layer" ഒരു പുതിയ ആൽഫ ചാനൽ സൃഷ്ടിക്കപ്പെടുന്നു. ഈ മായ്ച്ചു പ്രദേശത്ത് പൊരുത്തപ്പെടുന്ന പ്രാരംഭ പാളി ഭാഗമായി പുറമേ സുതാര്യമാണ്.

4.11.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Distorts → Page Curl കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

4.11.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.62. ഓപ്ഷനുകൾ



കേൾ സ്ഥലം
: നിങ്ങൾ നിന്നെ ഉയർത്തുകയും ആഗ്രഹിക്കുന്ന കോണിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് അവിടെ നാലു റേഡിയോ ബട്ടണുകൾ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. പ്രിവ്യൂ ഉള്ളതിനാൽ മറ്റ് ഓപ്ഷനുകൾ ലേക്ക് പ്രതികരിക്കാൻ ഇല്ല.

കേൾ വിന്യാസം
: *Horizontal* ആൻഡ് *Vertical* നിന്നെ ഉയർത്തുകയും ആഗ്രഹിക്കുന്ന അതിർത്തിയിൽ കാണുക.

ചുരുളൻ കീഴിൽ തണൽ
: ഈ കുഴല് അകത്ത് നിഴലാണ്.

മുൻവശം / പശ്ചാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ, നിലവിൽ ഗ്രേഡിയന്റ്, നിലവിൽ ഗ്രേഡിയന്റ് (വിപരീത)
: ഈ ഓപ്ഷൻ തൂർയ്യനാദത്തോടുംകൂടെ പുറത്തെ മുഖം പരാമർശിക്കുന്നു.

അതാര്യത
: പാളി ഭാഗം കുഴല് ആസ്പദമായ ദൃശ്യപരത പരാമർശിക്കുന്നു. ഇത് ലെയർ ഡയലോഗിലും സജ്ജമാക്കുകയും ചെയ്യാം.

4.12. പോളാർ Coords

4.12.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.63. പോളാർ Coords ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Polar Coords" പ്രയോഗിച്ച ഫിൽട്ടർ

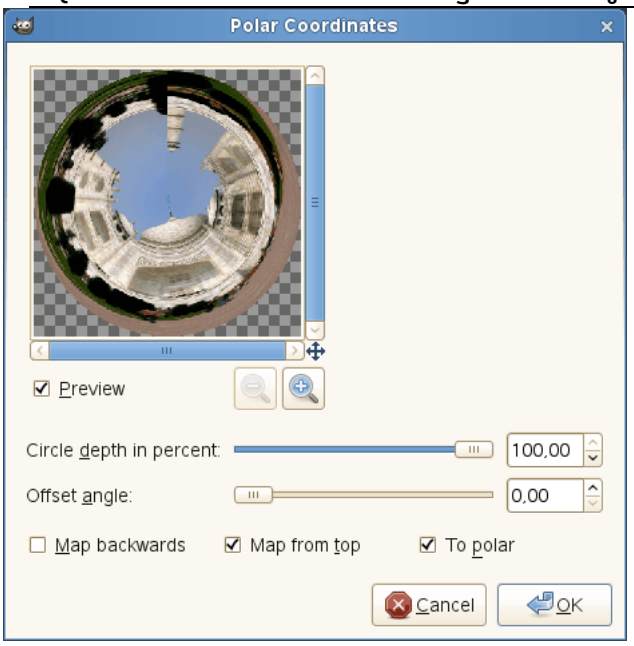
ഇത് ഒരു സർക്കുലർ അല്ലെങ്കിൽ രണ്ടും തമ്മിൽ സാധ്യമായ എല്ലാ ഇടത്തരം ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള പ്രാതിനിധ്യം നൽകുന്നു.

4.12.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Distorts → Polar Coords മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

4.12.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.64. "Polar Coords" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: നിങ്ങളുടെ ക്രമീകരണങ്ങളിൽ ഫലം നിങ്ങൾ OK ക്ലിക്ക് വരെ ചിത്രം ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യൂ ദൃശ്യമാകും.

ശതമാനം സർക്കിൾ ആഴത്തിൽ
: സ്ലൈഡർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് ദീർഘചതുരം (0%) മുതൽ സർക്കിൾ (100%) ലേക്ക് നിങ്ങൾ പരിവർത്തനത്തിന്റെ "circularity" സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ഓഫ്സെറ്റ് കോൺ
: , അങ്ങനെ സർക്കിൾ കേന്ദ്രത്തിനു ചുറ്റും അതിനെ തിരിക്കുന്നു - ഇതു് ആംഗിൾ ഡ്രോയിംഗ് (359 ° 0) തുടങ്ങും നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

പുറകോട്ട്തെരയുക മാപ്പ്
: ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, ഡ്രോയിംഗ് ഇടത് പകരം വലതു നിന്ന് ആരംഭിക്കും.

മുകളിൽ നിന്ന് മാപ്പ്
: ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, മാപ്പിങ് പുറത്തു ഇടത്തരം മുകളിലെ വരിയിൽ താഴെയുള്ള വരി ആക്കും. പരിശോധിച്ചാൽ, അതു വിപരീതമാണ് ആയിരിക്കും.

ധ്രുവീയ ലേക്ക്

ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, ഇമേജ് circularly ഒരു ദീർഘചതുരം (ഒറ്റയായി പ്രാബല്യത്തിൽ) കടന്നു മാപ്പ് ചെയ്യും. പരിശോധിച്ചാൽ, ചിത്രം ഒരു സർക്കിൾ കടന്നു മാപ്പ് ചെയ്യും.

4.12.4. ഉദാഹരണങ്ങൾ

ചിത്രം 17.65. ടെക്സ്റ്റ് ഉപയോഗിച്ച്

നിങ്ങൾ കേവലം പാഠ എഴുതിയ, നിങ്ങൾ ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ചിത്രം പരത്തുക വേണം.

ചിത്രം 17.66. രണ്ടു തിരശ്ചീന ബാറുകളോടുകൂടിയ

4.13. റിപ്പിൾ

4.13.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.67. "Ripple" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Ripple" ഫിൽട്ടറിന്

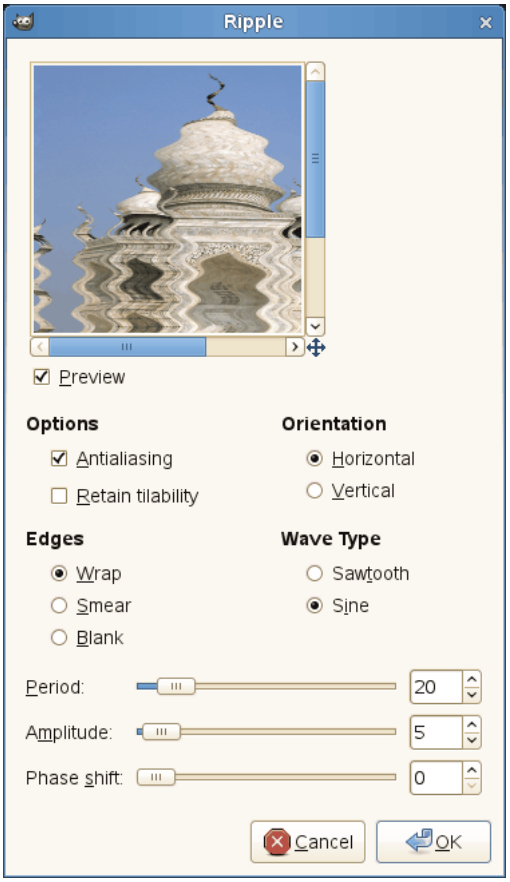
തരംഗങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ അലകൾ ശല്യപ്പെടുത്തുന്ന വെള്ളം പ്രതിഫലനമായി ഓർമ്മിപ്പിക്കാനും ലേക്ക് സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ പിക്സലുകൾ ആദേശം.

4.13.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Distorts → Ripple മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

4.13.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.68. "Ripple" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: നിങ്ങളുടെ ക്രമീകരണങ്ങളിൽ ഫലം നിങ്ങൾ OK ക്ലിക്ക് വരെ ചിത്രം ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യൂ ദൃശ്യമാകും.

ഓപ്ഷനുകൾ

ആന്റിഎലിയാസിംഗ്
: ഈ ചിത്രം അതിരുകൾ ഉണ്ടായേക്കാം സ്കെയിൽ ലുക്ക് മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നു.

tileability നിലനിർത്തണം
: നിങ്ങളുടെ ചിത്രം ഒരു ടൈൽ പാറ്റേൺ എങ്കിൽ ഈ അനായാസ ഉള്ള പരിപാലിക്കുന്നു.

വിന്യാസം
: ആ Horizontal അല്ലെങ്കിൽ തിരമാലകളുടെ Vertical ഡയറക്ഷന്റെ.

അരികുകൾ
: അലകൾ പിക്സൽ കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് കാരണമാകും കാരണം, ചില പിക്സൽ ഇമേജ് വശങ്ങളിൽ നഷ്ടമായേക്കാം:

- Wrap ഒന്നിച്ചു ഒരു പുറത്തേക്ക് പോകുന്ന പിക്സൽ തിരികെ അപ്പുറത്തു, നഷ്ടമായ പിക്സൽ പകരക്കാരനായാണ് വരും.
- Smear വച്ച് സമീപമുള്ള പിക്സലുകൾ ധനത്തോട് പിക്സൽ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കാൻ വിരിച്ചു ചെയ്യും.
- Blank വച്ച് കാണാതായ പിക്സൽ പാളി ആൽഫാ ചാനൽ ഇല്ലെങ്കിലോ, കറുത്ത പിക്സൽ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കും. ആൽഫാ ചാനൽ പാളി നിലനിൽക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, സുതാര്യമായ പിക്സലുകൾ ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രയോഗിച്ച ശേഷം കാണാതായ പിക്സലുകൾ മാറ്റി എഴുതുക.

വേവ് ഇനം
: എങ്ങനെ തിരമാല പോലെ ആയിരിക്കണം തിരഞ്ഞെടുക്കുക:

- Sawtooth
- അതിന്റെ

കാലഘട്ടം
: ഇത് (0-200 പിക്സലുകൾ) വിസരണം ബന്ധപ്പെട്ട

കഴിവുമുള്ളവർ
: ഇത് ഉയരം (0-200 പിക്സലുകൾ) നീരാജനം ബന്ധപ്പെട്ടാണ്.

ഘട്ടം ഷിഫ്റ്റ്
: അതു നീരാജനം (0-360 ഡിഗ്രി) വൈകിക്കാൻ കോൺ ആണ്. ഒരേ ക്രമീകരണം എന്നാൽ ഘട്ടം ഷിഫ്റ്റ് 180 പ്രകാരം വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു വീണ്ടും Appling ഈ ഫിൽട്ടർ ആദ്യ യഥാർത്ഥ ചിത്രം ഏകദേശം സമാനമായ ആകാൻ തിരികെ ഒരിക്കൽ പ്രോസസ്സ് ചിത്രം നൽകുന്നു.

4.14. മാറ്റം

4.14.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.69. ഷിഫ്റ്റ് ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Shift" ഫിൽട്ടറിന്

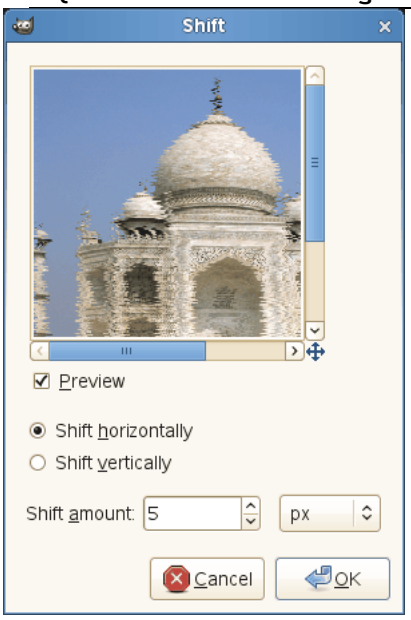
ഇത് എല്ലാ പിക്സൽ വരികൾ, നിലവിലെ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു, ഒരു റാൻഡം ദൂരം ന് നിർണ്ണയിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്ന പരിധികൾക്കുള്ളിൽ തിരശ്ചീനമായി അല്ലെങ്കിൽ ലംബമായി മാറ്റുകയും ചെയ്യുന്നു.

4.14.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Distorts → Shift മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

4.14.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.70. "Shift" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: നിങ്ങളുടെ ക്രമീകരണങ്ങളിൽ ഫലം നിങ്ങൾ OK ക്ലിക്ക് വരെ ചിത്രം ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യൂ ദൃശ്യമാകും.

തിരശ്ചീനമായി ഷിഫ്റ്റ്, ലംബമായി ഷിഫ്റ്റ്
: ഈ ഓപ്ഷൻ എവിടെ പിക്സൽ പ്രേരിതരായിത്തീരുന്നു മാനങ്ങൾ സജ്ജമാക്കുന്നു.
ഒരു വശത്ത് പുറത്തു പോകുന്ന പിക്സലുകൾ ഭാഗത്തു തിരികെ വരും.

ഷിഫ്റ്റ് തുക
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, 1 200 പിക്സൽ തമ്മിലുള്ള, അല്ലെങ്കിൽ അളവിന്റെ മറ്റൊരു യൂണിറ്റിൽ, പരമാവധി ഷിഫ്റ്റ് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

4.15. മൂല്യം പ്രചരിപ്പിക്കാൻ

4.15.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.71. മൂല്യം പ്രചരിപ്പിക്കാൻ ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Value Propagate" ഫിൽട്ടറിന്

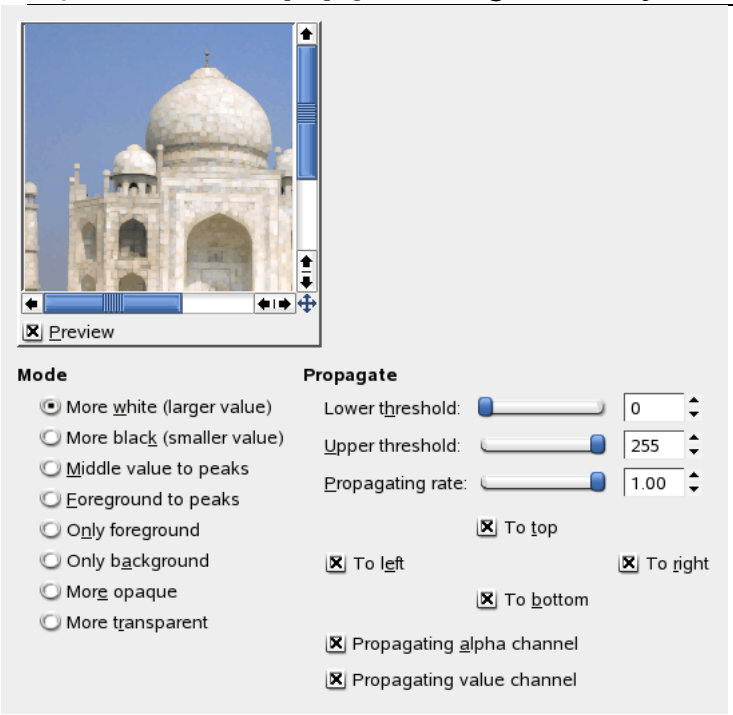
ഈ ഫിൽട്ടർ നിറം അതിർത്തികളിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. അത് അവരുടെ അയൽ പിക്സൽ ഒരു നിശ്ചിത വിധത്തിൽ വ്യത്യസ്തമായിരിക്കും പിക്സലുകൾ പരത്തുന്നു.

4.15.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Distorts → Value Propagate കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

4.15.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.72. "Value propagate" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: നിങ്ങളുടെ ക്രമീകരണങ്ങളിൽ ഫലം നിങ്ങൾ OK ക്ലിക്ക് വരെ ചിത്രം ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യൂ ദൃശ്യമാകും.

മോഡ്
: ഉദാഹരണങ്ങൾ താഴെ ചിത്രം കുറിച്ച് ആയിരിക്കും:

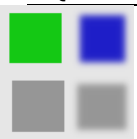
കൂടുതൽ വൈറ്റ് (വലിയ മൂല്യം)
പിക്സൽ താഴത്തെ മൂല്യം പിക്സൽ നേരെ മുകളിലെ മൂല്യം പിക്സലുകൾ മുതൽ പ്രചരിപ്പിച്ച ചെയ്യും. പ്രകാശമാനമായ പ്രദേശങ്ങൾ വിശാലമാക്കും.

ചിത്രം 17.73. കൂടുതൽ വെളുത്ത

മുകളിൽ, താഴെ, വലത്തോട്ടും ഇടത്തോട്ടും: ബ്രൈറ്റ് പിക്സലുകൾ നാലു ഭാഗത്തേക്കും ഇരുണ്ട പിക്സൽ പ്രചരിപ്പിച്ചു ചെയ്തു. ഫിൽറ്റർ പ്രഭാവം വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ നിരവധി തവണ പ്രയോഗിച്ചു.

കൂടുതൽ കറുത്ത (ചെറിയ മൂല്യം)
പിക്സൽ മുകളിലെ മൂല്യം പിക്സൽ .ഗണേശന് മൂല്യം പിക്സലുകൾ മുതൽ പ്രചരിപ്പിച്ച ചെയ്യും. അങ്ങനെ ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങൾ വിശാലമാക്കും.

ചിത്രം 17.74. കൂടുതൽ കറുത്ത



ചിത്രം 17.75. അടിയിലേക്ക് മാത്രം

മാത്രം ചെക്കുചെയ്തിരിക്കുന്ന To bottom പ്രത്യേക മുകളിൽ അതേ.

കൊടുമുടികൾ ലേക്ക് മിഡിൽ മൂല്യം
തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉമ്മരപ്പടിക്കൽ തമ്മിലുള്ള ഒരു അതിർത്തിയിൽ ഇരു മൂല്യങ്ങളുടെ ശരാശരി ഫലവുമുണ്ടാകില്ല.

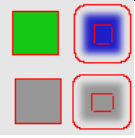
ചിത്രം 17.76. കൊടുമുടികൾ ലേക്ക് മിഡിൽ മൂല്യം

ഒരു ട്രാൻസിഷണൽ നിറവും നേർത്ത അതിർത്തി വസ്തുക്കൾ ചേർത്തു. അത് വിതാനിച്ചവന് ബോർഡറുകൾ വസ്തുക്കളുടെ ചുറ്റും ദൃശ്യമല്ല.

ഗ്രീൻ ഏരിയ x800 സ്യൂ. നേർത്ത അതിർ (ഒരു പിക്സൽ വൈഡ്) ചേർത്തു. (90 + 78) / 2 = 84: അതിന്റെ മൂല്യം ചാര (90%) പച്ച (78%) തമ്മിലുള്ള ശരാശരി.

കൊടുമുടികൾ ഫോർഗ്രൌണ്ട്
പ്രചരിപ്പിച്ചു പ്രദേശങ്ങൾ ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് ഫോർഗ്രൗണ്ടിലെ നിറം നിറയും.

ചിത്രം 17.77. കൊടുമുടികൾ ഫോർഗ്രൌണ്ട്



ഈ ഉദാഹരണത്തിൽ, പണിസഞ്ചിയിൽ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം ഉപഭോഗം. നേർത്ത അതിർ, ഒരു പിക്സൽ വൈഡ് ചുവപ്പ്, വസ്തുക്കൾ ചുറ്റും ചേർത്തു. സ്മൂത്ത്ഡ് വസ്തുക്കൾ ഉപയോഗിച്ച്, ഈ അതിർ മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ അങ്ങേ പരിധി സ്ഥിതി ചെയ്യുന്നത്. ഇവിടെ മറ്റൊരു അതിർ അകത്ത് ദൃശ്യമാകുന്നു. ഈ കാരണം പൊതിയുക എതിർവശങ്ങളിൽ എന്ന മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ പ്രദേശം തിങ്ങുന്ന വസ്തുവിന്റെ ചെറിയ വലിപ്പം ഒരു ശില്പമാണ്.

മാത്രം മുൻഭാഗത്തെ
പണിസഞ്ചി പുരോതലനിറം മേഖലകളിൽ മാത്രം പ്രചരിപ്പിക്കുന്നതാണ് ചെയ്യും.

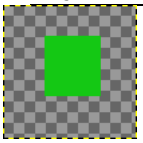
ചിത്രം 17.78. മാത്രം മുൻഭാഗത്തെ

ഈ ഉദാഹരണത്തിൽ, പണിസഞ്ചിയിൽ മുൻഭാഗത്തെ നിറം പച്ച വസ്തുവിന്റെ എന്നതാണ്. ഫിൽട്ടർ നിരവധി തവണ പ്രയോഗിച്ച ശേഷം, പച്ച പ്രദേശം വ്യക്തമായി വിശാലമായിരിക്കുന്നു.

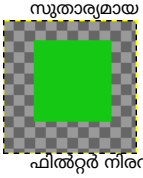
മാത്രം പശ്ചാത്തല
പശ്ചാത്തല നിറം മേഖലകളിൽ മാത്രം പ്രചരിപ്പിക്കുന്നതാണ് ചെയ്യും.

കൂടുതൽ ഇരുണ്ട, കൂടുതൽ സുതാര്യമായ
ഈ കമാൻഡുകൾ "More white" ആൻഡ് "More black" പ്രവർത്തിക്കുന്നു. അതാര്യമായ (സുതാര്യമായ) പ്രദേശങ്ങൾ സുതാര്യതയേറിയതുമാണ് (സുതാര്യമായ) ഭൂവിഭാഗങ്ങൾ പ്രചരിപ്പിച്ച ചെയ്യും. ഈ കമാൻഡുകൾ ഒരു ആല്ഫാ ചാനലുമായി ഒരു ചിത്രം വേണം.

ചിത്രം 17.79. കൂടുതൽ ഇരുണ്ട



സുതാര്യമായ പശ്ചാത്തലമുള്ള യഥാർത്ഥ പാളി.



ഫിൽറ്റർ നിരവധി തവണ പ്രയോഗിച്ചു: പച്ച കൈനടി, പ്രദേശം വർദ്ധിച്ചു കഴിഞ്ഞുവെന്നതാണ്.

വ്യാപിപ്പിക്കുന്നതിന്

ലോവർ ദൂരമാണു, അപ്പർ ദൂരമാണു
പിക്സൽ അതിന്റെ തമ്മിലുള്ള മൂല്യം വ്യത്യാസം താഴത്തെ തുടക്കവും മുകളിലെ ഉമ്മരപ്പടി കൂടുതലാവരുത് മാത്രമാകുന്നു ചെറുതാണ് ഒരു പിക്സൽ പ്രചരിപ്പിച്ച ചെയ്യും (സ്പ്രെഡ്).

ജനങ്ങളിലെത്തിക്കുന്നതിൽ നിരക്ക്
അതാണ് ജനങ്ങളിലെത്തിക്കുന്നതിൽ തുക ആകുന്നു. കൂടുതൽ കൂടുതൽ നിറമുള്ള ഗൈഡൻസ് ആയിരിക്കും ആയിരിക്കും.

ഇടത്, മുകളിലേക്ക്, വലതുവശത്ത്, അടിയിലേക്ക്
നിങ്ങൾ ഒന്നോ അതിലധികമോ ദിശകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

ആൽഫാ ചാനൽ ജനങ്ങളിലെത്തിക്കുന്നതിൽ
പരിശോധിച്ചാൽ, പിക്സൽ ആൽഫാ മൂല്യം മറ്റുതരത്തിൽ പിക്സൽ അയൽ പിക്സൽ ആൽഫാ ലഭിക്കും പ്രചരിപ്പിച്ചു ചെയ്യും. ഈ ചെക്ക്ബോക്സ് സജീവ പാളി ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ കിട്ടിയാൽ മാത്രമേ കാണാനാകൂ.

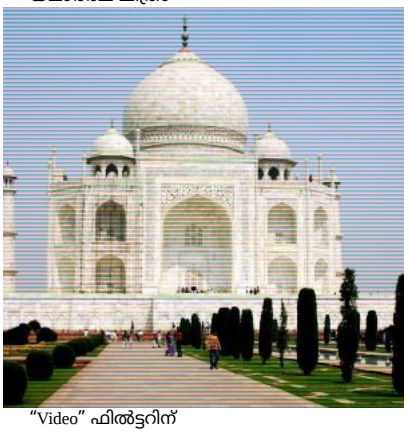
മൂല്യം ചാനൽ ജനങ്ങളിലെത്തിക്കുന്നതിൽ
പരിശോധിച്ചാൽ, പിക്സൽ കളർ ചാനലുകൾ (grayscaled ചിത്രങ്ങൾ ചാര ചാനൽ) പ്രചരിപ്പിച്ച ചെയ്യും. ഓപ്ഷൻ കോഴ്സ് സ്വതവേ, പരിശോധിയ്ക്കപ്പെടുന്നു. ഈ ചെക്ക്ബോക്സ് വളരെ സജീവമായി പാളി ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ കിട്ടിയാൽ മാത്രമേ കാണാനാകൂ.

4.16. വീഡിയോ

4.16.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.80. "Video" ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Video" ഫിൽട്ടറിന്

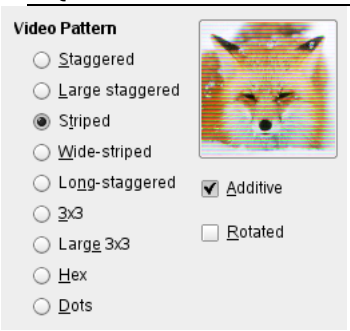
വ്യക്തമാക്കിയ വരയ്ക്കാനാകുന്നത് വരെ താഴ്ന്ന ഡോട്ട് പിച്ച് RGB സിമുലേഷൻ പ്രയോഗിക്കുക.

4.16.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Distorts → Video മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

4.16.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.81. "Video" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: ഈ പ്രിവ്യൂ അസ്വാഭാവികത: മാറ്റങ്ങൾ നിങ്ങളുടേതല്ല അതേ ചിത്രത്തിൽ എപ്പോഴും ദൃശ്യമാകും.

വീഡിയോ ശ്രേണി
: ഓരോ പാറ്റേൺ പകരം ചെയ്യും വിവരിക്കുവാൻ ദുഷ്കരമാണ് തന്നെ. അവർ പ്രിവ്യൂവിലെ ഞങ്ങളാൽ എന്തു കാണുന്നു നല്ലത്.

വര്ദ്ധിക്കുന്ന
: ചടങ്ങിൽ യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിലേക്ക് ഫലം ചേർക്കുന്നുണ്ടോയെന്നതും സജ്ജമാക്കുക.

തിരിച്ച
: 90 ° ഫലം തിരിക്കുക.

4.17. വേവ്സ്

4.17.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.82. വേവ്സ് ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Waves" ഫിൽട്ടറിന്

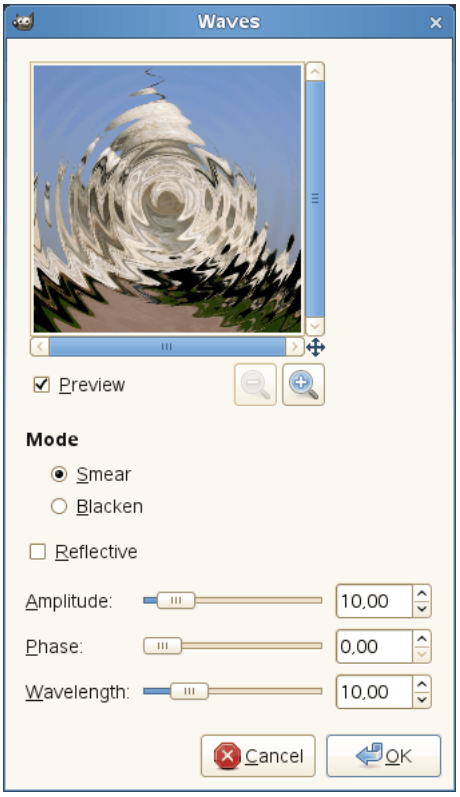
ഈ അരിപ്പ നിങ്ങൾ കോൺസെൻട്രിക് തിരകൾ നൽകുന്ന ഒരു സ്വസ്ഥതയും കുളത്തിൽ ഇടിക്കാതെ കല്ലുപോലെ അതേ പ്രതീതി ലഭിക്കാൻ.

4.17.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Distorts → Waves മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

4.17.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.83. "Waves" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: നിങ്ങൾ OK ക്ലിക്ക് വരെ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ ക്രമീകരണം ചിത്രവും ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യൂ ദൃശ്യമാകും. നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടർ വളരെ സാവധാനത്തിലാണ് എങ്കിൽ Preview ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും സൂക്ഷിക്കരുത്.

മോഡ്

പൂശുക
: കാരണം തിരമാലകളുടെ, പ്രദേശങ്ങൾ വശങ്ങളിൽ ശൂന്യമായ റെൻഡർ ചെയ്യുന്നു. സമീപത്തെ പിക്സൽ അവ പൂരിപ്പിക്കാൻ വീശും.

കരിവാരിത്തേച്ചശേഷം
: ശൂന്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ കറുത്ത നിറം വഴി നിറയും.

റിഫ്ലെക്റ്റീവ്
: വേവ്സ് ഭാഗത്തും പതിക്കുകയും ഒപ്പം ചേക്കേറിയ പശുക്കൾ ഇടപെടുന്നു.

കഴിവുമുള്ളവർ
: തിരകൾ ഉയരം കാണാറുണ്ട്.

ഘട്ടം
: ഈ കമാൻഡ് തിരകൾ മുകളിൽ മാറ്റുകയും ചെയ്യുന്നു.

തരംഗദൈർഘ്യം
: തിരകൾ മുകളിൽ തമ്മിലുള്ള അകലം വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

4.18. അദ്ദേഹവും ആൻഡ് പിഞ്ചുചെയ്യുന്നത്

4.18.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.84. അദ്ദേഹവും ആൻഡ് പിഞ്ചുചെയ്യുന്നത് ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

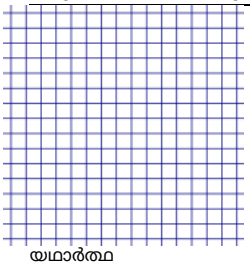
ഫിൽറ്റർ പ്രയോഗിച്ചു

"Whirl and Pinch" ഒരു കോൺസെൻട്രിക് രീതിയിൽ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് വളച്ചൊടിക്കുകയോ.
"Whirl" (നോൺ-പൂജ്യം Whirl angle അപേക്ഷിക്കുന്ന) നിങ്ങളുടെ ബാത്ത് കുടഞ്ഞു ദൃശ്യമാകുന്ന ചെറിയ ചുഴിയിൽ പോലെ ചിത്രം വളച്ചൊടിക്കുകയോ.
"Pinch", ഒരു ഒടുക്കേണ്ടതില്ല ഭ്രമണത്തിനനുസരിച്ച്, ഒരു സോഫ്റ്റ് റബ്ബർ ഉപരിതലത്തിൽ നിങ്ങളുടെ ചിത്രം അപേക്ഷിക്കുന്ന ഒപ്പം വേണമങ്കിലും അല്ലെങ്കിൽ കോണിലും .ഭയ്യയെക്കുറിച്ചു ഉപമിക്കാൻ കഴിയും. പിഞ്ചുചെയ്യുന്നത് തുക സ്ലൈഡർ ഒരു നെഗറ്റീവ് മൂല്യമായി സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ, ആർക്കെങ്കിലും റബ്ബർ ത്വക്ക് പിന്നിൽ നിന്ന് നിങ്ങളെ നേരെ ഒരു ചുറ്റും ഒബ്ജക്റ്റ് കൂട്ടുകയും ശ്രമിച്ചു പോലെ മനസിലാക്കിയത്. പിഞ്ചുചെയ്യുന്നത് തുക ഒരു നല്ല മൂല്യമായി സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ, ആർക്കെങ്കിലും പിന്നിൽ നിന്ന് ഉപരിതലത്തിൽ വലിച്ചോ പോലെ അല്ലെങ്കിൽ പോയതാണ്, നിങ്ങളുടെ ഇടയിൽനിന്നു തോന്നുന്നു.

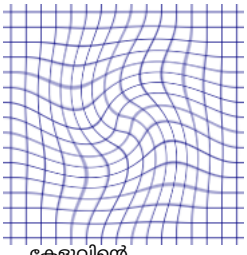
സൂചന

"pinch" പ്രഭാവം ചിലപ്പോൾ ടെലി അല്ലെങ്കിൽ മത്സ്യം-കണ്ണ് ലെൻസുകൾ ("barrel distortion") നിർമ്മിക്കുന്ന ചിത്രം മേല് നഷ്ടപരിഹാരം ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.

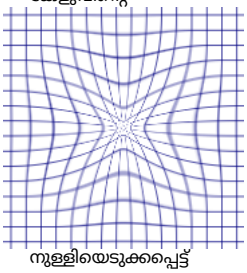
ചിത്രം 17.85. ചിത്രീകരണം



യഥാർത്ഥ



കേളുവിന്റെ



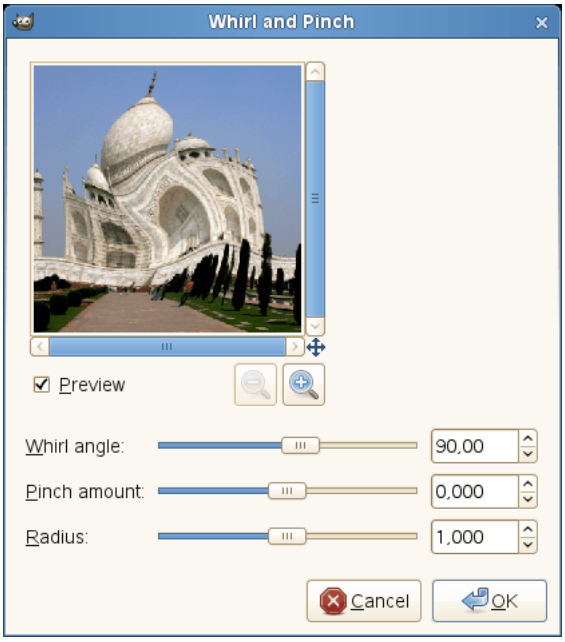
നുള്ളിയെടുക്കപ്പെട്ട്

4.18.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Distorts → Whirl and Pinch മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും

4.18.3. പാരാമീറ്റർ സജ്ജീകരണങ്ങൾ

ചിത്രം 17.86. "Whirl and Pinch" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: പാരാമീറ്ററുകൾ മാറ്റങ്ങൾ ഉടനെ *Preview* കയറി പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. ചുഴിയിൽ നിലവിലെ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു മധ്യത്തിലൂടെ ഇവയൊക്കെയാണ്.

മടിയും കോൺ
: ഘടികാരദിശയിൽ അല്ലെങ്കിൽ എതിർഘടികാരദിശ (+360 ലേക്ക് -360). ചിത്രത്തിന്റെ ബാധിതമായ ഭാഗം തിരിക്കുമ്പോൾ എത്ര ഡിഗ്രി നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

നുള്ള് തുക
: വേൾപൂൾ ആഴം (+1 -1). ചിത്രത്തിന്റെ ബാധിതമായ ഭാഗം നുള്ളിയെടുക്കപ്പെട്ട് എങ്ങനെ ശക്തമായി നിർണ്ണയിക്കുന്നു.

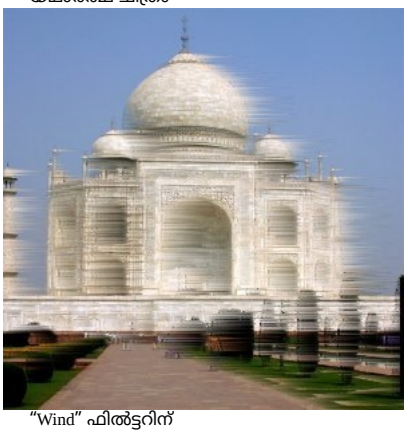
വാസാര്ദ്ധം
: വേൾപൂൾ വീതി (0.0-2.0). വളച്ചൊടിക്കൽ ബാധിക്കുന്നുണ്ട് ചിത്രത്തിന്റെ എത്ര നിർണ്ണയിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ 2 `Radius` സജ്ജമാക്കിയാൽ, ഈ ചിത്രം മുഴുവനായും ബാധിക്കും. നിങ്ങൾ 1 `Radius` സജ്ജമാക്കിയാൽ, പകുതി ചിത്രം ബാധിക്കും. എങ്കിൽ `Radius` 0 സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ, ഒന്നും ബാധിക്കുമോയെന്നറിയാൻ (കേന്ദ്രത്തിൽ 0 ഒരു സർക്കിളിൽ ആരം ഇതിനെ കരുതുക 1 പാതിവഴിയിൽ നോട്ടൗട്ട്).

4.19. കാറ്റ്

4.19.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.87. "Wind" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Wind" ഫിൽട്ടറിന്

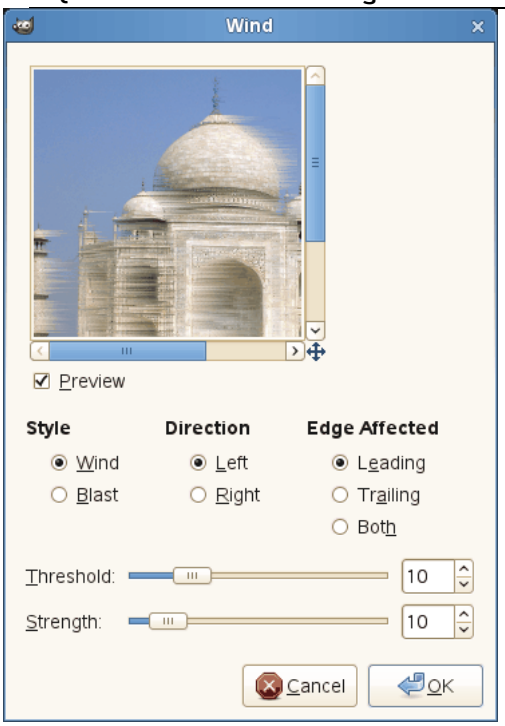
കാറ്റ് അരിപ്പ മോഷൻ മങ്ങൽ സൃഷ്ടിക്കാൻ ഉപയോഗിയ്ക്കാം, അത് ഒരു പൊതു .നിങ്ങള് അരിപ്പ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. എന്താണ് ഈ ഫിൽട്ടർ കുറിച്ച് സവിശേഷതയാണ് അതു നേർത്ത കറുപ്പ് അല്ലെങ്കിൽ വെള്ള വരികൾ പകരം ചെയ്യും എന്നതാണ്. വിൻഡ് സ്വരൂപത്തിൽ വേണമങ്കിലും കണ്ടെത്തുന്നതിനും, ആ അരികിൽ നിന്നും വെളുത്ത അല്ലെങ്കിൽ കറുത്ത ചരടും നീട്ടും. അറ്റങ്ങൾ ഒരു വസ്തു നീങ്ങുന്നതായി ഒരു ഫോട്ടോയിൽ മങ്ങിക്കപ്പെടും എന്തു കാരണം ഇത് നിങ്ങൾക്ക് മോഷൻ മിഥ്യാബോധം സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും ഇതുകൊണ്ടാണ്.

4.19.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

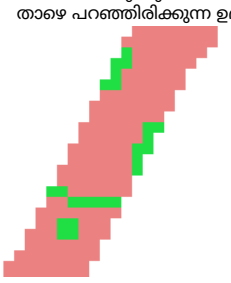
നിങ്ങൾ Filters → Distorts → Wind മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

4.19.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.88. "Wind" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



ഇന്റർഫേസ് വളരെ ലളിതമാണ്. കാറ്റിന്റെ *Strength* ഒരു *Threshold* മൂല്യം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. *Threshold* ചിത്രത്തിന്റെ ആറോ മേഖലകൾ പ്രാബല്യത്തിൽ നിയന്ത്രിക്കും. *Strength* കാറ്റിന്റെ തുക നിയന്ത്രിക്കുന്നു, അതിനാൽ ഉയർന്ന മൂല്യം ഒരു കൊടുങ്കാറ്റു പകരം ചെയ്യും. നിങ്ങൾക്ക് സ്ഫോടനം ലേക്ക് *Style* ക്രമീകരിച്ച് പ്രാബല്യത്തിൽ വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ കഴിയും കാറ്റ് ദണ്ഡിപ്പിച്ചു ലൈനുകൾ നൽകും ഏത്.
നിങ്ങൾ മാത്രം രണ്ട് ദിശകൾ, ഇടത് അല്ലെങ്കിൽ വലത് ഒന്നുകിൽ കാറ്റ് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. എന്നിരുന്നാലും, നിങ്ങൾ കാറ്റു പ്രമുഖ കോമയ്ക്ക് അല്ലെങ്കിൽ രണ്ടും മൂല്യങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിൽ നിന്ന് വരുന്ന എഡ്ജ് നിയന്ത്രിക്കാൻ കഴിയും. ട്രെയിലിംഗ് ഒരു കറുത്ത കാറ്റു താനേ എന്നതിനാൽ, പ്രമുഖ വെളുത്ത കാറ്റു താനേ നേക്കാൾ ഒരു കുറവ് ബോധ്യപ്പെടുത്തുന്ന മോഷൻ മങ്ങൽ സൃഷ്ടിക്കുന്നു.
താഴെ പറഞ്ഞിരിക്കുന്ന ഉദാഹരണങ്ങൾ ഈ ചിത്രം അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ളതാണ്:



പ്രിവ്യൂ
: നിങ്ങൾ OK ക്ലിക്ക് വരെ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ ക്രമീകരണം ചിത്രവും ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യൂ ദൃശ്യമാകും. അത് പോവുന്നുണ്ട് ആദ്യ പുതുക്കപ്പെട്ടത് പ്രദേശത്ത് കേന്ദ്രമാക്കി മാത്രം ചിത്രത്തിന്റെ ഭാഗമാണ് ആവർത്തിക്കുകയും.

ശൈലി

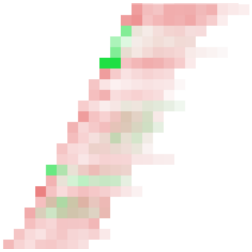
കാറ്റ്
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഓടിക്കൊണ്ടിരുന്ന പ്രഭാവം ഏറ്റവും ചുവയുള്ളതായിട്ടുള്ള. നടപ്പാതകൾ നേർത്ത ആകുന്നു.

സ്ഫോടനം
: ഈ ഓപ്ഷൻ കാരണം സ്ഫോടനം സ്ഫോടനമുണ്ടായത് നിർദ്ദേശിക്കുന്നു ശ്രമിക്കുന്നു. നടപ്പാതകൾ കട്ടിയുള്ള ആകുന്നു.

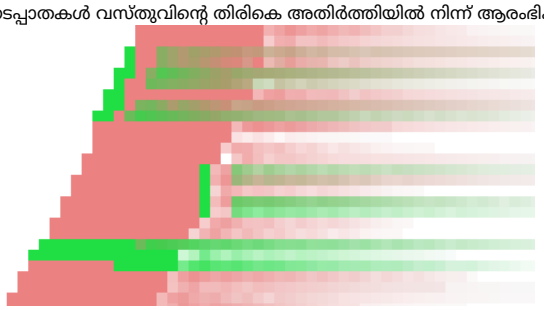
സംവിധാനം
: നിങ്ങൾ കാറ്റു വരുന്നതും മാർഗനിർദേശം, Left അല്ലെങ്കിൽ Right, തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

അഗ്രം ബാധിക്കപ്പെട്ട

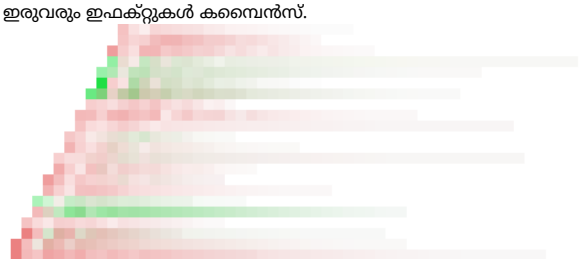
ലീഡുചെയ്യുന്നു
: നടപ്പാതകൾ ഒബ്ജക്റ്റ് തന്നെ വീണു ഫ്രണ്ട് അതിർത്തിയിൽ നിന്ന് ആരംഭിക്കും. ഇത് കൊടുങ്കാറ്റു നിറം പിൻവലിയുന്നു സൂചിപ്പിക്കുന്നത്.



കോമയ്ക്ക്
: നടപ്പാതകൾ വസ്തുവിന്റെ തിരികെ അതിർത്തിയിൽ നിന്ന് ആരംഭിക്കുക.



രണ്ടും
: ഇരുവരും ഇഫക്റ്റുകൾ കമ്പൈൻസ്.

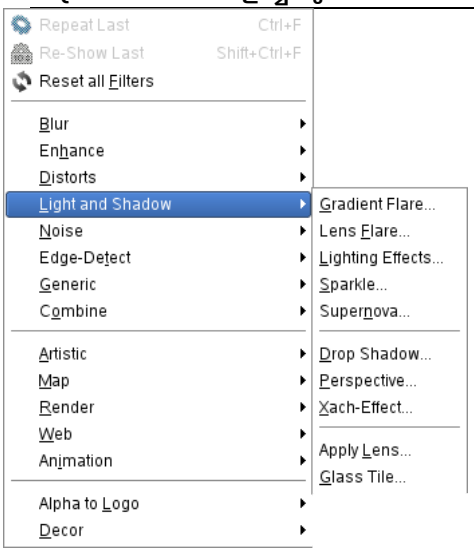


ഉമ്മറം
: അതിരുകൾ കണ്ടുപിടിക്കുന്നതിനായി ദൂരമാണു. ഉയർന്ന കുറച്ച് അതിർത്തികൾ കണ്ടെത്തി ചെയ്യും ആണ്.

ബലം
: ഹയർ മൂല്യങ്ങൾ പ്രഭാവം ബലം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

5. വെളിച്ചവും ഷാഡോ ഫിൽട്ടറുകൾ

ചിത്രം 17.89. വെളിച്ചവും ഷാഡോ ഫിൽട്ടറുകൾ മെനു



5.1. അവതാരിക

ഇവിടെ നിങ്ങൾ അരിപ്പയിൽ മൂന്ന് ഗ്രൂപ്പുകളായി കണ്ടെത്തും:

- യഥാർത്ഥ *Light Effects* ഫിൽട്ടറുകൾ, ചിത്രത്തിന്റെ നിരവധി പ്രകാശം ഇഫക്റ്റുകൾ റെൻഡർ.
- ചില *Script-Fu* ആൻഡ് *Python-Fu* സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ, നിഴലുകൾ വിവിധ സൃഷ്ടിക്കുന്ന.
- എങ്കിൽ അത് ഒരു ലെൻസ് അല്ലെങ്കിൽ ഗ്ലാസ് ടൈലുകൾ വഴി കണ്ടിട്ടുമില്ല *Glass Effects* ഫിൽട്ടറുകൾ ഒരു ചിത്രം കാരണമാകാം.

5.2. ഗ്രേഡിയന്റ് .അൽപ്പസമയംകാത്തിരിക്കൂ

5.2.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.90. ഗ്രേഡിയന്റ് .അൽപ്പസമയംകാത്തിരിക്കൂ ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Gradient Flare" ഫിൽട്ടറിന്

ഗ്രേഡിയന്റ് ആളിക്കത്തുക പ്രഭാവം നിങ്ങൾ ഉറവിട ചുറ്റും ഒരു പ്രഭാവലയം ആൻഡ് റേഡിയേഷനും ഉപയോഗിച്ച്, കണ്ണഞ്ചിക്കുന്ന പ്രകാശ സ്രോതസ്സ് ഒരു ഫോട്ടോ എടുക്കും പ്രശ്നമില്ല നിങ്ങള് ഇഫക്ട് ഓർമിപ്പിക്കുന്നു. വൻകിട കേന്ദ്ര Fireball ആണ് *Glow*, *Rays* ആൻഡ് *Second Flares*: ഗ്രേഡിയന്റ് ആളിക്കത്തുക ചിത്രം മൂന്നു ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ട്

5.2.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Light and Shadow → Gradient Flare കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്

5.2.3. ഓപ്ഷനുകൾ

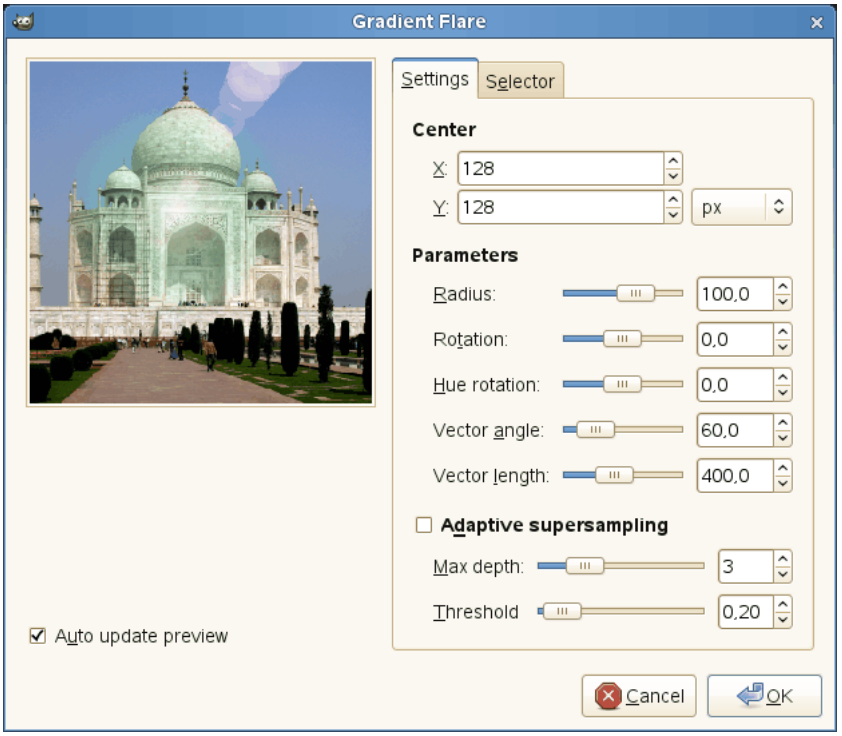
Settings ടാബ് നിങ്ങൾ *Selector* ടാബ് നിങ്ങൾ ഒരു പട്ടികയിൽ പ്രീസെറ്റുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക സമയത്ത് സ്വമേധയാ പാരാമീറ്ററുകൾ സജ്ജീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

പ്രിവ്യൂ

Auto update preview ചെക്കുചെയ്തിട്ടുള്ളപ്പോൾ, പാരാമീറ്റർ ക്രമീകരണം ഫലങ്ങൾ ഇന്ററാക്ടീവ് നിങ്ങൾ OK ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് വരെ ചിത്രം വരുത്താതെ പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

5.2.3.1. ക്രമീകരണങ്ങൾ

ചിത്രം 17.91. "Gradient Flare" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (ക്രമീകരണം)



കേന്ദ്രം
: നിങ്ങൾ എക്സ് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും, Y (പിക്സൽ) ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് സ്വഗൃഹത്തിൽ ഏകോപനങ്ങളും പ്രിവ്യൂ ക്ലിക്ക് വഴി. കോർഡിനേറ്റ് ഉത്ഭവം മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ ആണ്.

പരാമീറ്ററുകൾ

വാസാര്ദ്ധം
: പ്രഭാവം ആരത്തിന്. സ്ലൈഡർ സാധ്യമായ വിലകൾ പരിധി പരിമിതപ്പെടുത്തുന്നു, എന്നാൽ നിങ്ങൾ വലിയവൻ മൂല്യങ്ങൾ നൽകാം ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച്.

റൊട്ടേഷൻ
: ഇഫക്റ്റ് തിരിയുക.

ഹ്യൂയേ റൊട്ടേഷൻ
: പ്രഭാവമുള്ള ടിന്റ് (കളർ) മാറ്റുക.

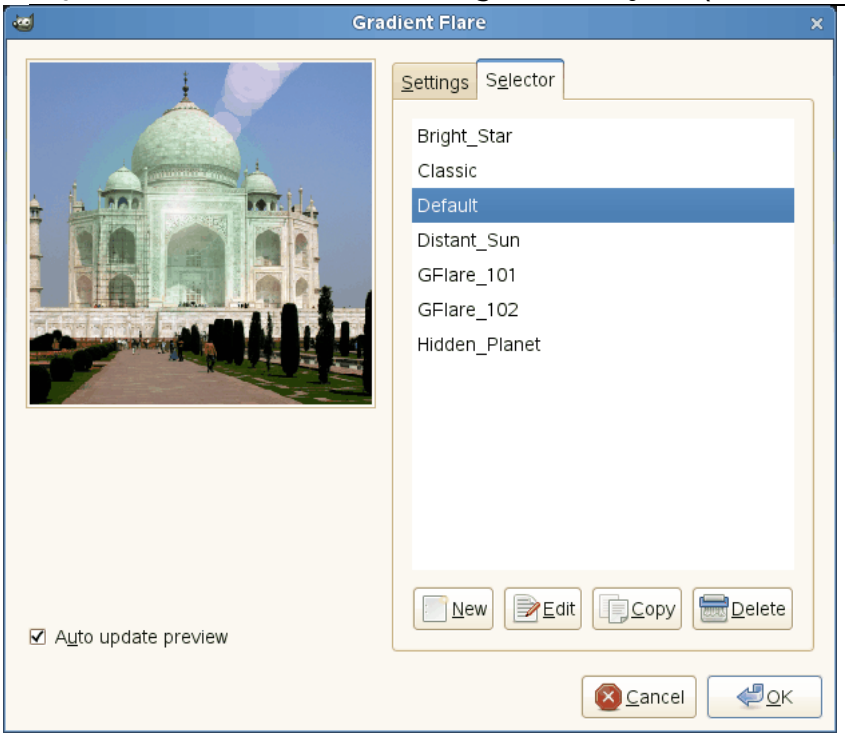
വെക്ടര്സൂര്യാസ്തമയം കോൺ
: രണ്ടാമത്തേത് സൗരജ്വാലകളിലെ തിരിയുക.

വെക്ടര്സൂര്യാസ്തമയം ദൈർഘ്യം
: രണ്ടാമത്തേത് സൗരജ്വാലകളിലെ അപേക്ഷിച്ച ദൂരം വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കും.

അഡാപ്റ്റീവ് supersampling
: ആഴവും ത്രെഷോൾഡ് തുടങ്ങിയ വിരുദ്ധ-അലിയാസിങ് പരാമീറ്ററുകൾ എന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ. (പുറമേ Supersampling കാണുക.)

5.2.3.2. സെലക്ടർ

ചിത്രം 17.92. "Gradient Flare" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (സെലക്ടർ)



സെലക്ടർ ടാബ് അത് മാറ്റുന്നതിന് ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് .അൽപ്പസമയംകാത്തിരിക്കൂ പാറ്റേൺ തിരഞ്ഞെടുത്ത് അത് സംരക്ഷിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

പുതിയ
: നിങ്ങൾ ഈ ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ ഒരു പുതിയ ഗ്രേഡിയന്റ് വിദൂരസ്ഥമായ പാറ്റേൺ സൃഷ്ടിക്കുക. അതു നിങ്ങളുടെ ചോയ്സ് ഒരു പേര് നൽകുക.

തിരുത്തുക
: ഈ ബട്ടൺ (താഴെ കാണുക) Gradient Flare Editor ചെയ്യുന്നു.

പകര്പ്പ്
: ഈ ബട്ടൺ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഗ്രേഡിയന്റ് ആളിക്കത്തുക പാറ്റേൺ ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു. ഒറിജിനലിന്റേത് പന്തിന്റെ ഇല്ലാതെ പകർപ്പ് എഡിറ്റുചെയ്യാനാകും.

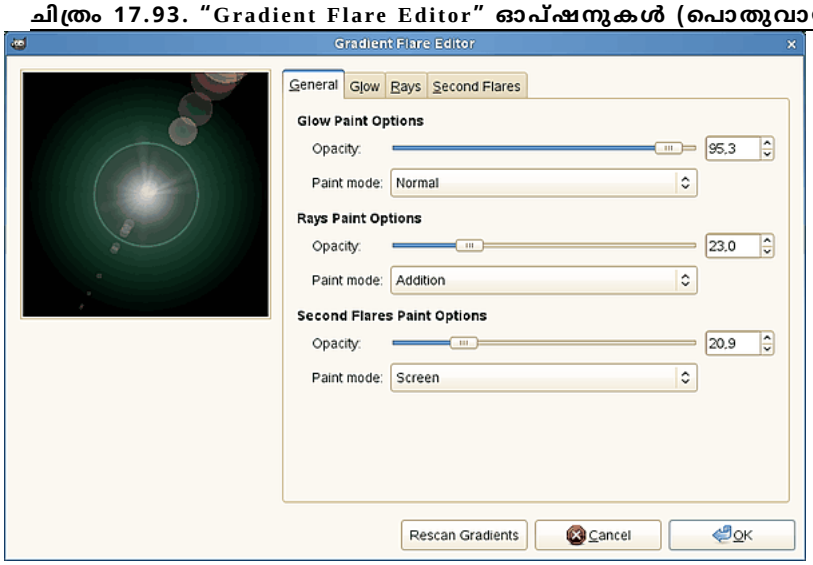
ഇല്ലാതാക്കുക
: ഈ ബട്ടൺ ഗ്രേഡിയന്റ് ആളിക്കത്തുക പാറ്റേൺ ഇല്ലാതാക്കുന്നു.

5.2.4. ഗ്രേഡിയന്റ് ഉജ്ജ്വലിക്കും എഡിറ്റർ

ഗ്രേഡിയന്റ് ആളിക്കത്തുക എഡിറ്റർ ടാബുകളിൽ പുറമേ സംഘടിപ്പിക്കുന്നത്:

5.2.4.1. പൊതുവായ

ചിത്രം 17.93. "Gradient Flare Editor" ഓപ്ഷനുകൾ (പൊതുവായ)



പെയിന്റ് ഓപ്ഷനുകൾ ജലിക്കുക

അതാര്യത
: സ്ലൈഡർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് തിളക്കം അതാര്യത (0-100) കുറയ്ക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

പെയിന്റ് മോഡ്
: നിങ്ങൾ നാലു മോഡുകളിലെ തിരഞ്ഞെടുക്കാം:

സാധാരണ
: ഈ മോഡിൽ, തിളക്കം കീഴെ എന്താണെന്ന് കണക്കിലെടുത്തുകൊണ്ട് ഇല്ലാത്ത ചിത്രം മൂടുന്നു.

ചേർത്ത
: തിളക്കത്തിന്റെ പിക്സൽ RGB മൂല്യങ്ങൾ സ്വരൂപത്തിൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന പിക്സൽ ആർജിബി മൂല്യങ്ങൾ ചേർത്തു. നിറങ്ങൾ ഭാരം വെളുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ ദൃശ്യമാകും നേടുക.

ഓവർലേ
: തിളക്കത്തിന്റെ ലൈറ്റ് / ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങൾ ചിത്രം വെളിച്ചം / ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന മെച്ചപ്പെടുത്തുക.

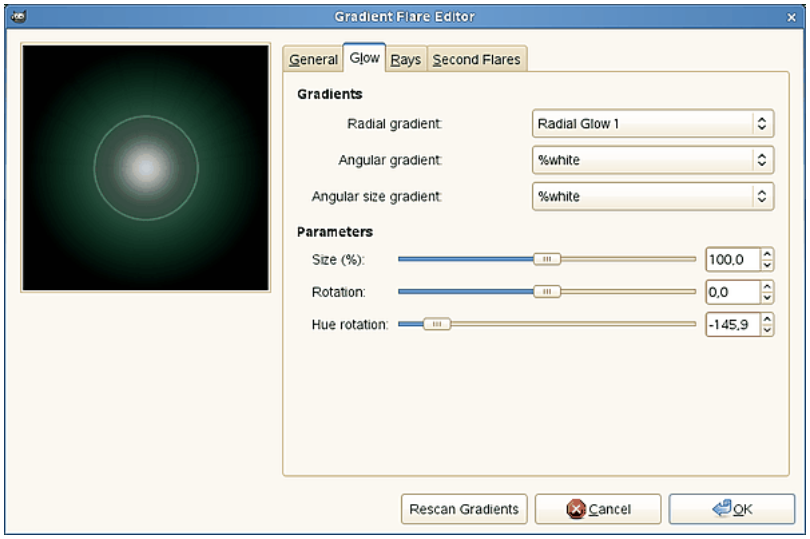
സ്ക്രീൻ
: ചിത്രത്തിന്റെ ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങൾ തിളക്കത്തിന്റെ നേരിയ പ്രദേശങ്ങൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന വഴി പ്രബുദ്ധതയും. രണ്ട് സ്ലൈഡുകൾ ഒരേ സ്ക്രീനിൽ പ്രൊജക്റ്റ് സങ്കൽപ്പിക്കുക.

രശ്മികൾ പെയിന്റ് ഓപ്ഷനുകൾ
: ഓപ്ഷനുകൾ Glow Paint Options സമാനമാണ് നടപടിക്രമം.

രണ്ടാമത്തേത് .അൽപ്പസമയംകാത്തിരിക്കൂ പെയിന്റ് ഓപ്ഷനുകൾ
: ഓപ്ഷനുകൾ Glow Paint Options സമാനമാണ് നടപടിക്രമം.

5.2.4.2. ജലിക്കുക

ചിത്രം 17.94. "Gradient Flare Editor" ഓപ്ഷനുകൾ (ഗ്ലോ)



ഘനമായ
ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ബട്ടണുകൾ ക്ളിക്ക്, നിങ്ങൾ ഘനമായ ഒരു നീണ്ട പട്ടിക കഴിയൂ. "%" ഘനമായ എഡിറ്റർ വകയാണ്.

റേഡിയൽ ഗ്രേഡിയന്റ്
തിരഞ്ഞെടുത്ത ഗ്രേഡിയന്റ് കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നും അറ്റം വരെ, അതിനനുസരിച്ച് വരച്ചതാണ്.

കോണീയ ഗ്രേഡിയന്റ്
നേരിയ പ്രദേശങ്ങൾ വർധിപ്പിച്ച വർണ്ണങ്ങളും ചേർത്ത് CMYK നിറം പ്രകാരം: തിരഞ്ഞെടുത്ത ഗ്രേഡിയന്റ് കേന്ദ്രത്തിനു ചുറ്റും, അപ്രദക്ഷിണ, Rotation പാരാമീറ്റർ 0. റേഡിയൽ സജ്ജമാക്കുകയും കോണീയ ഘനമായ പെരുകി മോഡ് തക്കവണ്ണം സംയോജിത എങ്കിൽ മൂന്നു മണിക്ക് മുതലുള്ള വികസിക്കുന്നു സിസ്റ്റം (നിങ്ങളുടെ പ്രിന്റർ ആ).

കോണീയവ്യാസം ഗ്രേഡിയന്റ്
ഈ angularly വികസിക്കുന്നു ഏത് ആരം വലുപ്പത്തിലുള്ള ഗ്രേഡിയന്റ് ആണ്. റേഡിയസ് ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രതല തക്കവണ്ണം നിയന്ത്രിക്കുന്നത്: പ്രതല പൂജ്യം (കറുത്ത) എങ്കിൽ വ്യാസാർദ്ധത്തിൽ 0% ആണ്. പ്രതല 100% (വെള്ള) ആണെങ്കിൽ, ആരം 100% ആണ്.

പരാമീറ്ററുകൾ

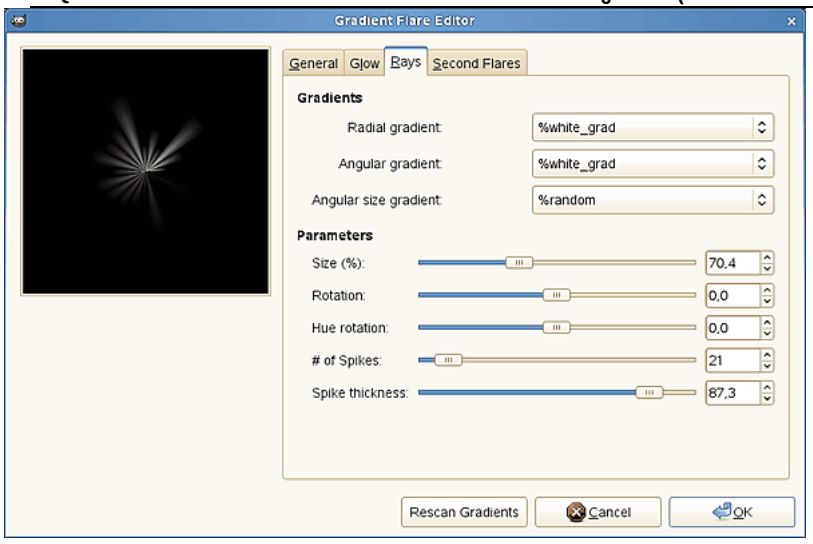
വലുപ്പം (%)
ശതമാനം തിളക്കത്തിന്റെ സെറ്റുകൾ വലുപ്പം (0-200).

റൊട്ടേഷൻ
കോണീയ ഗ്രേഡിയന്റ് (-180 +180) ഉത്ഭവം സജ്ജമാക്കുന്നു.

ഹ്യൂയേ റൊട്ടേഷൻ
സജ്ജമാക്കുന്നു HSV നിറം സർക്കിൾ (-180 +180) അനുസരിച്ച് നിറം ഗ്ലോയും. (രള The triangle color selector.)

5.2.4.3. കിരണങ്ങൾ

ചിത്രം 17.95. "Gradient Flare Editor" ഓപ്ഷനുകൾ (കിരണങ്ങൾ)



ഘനമായ
ഓപ്ഷനുകൾ Glow സമാനമാണ് നടപടിക്രമം.

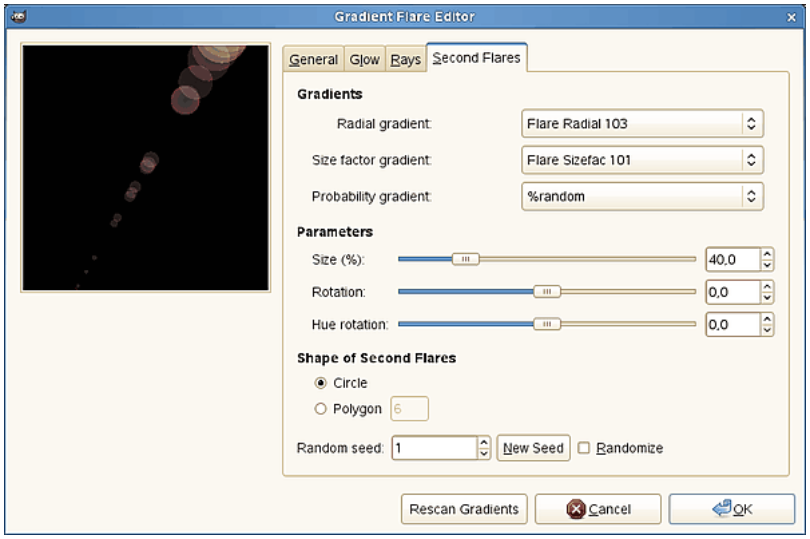
പരാമീറ്ററുകൾ
മൂന്ന് ഉപാധികൾ Glow ഉള്ളതു തന്നെയായിരിക്കും. രണ്ട് പുതിയതും

വ്യതിയാനങ്ങൾ
ഈ ഓപ്ഷൻ (1-300) വ്യതിയാനങ്ങൾ എണ്ണം മാത്രമല്ല അവരുടെ ടെക്സ്ചർ നിർണ്ണയിക്കുന്നു.

സ്പൈക്ക് കനം
സ്പൈക്കുകളിൽ ഇരട്ടക്കുട്ടികളുടെ (1-100) ലഭിക്കുമ്പോൾ അവർ പുഷ്പദളങ്ങള് പോലെ.

5.2.4.4. രണ്ടാമത്തേത് flares

ചിത്രം 17.96. "Gradient Flare Editor" ഓപ്ഷനുകൾ (രണ്ടാമത്തേത് ചൂടിൽനിന്ന്)



ഘനമായ
: ഓപ്ഷനുകൾ Glow സമാനമാണ് നടപടിക്രമം.

പരാമീറ്ററുകൾ
: ഓപ്ഷനുകൾ Glow ഉള്ളതു തന്നെയായിരിക്കും.

രണ്ടാമത്തേത് flares ആകൃതിയിൽ
: Circle ആൻഡ് Polygon: രണ്ടാം സൗരജ്വാലകളിലെ, പ്രധാന .അൽപ്പസമയംകാത്തിരിക്കൂ ഈ ഉപഗ്രഹങ്ങൾ, രണ്ടു രൂപങ്ങൾ ഉണ്ടാകാം. നിങ്ങൾ *Number* പോളിഗോൺ വശങ്ങളും സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ഓപ്ഷൻ 1 വശത്ത് (!) സ്വീകരിക്കുകയുള്ളൂ 2.

ക്രമരഹിത സന്തതി
: റാൻഡം ജനറേറ്റർ റാൻഡം നമ്പർ സൃഷ്ടിക്കാൻ ഒരു സന്തതി ഈ മൂല്യം ഉപയോഗിക്കും. ഒരേ "random" അനുക്രമം നിരവധി തവണ ആവർത്തിക്കുക അതേ മൂല്യം ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.

ക്രമമില്ലാത്ത
: ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, റാൻഡം ജനറേറ്റർ ഉപയോഗിക്കേണ്ട ഒരു റാൻഡം സന്തതി ഹാജരാക്കണം. ഇത് ഓരോ തവണയും വ്യത്യസ്തമാണ്.

5.3. ലെൻസ് വിദൂരസ്ഥമായ

5.3.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.97. ലെൻസ് വിദൂരസ്ഥമായ ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Lens Flare" ഫിൽട്ടറിന്

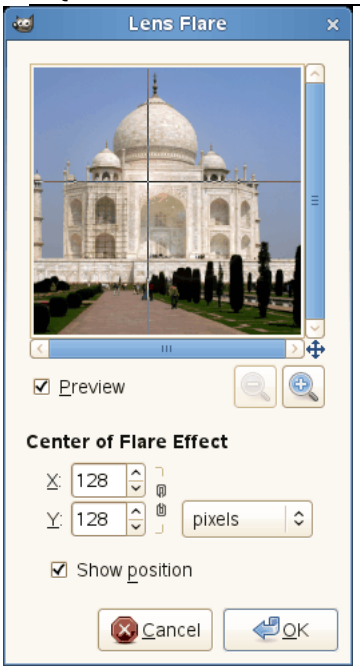
ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു ഷോട്ട് എടുക്കുമ്പോൾ സൂര്യൻ ലക്ഷ്യം ഹിറ്റ് ധാരണ നൽകുന്നു. നിങ്ങൾ നീക്കാൻ കഴിയും ഒരു reticule ഉപയോഗിച്ച് പ്രതിഫലനം കണ്ടെത്താനോ, എന്നാൽ നിങ്ങൾ Gradient Flare ഫിൽട്ടർ പ്രദാനം സാധ്യതകൾ ഇല്ല.

5.3.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Light and Shadow → Lens Flare വഴി ഇമേജ് മെനുവിൽ മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താം.

5.3.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.98. "Lens Flare" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണം ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റും നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

ആളിക്കത്തുക പ്രതീതിയുടെ കേന്ദ്രം
: നിങ്ങൾ X ആൻഡ് Y (പിക്സൽ) ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് സ്വഗൃഹത്തിൽ കോർഡിനേറ്ററുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ പ്രിവ്യൂ ക്ലിക്ക് വഴി കഴിയും. കോർഡിനേറ്റ് ഉത്ഭവം മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ ആണ്.

സ്ഥാനം കാണിക്കുക
: ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും ഒരു reticule പ്രിവ്യൂ ദൃശ്യമാവുകയും, ലെൻസിന്റെ ആളിക്കത്തുക പ്രഭാവം കേന്ദ്രത്തിൽ കണ്ടെത്താൻ മൌസ് പോയിന്റർ അതു നീക്കാൻ കഴിയും.

> **സൂചന**
> തിരനോട്ടം മേൽ പ്രേരിപ്പിക്കുന്നു ഒരു ക്രോസ് പോലുള്ള മൗസ് കഴ്സർ, നിങ്ങൾ പോലും reticule ഇല്ലാതെ അരിപ്പ പ്രഭാവം കണ്ടുപിടിക്കാനും അനുവദിക്കുന്നു.

5.4. ലൈറ്റിംഗ് ഇഫക്ട്സ്

5.4.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.99. ഒരേ ചിത്രം, മുമ്പും ലൈറ്റിംഗ് ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിച്ച ശേഷം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Lighting Effects" ഫിൽട്ടറിന്

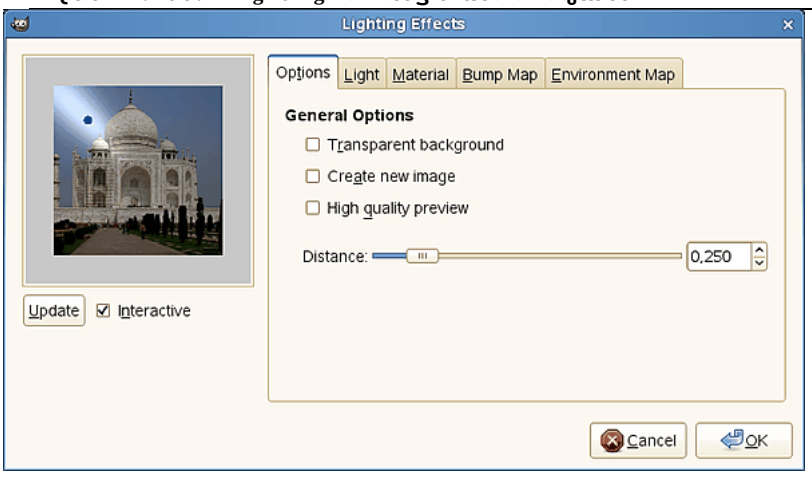
ഈ ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾ ഒരു പൊട്ടുകൾ ഒരു മതിൽ പ്രകാശത്തിൽ പ്രശ്നമില്ല നിങ്ങള് ഇഫക്ട് അനുകരിക്കുന്നു. ഇത് ഏതെങ്കിലും ഡ്രോപ്പ് നിഴലുകൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ ഇല്ല തീർച്ചയായും, ഇരുണ്ട മേഖലകളിൽ ഏതെങ്കിലും പുതിയ വിശദാംശങ്ങൾ വെളിപ്പെടുത്താൻ ഇല്ല.

5.4.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Light and Shadow → Lighting Effects കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

5.4.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.100. "Lighting" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ

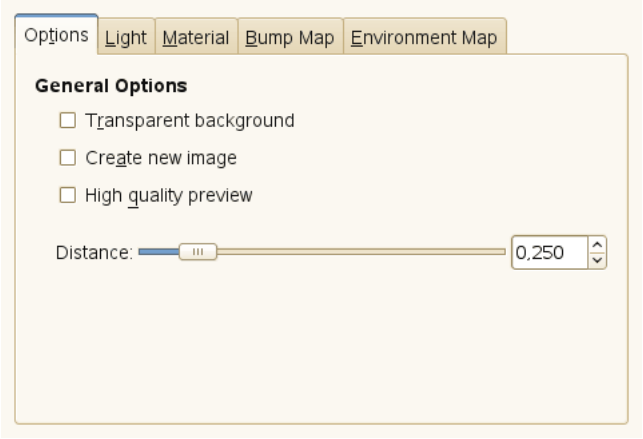
Interactive ചെക്കുചെയ്തിട്ടുള്ളപ്പോൾ, പാരാമീറ്റർ ക്രമീകരണം ഫലങ്ങൾ ഇന്ററാക്ടീവ് നിങ്ങൾ OK ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് വരെ ചിത്രം വരുത്താതെ പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

Interactive ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ മാറ്റങ്ങൾ Update ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് മാത്രം പ്രിവ്യു പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഈ ഓപ്ഷൻ മന്ദഗതിയിലുള്ള കമ്പ്യൂട്ടർ ഉപയോഗിച്ച് ഉപകാരപ്രദമാണ്.

മറ്റ് ഏത് ഓപ്ഷനുകൾ ടാബുകളിൽ സംഘടിപ്പിക്കാറുണ്ട്:

5.4.3.1. പൊതു ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.101. "Lighting" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (പൊതുവായ ഓപ്ഷനുകൾ)



സുതാര്യ പശ്ചാത്തലം

bumpmap ഉയരം പൂജ്യം ആകുമ്പോൾ ലക്ഷ്യസ്ഥാനം ചിത്രം സുതാര്യമായ ചെയ്യുന്നപോലെ (ഉയരം bumpmapped ചിത്രത്തിന്റെ കറുത്ത മേഖലകളിൽ പൂജ്യം ആണ്).

പുതിയ ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കുക

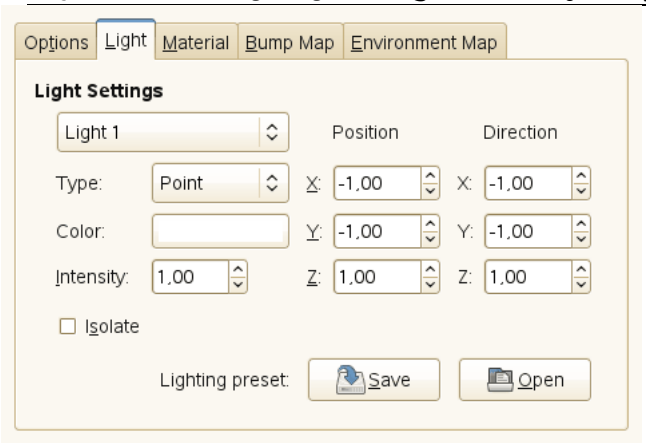
ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കുമ്പോൾ ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു.

ഹൈ നിലവാരമുള്ള പ്രിവ്യൂ
പെട്ടെന്നുള്ള സിപിയുവിനുള്ള ...

അകലം
ഈ സ്ലൈഡർ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്ന് പ്രകാശ സ്രോതസ്സ് ദൂരം വ്യക്തമാക്കാൻ കഴിയും. മൂല്യങ്ങളുടെ ശ്രേണി 0.0 മുതൽ 2.0 ആണ്.

5.4.3.2. പ്രകാശ ക്രമീകരണങ്ങൾ

ചിത്രം 17.102. "Lighting" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (ലൈറ്റ് ക്രമീകരണങ്ങൾ)



ഈ ടാബിൽ നിങ്ങൾ പ്രകാശത്തിന്റെ പരാമീറ്ററുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. Light 1 ... Light 6 ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് ആറ് പ്രകാശസ്രോതസ്സുകളുടെഏറ്റവുംകൂടിയഎണ്ണം സൃഷ്ടിക്കാനും അവ പ്രത്യേകം ഓരോ പ്രവർത്തിക്കാം.

ടൈപ്പ് ചെയ്യുക
ഫിൽട്ടർ ഒരു ഡ്രോപ്പ്-ഡൌണ് ലിസ്റ്റ് നിരവധി *light types* നൽകുന്നു:

ബിന്ദു
പ്രിവ്യൂ കേന്ദ്രത്തിലെ നീല പോയിന്റ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ എല്ലാം പ്രിവ്യൂ മേൽ പ്രകാശം നീക്കാൻ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രാഗ് കഴിയും.

ദിശയിലുമുള്ള
നീല പോയിന്റ് പ്രകാശം ദിശ സൂചിപ്പിക്കുന്ന ഒരു ലൈൻ വഴി പ്രിവ്യൂ സെന്ററ് ലിങ്കുചെയ്തു.

ഒന്നുമില്ല
ഈ പ്രകാശ സ്രോതസ്സ് (പ്രകാശം സാധ്യതയുണ്ട് ...) ഇല്ലാതാക്കുന്നു.

നിറം
നിങ്ങൾക്ക് കളർ Swatch ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ പ്രകാശ സ്രോതസ്സ് നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന ഒരു ഡയലോഗിന്.

തീവത
ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, നേരിയ തീവ്രത സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

സ്ഥാനം
മൂന്നു നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ തക്കവണ്ണം നേരിയ പോയിന്റ് സ്ഥാനം നിർണ്ണയിക്കുന്നു: എക്സ്, വെർട്ടിക്കൽ സ്ഥാനം, തിരശ്ചീനമായി സ്ഥാനം കോഓർഡിനേറ്റ് വൈ സോഴ്സ് ദൂരം ഇസഡ് (പ്രകാശം വരുമ്പോൾ ദൂരം കൂടുന്നു കോപാകുലനായിട്ട്). മൂല്യങ്ങൾ -1 നിന്ന് +1 ഇരിക്കുന്നു.

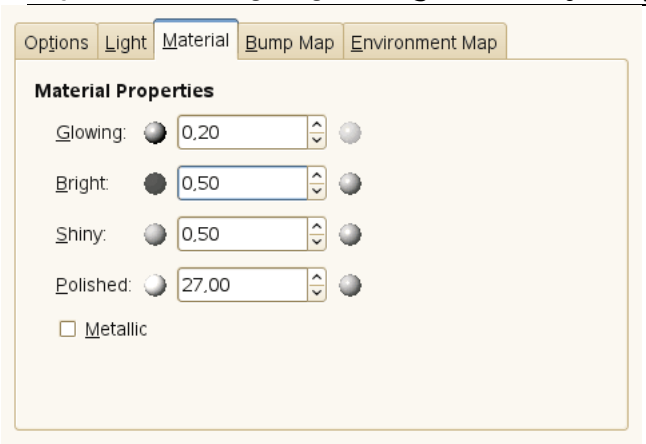
സംവിധാനം
ഈ ഉപാധി മൂന്ന് X, Y ആൻഡ് Z നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ വെളിച്ചം ദിശ പരിഹരിക്കാൻ അനുവദിക്കണം.

ഒറ്റപ്പെടുത്തുക
ഈ ഓപ്ഷൻ, എല്ലാ പ്രകാശസ്രോതസ്സുകളുടെഏറ്റവുംകൂടിയഎണ്ണം പ്രിവ്യൂ ദൃശ്യമാകും വേണം എന്നത്, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് മാത്രം ഉറവിടം തീരുമാനിക്കാം.

ലൈറ്റിംഗ് പ്രീസെറ്റ്
നിങ്ങൾ Save ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാനും Open കൂടെ പിന്നീട് അവയെ ലഭിക്കും.

5.4.3.3. മെറ്റീരിയൽ പ്രോപ്പർട്ടീസ്

ചിത്രം 17.103. "Lighting" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (മെറ്റീരിയൽ പ്രോപ്പർട്ടീസ്)



ഈ ഓപ്ഷനുകൾ വെളിച്ചം സ്വയം കാര്യത്തിൽ ചെയ്യരുത്, എന്നാൽ വെളിച്ചം വസ്തുക്കൾ പ്രതിഫലിക്കും.
ചെറിയ തലങ്ങൾ, ഇൻപുട്ട് പെട്ടികൾ രണ്ടറ്റത്തും ഓരോ ഓപ്ഷന് ആക്ഷൻ, (ഇടതുഭാഗത്ത്) അതിന്റെ മിനിമം നിന്ന് പരമാവധി ലേക്ക് പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു (വലതുഭാഗത്ത്). പോപ്പ് അപ്പുകൾ കൂടുതൽ ഉപയോഗപ്രദമായ സഹായിക്കുക.

തിളങ്ങുന്ന
ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾക്ക് യാതൊരു പ്രകാശത്തെ വരുന്ന കാണിക്കാൻ യഥാർത്ഥ നിറം തുക സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

തിളങ്ങുന്ന

ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾക്ക് ഒരു പ്രകാശ സ്രോതസ്സ് നേരിട്ട് ഇടിക്കുകയായിരുന്നു യഥാർത്ഥ നിറം തീവ്രത സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

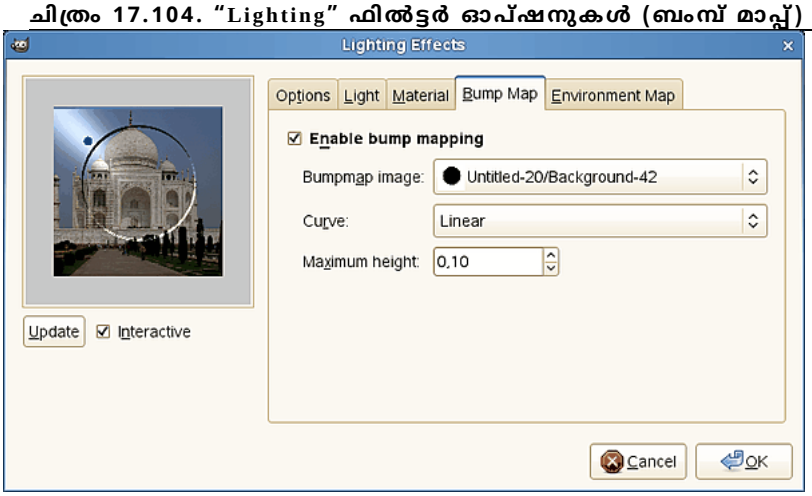
തിളങ്ങുന്ന
ഈ ഐച്ഛികം എങ്ങനെ തീവ്രമായ ഹൈലൈറ്റ് ആയിരിക്കും നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

മിനുക്കിയ
ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് കൂടുതൽ മൂല്യങ്ങൾക്ക് ഹൈലൈറ്റ് കൂടുതൽ കേന്ദ്രീകൃതമായ ഉണ്ടാക്കേണം.

മെറ്റാലിക്
ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, പ്രതലങ്ങളിൽ മെറ്റാലിക് നോക്കൂ.

5.4.3.4. ബംമ്പ് മാപ്പ്

ചിത്രം 17.104. "Lighting" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (ബംമ്പ് മാപ്പ്)



ഈ ടാബിൽ, ഇമേജിൽ ആശ്വാസം നൽകാൻ ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. മാപ്പിംഗ് പിൻഭാഗം കാണുക.

ബംമ്പ് മാപ്പിംഗ് പ്രാപ്തമാക്കുക
ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ശോഭയുള്ള ഭാഗങ്ങൾ ഉയിർത്തെഴുന്നേൽപിക്കപ്പെടുക ദൃശ്യമാകും ഇരുണ്ട ഭാഗങ്ങൾ കുഴിഞ്ഞ ദൃശ്യമാകും. വശം പ്രകാശ സ്രോതസ്സ് സ്ഥാനം ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു.

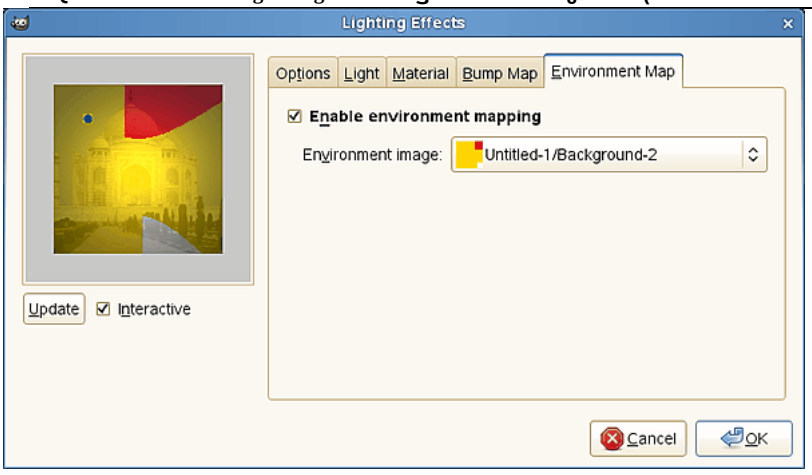
Bumpmap ചിത്രം
നിങ്ങൾ അവിടെ ഒരു കരീനയെ മാപ്പ് പോലെ പ്രവർത്തിക്കും ചാര തോതിലുള്ള ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ഉണ്ട്. Bump Map പ്ലഗ്-ഇൻ അധിക വിശദീകരണങ്ങളും കാണുക.

വളവ്
ഈ ഓപ്ഷൻ കരീനയെ മാപ്പ് പ്രയോഗിക്കുമ്പോൾ ഉപയോഗിക്കേണ്ട രീതി നിഷ്കർഷിക്കുന്നു; എന്നുവെച്ചാൽ, കരീനയെ ഉയരം വ്യക്തമാക്കിയ കർവ് ഒരു പ്രവർത്തനമല്ല. നാല് കർവ് തരം ലഭ്യമാണ്: *Linear*, *Logarithmic*, *Sinusoidal* ആൻഡ് *Spherical*.

പരമാവധി ഉയരം
ഈ പാലുണ്ണി പരമാവധി ഉയരം ആണ്.

5.4.3.5. പരിസ്ഥിതി മാപ്പ്

ചിത്രം 17.105. "Lighting" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (പരിസ്ഥിതി മാപ്പ്)



പരിസ്ഥിതി ചിത്രീകരണങ്ങൾ പ്രാപ്തമാക്കുക
ഈ ബോക്സ് പരിശോധിക്കുക, താഴെ പ്രയോഗം പ്രവർത്തന:

പരിസ്ഥിതി ചിത്രം
നിങ്ങൾ അവിടെ ഒരു ആർജിബി ഇമേജ് നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ അവതരിപ്പിക്കുക തിരഞ്ഞെടുക്കേണ്ടി. നിങ്ങൾ അത് ഉപയോഗിച്ച് GIMP *before* മറ്റൊരു ഇമേജ് ലോഡ് വേണം പ്രവർത്തിക്കുന്നതിന് ഈ ഓപ്ഷനായി ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക.
ഉദാഹരണം [BUDIG01] എന്നതിൽ കണ്ടെത്താനാകും.

5.5. തിളക്കവും

5.5.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.106. തിളക്കവും ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Sparkle" ഫിൽട്ടറിന്

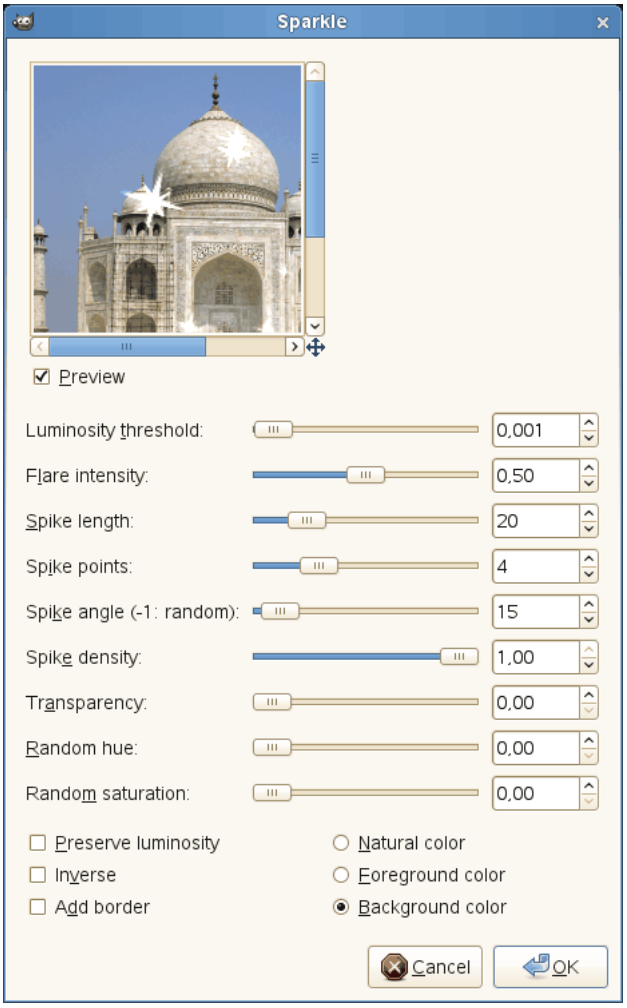
ഈ ഫിൽട്ടർ നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിലേക്ക് തിളങ്ങുന്നവ ചേർക്കുന്നു. അതു നിങ്ങൾ നിശ്ചയിച്ചിരിക്കുന്നു ഒരു ഉമ്മരപ്പടി തക്കവണ്ണം ഭാരം പോയിന്റ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇത് എവിടെ തിളങ്ങുന്നവ ദൃശ്യമാകും നന്മകൊണ്ട് പ്രയാസമാണ്. എന്നാൽ നിങ്ങൾ തിളങ്ങുന്നവ താൽപ്പര്യപ്പെടുന്നയിടത്ത് നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൽ വെളുത്ത പോയിന്റ് ഇട്ടു കഴിയും.

5.5.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Light and Shadow → Sparkle കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

5.5.3. പാരാമീറ്റർ സജ്ജീകരണങ്ങൾ

ചിത്രം 17.107. "Sparkle" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



നിരക്കികള് ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ മൂല്യങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

പ്രിവ്യൂ
: പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണം ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റും നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

പ്രതല ഉമ്മരപ്പടി
: തട്ടിച്ചുനോക്കുമ്പോൾ, കൂടുതൽ പ്രദേശങ്ങൾ തിരമുള്ള (0.0-0.1) വഴി ആശങ്കയുണ്ട്.

ഉജ്ജ്വലിക്കും തീവ്രത
: ഈ മൂല്യം കൂടുകയും, കേന്ദ്ര കറയും കിരണങ്ങൾ വീതിയുണ്ടായിരിക്കാനും (0.0-1.0).

നീളം സ്പൈക്ക്
: ഈ റേ ദൈർഘ്യം (1-100) ആണ്. നിങ്ങൾ അത് കുറയ്ക്കാൻ ചെയ്യുമ്പോൾ, ചെറിയ സ്പൈക്കുകളിലുണ്ടാകുന്നു ആദ്യം കുറയ്ക്കുക.

സ്പൈക്ക് പോയിന്റുകൾ
: സ്പൈക്കുകളിൽ പോയിന്റുകൾ തുടങ്ങുന്ന എണ്ണം (0-16). വലിയ വ്യതിയാനങ്ങൾ നമ്പർ ഇതാ. ചെറിയ സ്പൈക്കുകളിലുണ്ടാകുന്നു അതേ എണ്ണം ഉണ്ട്. നമ്പർ ഒറ്റയായി എപ്പോഴാണ്, ചെറിയ സ്പൈക്കുകളിലുണ്ടാകുന്നു വലിയ വീഴ്ചയായി സഹായമല്ല. നമ്പർ പോലും എപ്പോഴാണ്, വലിയ സ്പൈക്കുകളിൽ മറ്റൊരു വലിയ സ്പൈക് സഹായമല്ല.

സ്പൈക്ക് കോൺ
: ഈ തിരശ്ചീനമായി (-1 +360) ആദ്യ വലിയ സ്പൈക് ചലനത്തെ ആണ്. -1 ക്രമമില്ലാതെ ഈ മൂല്യം നിർണയിക്കുന്നത്. ഒരു സ്പോട്ട് ആവശ്യമാണ് ഉമ്മരപ്പടി അകത്തു നിരവധി പിക്സൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഓരോ Sparkle സൃഷ്ടിക്കും. കോൺ പോസിറ്റീവ് ആണെങ്കിൽ എല്ലാവരും സ്വഭാവമുള്ളതോ ചെയ്യും. -1, ഓരോ Sparkle നിരവധി നേർത്ത സ്പൈക്കുകളിൽ കാരണമാകുന്നു റാൻഡം ഭ്രമണം ഉണ്ടായിരിക്കും.

സാന്ദ്രത സ്പൈക്ക്
: ഈ ഓപ്ഷൻ നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൽ തിളങ്ങുന്നവ എണ്ണം നിർണ്ണയിക്കുന്നു. ഇത് സൂക്ഷിക്കും സാധ്യതയുണ്ട് എല്ലാ തിളങ്ങുന്നവ ശതമാനം (0.0-1.0) സൂചിപ്പിക്കുന്നു.

സുതാര്യത
: നിങ്ങൾക്ക് സുതാര്യതയും (0.0-1.0) പെരുകുമ്പോള് തിളങ്ങുന്നവ കൂടുതൽ സുതാര്യമായ തീർന്നിരിക്കുന്നു പാളി കീഴ്ഭാഗത്ത് ദൃശ്യമാകും. മറ്റ് പാളി ഉണ്ടെങ്കിൽ, Sparkle സാച്ചുറേഷൻ കുറയുന്നു.

ക്രമരഹിത ചെഞ്ചായം
: ഈ ഓപ്ഷൻ റാൻഡം ... (0.0-1.0) ന് Sparkle ചെഞ്ചായം മാറ്റണം.

ക്രമരഹിത സാച്ചുറേഷൻ
: ഈ ഓപ്ഷൻ ... ക്രമമില്ലാതെ Sparkle സാച്ചുറേഷൻ മാറ്റുകയും ചെയ്യണം (0.0-1.0).

പ്രതല സംരക്ഷിക്കുക
: മുഴുവൻ Sparkle പ്രതല വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന ഫലമായി എല്ലാ കേന്ദ്ര പിക്സൽ തിളക്കമുള്ള പിക്സൽ പ്രതല നൽകുന്നു.

വിപരീത
: പകരം സ്വരൂപത്തിൽ തിളക്കമുള്ള പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാനുള്ള, തിളക്കവും ഇരുണ്ട തിളങ്ങുന്നവ ഫലമായി ഇരുട്ടിലും പശുക്കൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

ബോർഡർ ചേർക്കുക
: പകരം തിളക്കമുള്ള പിക്സൽ ന് തിളങ്ങുന്നവ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിൻറെ ഈ ഓപ്ഷൻ നിരവധി തിളങ്ങുന്നവ നിർമിച്ച ഒരു ഇമേജ് അതിർത്തി സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

പ്രകൃതി നിറം, മുൻഭാഗത്തെ, പശ്ചാത്തല നിറം
: നിങ്ങൾ അവിടെ കേന്ദ്ര പിക്സൽ നിറം മാറ്റാൻ കഴിയും. ഈ നിറം സ്ക്രീൻ മോഡ് (Inverse ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും എങ്കിൽ ഗുണിക്കുക) ൽ ചേർക്കും. “Natural color” സ്വരൂപത്തിൽ പിക്സൽ നിറം ആണ്.

5.6. സൂപ്പർനോവ

5.6.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.108. സൂപ്പർനോവ ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Supernova" ഫിൽട്ടറിന്

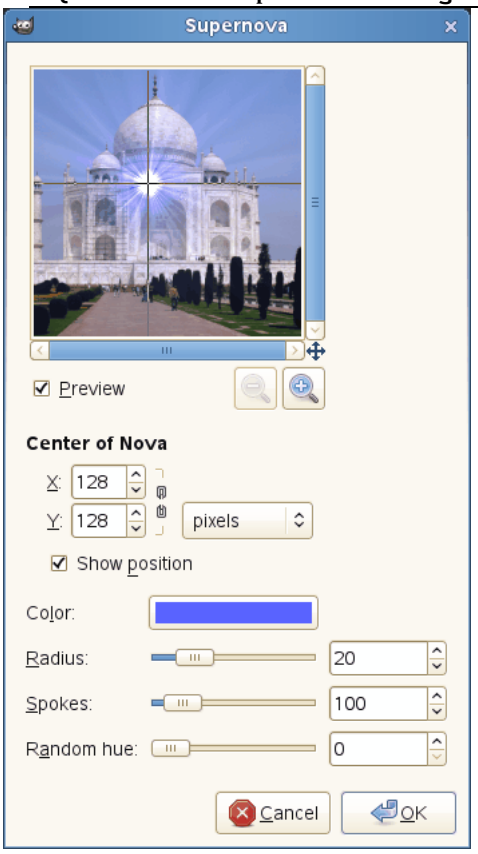
ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു സൂപ്പർ-നോവ ഓർമ്മിപ്പിക്കാനും ഒരു വലിയ നക്ഷത്രം സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ഇത് ആർജിബി ചാര ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. പ്രകാശ പ്രഭാവം R നക്ഷത്ര കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നും എവിടെ 1 / R തക്കവണ്ണം കുറയുന്നു.

5.6.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Light and Shadow → Supernova കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

5.6.3. പാരാമീറ്റർ സജ്ജീകരണങ്ങൾ

ചിത്രം 17.109. "Supernova" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ

പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണം ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റും നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

നോവ മദ്ധ്യഭാഗത്ത്

എക്സ്, പിന്നെ

നിങ്ങൾ തിരശ്ചീനമായി (എക്സ്) സജ്ജമാക്കാൻ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും, ലംബ (y) SuperNova സെന്റര് കോർഡിനേറ്റുകൾ. നിങ്ങൾക്ക് *preview* ബോക്സിലെ SuperNova സെന്റര് ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം.

> **സൂചന**
> കേന്ദ്രം സൂപ്പർനോവ കൃത്യമായി യൂണിറ്റ് ഡ്രോപ്പ്ഡൗൺ ലിസ്റ്റിൽ "percent" ഓപ്ഷൻ തിരഞ്ഞെടുത്ത് 50% X, Y പരിഹരിക്കാൻ.

സ്ഥാനം കാണിക്കുക

ഈ ഓപ്ഷൻ SuperNova കേന്ദ്രീകരിച്ചുള്ള പ്രിവ്യൂ ഒരു reticle, ചെയ്യുന്നു.

നിറം

നിങ്ങൾക്ക് കളർ Swatch ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, സാധാരണ നിറം സെലക്ടർ കൊണ്ടുവന്നതു.

വാസാര്ദ്ധം

ഈ SuperNova കേന്ദ്രം (1-100) വ്യാസമാണ് ആണ്. നിങ്ങൾ മൂല്യം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നതിന് ചെയ്യുമ്പോൾ, R * R തക്കവണ്ണം കേന്ദ്ര വെളുത്ത പിക്സൽ എണ്ണം വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ (1, 4, 9 ...).

സ്പൈക്കുകളാണ്

ഈ രശ്മികൾ എണ്ണം (1-1024) ആണ്. നോവ കേന്ദ്രത്തിൽ ഓരോ പിക്സൽ ഒരു പിക്സൽ വൈഡ് കിരണങ്ങൾ പുറത്തുവിടുന്നു. ഇത്തരം എല്ലാ കിരണങ്ങൾ കൂടുതലോ കുറവോ നിങ്ങൾ ഈ സ്ലൈഡർ നീക്കുക പ്രശ്നമില്ല നിങ്ങള് ഈ മിന്നുന്ന പ്രാബല്യത്തിൽ കാരണമാകുന്നു സ്വഭാവമുള്ളതോ ചെയ്യുന്നു.

ക്രമരഹിത ചെഞ്ചായം

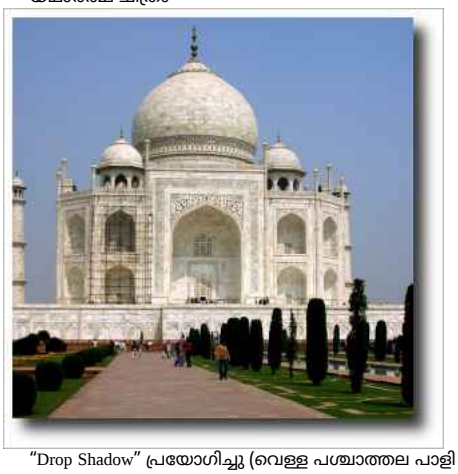
കളർ ക്രമമില്ലാതെ കിരണങ്ങൾ. (0-360) മൂല്യം HSV നിറം സർക്കിളിൽ ഒരു ശ്രേണി തോന്നുന്നു.

5.7. ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ

5.7.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.110. "Drop Shadow" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Drop Shadow" പ്രയോഗിച്ചു (വെള്ള പശ്ചാത്തല പാളി സ്വമേധയാ ചേർത്തു)

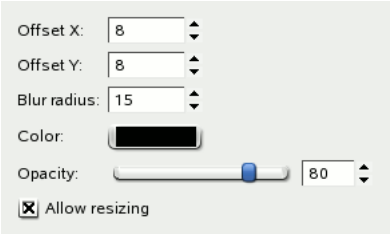
ഈ ഫിൽട്ടർ നിലവിലുള്ള തെരഞ്ഞെടുപ്പ് അല്ലെങ്കിൽ സജീവ നിരക്കു ഉള്ളതെങ്കിൽ ചിത്രം ഒരു ഡ്രോപ്പ്-നിഴൽ ചേർക്കുന്നു. ആ നിഴൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിനായി അത്യാവശ്യമാണ് ഓപ്ഷണൽ ഫിൽട്ടർ ചിത്രം മാറ്റുന്നു.
നിങ്ങൾക്ക് കളർ, സ്ഥാനം, നിഴൽ വലുപ്പം നിങ്ങൾക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കാം.
ഫിൽട്ടർ നിഴൽ കാണുന്നതിനായി ഒരു പശ്ചാത്തല പാളി ചേർക്കാൻ ശ്രദ്ധിക്കുക. നിഴൽ പശ്ചാത്തല സുതാര്യമാണ്. മുകളിൽ ഉദാഹരണം വെളുത്ത പശ്ചാത്തല അരിപ്പ സൃഷ്ടിച്ചത് ചെയ്തിട്ടില്ല, പകരം അത് നിങ്ങൾ നിഴൽ നോക്കാം പിന്നീട് ചേർത്തിട്ടുണ്ട്.

5.7.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Light and Shadow → Drop Shadow വഴി ഇമേജ് മെനുവിൽ മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താം.

5.7.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.111. "Drop Shadow" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ

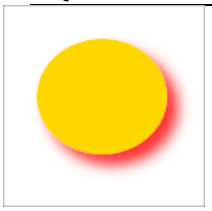


X ഓഫ്സെറ്റ്, Y ഓഫ്സെറ്റ്
: ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ അടങ്ങുന്ന പാളി ലംബമായി വൈ പിക്സൽ, എക്സ് പിക്സൽ തിരശ്ചീനമായി നീക്കും. അതിനാൽ, X, Y നിഴൽ ചിത്രം ബന്ധപ്പെട്ട് സ്ഥാപിക്കപ്പെടും എവിടെ നിർണ്ണയിക്കാൻ ഓഫ്സെറ്റ്. അതു തിരശ്ചീനമായി ലംബമായതോ ദിശയിൽ ദൂരത്തു പോലെ ഉയർന്ന മൂല്യങ്ങൾ നേരിയ രൂപത്തിലേക്ക് സാങ്കല്പികമായ ഉറവിടം ഉണ്ടാക്കി, കുറഞ്ഞ മൂല്യങ്ങൾ അത് ചിത്രത്തിന്റെ ആത്മബന്ധവും ഉണ്ടാക്കാം.
ഓഫ്സെറ്റുകളുണ്ടു് വൈ < 0 ഓഫ്സെറ്റ് എങ്കിൽ എക്സ് < 0, അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു മുകളിൽ ഓഫ്സെറ്റ് എങ്കിൽ നിരക്കു ഇടതുഭാഗത്തായി ഒരു നിഴൽ വഴിതെളിക്കുന്നു നെഗറ്റീവ് വരാം.
സജീവ നിരക്കു ഉണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ Allow resizing സ്വാധീനം കാണാൻ പ്രാപ്തമാക്കിയ ഉണ്ടായിരിക്കണം.

റേഡിയസ് മങ്ങിക്കുക
: നിഴൽ ഉണ്ടാക്കിയ ശേഷം വ്യക്തമാക്കിയ റേഡിയസ് ഒരു Gaussian blur ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ യഥാതഥ ഭാവം കാരണമാകുന്നു നിഴൽ പാളി പ്രയോഗിക്കുന്നത്. ഇത് മങ്ങിക്കുന്നതിനോ നിഴലിനെ നീട്ടിയത് ശേഷം, Allow resizing പ്രാപ്തമാക്കാൻ വന്നേക്കാം.

നിറം
: നിഴൽ ഏതെങ്കിലും നിറം ഉണ്ടായിരിക്കാം. വെറും ബട്ടൺ ക്ലിക്ക്, നിറം സെലക്ടർ മാറികിട്ടി ഒരു വർണ്ണം തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

ചിത്രം 17.112. "Drop Shadow" നിറം ഉദാഹരണം



അതാര്യത
: നിഴൽ ന്റെ അതാര്യത നിഴൽ അടങ്ങുന്ന പുതിയ പാളി വെറും അതാര്യത (വിഭാഗം 1.1, "ലെയർ പ്രോപ്പർട്ടീസ്" കാണുക). 80% ആയി സഹജമായി, എന്നാൽ നിങ്ങൾ 0 (സുതാര്യതയോടെ) മുതൽ 100 (ഫുൾ ഒപാസിറ്റിയിൽ) ഇവിടെ മറ്റേതെങ്കിലും മൂല്യം തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഒരു ചിത്രം ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിച്ച ശേഷം നിങ്ങൾ layers dialog ഒപാസിറ്റി മാറ്റാനാകും.

വലിപ്പംമാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക അനുവദിക്കുക
: പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, അരിപ്പ ആ നിഴൽ വേണ്ടി ഇടമാക്കുന്നതിനും ആവശ്യമാണോ എന്ന് ചിത്രം വലുപ്പം ചെയ്യും. പുതിയ വലുപ്പം നിരക്കു വലിപ്പം, മങ്ങൽ ആരം നിഴൽ ഓഫ്സെറ്റുകളുടെ ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു.

5.8. കാഴ്ചപ്പാട്

5.8.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.113. "Perspective" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Perspective" പ്രയോഗിച്ചു

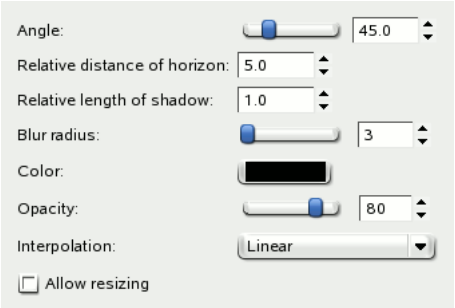
ഈ ഫിൽട്ടർ സജീവ താഴെയായി ഒരു പാളി പോലെ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്തെ അല്ലെങ്കിൽ alpha- ചാനലിലേക്ക് ഒരു കാഴ്ചപ്പാട് നിഴൽ ചേർക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് കളർ നിഴൽ നീളവും ദിശ അതുപോലെ ചക്രവാളം ദൂരം തിരഞ്ഞെടുക്കാം.
ആവശ്യമെങ്കിൽ അരിപ്പ ചിത്രം വലുപ്പം. എന്നാൽ അതു നിഴൽ കാണുന്നതിനായി ഒരു പശ്ചാത്തലം ചേർക്കില്ല.

5.8.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Light and Shadow → Perspective വഴി ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

5.8.3. ഓപ്ഷനുകൾ

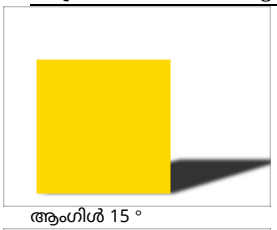
ചിത്രം 17.114. "Perspective" ഓപ്ഷനുകൾ



കോൺ

കോൺ യഥാക്രമം നിഴൽ പ്രകാശം സാങ്കൽപ്പിക സ്രോതസ്സ് ദിശ നിർണയിക്കുന്നത്. മൂല്യങ്ങൾ, 0 ° നിന്ന് 180 ° വരെയായി എവിടെ 90 ° വെറും നിരക്കു ലെയർ മുന്നിൽ ഒരു പ്രകാശ സ്രോതസ്സ് പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. 90 ° കുറവ് കോണുകൾക്കു, നിഴൽ വലതുഭാഗം, അതിനാൽ പ്രകാശ സ്രോതസ്സ് ഇടതുവശത്താണ്. 90 ° ശ്രേഷ്ഠ കോണുകൾ, അത് മറ്റ് വഴി ചുറ്റും തുടർന്ന്. നുറുങ്ങ്: പ്രകാശത്തിന്റെ ഉറവിടമായി സ്ലൈഡർ ന്റെ ഹാൻഡിൽ ചിന്തിക്കുന്നത്.

ചിത്രം 17.115. "Angle" ഉദാഹരണം



ആംഗിൾ 15 °

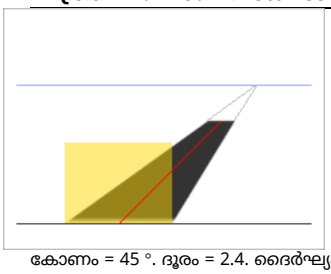
കോണം 45 ° (സ്ഥിരസ്ഥിതി)

കോണം 105 ° (90 ° + 15 °)

ചക്രവാളം എന്ന ആപേക്ഷിക ദൂരം

ഈ ഓപ്ഷൻ ഭാവനയിലെ ചക്രവാളം എത്ര ദൂരത്തു നിർണ്ണയിക്കുന്നു. relative distance നിരക്കു അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിലത്തു-ലൈൻ അകലം, അളവിന്റെ "unit" നിരക്കു ലെയർ ഉയരവും ആണ്.
മൂല്യം പരിധിക്ക് എവിടെ 24.1 മാർഗ്ഗങ്ങളിലൂടെ (ഏതാണ്ട്) "infinite", 0.1 24.1 ആണ്. relative length of shadow ചക്രവാളം അകലം കവിയരുത് ശ്രദ്ധിക്കുക.

ചിത്രം 17.116. "Distance of horizon" ഉദാഹരണം



കോണം = 45 °. ദൂരം = 2.4. ദൈർഘ്യം = 1.8.

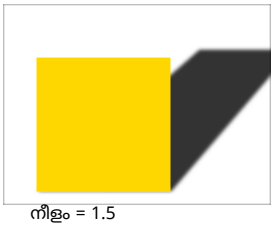
മുകളിൽ പറഞ്ഞ ഉദാഹരണത്തിൽ, മഞ്ഞ പ്രദേശം അരിപ്പ പ്രയോഗിക്കുന്നത് നിരക്കു ആണ്. മുകളിലുള്ള നീല ലൈൻ സാങ്കൽപ്പിക ചക്രവാളം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. നിരക്കു ന്റെ നിലത്തു-ലൈൻ ചുവന്ന വരി തമ്മിലുള്ള കോൺ 45 ° ആണ്. ചുവന്ന വരിയുടെ നീളം മഞ്ഞ നിരക്കു 1.8 മടങ്ങ് ഉയരം ആണ്. ചക്രവാളത്തിൽ വരെ നീട്ടി, ദൈർഘ്യം 2.4 മടങ്ങ് നിരക്കു ഉയരം ആണ്.

നിഴലിന്റെ ആപേക്ഷിക ദൂരം

ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിരക്കു ലെയർ ഉയരം ബന്ധത്തിൽ നിഴൽ ദൈർഘ്യം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. മുകളിൽ പറഞ്ഞ ഉദാഹരണത്തിൽ, ചുവന്ന ലൈൻ നിഴൽ നീളം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു, അതിന്റെ ദൈർഘ്യം 1.8 മഞ്ഞ നിരക്കു ഉയരം അപേക്ഷിച്ചായിരിക്കുമെന്നോർക്കുക.
നിഴൽ നീളം relative distance of horizon കവിയരുത് ആണെങ്കിലും മൂല്യം പരിധിക്ക്, 0.1 24.1 ആണ് - നിങ്ങൾ ചക്രവാളത്തിൽ അപ്പുറം പോകാൻ കഴിയില്ല.

ചിത്രം 17.117. "Length of Shadow" ഉദാഹരണം

ദൈർഘ്യം = 1.0 (സ്ഥിരസ്ഥിതി)



നീളം = 1.5

റേഡിയസ് മങ്ങിക്കുക
: നിഴൽ ഉണ്ടാക്കിയ ശേഷം വ്യക്തമാക്കിയ റേഡിയസ് ഒരു Gaussian blur നിഴൽ യഥാതഥ ഭാവം കാരണമാകുന്നു നിഴൽ പാളി പ്രയോഗിക്കുന്നത്.

ചിത്രം 17.118. ഇഫക്റ്റ് ഉദാഹരണം

റേഡിയസ് മങ്ങിക്കുക = 3 (സ്ഥിരസ്ഥിതി)

മങ്ങൽ ഇല്ലാതെ (മങ്ങൽ റേഡിയസ് = 0)

നിറം
: ഗതി നിഴൽ default നിറം കറുത്ത. എന്നാൽ ബട്ടണിൽ ക്ലിക്കിൽ വേറെ ഏതെങ്കിലും നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാം എവിടെ നിറം സെലക്ടർ തുറക്കുന്നു.

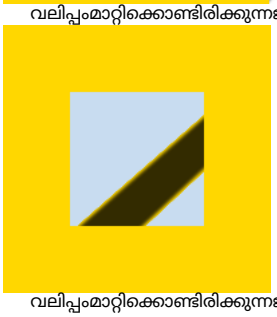
അതാര്യത
: നിഴൽ ന്റെ അതാര്യത നിഴൽ അടങ്ങുന്ന പുതിയ ലയർ ഒപാസിറ്റി (വിഭാഗം 1.1, "ലെയർ പ്രോപ്പർട്ടീസ്" കാണുക). 80% ആയി സഹജമായി, എന്നാൽ നിങ്ങൾ 0 (സുതാര്യതയോടെ) മുതൽ 100 (ഫുൾ ഒപാസിറ്റിയിൽ) ഇവിടെ മറ്റേതെങ്കിലും മൂല്യം തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഒരു ചിത്രം ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിച്ച ശേഷം നിങ്ങൾ layers dialog ഒപാസിറ്റി മാറ്റാനാകും.

Interpolation
: ഈ ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റ് interpolation രീതി വ്യക്തമാക്കിയ കോൺ വഴി ്ചരികനതിനാണ് ഉദാഹരണത്തിന്, നിഴൽ പാളി രൂപാന്തരപ്പെടുന്നു ഉപയോഗിക്കുന്ന തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. None സാധാരണയായി interpolation രീതി ഉപയോഗിച്ച് അരേകളെ കലാശിക്കും ഉപയോഗിച്ച് ചില മേഖലകളിൽ നിഴൽ നിറം മാറ്റാവുന്നതാണ്. Linear ഒരു നല്ല കാര്യം ആണ്.

വലിപ്പംമാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക അനുവദിക്കുക
: പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, അരിപ്പ ആ നിഴൽ വേണ്ടി ഇടമാക്കുന്നതിനും ആവശ്യമാണോ എന്ന് ചിത്രം വലുപ്പം ചെയ്യും.
ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണത്തിൽ, മഞ്ഞ പ്രദേശം സജീവ നിരക്കു അത് പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഇളം നീല ആണ്. വെളുത്ത സ്ഥലത്ത് നിഴൽ കാണുന്നതിനായി വലിപ്പംമാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക ശേഷം ചേർത്തു.

ചിത്രം 17.119. "Allow resizing" ഉദാഹരണം

വലിപ്പംമാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക അനുവദിക്കുക



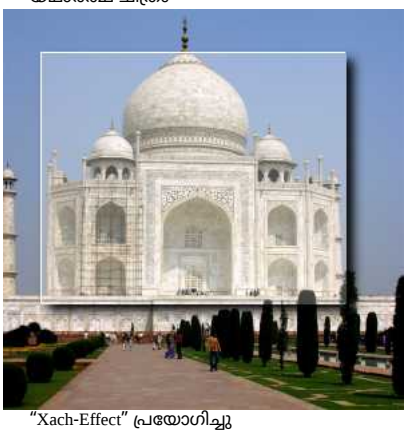
വലിപ്പംമാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക അനുവദിക്കരുത്

5.9. Xach-പ്രഭാവം

5.9.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.120. "Xach-Effect" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

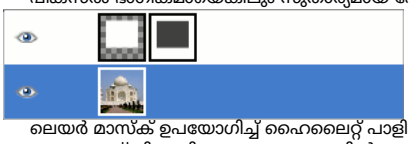
യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Xach-Effect" പ്രയോഗിച്ചു

ഈ ഫിൽട്ടർ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്തെ അഥവാ ആൽഫാ ചാനലിലേക്ക് ഗവണ്മന്റ് അർദ്ധസുതാര്യ 3D പ്രഭാവം ചേർക്കുന്നു. ഈ 3D പ്രഭാവം കൈവരിച്ചിട്ടുള്ള

1. നിരക്കു ഹൈലൈറ്റ്: പുതിയ പാളി ("Highlight") സജീവ പാളി, ഹൈലൈറ്റ് വർണ്ണം നിറഞ്ഞു മുകളിൽ സൃഷ്ടിക്കപ്പെടും. അപ്പോൾ ഒരു layer mask അൺമാസ്ക് പിക്സൽ ഭാഗികമായെങ്കിലും സുതാര്യമായ പോന്നു പാളി ചേർക്കും.

   ലെയർ മാസ്ക് ഉപയോഗിച്ച് ഹൈലൈറ്റ് പാളി
2. ഹൈലൈറ്റ് നിറം നിരക്കു ഇടതു മുകളിൽ അരികുകളും പെയിന്റിംഗ്: "Highlight" പാളി അപ്പ് വിട്ട് ഒരു പിക്സൽ ദീർഘിപ്പിക്കുന്നതാണ് എന്നു വേണ്ടി. ഈ ചെറിയ പ്രദേശങ്ങൾ സുതാര്യമല്ല ആയിരിക്കും.
3. നിരക്കു താഴെ വലത് വശത്ത് ഒരു drop shadow ഉണ്ടാക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ ഈ സ്ഥിരസ്ഥിതി ക്രമീകരണങ്ങൾ മാറ്റമുണ്ടാകാം ഉദാഹരണത്തിന് ഹൈലൈറ്റ് അല്ലെങ്കിൽ നിഴൽ വ്യത്യസ്ത നിറങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് തുക ഓഫ്സെറ്റുകളുണ്ടു് എന്ന ദിശകൾ മാറ്റുക.

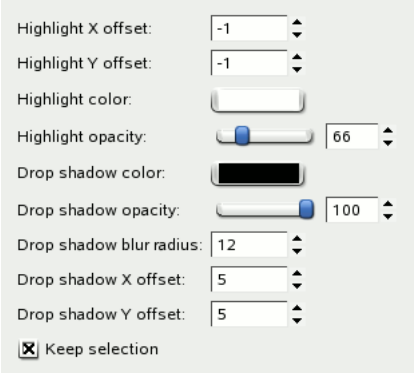
5.9.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഫിൽട്ടർ Filters → Light and Shadow → Xach-Effect കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

5.9.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ഓപ്ഷനുകൾ രണ്ടു ഗ്രൂപ്പുകൾ, ഓരോ ഹൈലൈറ്റ് അല്ലെങ്കിൽ നിഴൽ നിയന്ത്രിയ്ക്കാനുള്ള എന്നിവയും സ്വഭാവം ഒരു ചെക്ക്ബോക്സ് ഉണ്ട്.

ചിത്രം 17.121. "Xach-Effect" ഓപ്ഷനുകൾ



ഹൈലൈറ്റ് X ഓഫ്സെറ്റ്, ഓഫ്സെറ്റ് വൈ ഹൈലൈറ്റ്
: നിരക്കു ഇടതു മുകളിൽ എഡ്ജ് ഹൈലൈറ്റ് നിറം ചായം. ഓഫ്സെറ്റ് ഹൈലൈറ്റ് അതാത് പ്രദേശത്തെ വലിപ്പം (വീതി അല്ലെങ്കിൽ ഉയരം) ആണ്. ഓഫ്സെറ്റ് 0 താഴെയാണെങ്കിൽ (ഈ സ്വതവേ), ഇടത് (X ഓഫ്സെറ്റ് < 0) അല്ലെങ്കിൽ മുകളിൽ (Y ഓഫ്സെറ്റ് < 0) പ്രദേശത്തെ നിറത്തിലുള്ള ചെയ്യും. ഓഫ്സെറ്റ് 0 വലിയവൻ, ശരിയായ (X ഓഫ്സെറ്റ് > 0) അല്ലെങ്കിൽ താഴെ (Y ഓഫ്സെറ്റ് > 0) പ്രദേശത്തെ ചായം ചെയ്യും.

ഹൈലൈറ്റ് വർണ്ണം
: ഇത് തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശം ഹൈലൈറ്റ് നിറം ആണ്. ഇത് വെളുത്ത സ്ഥിര, പക്ഷേ Swatch ബട്ടൺ ക്ളിക്ക് ഒരു കളർ സെലക്ടർ കൊണ്ട് വരികയും, നിങ്ങൾ മറ്റേതെങ്കിലും നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

അതാര്യത ഹൈലൈറ്റ്
: തിരഞ്ഞെടുക്കേണ്ട നിറം നിറഞ്ഞ ഒരു ഭാഗികമായും സുതാര്യമായ മേഖലയിലൂടെ മൂടി ചെയ്യും. ഈ ഐച്ഛികം സുതാര്യത നില സജ്ജീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഒരു layer mask ഉപയോഗിക്കും എന്നതിനാൽ, മൂല്യം 0 മുതൽ (സുതാര്യതയോടെ) 255 (ഫുൾ ഒപാസിറ്റിയിൽ) വരെയാണ്. 66 ഹൈലൈറ്റ് അതാര്യത സ്ഥിരസ്ഥിതികളെ 26% തുല്യമാണ് ഏത്.

നിഴൽ ഓപ്ഷനുകൾ വലിച്ചിടുക
: ഈ ഉപാധികൾ ബന്ധപ്പെട്ട Drop Shadow ഓപ്ഷനുകൾ (വലിപ്പംമാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക ഇല്ലാതെ) പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ചുരുക്കത്തിൽ:

നിഴൽ വർണ്ണ ഡ്രോപ്പ്
: ഒരു കളർ സെലക്ടർ തുറക്കാൻ ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

ഒപാസിറ്റി വലിച്ചിടുക
: അതാര്യത (0% - 100%) നിഴൽ അടങ്ങുന്ന പാളി.

നിഴൽ മങ്ങൽ ആരം Drop
: നിഴൽ ബാധകമാകും ഏത് Gaussian blur ഫിൽറ്റർ ഉപയോഗിക്കുന്ന ആരം.

ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ X ഓഫ്സെറ്റ്, ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ Y ഓഫ്സെറ്റ്
: മാർഗനിർദേശവും തുക, ഏത് നിഴല് നിരക്കു നിന്ന് നീക്കും.

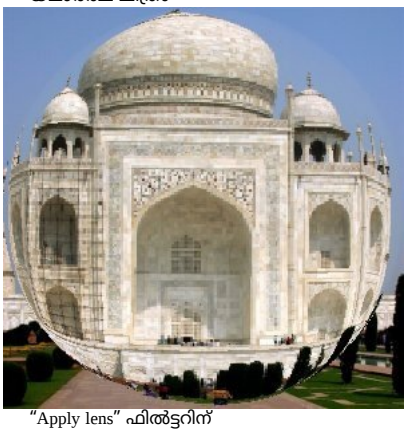
നിരക്കു നിലനിർത്തുക
: പരിശോധിച്ചാൽ, അരിപ്പ പ്രയോഗിച്ചു വരുമ്പോൾ സജീവ നിരക്കു സജീവ തുടരും.

5.10. ലെൻസ് പ്രയോഗിക്കുക

5.10.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.122. ഒരേ ചിത്രം, മുമ്പും ലെൻസ് പ്രഭാവം പ്രയോഗിച്ച ശേഷം.

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Apply lens" ഫിൽട്ടറിന്

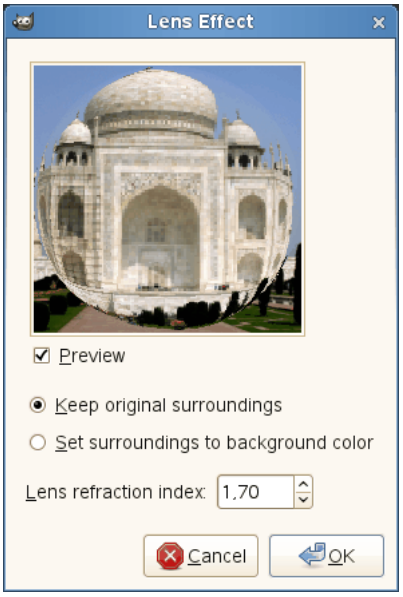
ഈ ഫിൽട്ടർ അപേക്ഷിക്കുന്ന ശേഷം സജീവ പാളി ഒരു ഭാഗം അവന്തി ലെൻസ് എന്നപോലെ ഉള്ളൂ.

5.10.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Light and Shadow → Apply Lens വഴി ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും

5.10.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.123. "Apply Lens" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണം ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റും നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

യഥാർത്ഥ ചുറ്റുപാടിൽ സൂക്ഷിക്കുക
: ലെൻസ് സജീവ പാളി ഇട്ടു തോന്നുന്നു.

പശ്ചാത്തല നിറം ചുറ്റുപാടും സജ്ജമാക്കുക
: ലെൻസ് പുറത്ത് സജീവ പാളി ഭാഗമായി പശ്ചാത്തല നിറം പണിസഞ്ചിയിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉണ്ടായിരിക്കും.

ചുറ്റുപാടിൽ സുതാര്യമാക്കുക
: ലെൻസ് പുറത്ത് സജീവ പാളി ഭാഗമായി സുതാര്യമായ ആയിരിക്കും. ഈ ഓപ്ഷൻ സജീവ പാളി ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ മാത്രമേ നിലവിലുണ്ട്.

ലെൻസ് സൂചിക
: ലെൻസിന്റെ കൂടുതലോ കുറവോ convergent (1-100) ആയിരിക്കും.

5.11. ഗ്ലാസ് ടൈൽ

5.11.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.124. ഒരേ ചിത്രം, മുമ്പും ഗ്ലാസ് ടൈൽ പ്രഭാവം പ്രയോഗിച്ച ശേഷം.

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Glass Tile" ഫിൽട്ടറിന്

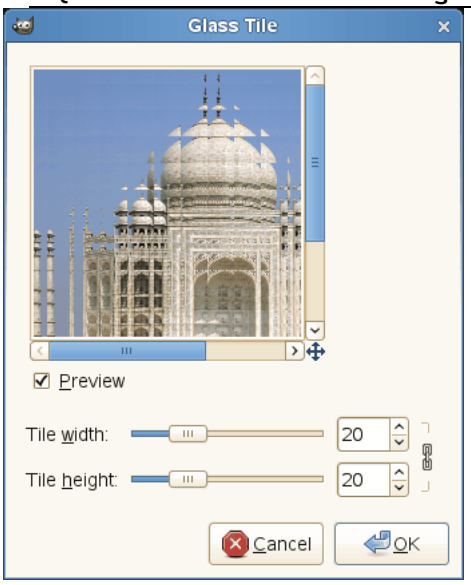
ഈ ഫിൽട്ടർ അപേക്ഷിക്കുന്ന ശേഷം സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ഒരു ഗ്ലാസ് ഇഷ്ടിക മതിൽ പോലെ ഉള്ളൂ.

5.11.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Light and Shadow → Glass Tile മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും

5.11.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.125. "Glass Tile" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണം ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റും നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

ടൈൽ വീതി, ടൈൽ ദൈർഘ്യം
: ടൈൽ വീതി ദൈർഘ്യവും (10-50 പിക്സലുകൾ) സജ്ജമാക്കുന്നു.
സ്വതവേ, വീതിയും ഉയരവും ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ അടുത്ത ചെയിൻ ചിഹ്നം പ്രവചിച്ചു; ലിങ്കു. പ്രത്യേകമായി വീതിയും ഉയരവും സജ്ജമാക്കാൻ ചെയ്യണമെങ്കിൽ, അവരെ അൺലിങ്കുചെയ്യുന്നതിനുള്ള പനിയുടെ ചിഹ്നം ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

6. നോയ്സ് ഫിൽട്ടറുകൾ

6.1. അവതാരിക

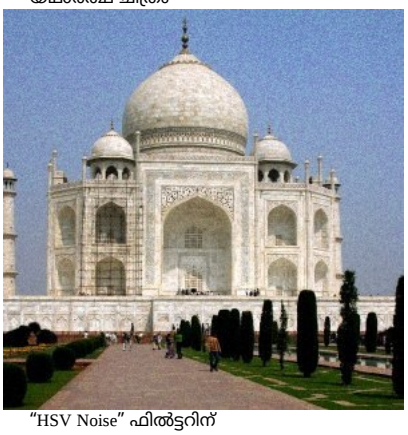
നോയ്സ് സജീവ പാളി അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു ലേക്ക് *add* ഘോഷം ഫിൽട്ടറുകൾ. ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് ചെറിയ വൈകല്യങ്ങൾ *remove* ചെയ്യുന്നതിനായി, Despeckle ആൻഡ് Selective Gaussian Blur ഫിൽട്ടറുകൾ കാണുക.

6.2. HSV നോയ്സ്

6.2.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.126. "HSV Noise" അരിപ്പ അപേക്ഷിക്കുന്ന ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"HSV Noise" ഫിൽട്ടറിന്

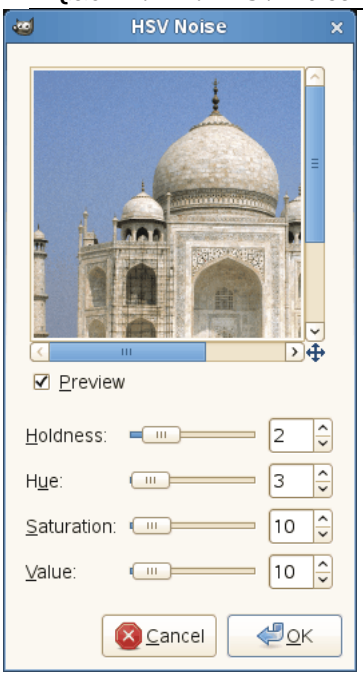
HSV വോയ്സ് അരിപ്പ ഹ്യൂയേ, സാച്ചുറേഷൻ, മൂല്യം (തേജസ്സ്) നിറം മോഡൽ ഉപയോഗിച്ച് സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ലെ ഘോഷം സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

6.2.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Noise → HSV Noise മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

6.2.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.127. "HSV Noise" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: ഈ പ്രിവ്യൂ അവർ ചിത്രത്തിലേക്ക് പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ഇന്ററാക്ടീവ് മാറുമ്പോൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

Holdness
: ഈ സ്ലൈഡർ (1 8 സെ.മി) പുതിയ പിക്സൽ വർണ്ണ മൂല്യം നിലവിലുള്ള നിറം അപേക്ഷിച്ച് പ്രയോഗിക്കാൻ എത്ര അനുവദനീയമാണ് നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഒരു കുറഞ്ഞ holdness ഒരു പ്രധാന ചെഞ്ചായം വ്യതിയാനങ്ങളുടെ തരും. ഉയർന്ന holdness ഒരു ദുർബ്ബല വ്യതിയാനങ്ങളുടെ തരും.

ഹ്യൂയേ
: ഈ സ്ലൈഡർ ഒരു റാൻഡം പാറ്റേണിലാണ് പിക്സൽ നിറം. ഇത് യഥാർത്ഥ പിക്സൽ നിറം മുതൽ ആരംഭിക്കുന്ന HSV നിറം സർക്കിളിൽ വർധിച്ചുവരികയാണ് ലഭ്യമായ നിറം പരിധി തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത്.

സാച്ചുറേഷൻ
: ഈ സ്ലൈഡർ പാറിപ്പറക്കുന്ന പിക്സൽ സാച്ചുറേഷൻ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

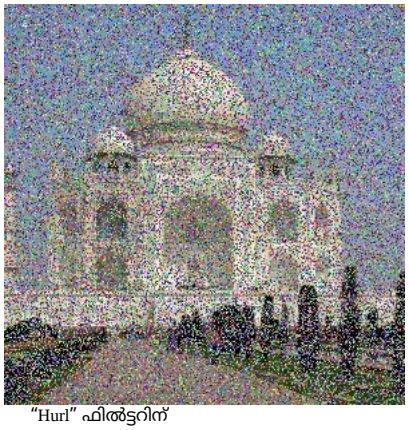
വില
: ഈ സ്ലൈഡർ പാറിപ്പറക്കുന്ന പിക്സൽ തെളിച്ചം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

6.3. എറിയുന്നു

6.3.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.128. "Hurl" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

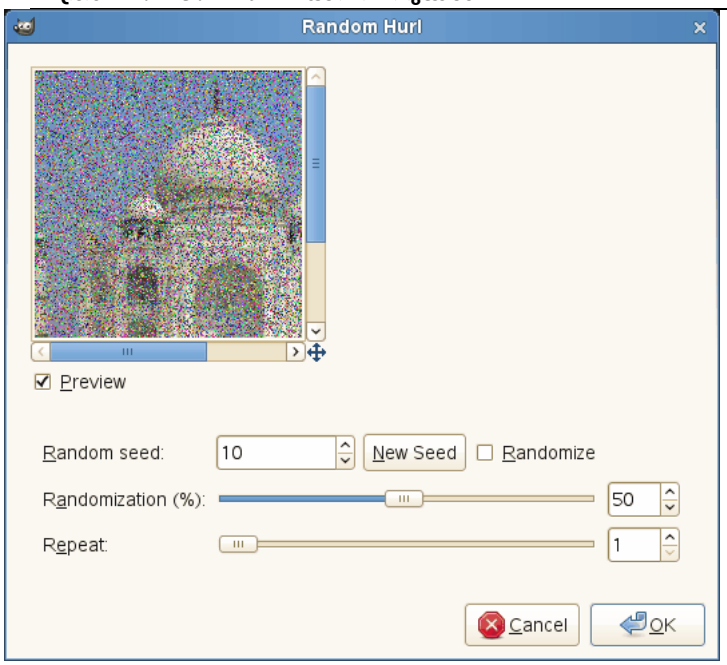


"Hurl" ഫിൽട്ടറിന്

നിങ്ങൾ Filters → Noise → Hurl മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.
എറിയുന്നു ഫിൽട്ടർ ക്രമരഹിത നിറം ഓരോ ബാധിത പിക്സൽ മാറുന്നതിനാൽ ഇത് യഥാർത്ഥ *random noise* ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഉൾപ്പെടെ എല്ലാ നിറം ചാനലുകൾ, (അതു നിലവിലുണ്ട് എങ്കിൽ) ക്രമരഹിതമായ ആകുന്നു. എല്ലാ സാധ്യമായ വിലകൾ ഒരേ സംഭാവ്യത കൂടെ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. യഥാർത്ഥ മൂല്യങ്ങൾ അക്കൗണ്ടിലേക്ക് മാറ്റുകയില്ല. ഒരു സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു മാത്രം ചില പിക്സൽ ബാധിക്കുന്നത് എല്ലാ അല്ലെങ്കിൽ, ബാധിത പിക്സൽ ശതമാനം Randomization (%) ഓപ്ഷൻ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്.

6.3.2. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.129. "Hurl" ഓപ്ഷനുകൾ



ക്രമരഹിത സന്തതി
: എറിയുന്നു എന്ന നിയന്ത്രണങ്ങൾ റാൻഡമ്നെസ്സ്. ഒരേ സാഹചര്യത്തിൽ ഒരേ റാൻഡം സന്തതി ഉപയോഗിക്കുന്നു എങ്കിൽ, അരിപ്പ കൃത്യമായി ഒരേ ഫലങ്ങള് ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഒരു വ്യത്യസ്ത റാൻഡം സന്തതി വ്യത്യസ്ത ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ക്രമരഹിത സന്തതി മാനുവലായി അല്ലെങ്കിൽ New Seed ബട്ടൺ അമർത്തി ക്രമരഹിതമായി സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും.
: Randomize ഓപ്ഷൻ ശരിയടയാളമിട്ടാൽ റാൻഡം സന്തതി മാനുവലായി കഴിയില്ല, എന്നാൽ ക്രമരഹിതമായി ഓരോ തവണയും അരിപ്പ പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ജനറേറ്റ്. അതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, അരിപ്പ അവസാനമായി ഉപയോഗിച്ച റാൻഡം വിത്തു ഓർക്കുന്നു.

റാൻഡമൈസേഷനും (%)
: ഈ സ്ലൈഡർ ബോംബേറ് ചെയ്യുന്ന സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ പിക്സൽ ശതമാനം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. ഉന്നത മൂല്യം, കൂടുതൽ പിക്സലുകൾ എറിഞ്ഞ്.

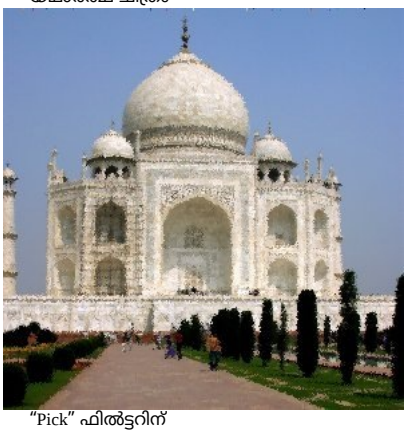
ആവർത്തിച്ച്
: ഇത് അരിപ്പ പ്രയോഗിക്കും തവണ എണ്ണം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. എറിയുന്നു കാര്യത്തിൽ അത് ഒരേ ഫലങ്ങൾ ഒരു ഉയർന്ന Randomization (%) മൂല്യം ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ വേഗത്തിൽ മാത്രം ലഭിക്കും കാരണം, വളരെ ഉപകാരപ്രദമായ ഒന്നാണ് ഫിൽട്ടർ.

6.4. തിരഞ്ഞെടുത്തത്

6.4.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.130. "Pick" അരിപ്പ അപേക്ഷിക്കുന്ന ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Pick" ഫിൽട്ടറിന്

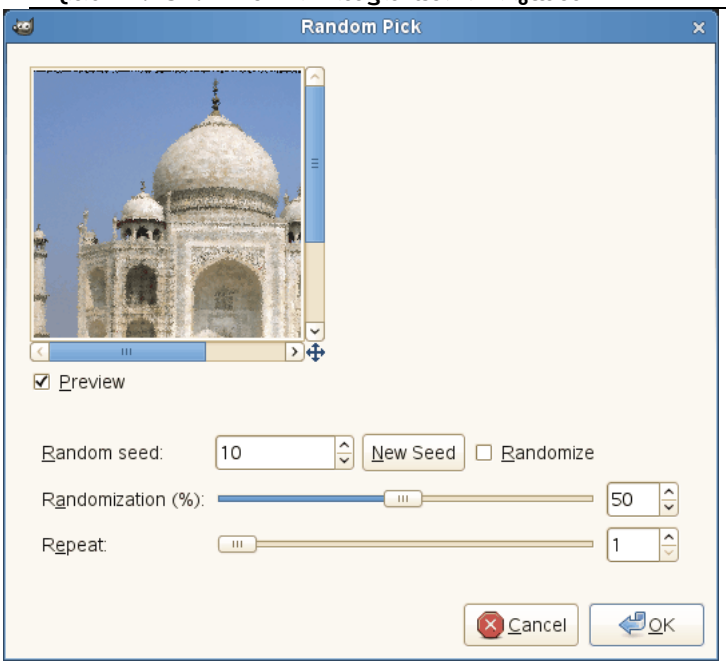
പിക്കപ്പ് അരിപ്പ ക്രമരഹിതമായി അതിന്റെ എട്ട് കൂട്ടുകാരെ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒരു പിക്സൽ മൂല്യം ഓരോ ബാധിത പിക്സൽ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്ന സ്വയം (3 × 3 സ്ക്വയർ പിക്സൽ കേന്ദ്രമാണ് നിന്ന്). ഒരു സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു മാത്രം ചില പിക്സൽ ബാധിക്കുന്നത് എല്ലാ അല്ലെങ്കിൽ, ബാധിത പിക്സൽ ശതമാനം Randomization (%) ഓപ്ഷൻ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്.

6.4.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Noise → Pick മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

6.4.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.131. "Pick" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



ക്രമരഹിത സന്തതി
: എടുക്കാവുന്നതാണ് എന്ന നിയന്ത്രണങ്ങൾ റാൻഡമ്നെസ്സ്. ഒരേ സാഹചര്യത്തിൽ ഒരേ റാൻഡം സന്തതി ഉപയോഗിക്കുന്നു എങ്കിൽ, അരിപ്പ കൃത്യമായി ഒരേ ഫലങ്ങള് ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഒരു വ്യത്യസ്ത റാൻഡം സന്തതി വ്യത്യസ്ത ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ക്രമരഹിത സന്തതി മാനുവലായി അല്ലെങ്കിൽ New Seed ബട്ടൺ അമർത്തി ക്രമരഹിതമായി സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും.
: Randomize ഓപ്ഷൻ ശരിയടയാളമിട്ടാൽ റാൻഡം സന്തതി മാനുവലായി കഴിയില്ല, എന്നാൽ ക്രമരഹിതമായി ഓരോ തവണയും അരിപ്പ പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ജനറേറ്റ്. അതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, അരിപ്പ അവസാനമായി ഉപയോഗിച്ച റാൻഡം വിത്തു ഓർക്കുന്നു.

റാൻഡമൈസേഷനും (%)
: ഈ സ്ലൈഡർ കണ്ടെടുത്ത് കൊള്ളും ഏത് സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ പിക്സൽ ശതമാനം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. ഉന്നത മൂല്യം, കൂടുതൽ പിക്സലുകൾ വീഴ്ത്തി ചെയ്യുന്നു.

ആവർത്തിച്ച്

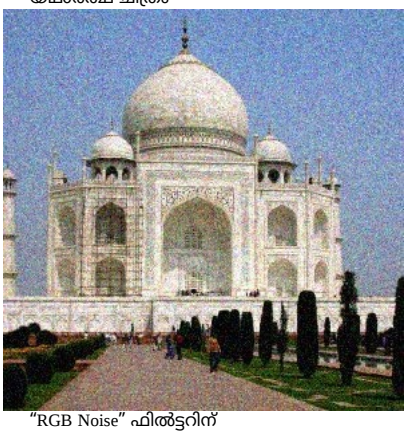
ഈ സ്ലൈഡർ അരിപ്പ പ്രയോഗിക്കും തവണ എണ്ണം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. ഹയർ മൂല്യങ്ങൾ, പിക്സൽ മൂല്യങ്ങൾ ദൂരമാണ് കൈമാറ്റം ചെയ്യപ്പെടുന്നു കൂടുതൽ എടുക്കാവുന്നതാണ് കാരണമാകാം.

6.5. ആർജിബി നോയ്സ്

6.5.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.132. "RGB Noise" അരിപ്പ അപേക്ഷിക്കുന്ന ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"RGB Noise" ഫിൽട്ടറിന്

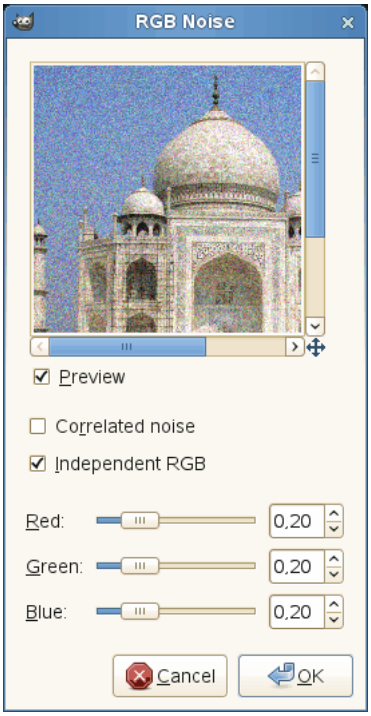
ആർജിബി വോയ്സ് ഫിൽട്ടർ ഒരു പാളി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നിര ഒരു സാധാരണ വിതരണം ഘോഷം ചേർക്കുന്നു. ഇത് ഘോഷം ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ (മുഴക്കം ഓരോ പിക്സൽ, ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല മൂല്യങ്ങൾ ചേർത്തു) ആർജിബി നിറങ്ങളുടെ മോഡൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഒരു സാധാരണ ഡിസ്ട്രിബ്യൂഷൻ കുറവാണ് പിക്സൽ കൂടുതൽ അങ്ങേയറ്റത്തെ മൂല്യങ്ങൾ ബാധിച്ച പോൾ മാത്രം ചെറുതായി മുഴക്കം, ബാധിത പ്രദേശങ്ങളിൽ ഏറ്റവും പിക്സൽ ചേർക്കുമ്പോൾ എന്നു എന്നാണ്. (നിങ്ങൾ ഒരു സോളിഡ് ചാര നിറം നിറഞ്ഞു ഒരു ചിത്രത്തിൽ ഈ അരിപ്പ ബാധകമാക്കുക തുടർന്ന് അതിന്റെ ഹിസ്റ്റോഗ്രാം പരിശോധിച്ചാൽ, നിങ്ങൾ ഒരു ക്ലാസിക് മണിയുടെ ആകൃതിയിലുള്ള ഗോഷ്യൻ കർവ് കാണും.)
ഫലം വളരെ സ്വാഭാവികമായും നോക്കി ഘോഷം.
ഈ ഫിൽട്ടർ ഇൻഡെക്സ്ഡ് ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല.

6.5.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Noise → RGB Noise മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

6.5.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.133. "RGB Noise" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
ഈ പ്രിവ്യൂ അവർ ചിത്രത്തിലേക്ക് പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ഇന്ററാക്ടീവ് മാറുമ്പോൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

പ്രായവുമായി മുഴക്കം
വോയ്സ് വര്ദ്ധിക്കുന്ന (uncorrelated) അല്ലെങ്കിൽ ഗുണനത്തിലും (- പുറമേ speckle മുഴക്കം അറിയപ്പെടുന്ന പ്രായവുമായി) ആയിരിക്കാം. ചെക്കിൻ ചെയ്തപ്പോൾ, ഓരോ ചാനൽ മൂല്യം ഒരു സാധാരണ വിതരണം മൂല്യം ഗുണിച്ച്. അങ്ങനെ മുഴക്കം ചാനൽ മൂല്യങ്ങൾ ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു: വലിയവൻ ചാനൽ മൂല്യം, കൂടുതൽ മുഴക്കം നയിക്കുന്നു അന്ധകാരത്തിന്റെ നിറങ്ങൾ (ചെറിയ മൂല്യങ്ങൾ) ഇരുണ്ട തുടരും പ്രവണത.

ഇൻഡിപെൻഡന്റ് ആർജിബി
ഈ റേഡിയോ ബട്ടൺ ശരിയടയാളമിട്ടാൽ നിങ്ങൾ ഓരോ ആർജിബി സ്ലൈഡർ നീക്കുക കഴിയും. അല്ലാത്തപക്ഷം, സ്ലൈഡറുകൾ ആർ, ജി, ബി ഒന്നിച്ച് നീക്കും. ഒരേ ആപേക്ഷിക മുഴക്കം അങ്ങനെ പിക്സൽ ചെഞ്ചായം വളരെ മാറില്ല, ഓരോ പിക്സൽ എല്ലാ ചാനലുകളിൽ ചേർക്കും.

റെഡ്, പച്ചയായ, ബ്ലൂ, ആൽഫ
ഓരോ ചാനലിൽ - ഈ slidebars അടുത്ത ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ നോയിസ് (1.00 0.00) സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ പാളി അത്തരം ഒരു ചാനലിലേക്ക് താങ്ങി എങ്കിൽ ആൽഫ ചാനൽ മാത്രമേ അതില്ല. ഒരു ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ചിത്രത്തിന്റെ എന്തായാലും ഒരു Grey പകരം നിറം സ്ലൈഡറുകൾ കാണിച്ചത്.
ഈ സ്ലൈഡറുകൾ സജ്ജമാക്കി മൂല്യം യഥാർത്ഥത്തിൽ അപ്ലൈഡ് മുഴക്കം സാധാരണ വിതരണം സ്റ്റാൻഡേർഡ് ഡീവിയേഷൻ നിർണ്ണയിക്കാൻ. ഉപയോഗിച്ച സ്റ്റാൻഡേർഡ് ഡീവിയേഷൻ സെറ്റ് മൂല്യം (1 ഒരു ചാനലിലെ താഴ്ന്ന സാധ്യമായ മൂല്യം തമ്മിലുള്ള അകലം എവിടെ) ഒരു പകുതി മാത്രമാണ്.

6.6. ബിഗിൻ

6.6.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.134. ബിഗിൻ അരിപ്പ അപേക്ഷിക്കുന്ന ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Slur" ഫിൽട്ടറിന്

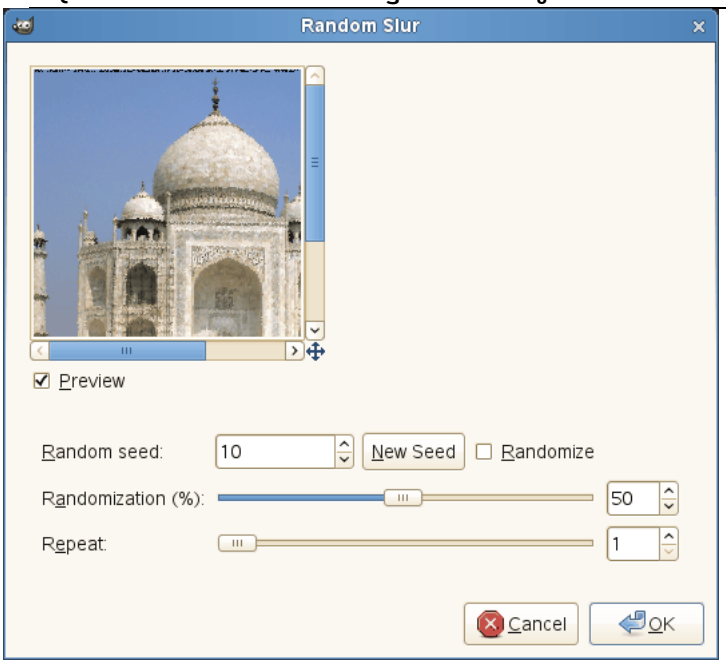
Slurring ഇമേജ് താഴേക്കും ഉരുകി സാമ്യമുള്ള ഒരു പ്രഭാവം ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്; ഒരു പിക്സൽ ര്ത്ഥിക്കാം യോഗ്യൻ ആണെങ്കിൽ അത് മുകളിൽ നേരിട്ട് ഒരു പിക്സൽ മൂല്യം വഴിമാറുന്നു ഒരു 80% സാധ്യതയുണ്ട്; അല്ലെങ്കിൽ, മുകളിൽ ഒന്നു ഇടത് അല്ലെങ്കിൽ വലത് രണ്ടു പിക്സൽ ഒന്ന് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഒരു സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു മാത്രം ചില പിക്സൽ ബാധിക്കുന്നത് എല്ലാ അല്ലെങ്കിൽ, ബാധിത പിക്സൽ ശതമാനം Randomization (%) ഓപ്ഷൻ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്.

6.6.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Noise → Slur മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

6.6.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.135. ബിഗിൻ ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



ക്രമരഹിത സന്തതി
: ഇത് slurring എന്ന റാൻഡമ്നെസ്സ് നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഒരേ സാഹചര്യത്തിൽ ഒരേ റാൻഡം സന്തതി ഉപയോഗിക്കുന്നു എങ്കിൽ, അരിപ്പ കൃത്യമായി ഒരേ ഫലങ്ങള് ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഒരു വ്യത്യസ്ത റാൻഡം സന്തതി വ്യത്യസ്ത ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ക്രമരഹിത സന്തതി മാനുവലായി അല്ലെങ്കിൽ New Seed ബട്ടൺ അമർത്തി ക്രമരഹിതമായി സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും.
: Randomize ഓപ്ഷൻ ശരിയടയാളമിട്ടാൽ റാൻഡം സന്തതി മാനുവലായി കഴിയില്ല, എന്നാൽ ക്രമരഹിതമായി ഓരോ തവണയും അരിപ്പ പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ജനറേറ്റ്. അതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, അരിപ്പ അവസാനമായി ഉപയോഗിച്ച റാൻഡം വിത്തു ഓർക്കുന്നു.

റാൻഡമൈസേഷനും (%)
: ഈ സ്ലൈഡർ ര്ത്ഥിക്കാം ചെയ്യുന്ന സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ പിക്സൽ ശതമാനം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. ഉന്നത മൂല്യം, കൂടുതൽ പിക്സൽ ര്ത്ഥിക്കാം, എന്നാൽ കാരണം വഴിയുടെ അരിപ്പ പ്രവൃത്തികൾ, അതു കൊണ്ട് എവിടെയോ ചുറ്റും 50. പരീക്ഷണം ഒരു ഇടത്തരം മൂല്യം ഈ സ്ലൈഡർ സജ്ജമാക്കാനും സ്വയം ശ്രമിക്കുക അതിലെ പ്രഭാവം ഏറ്റവും ശ്രദ്ധേയമാണ്!

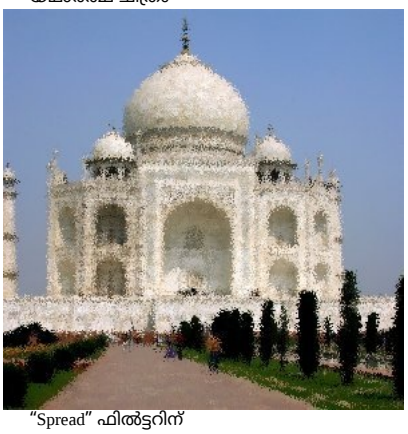
ആവർത്തിച്ച്
: ഈ സ്ലൈഡർ അരിപ്പ പ്രയോഗിക്കും തവണ എണ്ണം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. ഹയർ മൂല്യങ്ങൾ ഇനി ദൂരത്തിൽ നിറം നീക്കിയാൽ, കൂടുതൽ slurring കാരണമാകാം.

6.7. വിരിക്കുക

6.7.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.136. പകർച്ച അരിപ്പ അപേക്ഷിക്കുന്ന ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Spread" ഫിൽട്ടറിന്

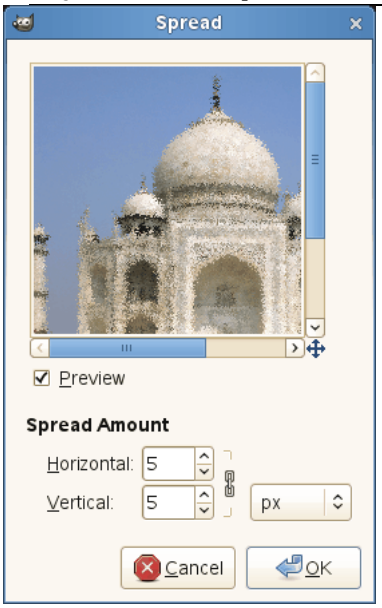
സ്പ്രെഡ് ഫിൽട്ടർ തുക വ്യക്തമാക്കിയ ഒരു ഉപയോക്താവ് മറ്റൊരു ക്രമരഹിതമായി തിരഞ്ഞെടുത്ത പിക്സൽ കൂടി സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ഓരോ പിക്സൽ അക്കങ്ങള്. ഇത് നിറം സംക്രമണങ്ങളിൽ, അല്ല പ്ലെയിൻ നിറം പ്രദേശങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. പുതിയ നിറം പരിചയപ്പെടുത്തുകയും ചെയ്യുന്നു.

6.7.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Noise → Spread മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

6.7.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.137. "Spread" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: ഈ പ്രിവ്യൂ അവർ ചിത്രത്തിലേക്ക് പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ഇന്ററാക്ടീവ് മാറുമ്പോൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

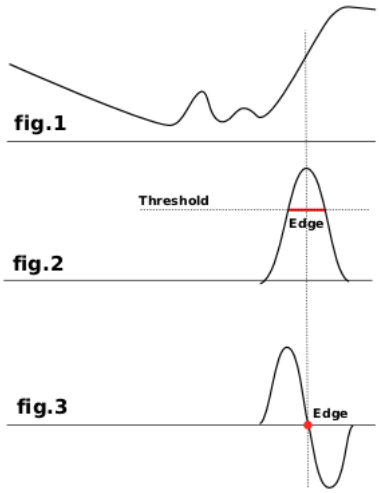
പകർച്ച തുക
: നിങ്ങൾ പിക്സൽ Horizontal ആൻഡ് Vertical അച്ചുതണ്ട് സഹിതം നീക്കും എന്നു ദൂരം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. അക്ഷ ചെയിൻ ഐക്കണിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ലോക്ക് കഴിയും. നിങ്ങൾക്ക് ഉപയോഗിക്കാൻ യുണിറ്റ് നിർവചിക്കാനാകും.

7. അഗ്രം-തിരിച്ചറിയൽ ഫിൽട്ടറുകൾ

7.1. അവതാരിക

അഗ്രം വ്യത്യസ്ത നിറങ്ങൾ അങ്ങനെ വസ്തുക്കളുടെ ഭഗവനേന് തിരിച്ചറിയാൻ കഴിയും അതിരുകളിലൂടെയാണ് ഫിൽട്ടറുകൾ തിരയൽ തിരിച്ചറിഞ്ഞിരിക്കുന്നു.

അവർ തെരഞ്ഞെടുക്കുവാൻ പല കലാപരമായ ആവശ്യങ്ങൾക്കായി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

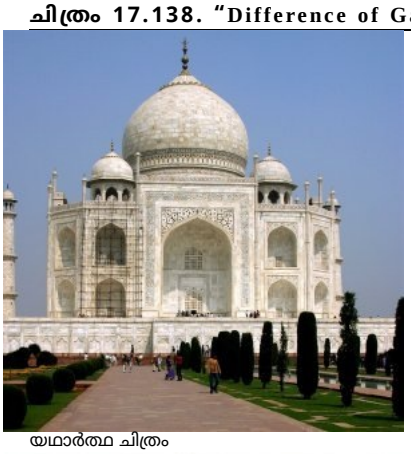


അവരിൽ മിക്കവരും വ്യത്യാസത്തിനു കണക്കുകൂട്ടൽ രീതികൾ അടിസ്ഥാനമാക്കി കട്ടിയുള്ള അതിർത്തി ലൈനുകളും നല്കുന്നു. നിറം തീവ്രത വ്യതിയാനങ്ങൾ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന fig.1 നോക്കൂ. ഇടതുവശത്ത് ഒരു അതിർ അല്ലാത്ത സ്ലോ വർണ്ണ ഗ്രേഡിയന്റ് ആണ്. വലത് ഒരു എഡ്ജ് ആണ് പെട്ടെന്നുള്ള ഗൃഹാതുരത്വം തന്നെ. ഇപ്പോൾ ഈ മുകളറ്റത്തെ, ഞങ്ങളെ ഗ്രേഡിയന്റ്, കണക്കാക്കാനുള്ള വ്യത്യാസങ്ങളെ സ്പീഡ് അതായത് ആദ്യ ഡെറിവേറ്റീവ് (fig.2) ചെയ്യട്ടെ. നാം ഗ്രേഡിയന്റ് (കൃത്യമായ അതിർത്തി കർവ് മുകളിൽ, എന്നാൽ ഈ മുകളിൽ അതിർ ഇങ്ങനെ വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു) ഒരു ഉമ്മരപ്പടി മൂല്യം കൂടുതലാണെങ്കിൽ ഒരു അതിർ കണ്ടെത്തി എന്ന് തീരുമാനിക്കുക. മിക്കപ്പോഴും, ദൂരമാണു മുകളിൽ കീഴിലുള്ള അതിർ കട്ടിയുള്ള.
Laplacian എഡ്ജ് കണ്ടെത്തൽ രണ്ടാം ഡെറിവേറ്റീവ് (fig.3) ഉപയോഗിക്കുന്നു. കർവ് മുകളിൽ പൂജ്യം ഇപ്പോൾ വ്യക്തമായി തിരിച്ചറിഞ്ഞു. .പരിപൂർണ്ണ ഫിൽട്ടർ നേർത്ത അതിർ, വൈഡ് മാത്രം ഒരു പിക്സൽ റെൻഡർ കൊണ്ടുവന്നിട്ടുള്ളത്. എന്നാൽ ഈ ഡെറിവേറ്റീവ് ഫാൾസ് വേണമങ്കിലും കാരണമാവാറുണ്ട് ചെറിയ അലകൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന നിരവധി പൂജ്യങ്ങൾ നൽകുന്നു.
എഡ്ജ് ഫിൽട്ടറുകൾ പ്രയോഗിക്കുന്നതിനു മുമ്പായി മങ്ങിക്കലിനോ ചില പലപ്പോഴും ആവശ്യമാണ്: അതു സിഗ്നൽ ചെറിയ അലകൾ flattens അങ്ങനെ കള്ള അറ്റങ്ങൾ തടയുന്നു.

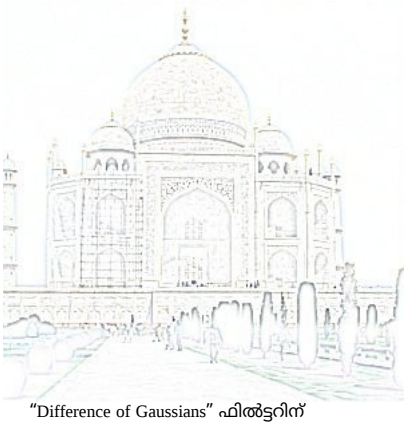
7.2. Gaussians എന്ന വ്യത്യാസം

7.2.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.138. "Difference of Gaussians" ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്



യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Difference of Gaussians" ഫിൽട്ടറിന്

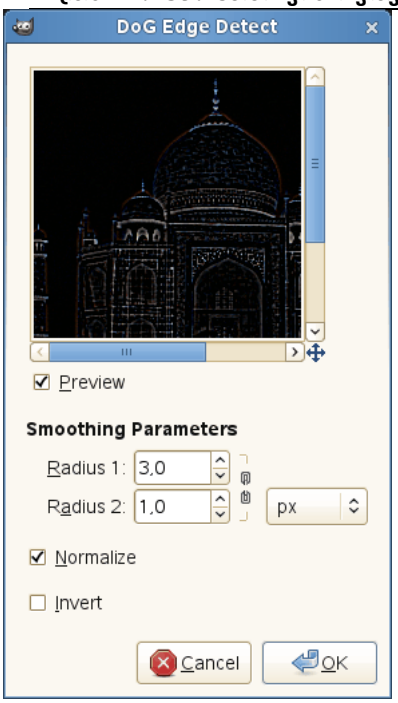
ഈ ഫിൽട്ടർ ഓരോ മറ്റൊരു ബ്ലറിംഗ് വ്യാസാർദ്ധം, ചിത്രത്തിൽ രണ്ട് വ്യത്യസ്ത ഗോഷ്യൻ മങ്ങിച്ചാൽ നടപ്പിലാക്കുമ്പോൾ, ഫലം വഴങ്ങാൻ അവരെ കുറച്ചാണ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു വിളിക്കപ്പെടുന്ന "Difference of Gaussians" അൽഗോരിതം ഉപയോഗിച്ച് ഈ എഡ്ജ് കണ്ടെത്തൽ ചെയ്യുന്നു. ഈ അൽഗോരിതം വളരെ വ്യാപകമായി കൃത്രിമ ദർശനത്തിൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന (ഒരുപക്ഷെ ജൈവ ദർശനം പോലെ നന്നായി!), ഒപ്പം ഗോഷ്യൻ മങ്ങിച്ചാൽ ചെയ്യുന്നത് വളരെ കാര്യക്ഷമമായ രീതികൾ ഉള്ളതിനാൽ പ്രെറ്റി ഫാസ്റ്റ് ആണ്. ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട പാരാമീറ്ററുകൾ രണ്ട് ഗോഷ്യൻ മങ്ങിച്ചാൽ വേണ്ടി ബ്ലറിംഗ് ആരം ആകുന്നു. ഇത് ഒരുപക്ഷേ പ്രിവ്യൂ ഉപയോഗിച്ച് അവരെ സജ്ജമാക്കാൻ എളുപ്പമാണെങ്കിലും, എന്നാൽ അതു ചെറിയ ആരം വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന കനമേ-ഹാജരായ വേണമങ്കിലും നൽകാൻ കുറവും, വലിയ ആരം കുറയുകയും ഒരു സുഘമാനെന്നോ എന്തെങ്കിലും റെക്കഗ്നൈസിംഗ് "threshold" കൂട്ടുമെന്ന് ആനകൾ അറിയാൻ സഹായിച്ചേക്കാം. റേഡിയസ് 2 റേഡിയസ് 1 ചെറുതാണ് എങ്കിൽ ഒന്നും അവരെ വ്യാപൃതനായി തടയുന്ന, നിങ്ങൾ ഇരുണ്ട പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഒരു വെളിച്ചം കണക്കുകൾ എവിടെ സാഹചര്യങ്ങളിൽ അവരെ വ്യാപൃതനായി യഥാർത്ഥത്തിൽ ഫലം മെച്ചപ്പെടുത്തും. മിക്കപ്പോഴും നിങ്ങൾ റാംജീ ഫലങ്ങളും ലഭിക്കും

7.2.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Edge-Detect → Difference of Gaussians മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

7.2.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.139. ഗോഷ്യൻ വ്യത്യാസം ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ പരാമീറ്ററുകൾ

Radius 1 ആൻഡ് Radius 2 രണ്ട് ഗോഷ്യൻ മങ്ങിച്ചാൽ വേണ്ടി ബ്ലറിംഗ് ആരം ആകുന്നു. അവരെ മാത്രം നിയന്ത്രണങ്ങൾ അവർ തുല്യമോ കഴിയും, അല്ലെങ്കിൽ മറ്റാരെങ്കിലും ഫലം ഒരു ബ്ലാങ്ക് ഇമേജ് ആയിരിക്കും ആണ്. നിങ്ങൾ ഒരു സ്കെച്ച് പോലെ കാണപ്പെടുന്ന മിക്കപ്പോഴും "Radius 2" "Radius 1" മെച്ചപ്പെട്ട ഫലങ്ങൾ തരും ചെറുതാണ് ക്രമീകരിക്കുന്നതിൽ എന്തെങ്കിലും ഹാജരാക്കണം ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ.

സാധാരണവത്കരിക്കാനും

ഈ ബോക്സ് പരിശോധിക്കുന്നു, കഴിയുന്നിടത്തോളം വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന വൈരുദ്ധ്യത്തിൽ നീട്ടി ഫലം ലെ തെളിച്ചം പരിധി കാരണമാകുന്നു. പ്രിവ്യൂ, കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ചിത്രം ഭാഗം മാത്രം Normalize പ്രിവ്യൂ പൂർണ്ണമായും കൃത്യമല്ല ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ അതുപോലെ, കണക്കിലെടുക്കുക ശ്രദ്ധിക്കുക. (അത് കൃത്യമായും എങ്കിലും ആഗോള തീവ്രത കണക്കിലെടുത്ത് പാടില്ല.)

വിപരീതം

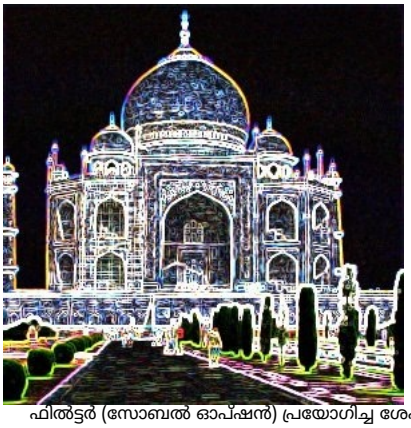
നിങ്ങൾ കൂടുതൽ ഒരു ഡ്രോയിംഗ് പോലെ കാണപ്പെടുന്ന എന്തെങ്കിലും നൽകുന്ന ഒരു വെളുത്ത പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഇരുണ്ട അറ്റങ്ങൾ കാണുന്നു ഈ ബോക്സ് പരിശോധിക്കുന്നു, ഫലം inverts.

7.3. അറ്റം

7.3.1. പൊതു അവലോകനം

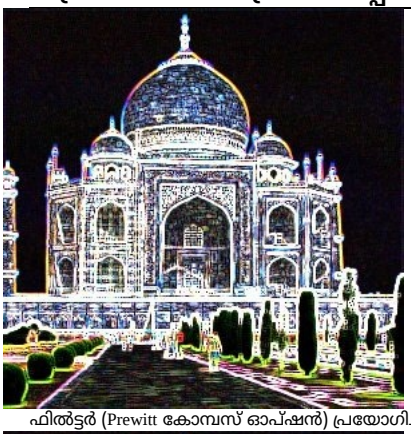
ചിത്രം 17.140. അഗ്രം ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

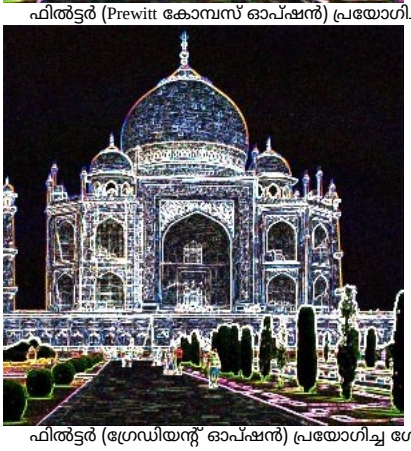


ഫിൽട്ടർ (സോബൽ ഓപ്ഷൻ) പ്രയോഗിച്ച ശേഷം

ചിത്രം 17.141. അഗ്രം അരിപ്പ അപേക്ഷിക്കുന്ന ഉദാഹരണങ്ങൾ

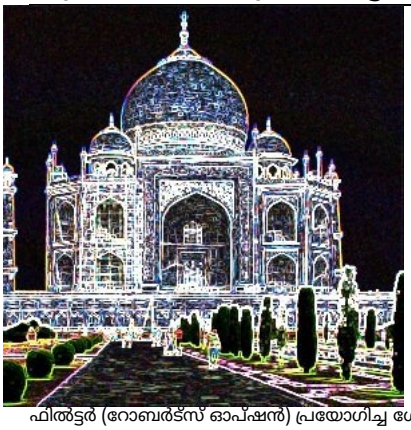


ഫിൽട്ടർ (Prewitt കോമ്പസ് ഓപ്ഷൻ) പ്രയോഗിച്ച ശേഷം



ഫിൽട്ടർ (ഗ്രേഡിയന്റ് ഓപ്ഷൻ) പ്രയോഗിച്ച ശേഷം

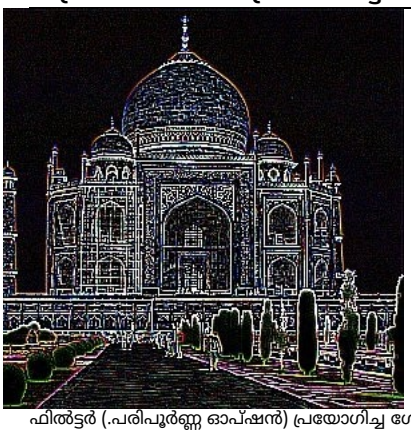
ചിത്രം 17.142. അഗ്രം ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്



ഫിൽട്ടർ (റോബർട്സ് ഓപ്ഷൻ) പ്രയോഗിച്ച ശേഷം

ഫിൽട്ടർ (ഡിഫറൻഷ്യൽ ഓപ്ഷൻ) പ്രയോഗിച്ച ശേഷം

ചിത്രം 17.143. അഗ്രം ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്



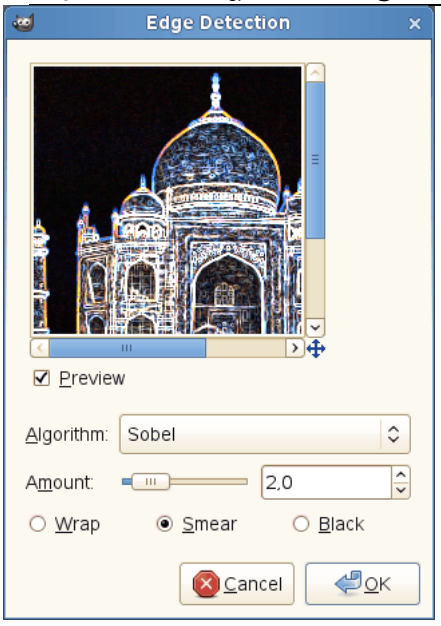
ഫിൽട്ടർ (.പരിപൂർണ്ണ ഓപ്ഷൻ) പ്രയോഗിച്ച ശേഷം

7.3.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Edge-Detect → Edge... മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

7.3.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.144. എഡ്ജ് ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



അല്ഗോരിതം
: അഗ്രം ഡിറ്റക്ടർ നിരവധി കണ്ടെത്തൽ രീതികൾ പ്രദാനം:

സോബൽ
: ഇവിടെ, ഈ രീതി ഒരു ഉപാധികളും ഉണ്ട് അങ്ങനെ നിർദ്ദിഷ്ട സോബൽ കുറവാണ് രസകരമാണ്.

Prewitt കോമ്പസ്
: ഫലം സോബൽ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമായ തോന്നുന്നില്ല.

ഗ്രേഡിയന്റ്
: പാനലുമായും കട്ടി കുറവ് പ്രതികൂലമായ ഒപ്പം സോബൽ കൂടുതൽ മാഞ്ഞു പോകുന്നു.

റോബർട്സ്

സോബൽ നിന്ന് യാതൊരു വ്യത്യാസം.

ഡിഫറൻഷ്യൽ
: കുറവ് മിനുക്കിയ അരികുകളും.

.പരിപൂർണ്ണ
: നിർദ്ദിഷ്ട ഒറ്റ കുറവ് രസകരമായ.

തുക
: നേർത്ത അറ്റങ്ങൾ കറുത്ത, ഉയർന്ന പ്രതികൂലമായ സ്വരൂപത്തിൽ ഒരു താഴ്ന്ന മൂല്യം ഫലങ്ങൾ. താഴ്ന്ന ദൃശ്യ ഇരുണ്ട മേഖലകളില് ധാരാളം നിറങ്ങളിലുള്ള കട്ടിയുള്ള വേണമങ്കിലും ഒരു ഉയർന്ന മൂല്യം ഫലങ്ങൾ.

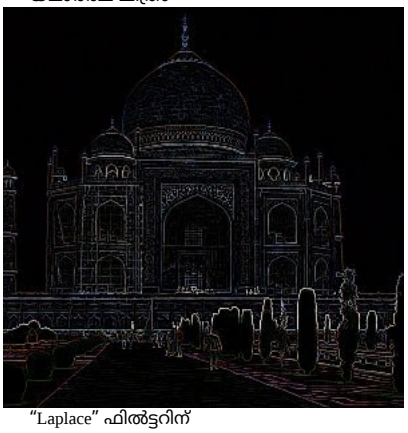
പൊതിയുക, പൂശുക, കറുത്ത
: അത് ചിത്രത്തിന്റെ അതിരുകൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു വരുമ്പോൾ എഡ്ജ് ഡിറ്റക്ടർ അതിന്റെ കണക്കുകൂട്ടലുകൾ വേണ്ടി സമീപപ്രദേശങ്ങളിലും ചെയ്യും എവിടെ പിക്സലുകൾ. ഈ ഓപ്ഷൻ മാത്രം ഫലം (ഉണ്ടെങ്കിൽ) അതിർത്തികളിൽ കാര്യമായി ബാധിക്കുക. Smear സ്ഥിര, മികച്ച ചോയ്സ്.

7.4. .പരിപൂർണ്ണ

7.4.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.145. .പരിപൂർണ്ണ ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Laplace" ഫിൽട്ടറിന്

ഈ ഫിൽട്ടർ നേർത്ത, പിക്സൽ അതിരുകൾ ഉല്പാദിപ്പിക്കുന്നത് Laplacian രീതി, ഉപയോഗിച്ച് സ്വരൂപത്തിൽ അറ്റങ്ങൾ കണ്ടുപിടിക്കുന്നു.

7.4.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filtres → Edge-Detect → Laplace മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

7.5. നിയോൺ

7.5.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.146. നിയോൺ ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Neon" ഫിൽട്ടറിന്

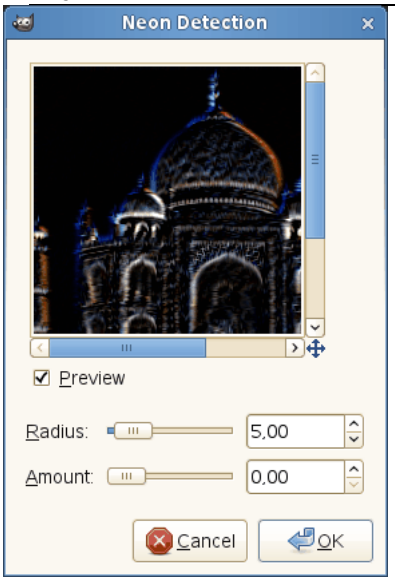
ഈ ഫിൽട്ടർ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ലെ വേണമങ്കിലും പക്കലുള്ള അവരെ ഒരു ശോഭയുള്ള നിയോൺ പ്രഭാവം നൽകുന്നു.
നിങ്ങൾ ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു പുറമേ മറ്റൊരു വിധത്തിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു നിയോൺ, പേരുള്ള GIMP ൽ കണ്ടെത്തും. സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു ക്രമികരിച്ചിരിക്കുന്ന നിയോൺ-പ്രാബല്യത്തോടെ ഔട്ട്ലൈൻ ലോഗോ പോലുള്ള അക്ഷരങ്ങൾ നിർമ്മിക്കാൻ ഒരു എളുപ്പ കുറുക്കുവഴി. വിശദാംശങ്ങൾക്ക് വിഭാഗം 16.17, "നിയോൺ" കാണുക.

7.5.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Edge-Detect → Neon... മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

7.5.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.147. നിയോൺ ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



വാസാര്ദ്ധം
: ഈ ഉപാധി എങ്ങനെ വൈഡ് കണ്ടെത്തി എഡ്ജ് തീരുമാനിക്കും അനുവദിക്കുന്നു.

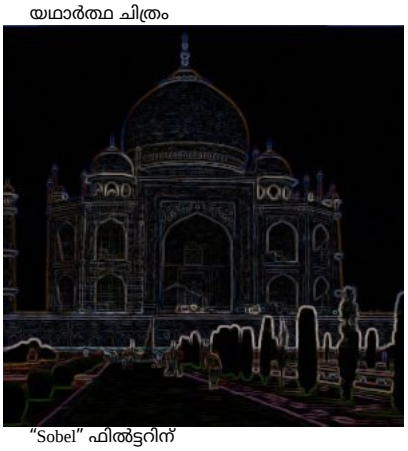
തുക
: ഈ ഉപാധി എങ്ങനെ ശക്തമായ ഫിൽട്ടർ പ്രഭാവം തീരുമാനിക്കും അനുവദിക്കുന്നു.

7.6. സോബൽ

7.6.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.148. സോബൽ അരിപ്പ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Sobel" ഫിൽട്ടറിന്

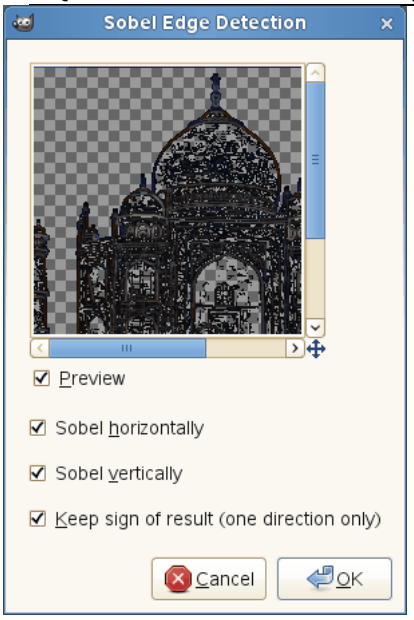
സോബൽ ൻറെ ഫിൽറ്റർ ഒരു സ്കെയിൽ ചിത്രത്തിൽ വെവ്വേറെ തിരശ്ചീന, ലംബ അറ്റങ്ങൾ കണ്ടുപിടിക്കുന്നു. കളർ ചിത്രങ്ങൾ ആർജിബി അളന്ന ചിത്രങ്ങൾ മാറി ചെയ്യുന്നു. .പരിപൂർണ്ണ അരിപ്പ പോലെ, ഫലം കറുത്ത ചരടും സുതാര്യമായ ചിത്രം വർണ്ണങ്ങളും ചില ആശ്വാസം.

7.6.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Edge-Detect → Sobel മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

7.6.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.149. സോബൽ ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: ചെക്കുചെയ്തെങ്കിൽ, ചിത്രം മാറ്റങ്ങൾ ചിത്രം പ്രയോഗിക്കുന്നു മുമ്പ് തത്സമയം പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

സോബൽ തിരശ്ചീനമായി
: തിരശ്ചീനമായ അരികുകളിൽ റെൻഡർ ചെയ്യുന്നു.

സോബൽ ലംബമായി
: ലംബമായ അരികുകളിൽ റെൻഡർ ചെയ്യുന്നു.

ഫലം അടയാളം നിലനിർത്തുക
: ബമ്പുകളും hollows ഒരു പരന്ന ആശ്വാസം സൃഷ്ടിക്കപ്പെടും: ഈ ഉപാധി മാത്രമേ ഉപയോഗത്തിനായി ഒരു വഴിക്കു തെരഞ്ഞെടുത്തിട്ടുണ്ട് എങ്കിൽ എങ്ങനെ ഫിൽട്ടർ പ്രവർത്തിക്കും സജ്ജീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

8. സാമാന്യ ഫിൽട്ടറുകൾ

8.1. അവതാരിക

സാമാന്യ ഫിൽട്ടറുകൾ ഒരു ഒത്തുചേരലിന് മറ്റെവിടെയെങ്കിലും വയ്ക്കുന്നു സാധ്യമല്ല ഫിൽട്ടറുകൾക്കുമായി ആകുന്നു. നിങ്ങൾക്കു കണ്ടു പിടിക്കാം:

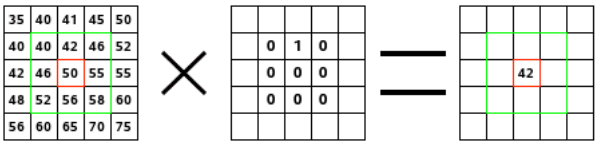
- നിങ്ങൾ കസ്റ്റം ഫിൽട്ടറുകൾ പണിയും അനുവദിക്കുന്ന Convolution Matrix ഫിൽട്ടർ.
- Dilate ഫിൽട്ടർ.
- Erode ഫിൽട്ടർ.

8.2. കോൺവൊല്യൂഷൻ മാട്രിക്സ്

8.2.1. പൊതു അവലോകനം

ഇവിടെ ഒരു ഗണിതശാസ്ത്രം ന്റെ ഡൊമെയ്ൻ. ഫിൽട്ടറുകൾ മിക്ക കോൺവൊല്യൂഷൻ മെട്രിക്സ് ഉപയോഗിക്കുന്നത്. കോൺവൊല്യൂഷൻ മാട്രിക്സ് അരിപ്പ, ഫാൻസി നിങ്ങളെ എടുക്കുന്നു, നിങ്ങൾ ഒരു കസ്റ്റം ഫിൽട്ടർ പണിയും കഴിയും.

ഒരു കോൺവൊല്യൂഷൻ മാട്രിക്സ് എന്താണ്? ഇതിന് ഏതാനും പശുക്കൾ അറിയുന്ന ഗണിതശാസ്ത്ര ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഇല്ലാതെ അത് ഒരു പരുക്കൻ ആശയം ലഭിക്കാൻ സാധ്യതയുണ്ട്. കോൺവൊല്യൂഷൻ "kernel" എന്ന മറ്റൊരു ഒരാൾ ഒരു മാട്രിക്സ് ചികിത്സ ആണ്.
കോൺവൊല്യൂഷൻ മെട്രിക്സ് ഫിൽട്ടർ ഇടപെടാൻ ചിത്രം ഒരു ആദ്യ മെട്രിക്സ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ചിത്രം ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിർദ്ദേശാങ്കത്തിൽ പിക്സൽ നക്കീരൻ ദ്വിമാന ശേഖരമാണ്. ഉപയോഗിച്ച കേർണൽ നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പ്രാബല്യത്തിൽ ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു.
ജിമ്പ് 5x5 അല്ലെങ്കിൽ 3X3 മെട്രിക്സ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. നാം ഏറ്റവും ഉപയോഗിക്കുന്നു അവർ നിങ്ങൾക്ക് ആവശ്യമുള്ള എല്ലാ ഇഫക്റ്റുകൾ മതിയെന്നും മാത്രം 3X3 മെട്രിക്സ് ചിന്തിക്കും. ഒരു കേർണൽ എല്ലാ അതിർത്തി മൂല്യങ്ങൾ പൂജ്യമായി സജ്ജമാക്കി എങ്കിൽ, സിസ്റ്റം ഒരു 3X3 മാട്രിക്സ് കണക്കാക്കുന്നത് ചെയ്യും.
ഫിൽട്ടർ പഠനങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ തുടർച്ചയായി ഓരോ പിക്സൽ. ഞങ്ങൾ "initial pixel" വിളിക്കും അവരിൽ ഓരോ, അതു ഈ പിക്സൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന മൂല്യം കേർണൽ 8 ചുറ്റുമുള്ള പിക്സൽ മൂല്യങ്ങളുടെ മൂല്യം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. അപ്പോൾ അതു ഫലങ്ങളുടെ ചേർക്കുന്നു, പ്രാരംഭ പിക്സൽ ഈ അന്തിമ ഫലം മൂല്യം സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്നു.
ഒരു ഉദാഹരണം:



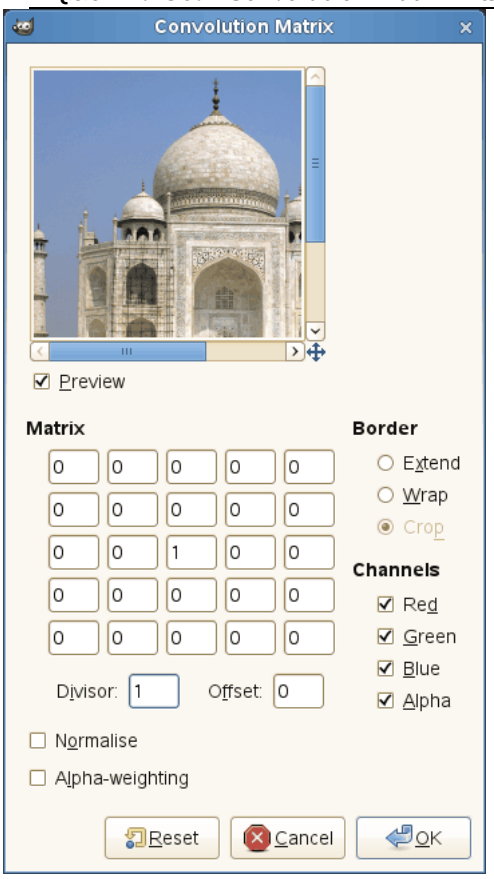
ഇടത്തും ഇമേജ് മാട്രിക്സ് ആണ്: ഓരോ പിക്സൽ അതിന്റെ മൂല്യം കൊണ്ട് അടയാളപ്പെടുത്തി. പ്രാരംഭ പിക്സൽ ചുവന്ന അതിർത്തി ഉണ്ട്. കേർണൽ ആക്ഷൻ പ്രദേശം ഒരു പച്ച ബോർഡർ ഉണ്ട്. നടുവിൽ കെർണലാണ്ു വലതുഭാഗത്തും കോൺവൊല്യൂഷൻ ഫലമാണ്.
തുടർച്ചയായി വായിച്ചു ഫിൽട്ടർ, ഇടത്ത് നിന്ന് വലത്തേയ്ക്ക് മുകളിൽ നിന്നും താഴേക്ക്, കേർണൽ നടപടി പ്രദേശത്തെ എല്ലാ പിക്സലുകൾ: ഇവിടെ സംഭവിച്ചത്. ഇത് കെർണൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന മൂല്യം അവരിൽ ഓരോ മൂല്യം വർദ്ധിപ്പിച്ചു ഫലങ്ങളും ചേർത്തു. (40 * 0) + (42 * 1) + (46 * 0) + (46 * 0) + (50 * 0) + (55 * 0) + (52 * 0) + (: പ്രാരംഭ പിക്സൽ 42 മാറിയിരിക്കുന്നു 56 * 0) + (58 * 0) = 42. (ഫിൽട്ടർ ചിത്രത്തിൽ എന്നാൽ ഒരു പകർപ്പ് പ്രവർത്തിക്കാത്ത). ഒരു ഗ്രാഫിക്കൽ ഫലമായി, പ്രാരംഭ പിക്സൽ താഴേക്ക് ഒരു പിക്സൽ നീക്കി.

8.2.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Generic → Convolution Matrix കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

8.2.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.150. "Convolution matrix" ഓപ്ഷനുകൾ



മാട്രിക്സ്
: ഈ 5x5 കേർണൽ മാട്രിക്സ്: നിങ്ങൾ നേരിട്ട് ബോക്സുകൾ കടന്നു മൂല്യങ്ങൾ നൽകുക.

ഡിവിസർ
: മുൻ കണക്കുകൂട്ടലിന്റെ ഫലം ഈ ഡിവൈസർ വഴി വേർതിരിച്ചിട്ടുണ്ട്. നിങ്ങൾ പ്രയാസം പിക്സൽ മൂല്യങ്ങളുടെ ശരാശരി തരുന്ന മാട്രിക്സ് വലുപ്പം, തക്കവണ്ണം ഫലം മാറ്റമില്ലാതെ, 9 അല്ലെങ്കിൽ 25 അനുവദിക്കുന്നു, ഉപയോഗിക്കും 1.

ഓഫ്സെറ്റ്
: ഈ മൂല്യം ഡിവിഷൻ ഫലം ചേർത്തു. ഫലം നെഗറ്റീവ് ആയിരിക്കാം ഇത് ഉപകാരപ്പെടുന്നതാണ്. ഈ നെഗറ്റീവ് ആയിരിക്കാം ഓഫ്സെറ്റ്.

അതിർത്തി
: പ്രാരംഭ പിക്സൽ ഒരു അതിർത്തി ഓൺ ആകുമ്പോൾ, കേർണൽ ഒരു ഭാഗം ചിത്രം പുറത്താണ്. നീ ചെയ്യേണ്ടത് എന്തെന്ന് ഫിൽട്ടർ തീരുമാനിക്കുക:

ഉറവിട ചിത്രം, Extend അതിർത്തിയിൽ Wrap അതിർത്തിയിൽ Crop അതിർത്തി: ഇടതുവശത്ത് നിന്ന്

നീട്ടുക
: കേർണൽ ഈ ഭാഗം അക്കൌണ്ടിലേക്ക് എടുത്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ.

പൊതിയുക
: അങ്ങനെ ഒരു വശത്ത് കാണാതാവുന്നത് പിക്സലുകൾ ഇപ്പുറത്തു .ശൂന്യമായ കേർണൽ ഈ ഭാഗം, സമ്മുഖ അതിർത്തിയിൽ പിക്സലുകൾ പഠിക്കാം.

വിള
: അതിർത്തികളിൽ പിക്സൽ പുതുക്കപ്പെട്ടത് അല്ല, എന്നാൽ അവ വലുപ്പം ചെയ്യുന്നു.

ചാനലുകൾ
: നിങ്ങൾ അവിടെ ഒന്നോ നിരവധി ചാനലുകൾ അരിപ്പ പ്രവർത്തിക്കും തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

നോർമലൈസ്
: ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, ഡിവൈസർ കോൺവൊല്യൂഷൻ ഫലമായിരുന്നു മൂല്യം എടുക്കുന്നു. ഈ ഫലം പൂജ്യമായി തുല്യമാണ് എങ്കിൽ (അത് പൂജ്യം ഹരിക്കേണ്ട സാധ്യമല്ല), പിന്നീട് ഗ്രീനിച്ച് 128 പ്രയോഗിക്കുന്നു. നെഗറ്റീവ് എങ്കിൽ (നെഗറ്റീവ് നിറം സാധ്യമല്ല), ഗ്രീനിച്ച് 255 പ്രയോഗിക്കപ്പെടുന്നതിനെത്തുടർന്ന് (inverts ഫലം).

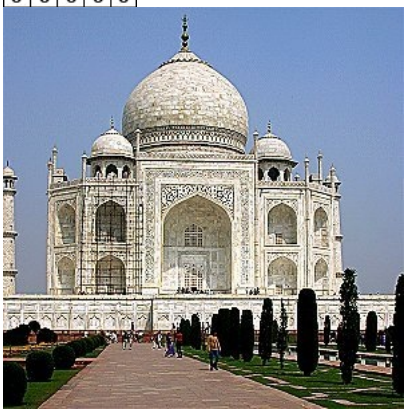
ആൽഫ-വെയ്റ്റേജിനു
: എങ്കിൽ ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, അരിപ്പ അക്കൗണ്ട് സുതാര്യതയും എടുത്തു ഇല്ല ബ്ലറിംഗ് ചെയ്യുമ്പോൾ ഈ ചില അതിശയിപ്പിക്കുന്ന വ്യവഹാരം ആയിരിക്കാം.

8.2.4. ഉദാഹരണങ്ങൾ

കേറ്ണലുകൾ ഡിസൈൻ ഉയർന്ന തലങ്ങളിൽ മാത്തമാറ്റിക്സ് അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ളതാണ്. നിങ്ങൾ ready- വെബിൽ കേർണലുകൾ ഉണ്ടാക്കി കണ്ടെത്താനാകും. ഇവിടെ ഏതാനും ഉദാഹരണങ്ങൾ ഇതാ:

ചിത്രം 17.151. മൂര്ച്ചവരുത്തുക

0	0	0	0	0
0	0	-1	0	0
0	-1	5	-1	0
0	0	-1	0	0
0	0	0	0	0



ചിത്രം 17.152. ഇഫക്റ്റ്

0	0	0	0	0
0	1	1	1	0
0	1	1	1	0
0	1	1	1	0
0	0	0	0	0

ചിത്രം 17.153. അഗ്രം വർദ്ധിപ്പിക്കാനും

	0	0	0	
	-1	1	0	
	0	0	0	

ചിത്രം 17.154. അഗ്രം കണ്ടുപിടിക്കൽ

	0	1	0	
	1	-4	1	
	0	1	0	

ചിത്രം 17.155. എംബോസ്സ്

	-2	-1	0	
	-1	1	1	
	0	1	2	

8.3. Dilate

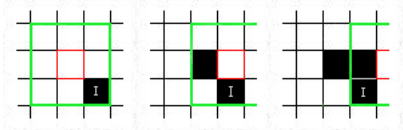
8.3.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.156. Dilate ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

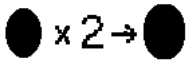
യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Dilate" ഫിൽട്ടറിന്

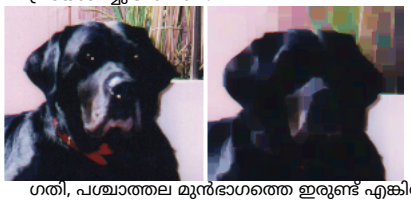
ഈ ഫിൽട്ടർ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്ന സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങൾ വർദ്ധിപ്പിക്കുകയും.
ഓരോ ഇമേജ് പിക്സൽ, അതു 8 അയൽ പിക്സൽ (3X3 മാട്രിക്സ്) ഏറ്റവും കുറവ് മൂല്യം (ഇരുട്ടിലും) കൂടെ വര പിക്സൽ മൂല്യം (തേജസ്സ്) നൽകുന്നു. അതുകൊണ്ട്, ഒരു ഇരുണ്ട പിക്സൽ ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങളിലെ ചേർത്തു. ഒരു പകിട്ടാർന്ന പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഒറ്റപ്പെട്ട പിക്സൽ, ഒരു വലിയ "pixel" ലേക്ക് മാറ്റി ചെയ്യും 9 പിക്സൽ വിന്യസിക്കപ്പെട്ട ആ ചിത്രം ചില മുഴക്കം സൃഷ്ടിക്കും.



ഈ ചിത്രത്തിൽ പഠിച്ചു പിക്സൽ ഒരു ചുവന്ന അതിർത്തി ഉണ്ട് പഠിച്ച് മാട്രിക്സ് ഒരു പച്ച ബോർഡർ ഉണ്ട്. പഠിച്ചു പിക്സൽ കറുത്ത പശ്ചാത്താപം, "I" പിക്സൽ പച്ച ബോർഡർ അകത്ത് വരുമ്പോൾ: ഞാൻ നിങ്ങൾക്ക് പ്രക്രിയ കൂടെ പോയി ഒരു 3X3 പിക്സൽ തടയൽ നേടുകയും എങ്ങനെ മനസ്സിലാക്കി പ്രതീക്ഷിക്കുന്നു.
ഒരു വലിയ ഇരുണ്ട പ്രദേശത്ത് എല്ലാ ദിക്കുകളിലേക്കും ഒരു പിക്സൽ വഴി dilate ചെയ്യും:



ഫിൽട്ടർ 3 തവണ പ്രയോഗിച്ചു.
കൂടുതൽ സങ്കീർണ്ണമായ ചിത്രങ്ങൾ ന് ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങൾ വർദ്ധിച്ചിരിക്കുകയാണ്, ഇവ മെച്ചപ്പെടുത്തിയ തന്നേ അല്പമെങ്കിലും pixellated. ഇവിടെ, അരിപ്പ പ്രയോഗിച്ചു 3 തവണ:



ഗതി, പശ്ചാത്തല മുൻഭാഗത്തെ ഇരുണ്ട് എങ്കിൽ അതു മുഴുവനും ചിത്രം മൂടും.

8.3.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Generic → Dilate കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

8.3.3. ഉദാഹരണങ്ങൾ

ചിത്രം 17.157. ടെക്സ്റ്റ് Dilate

ചിത്രം 17.158. നിയോൺ ഇഫക്റ്റ് Dilate

8.4. ഈറോഡ്

8.4.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.159. ഈറോഡ് മുഴക്കം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Erode noise" ഫിൽട്ടറിന്

ഈ ഫിൽട്ടർ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്ന സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ശോഭയുള്ള പ്രദേശങ്ങൾ വർദ്ധിപ്പിക്കുകയും.
ഓരോ ഇമേജ് പിക്സൽ, അതു 8 അയൽ പിക്സൽ (3X3 മാട്രിക്സ്) മുകളിലെ മൂല്യം (തിളക്കമുള്ള) കൂടെ വര പിക്സൽ മൂല്യം (തേജസ്സ്) നൽകുന്നു. അതുകൊണ്ട്, ഒരു ശോഭയുള്ള പിക്സൽ മിനുക്കിയ പ്രദേശങ്ങളിലെ ചേർത്തു. ഒരു പകിട്ടാർന്ന പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഒറ്റപ്പെട്ട പിക്സൽ ഇല്ലാതാക്കും. ഒരു വലിയ ശോഭയുള്ള പ്രദേശം എല്ലാ ദിക്കുകളിലേക്കും ഒരു പിക്സൽ വഴി dilate ചെയ്യും.
സങ്കീർണ്ണമായ ചിത്രങ്ങൾ ന് മിനുക്കിയ പ്രദേശങ്ങൾ വർദ്ധിച്ചിരിക്കുകയാണ്, ഇവ മെച്ചപ്പെടുത്തിയ തന്നേ അല്പമെങ്കിലും pixellated.
PLACEHOLDER,-106660: ഒരു സോളിഡ് പശ്ചാത്തലത്തിൽ, ഈ ഫിൽട്ടർ മുഴക്കം ഇല്ലാതാക്കാൻ കഴിയൂ

8.4.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Generic → Erode കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

9. ഫിൽട്ടറുകൾ സംയോജിപ്പിക്കുക

9.1. അവതാരിക

സിംഗിൾ ഇമേജ് അരിച്ചിറങ്ങുന്നു അസോസിയേറ്റ് രണ്ടോ അതിലധികമോ ചിത്രങ്ങൾ സംയോജിപ്പിച്ച്.

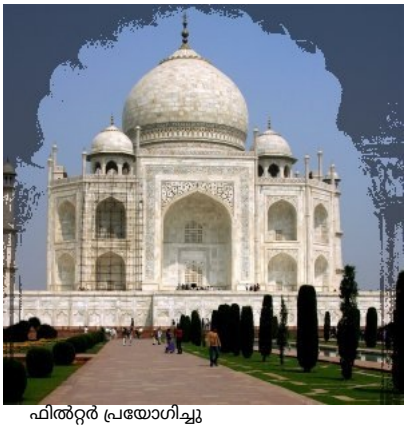
9.2. ആഴത്തിൽ ലയനം

ആഴത്തിൽ ലയനം രണ്ട് വ്യത്യസ്ത ചിത്രങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ പാളികൾ സംയോജിപ്പിച്ച് ഉപയോഗപ്രദമായിരിക്കും ഒരു സംയോജിപ്പിക്കുക അരിപ്പയാണ്. ഓരോ ചിത്രം അല്ലെങ്കിൽ പാളി ഭാഗങ്ങൾ തുടർന്നും കാണാനാകും തീരുമാനിക്കാം.

9.2.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.160. ഉദാഹരണത്തിന് ഫിൽട്ടർചെയ്യുക

യഥാർത്ഥ



ഫിൽറ്റർ പ്രയോഗിച്ചു

ഓരോ ചിത്രം ഒരു മാസ്ക് പ്രവർത്തിക്കുന്നു ഒരു ഭൂപടം ബന്ധപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു. ലളിതമായി ഒരു ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ചെരിവുമാനം ഈ മാപ്പ് സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന്: ചിത്രം പേജിലൂടെ പ്രയോഗിച്ചു വരുമ്പോൾ മാസ്ക് ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങൾ മുൻവശത്തെ ചിത്രം ശുഭ്രമായ പ്രദേശങ്ങൾ ചിത്ര മാസ്ക് ചെയ്യും കാണിക്കും.

കുറിപ്പ്

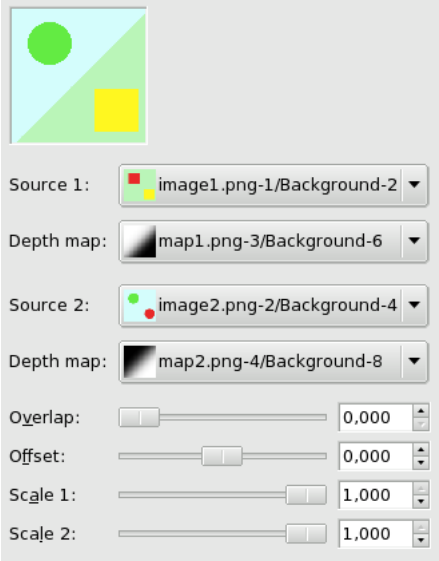
ഈ ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിച്ച് പ്രവർത്തിക്കുന്നതിന്, ചിത്രങ്ങളും മാപ്പുകളും ഒരേ വലിപ്പം ഉണ്ടായിരിക്കണം. തെരഞ്ഞെടുക്കുന്ന എല്ലാ ചിത്രങ്ങളും സ്ക്രീനിൽ ഉണ്ടായിരിക്കണം.
നിങ്ങൾക്ക് നിരവധി പാളികൾ കൊണ്ട് ഒരു ഇമേജിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിക്കാം. എല്ലാ പാളികൾ ചിത്രങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിച്ച ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റുകൾ ദൃശ്യമാകും. ഈ പാളികൾ ഒരേ വലിപ്പം ഉണ്ടായിരിക്കണം.

9.2.2. ഈ ഫിൽറ്റർ ആക്സസ്സുചെയ്യുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Combine → Depth Merge മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും

9.2.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.161. "Depth Merge" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



ഉറവിടം 1, ഉറവിടം 2
: നീതീകൽ വേണ്ടി ഉപയോഗിക്കാൻ ഉറവിട ചിത്രങ്ങൾ നിർവചിക്കുന്നു.

ആഴത്തിൽ മാപ്പ്
: സ്രോതസ്സുകളിൽ രൂപാന്തരം മാപ്പുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ചിത്രം നിർവചിക്കുക.

ഓവർലാപ്പ്
: ചിത്രങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള സോഫ്റ്റ് സംക്രമണം സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

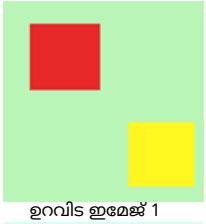
ഓഫ്സെറ്റ്
: ഈ ഓപ്ഷൻ മറ്റ് നേരെ ഒരു ചിത്രത്തിലേക്ക് കൂടുതലോ കുറവോ പ്രാധാന്യം നൽകുന്ന ലയിപ്പിക്കുന്നത് പരിധി മാറ്റുകയും ചെയ്യുന്നു.

സ്കെയിൽ 1, സ്കെയിൽ 2
: മുകളിലുള്ള സമാനം ഓഫ്സെറ്റ്, പക്ഷേ കൂടുതൽ സെൻസിറ്റീവ് പ്രത്യേകം ഓരോ മാപ്പ് പ്രയോഗിച്ചു. താഴത്തെയും മൂല്യമായി സ്കെയിൽ, അത് ഇരുണ്ട മാറ്റുന്നതിനാണ് ചിത്രം മാപ്പ് മൂല്യം ബാധിക്കും. അതുകൊണ്ട്, കറുത്ത ലയനം കൂടുതൽ ആധിപത്യം നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ കൂടുതൽ കാണും.

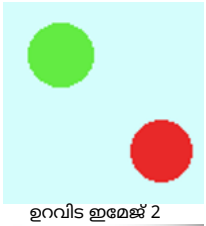
9.2.4. ഉദാഹരണത്തിന് ഉപയോഗിക്കുന്നു

മാപ്സ് ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ഘനമായ Blend tool കൂടെ സൃഷ്ടിക്കുകയും Curve tool കൂടെ പരിഷ്കരിച്ചു.

ചിത്രം 17.162. ഉറവിടം ചിത്രങ്ങൾ അവരുടെ മാപ്പുകൾ



ഉറവിട ഇമേജ് 1



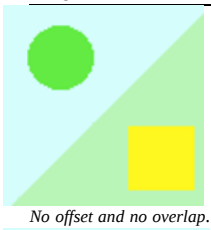
ഉറവിട ഇമേജ് 2

മാപ്പ് 1

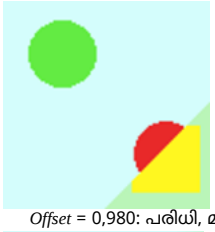
മാപ്പ് 2

നിങ്ങൾ എന്താണ് നടക്കുന്നതെന്ന് മനസ്സിലാക്കാൻ കഴിയും. ചിത്രം-1 മാപ്പ്-1 ചികിത്സ: ചുവന്ന സ്ക്വയർ അണിഞ്ഞതുമാണ്, മഞ്ഞ സ്ക്വയർ ദൃശ്യമാകും ആണ്. ചിത്രം-2 മാപ്പ്-2 ചികിത്സ: ചുവന്ന സർക്കിൾ അണിഞ്ഞതുമാണ് പച്ച സർക്കിൾ ദൃശ്യമാകും ആണ്. മൊത്തം, പച്ച സർക്കിൾ, മഞ്ഞ സ്ക്വയർ തുടർന്നും കാണാനാകും.

ചിത്രം 17.163. ഫലം

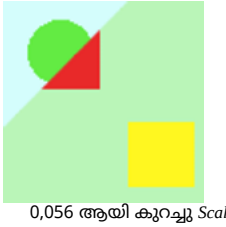


No offset and no overlap. ഇരു ചിത്രങ്ങളും തമ്മിലുള്ള പരിധി മൂർച്ചയുള്ള ആണ് മാസ്ക് ഗ്രേഡിയന്റ് മധ്യത്തിലാണ് സ്ഥിതി ചെയ്യുന്നത്.



Offset = 0,980: പരിധി, മൂർച്ചയുള്ള, അങ്ങനെ image2 പ്രദേശം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു ബോർഡിന്.

Overlap: പരിധി മങ്ങിക്കുന്നതിനുള്ള ആണ്.



0,056 ആയി കുറച്ചു *Scale 1*: ഓഫ്സെറ്റ് എന്നപോലെ, പരിധി ബോർഡിന്. ചിത്രം-1 പ്രദേശം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

9.3. ഫിലിം

9.3.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.164. ഫിലിം ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Film" ഫിൽട്ടറിന്

ഫിലിം ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾ ഒരു ഫിലിം ഡ്രോയിംഗ് പല ചിത്രങ്ങൾ സഹായിക്കും.

> **കുറിപ്പ്**
> അങ്ങനെ അത് പ്രിന്റുകൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന പോലെ നെഗറ്റീവ് സിനിമ അനുകരിക്കാൻ ഇല്ല ഈ ഫിൽട്ടർ, നിറങ്ങൾ വിപരീത ഇല്ല. പകരം സ്ലൈഡ് ചലച്ചിത്ര അല്ലെങ്കിൽ സിനിമ സിനിമ ഒരു അനുകരണം ഫലം ചിന്തിക്കൂ.

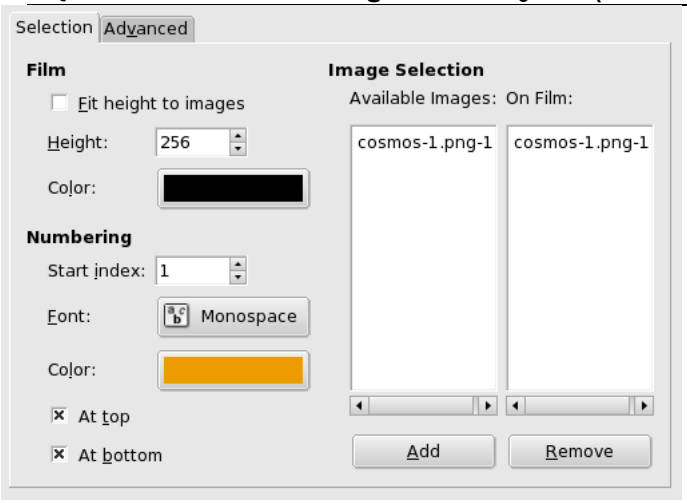
9.3.2. ഈ ഫിൽറ്റർ ആക്സസ്സുചെയ്യുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Combine → Film മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

9.3.3. ഓപ്ഷനുകൾ

9.3.3.1. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

ചിത്രം 17.165. "Film" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (തിരഞ്ഞെടുക്കൽ)



ഫിലിം

ചിത്രങ്ങളിലേക്ക് വ്യായാമം ഉയരം
: തത്ഫലമായി ഒന്നിലേക്ക് യഥാർത്ഥ ചിത്രങ്ങൾ ഉയരം പ്രയോഗിക്കുന്നു.

പൊക്കം
: ഈ ഉപാധി പടം ഉയരം define അനുവദിക്കുന്നു. യഥാർത്ഥ വ്യത്യസ്ത വലിപ്പത്തിലുള്ള ഉണ്ടെങ്കിൽ അവർ ഈ വലിപ്പം സ്കെയിൽ ചെയ്യും.

നിറം

നിറം ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് നിങ്ങളെ ഫിലിം (ചുറ്റും ചിത്രങ്ങൾ) ന്റെ കളർ കഴിയും പാർക്കും.

അക്കമിടൽ

സൂചിക ആരംഭിക്കുക
: ചിത്രങ്ങൾക്കുള്ള ഉപയോഗിക്കുന്ന തുടക്കം നിഷ്കർഷിയ്ക്കുന്നു.

ഫോണ്ട്
: അക്കങ്ങൾ ഫോണ്ട് നിർവചിക്കുന്നു.

നിറം
: നിറം പാർക്കയില്ല മാകാം, നിങ്ങൾ അക്കങ്ങൾ നിറവും കഴിയും.

മുകളിൽ, ചുവടെ
: നമ്പർ സ്ഥാനം നിർവചിക്കുന്നു.

ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

ലഭ്യമായ ചിത്രങ്ങൾ
: ലയിപ്പിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും ചിത്രങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു. ചിത്രങ്ങൾ ഇതിനകം ജിമില തുറന്നു അവർ.

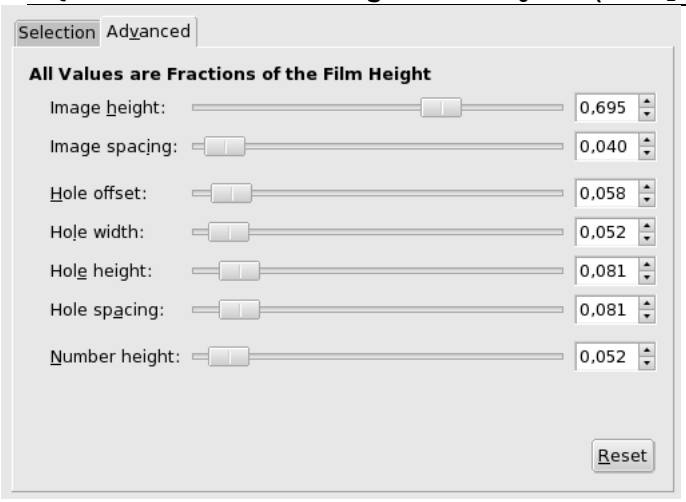
ഫിലിം
: ലയിപ്പിച്ചു തിരഞ്ഞെടുത്തിരിക്കുന്നു ചിത്രങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു.

ചേർക്കുക
: ഈ ബട്ടൺ ഉപയോക്താവ് "On film" വിഭാഗത്തിൽ ഒരു ചിത്രം ലഭ്യമായ ഇട്ടു അനുവദിക്കുന്നു.

നീക്കംചെയ്യുക
: ഈ ബട്ടൺ "On film " നിന്ന് "Available images" ഒരു ചിത്രം കൊണ്ടുവരാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ശേഷം, ചിത്രം കാരണമാകുന്നു പ്രമാണത്തിൽ ഇനി ഉപയോഗിക്കില്ല.

9.3.3.2. വിപുലമായ

ചിത്രം 17.166. "Film" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (അഡ്വാൻസ്ഡ്)



ചിത്രത്തിന്റെ ഉയരം
: തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന ചിത്രം ഓരോ ചിത്രങ്ങൾ ഉയരം നിർവചിക്കുന്നു.

ചിത്രം സ്പെയ്സിംഗ്
: ഭാവിയിൽ ചിത്രം ചേർത്തു ചെയ്യും ചിത്രങ്ങൾ തമ്മിൽ നിർവചിക്കുന്നു.

ഹോൾ ഓഫ്സെറ്റ്
: ചിത്രം അതിർത്തിയിൽ നിന്ന് ദ്വാരം സ്ഥാനം നിർവചിക്കുന്നു.

ഹോൾ വീതി
: തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന സ്വരൂപത്തിൽ ദ്വാരങ്ങൾ വീതി നിർവചിക്കുന്നു.

ഹോൾ ഉയരം
: തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന സ്വരൂപത്തിൽ ദ്വാരങ്ങൾ ഉയരം നിർവചിക്കുന്നു.

ഹോൾ സ്പെയ്സിംഗ്
: കുഴികളും തമ്മിൽ നിർവചിക്കുന്നു

നമ്പർ ഉയരം
: ആനുപാതികമായി ചിത്രം ഉയരം, ഇൻഡക്സ് നമ്പർ ഉയരം നിർവചിക്കുന്നു.

10. കലാപരമായ ഫിൽട്ടറുകൾ

10.1. അവതാരിക

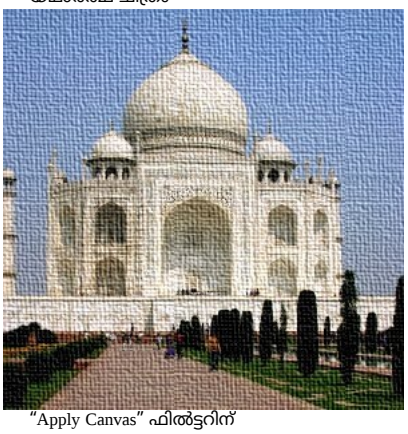
കലാപരമായ ഫിൽട്ടറുകൾ ക്യൂബിസം, എണ്ണച്ചായം, ക്യാൻവാസ് പോലുള്ള ആർട്ടിസ്റ്റിക് ഇഫക്റ്റുകൾ സൃഷ്ടിക്കുക ...

10.2. കാൻവാസ് പ്രയോഗിക്കുക

10.2.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.167. "Apply Canvas" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Apply Canvas" ഫിൽട്ടറിന്

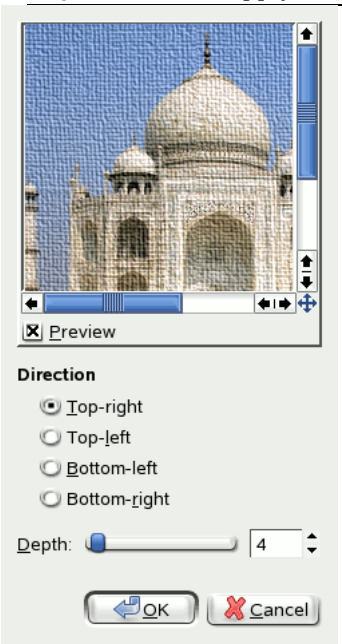
ഈ ഫിൽട്ടർ നിലവിലെ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ഒരു ക്യാൻവാസ്-പോലുള്ള പ്രഭാവം ബാധകമാണ്. അതു ഒരു കലാകാരിയുടെ ക്യാൻവാസ് മട്ടിൽ അതു ഇമേജ് പ്രതലങ്ങൾ.

10.2.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Artistic → Apply Canvas... മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

10.2.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.168. "Apply Canvas" ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: ഈ പ്രിവ്യൂവിന്റെ ലെ നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾ ചിത്രം പ്രയോഗിക്കുന്നു മുമ്പ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

സംവിധാനം
: ദിശ ക്യാൻവാസു ആരംഭിക്കുന്ന ദിശ റെൻഡർ സജ്ജമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ഈ ഐച്ഛികം ക്യാൻവാസ് കുറയുന്നു വെളിച്ചം സ്രോതസ്സ് സ്ഥാനം നൽകുന്ന പരിഗണിക്കുക കഴിയും.

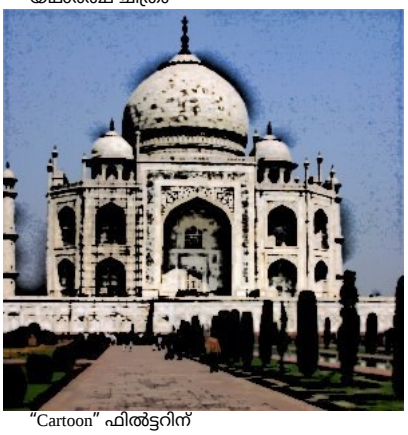
ആഴം
: ആഴത്തിൽ സ്ലൈഡർ 1 (വളരെ ഫ്ലാറ്റ്) മുതൽ 50 പ്രതിഫലം ക്യാൻവാസ് പ്രഭാവം ഉദ്ദശിച്ചിട്ടു ആഴം (വളരെ ആഴമുള്ള) നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

10.3. ഹാസചിതം

10.3.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.169. "Cartoon" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Cartoon" ഫിൽട്ടറിന്

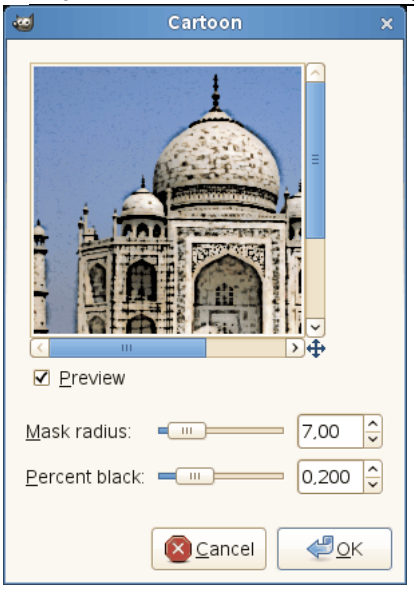
അതു ഒരു കാർട്ടൂൺ ഡ്രോയിംഗ് പോലെ കാണപ്പെടുന്നു അങ്ങനെ കാർട്ടൂൺ ഫിൽട്ടർ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു മാറ്റം. അതിന്റെ ഫലം ഒരു കറുത്ത സമാനമാണ് പേന ഡ്രോയിംഗ് പിന്നീട് നിറം ഷേഡുള്ള തോന്നി. ഈ ഇതിനകം അവരുടെ അയൽക്കാരനായ അധികം തെളിവായി ഇരുണ്ട ഇഷ്ടമുള്ള സ്ഥലങ്ങൾ കറുക്കുന്നു ചെയ്തു നേടാവുന്നതാണ്.

10.3.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Artistic → Cartoon ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താം.

10.3.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.170. "Cartoon" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



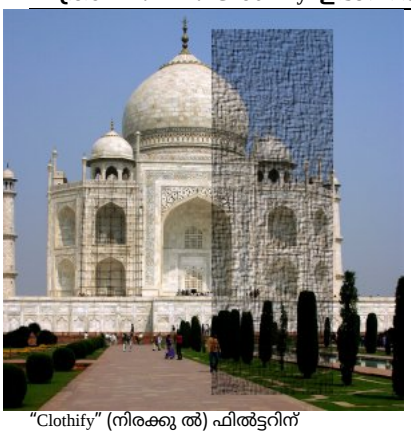
ആരം മാസ്ക്
: ഈ പരാമീറ്റർ അരിപ്പ പ്രവർത്തിക്കുന്നു പ്രദേശങ്ങൾ വലുപ്പം നിയന്ത്രിക്കുന്നത്. വലിയ മൂല്യങ്ങൾ വളരെ കട്ടിയുള്ള കറുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ ലഭിക്കുന്ന ചിത്രം വളരെ കുറവ് വിശദാംശങ്ങൾ കാരണമാകാം. ചെറിയ മൂല്യങ്ങൾ കൂടുതൽ തന്ത്രപൂർവം പേന സ്ട്രോക്കുകൾ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് സൂക്ഷിക്കപ്പെടും കാരണമാകാം.

ശതമാനം കറുത്ത
: ഈ പരാമീറ്റർ കറുത്ത നിറം ചിത്രം ചേർത്തു തുക നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ചെറിയ മൂല്യങ്ങൾ തങ്ങളെ വായിൽ കുറവ് ഒരുപിടി കറുത്തിരുണ്ടതായി പ്രദേശങ്ങൾ മൃദുലമായി ഇരുണ്ട ലൈനുകൾ നിറം പ്രദേശങ്ങളിൽ നിന്ന് background:. വലുത് മൂല്യങ്ങൾ വരികൾ കനമേ, ഇരുണ്ട മൂർച്ചയേറിയതും ഉണ്ടാക്കേണം. പരമാവധി മൂല്യം ലൈനുകൾ അപരത്വമാണ് ചെയ്യുന്നു. മികച്ച, ഏറ്റവും സ്വാഭാവിക ഫലങ്ങള് സാധാരണയായി ഒരു മധ്യമ മൂല്യം കൂടെ നേടാനുള്ള.

10.4. Clothify

10.4.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.171. Clothify ഉദാഹരണം



"Clothify" (നിരക്കു ൽ) ഫിൽട്ടറിന്

Clothify കമാൻഡ് തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്തെ അഥവാ ആൽഫാ ലേക്ക് ടെക്സ്ചർ പോലുള്ള ഒരു cloth- ചേർക്കുന്നു ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ് ആണ്. ചിത്രം ഇൻഡെക്സ്ഡ് നിറങ്ങളിൽ ആണെങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻട്രി ഗ്രേ ഔട്ട് ചെയ്ത് ലഭ്യമല്ല.
ഈ പ്രഭാവം താഴെ ഘട്ടങ്ങളിലൂടെ കൈവരിക്കുന്നു:

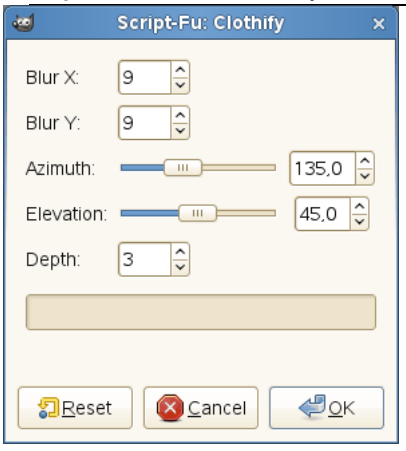
1. വരം യഥാർത്ഥ ചിത്രം, അല്ലെങ്കിൽ ആൽഫയിലെ നിരക്കു അല്ലെങ്കിൽ ഭാഗത്തിന്റെ അതേ വലിപ്പത്തിൽ ഒരു ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കുക, തുടർന്ന് ശക്തമായി വെള്ള noisified നിറഞ്ഞു ഈ ചിത്രം ഒരു ലെയർ ചേർക്കുക.
2. സമീപകാലത്ത് ചേർത്തു പാളി നിന്ന് ഒരു പാളി പുനർനിർമ്മിക്കുന്നതിനോ Multiply ലേക്ക് മുകളിലെ പാളി മോഡ് സജ്ജമാക്കാൻ.
3. തിരശ്ചീനമായി ആരം നൽകിയിരിക്കുന്നു പരാമീറ്റർ Blur X കുറഞ്ഞു പാളി മേലും ലംബമായി Blur Y മുകളിലും പാളി ന് വിവിധ ദിശകളിൽ Gaussian blur പ്രയോഗിക്കുക.
4. ഒരു ചിത്രം ഈ രണ്ട് പാളികൾ ലയിപ്പിക്കുക ഈ അധ്വാനിക്കുന്ന ചിത്രത്തിൽ പിന്നീട് ചെറുതായി noisify വീണ്ടും അതിന്റെ തീവ്രത expanded as possibly ഉണ്ടാക്കേണം.
5. ഒടുവിൽ പാരാമീറ്ററുകൾ Azimuth, Elevation, ഒപ്പം Depth പ്രവർത്തിച്ചും ചിത്രം യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിൽ bump map ചെയ്യാൻ.

10.4.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Artistic → Clothify... കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

10.4.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.172. "Clothify" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



Azimuth, Elevation, ഒപ്പം Depth Bump Map അരിപ്പ നിന്നും വരുന്നു.

ഇഫക്റ്റ് എക്സ്, വൈ ബ്ലർ
: ഈ പാരാമീറ്ററുകൾ തിരശ്ചീനമായി Blur X കൊണ്ടും ലംബമായി Blur Y വഴി, ടെക്സ്ചർ എന്ന നാരുകൾ ദീർഘായുസ്സും. മൂല്യം പരിധി 100 ലേക്ക് 3 തമ്മിലുള്ള.

Azimuth
: Azimuth സ്ലൈഡർ വെളിച്ചം കോമ്പസ് പോയിന്റ് പ്രകാരം എവിടെനിന്നു സ്ഥിതി നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഇരുവരും കുറഞ്ഞ മൂല്യം (0.00), മാക്സിമം മൂല്യം (360.00) ഒരു അനലോഗ് ക്ലോക്കിന്റെ ഡയൽ പാനലിൽ മൂന്നു മണിക്ക് ദിശ ആകുന്നു. ഉയരുന്ന മൂല്യം എതിർഘടികാരദിശയിൽ പോകുന്നു.

ഉയരത്തിലുമുള്ള
: Elevation സ്ലൈഡർ വെളിച്ചം എവിടെനിന്നു ഉയരം നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ചുരുങ്ങിയ മൂല്യം (0.50) പ്രകാശം ചക്രവാളത്തിൽ വരുന്ന പരമാവധി മൂല്യം (90.0) ലൈറ്റ് ശക്തമായിരുന്ന നിന്ന് വരുന്നു.

ആഴം
: കരീനയെ ഉയരവും തടം ആഴം തമ്മിലുള്ള Depth സ്ലൈഡർ നിയന്ത്രണങ്ങൾ ദൂരം. ഉയരുന്ന മൂല്യം കൂടുതല് കാടും സവിശേഷതകൾ കാരണമാകുന്നു. മൂല്യങ്ങൾ 1 മുതൽ 65 വ്യത്യസ്തമാണ്.

10.5. ക്യൂബിസം

10.5.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.173. "Cubism" ഉദാഹരണത്തിന്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Cubism" ഫിൽട്ടറിന്

അതു semitransparent കോശം പേപ്പർ ചെറിയ സ്ക്വയറുകളിലൊന്നിൽ നിർമിക്കും ദൃശ്യമാകുന്ന അങ്ങനെ ക്യൂബിസം പ്ലഗ്-ഇൻ ചിത്രം മാറ്റം.

സൂചന

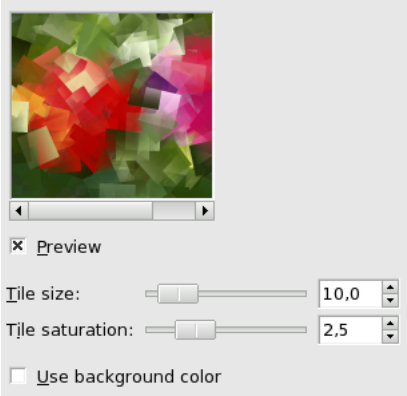
ഈ ഫിൽട്ടർ ക്രമീകരണം സാധ്യതകൾ നിങ്ങൾക്കും പോരാ എങ്കിൽ, കൂടുതൽ ഓപ്ഷനുകൾ പ്രദാനം GIMPressionist ഫിൽട്ടർ കാണും.

10.5.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Artistic → Cubism മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും

10.5.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.174. "Cubism" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



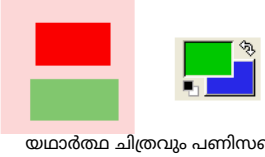
പ്രിവ്യൂ
: ഈ പ്രിവ്യൂവിന്റെ ലെ നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾ ചിത്രം പ്രയോഗിക്കുന്നു മുമ്പ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

ടൈൽ വലുപ്പം
: ഈ വേരിയബിൾ ഉപയോഗിയ്ക്കേണ്ട സ്ക്വയറുകളുടെ, വലുപ്പം നിശ്ചയിക്കുന്നു പിക്സലിൽ. ഈ പുതിയ ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കുന്നതിൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന ടിഷ്യു പേപ്പർ ചെറിയ സ്ക്വയറുകളുടെ വലിപ്പം ഫലത്തിൽ ആകുന്നു. സ്ലൈഡർ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും, കൃത്യമായ പിക്സൽ വലിപ്പം ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ നേടിയെടുക്കുകയും ചെയ്യാം, അസ്ത്രം ബട്ടണുകൾ ഉപയോഗിയ്ക്കാം.

ടൈൽ സാച്ചുറേഷൻ
: ഈ വേരിയബിൾ സ്ക്വയറുകളുടെ നിറം ആയിരിക്കണം എത്ര തീവ്രമായ വ്യക്തമാക്കുന്നു. ഈ സ്ക്വയറുകളുടെ അതാര്യത ബാധിക്കുന്നു. ഒരു ഉയർന്ന മൂല്യം വളരെ തീവ്രമായി സ്ക്വയറുകൾ പകരം ചെയ്യും താഴ്ന്ന സ്ക്വയറുകളുടെ കാണിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നില്ല. ഒരു താഴ്ന്ന മൂല്യം ഉയർന്ന പശുക്കൾ വഴി താഴത്തെ സ്ക്വയറുകളിലൊന്നും കൂടുതൽ ദൃശ്യമാകും അനുവദിക്കുന്നു നിറങ്ങളിലും കൂടുതൽ ബ്ലെൻഡിംഗ് കാരണമാകുന്നു. ഈ 0 സജ്ജമാക്കിയതും പശ്ചാത്തല നിറം ഉപയോഗിക്കുക എങ്കിൽ ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, മുഴുവൻ പാളി കറുപ്പ് റെൻഡർ ചെയ്യപ്പെടും. അതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും ഇവിടെ മൂല്യം പൂജ്യം ആണെങ്കിൽ, പശ്ചാത്തല നിറം മുഴുവൻ പാളി നിറെക്കും.

പശ്ചാത്തല നിറം ഉപയോഗിക്കുക
: ഈ ഫിൽട്ടർ ചിത്രത്തിന്റെ എല്ലാ നിറങ്ങൾ നിന്ന് അതിന്റെ ടൈലുകൾ സൃഷ്ടിക്കുകയും ടൈൽ സാന്ദ്രീകരണം ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു ഒരു കളർ സ്കെയിൽ അവരെ വരയ്ക്കുന്ന. കുറഞ്ഞ ടൈൽ സാന്ദ്രീകരണം വച്ച് ഈ നിറം സ്കെയിൽ പശ്ചാത്തല നിറം ദൃശ്യമാകും അനുവദിക്കുന്നു: നിങ്ങൾ 0. ലേക്ക് ടൈൽ സാന്ദ്രീകരണം ക്രമീകരണം ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോൾ ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, പണിസഞ്ചി പശ്ചാത്തലം നിറം ഉപയോഗിക്കുന്നു വഴി കാണുന്ന പോലെ സ്വതവേ കറുത്ത. നിങ്ങളുടെ ചിത്രം ആൽഫാ ചാനൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഈ നിറം സ്കെയിൽ പുറമേ സുതാര്യമായ ആയിരിക്കും.

ചിത്രം 17.175. ഉദാഹരണം "Use BackGround color" ഓപ്ഷൻ നടപടി ചിത്രീകരിക്കുന്നതിലുള്ള

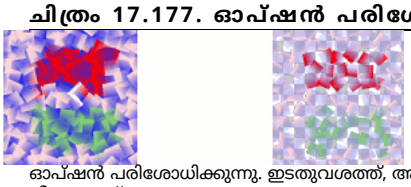


യഥാർത്ഥ ചിത്രവും പണിസഞ്ചി നിറം പ്രദേശം. ബൾഗേറിയ നിറം നീല ആണ്.

ചിത്രം 17.176. ഓപ്ഷൻ ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ

ഓപ്ഷൻ ചെയ്തിട്ടില്ല. ഇടത്തും ആൽഫ ആണ്: പശ്ചാത്തലത്തിൽ കറുത്ത. വലത് ആൽഫ ആണ്: പശ്ചാത്തലത്തിൽ സുതാര്യമായ കറുത്ത ആണ്.

ചിത്രം 17.177. ഓപ്ഷൻ പരിശോധിയ്ക്കുന്നു



ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കുന്നു. ഇടതുവശത്ത്, ആൽഫ: പശ്ചാത്തലത്തിൽ നീല ആണ്. വലതുവശത്ത്, ആൽഫാ ചാനൽ ഉപയോഗിച്ച്, പശ്ചാത്തല സുതാര്യമായ നീല ആണ്.

സൂചന

നിങ്ങൾ വെബ് പേജുകളും പോലെ പശ്ചാത്തല ചിത്രങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കുന്നതിനു് ഈ ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ, ഒരു ചെറിയ ചില്ലു ക്രമരഹിതമായി പെയിന്റ് നിറങ്ങൾ ഒരു ചെറിയ പരിധി പ്രവർത്തിക്കാൻ. ആവശ്യമുള്ള ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ക്യൂബിസം അരിപ്പ ബാധകമാക്കുക. അവസാന ഘട്ട പോലെ, നിങ്ങളുടെ പശ്ചാത്തലത്തിൽ പരിധിയില്ലാതെ ടൈൽ അതിനാൽ ചിത്രം ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് Make Seamless ശ്രമിക്കുക.

10.6. GIMPressionist

10.6.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.178. "GIMPressionist" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"GIMPressionist" ഫിൽട്ടറിന്

GIMPressionist അരിപ്പ കലാപരമായ ഫിൽറ്ററുകൾ രാജാവാണ്. ഇത് Cubism ആൻഡ് Apply Canvas ചെയ്യുന്നതെല്ലാം വളരെ കൂടുതൽ ചെയ്യാൻ കഴിയും. ഇത് നിങ്ങളുടെ ചിത്രം ഒരു ചിത്രകല ലുക്ക് നൽകുന്നു. നിങ്ങളുടെ ചിത്രം ഒരു കടലാസിൽ വീണ്ടും പെയിന്റ് പോലെ എല്ലാ പോകുന്ന നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്തിട്ടുള്ള ആഗ്രഹിക്കുന്നു ഒരു ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് ആണ്. അത് സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

10.6.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Artistic → GIMPressionist വഴി ഇമേജ് മെനു വഴി ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും.

10.6.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.179. GIMPressionist ഓപ്ഷനുകൾ

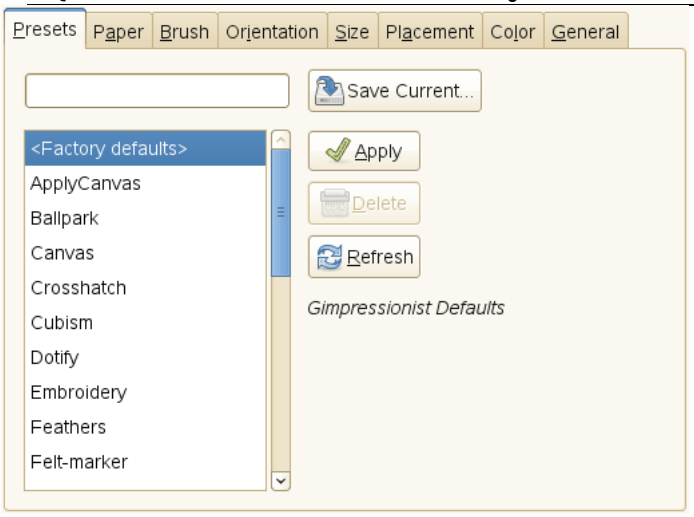
ഡയലോഗ് വിൻഡോ ഇടതുവശത്ത് ഒരു ചെറിയ പ്രിവ്യൂ പ്രദേശം, എപ്പോഴും ദൃശ്യമാണ് നടത്തുകയും ടാബുകളും സംഘടിത GIMPressionist ഓപ്ഷനുകൾ വൻ തുക അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.

10.6.3.1. പ്രിവ്യൂ

നിങ്ങൾ OK ക്ലിക്ക് വരെ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ ക്രമീകരണം ചിത്രവും ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യൂ ദൃശ്യമാകും. Update ബട്ടൺ പ്രിവ്യൂ വിൻഡോ തണുപ്പിക്കുന്നു (അതു ഓട്ടോമാറ്റിക്ക് അല്ല, GIMPressionist ചെയ്യാൻ ഇത്രയധികം പ്രവൃത്തി ഉണ്ട്!), ഒപ്പം Reset ബട്ടൺ യഥാർത്ഥ ചിത്രം മാറുന്നു.

10.6.3.2. പ്രീസെറ്റുകളിൽ ടാബ്

ചിത്രം 17.180. "Presets" ടാബ് ഓപ്ഷനുകൾ



GIMPressionist പാരാമീറ്ററുകൾ ധാരാളം ഉണ്ട്. സംയോജിത വരുമ്പോൾ അവർ സാധ്യതകളുടെ ഒരു ജ്യോതിശാസ്ത്ര നമ്പർ. അതുകൊണ്ട്, അത് പ്രധാനമാണ്, അതു സംരക്ഷിക്കാനും പുറമേ അസാധാരണമായ എങ്കിൽ പ്ലഗിൻ രചയിതാവ് അയയ്ക്കാൻ അത് എന്നതാണ് രസകരമായ പ്രീസെറ്റ് കണ്ടെത്തി കഴിഞ്ഞാൽ. കോൺട്ര പ്രകാരം, ഈ എല്ലാ മാനദണ്ഡങ്ങളുടെ intricacy പ്രയാസമേറിയ ബുദ്ധി ചെയ്യുന്നു അവരോരോരുത്തരും എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു എന്നുള്ള.

പ്രീസെറ്റുകളിൽ ഓപ്ഷനുകൾ

നിലവിൽ സംരക്ഷിക്കുക
: നിലവിലെ പാരാമീറ്ററുകൾ സംരക്ഷിക്കുക. നിങ്ങൾ ഇടതുവശത്ത് ഇൻപുട്ട് ബോക്സിൽ ദൃശ്യമാകുന്ന ഡയലോഗിൽ ഒരു ഹ്രസ്വ വിവരണത്തിൽ ഒരു പേര് നൽകാൻ കഴിയും.

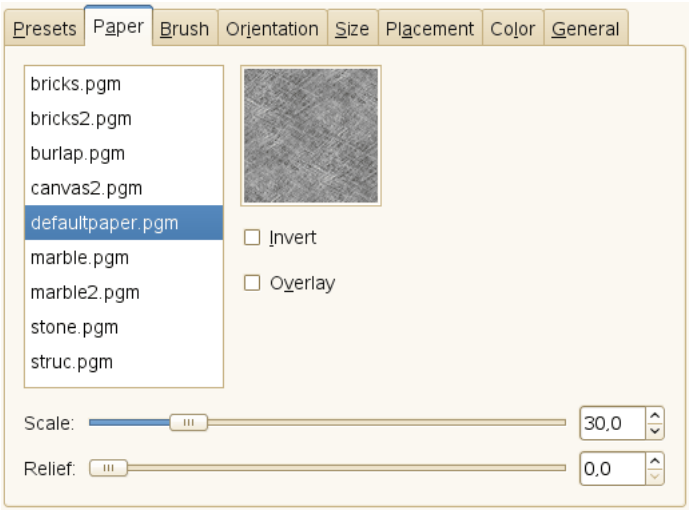
അപേക്ഷിക്കുക
: ലിസ്റ്റിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രീസെറ്റ് പരാമീറ്ററുകളെപ്പറ്റിയുള്ള ലോഡ്.

ഇല്ലാതാക്കുക
: തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രീസെറ്റ് ഇല്ലാതാക്കുക. നിങ്ങൾ സൃഷ്ടിച്ചു മാത്രമേ പ്രീസെറ്റുകൾ ഇല്ലാതാക്കാൻ കഴിയും.

ഉന്മേഷം വീണ്ടെടുക്കുക
: പ്രീസെറ്റ് ലിസ്റ്റ് അപ്ഡേറ്റ് ചെയ്യുക.

10.6.3.3. പേപ്പർ ടാബ്

ചിത്രം 17.181. "Paper" ടാബ് ഓപ്ഷനുകൾ



ഈ ടാബ് നിങ്ങളുടെ ചിത്രം മാജിക്കാണ് ചെയ്യും ക്യാൻവാസ് ടെക്സ്ചർ സംബന്ധിച്ചുള്ളതാണ്. നിങ്ങൾ പരിശ്രമങ്ങളുടെ തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെക്സ്ചർ ഒരു Preview ഒരു ലിസ്റ്റ് ഉണ്ട്. തിരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോൾ ഒരു വിവരണം ഓരോ ടെക്സ്ചർ വലതുഭാഗത്ത് പ്രദർശിപ്പിക്കും.

പേപ്പർ ഓപ്ഷനുകൾ

വിപരീതം
: പേപ്പർ ടെക്സ്ചർ Inverts: പൊള്ളയായ ഒരു വളവുകൾ എന്തായിരുന്നു ഒരു കരീനയെ വൈസ് തിരിച്ചും.

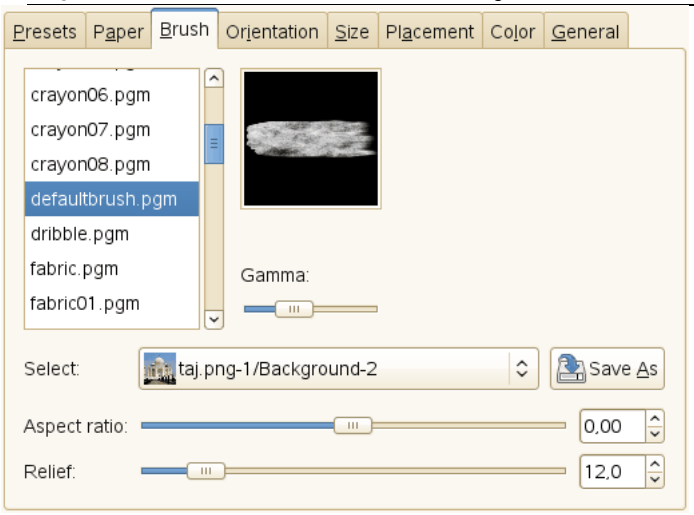
ഓവർലേ
: അതു കൊത്തുപണി ഇല്ലാതെ, അതു പോലെ പേപ്പർ പ്രയോഗിക്കുക. ഒരു സുതാര്യമായ പേപ്പർ ചിത്രത്തിൽ overlayed നൽകിയിട്ടുണ്ടോ പോലെ കാണപ്പെടുന്നു.

സ്കെയിൽ
: (യഥാർത്ഥ ഫയലിന്റെ% ൽ) ടെക്സ്ചർ സ്കെയിൽ വ്യക്തമാക്കുന്നു: ടെക്സ്ചർ എന്ന graininess നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

റിലീഫ്
: (3-150) പ്രയോഗിക്കാൻ കൊത്തുപണി തുക വ്യക്തമാക്കുന്നു.

10.6.3.4. ബ്രഷ് ടാബ്

ചിത്രം 17.182. "Brush" ടാബ് ഓപ്ഷനുകൾ



"Brush" വരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഏതൊരു മെറ്റീരിയലും ഒരു പൊതു പദമാണ്. നയപ്രഖ്യാപന ഒരു ലിസ്റ്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒറ്റ ഒരു Preview ലഭ്യമാണ്.

ബ്രഷ് ഓപ്ഷൻസ്

ഗാമാ
: തിരഞ്ഞെടുത്ത ബ്രഷ് ഗാമ (തേജസ്സ്) മാറ്റങ്ങൾ. ഗാമാ തിരുത്തൽ തെളിച്ചം അല്ലെങ്കിൽ മിഡ്ടോണുകൾ കറുപ്പിക്കുന്നു.

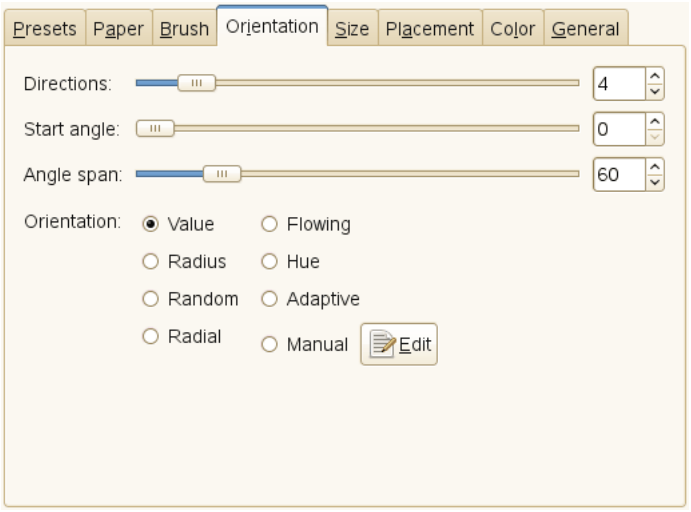
തെരഞ്ഞെടുക്കുക
: നിങ്ങൾക്ക് നിങ്ങൾ അതിന്റെ ചിത്രം (ലൈൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ആരോ ബട്ടൺ) തിരഞ്ഞെടുത്ത് സൃഷ്ടിച്ച ഒരു ബ്രഷ് പാറ്റേൺ ഉപയോഗിക്കാം. നിങ്ങൾ അക്കൗണ്ട് അകപ്പെടും ഫിൽട്ടർ തുടങ്ങുവാനുള്ള മുമ്പ് ഈ ചിത്രം നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ഉണ്ടായിരിക്കണം. ഗതി, വലിയ ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കരുത്. നിങ്ങളുടെ ചിത്രം നിരവധി പാളികൾ ഉണ്ട്, അവ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ലിസ്റ്റിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കും ഒരു ബ്രഷ് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. തെരഞ്ഞെടുത്താൽ പാളി ബ്രഷ് പ്രിവ്യൂ വെളിപ്പെടുത്തിയ സാധാരണ ബ്രഷ് തിരഞ്ഞെടുത്തത്.
: Save as ബട്ടൺ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ബ്രഷ് സംരക്ഷിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

വീക്ഷണ അനുപാതം
: ബ്രഷ് അനുപാതങ്ങൾ, ഉയരം (0 -1) വീതി (0 +1) വ്യക്തമാക്കുന്നു.

റിലീഫ്
: ഓരോ സ്ട്രോക്ക് ഉപയോഗിക്കുന്ന പെയിന്റ് തുക വ്യക്തമാക്കുന്നു. ഇത് ഒരു പാലറ്റ് കത്തി ചിത്രകല ഉളവാക്കുന്നു ചെയ്യാം.

10.6.3.5. വിന്യാസം ടാബ്

ചിത്രം 17.183. "Orientation" ടാബ് ഓപ്ഷനുകൾ



ഈ ടാബ് ബ്രഷ് സ്ട്രോക്കുകൾ പ്രബന്ധങ്ങൾ സജ്ജീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഒരു ചിത്രകാരന്റെ ഒരേ അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു കോണിൽ കൂടെ പോകുവാൻ ബാധ്യസ്ഥയല്ല. ചില ഇഫക്റ്റുകൾ നടപ്പിലാക്കുന്നതിനായി, അവൻ അവയുടെ ഓറിയന്റേഷൻ വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കും.

വിന്യാസം ഓപ്ഷനുകൾ

ദിശകൾ
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, എത്ര തവണ ബ്രഷ് ഒരു ഒരേ സ്ഥലത്തു വഴി, ഓരോ തവണ ഒരു വ്യത്യസ്ത ദിശയിൽ കൊണ്ട് ഒരു കൂടുതൽ കൂടുതൽ കട്ടിയുള്ള പെയിന്റ് കാരണമാകുന്നു കടന്നുവരും സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

കോൺ ആരംഭിക്കുക
: ഹൃദയാഘാതം ജനറൽ ദിശ, കോൺ ശ്രേണിയിൽ നിന്നും തുടങ്ങും കോൺ വ്യക്തമാക്കുന്നു. ദിശകൾ പലപ്പോഴും ചിത്രം ചില പ്രസ്ഥാനം നൽകാൻ തിരഞ്ഞെടുക്കും.

ആംഗിൾ സ്പാൻ
: സ്ട്രോക്ക് "fan" ചലനത്തെ, മേഖല, വ്യക്തമാക്കുന്നു.

വിന്യാസം
: ബ്രഷ് സ്ട്രോക്കുകൾ ദിശ വ്യക്തമാക്കുന്നു.

വില
: മേഖലയിലെ മൂല്യം (തേജസ്സ്) സ്ട്രോക്ക് ദിശ നിർണ്ണയിക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

വാസാര്ദ്ധം
: ചിത്രത്തിന്റെ കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നും സ്ട്രോക്ക് ദിശ നിർണയിക്കുന്നത്.

വികലമായ
: ഓരോ സ്ട്രോക്ക് ന് റാന്ഡം ദിശ തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

റേഡിയൽ
: കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നും ദിശ സ്ട്രോക്ക് ദിശ നിർണ്ണയിക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

ഒഴുകുന്ന
: ഒരു ദിശ ചോദ്യം ഇവിടെ: സ്ട്രോക്കുകൾ ഒരു "flowing" പാറ്റേൺ പിന്തുടരുന്നത്.

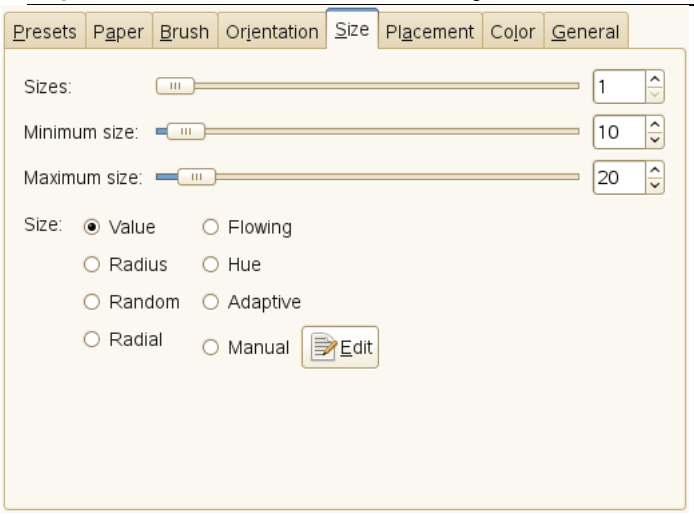
ഹ്യൂയേ
: മേഖലയിലെ ഹ്യൂയേ സ്ട്രോക്ക് ദിശ നിർണ്ണയിക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

അഡാപ്റ്റീവ്
: യഥാർത്ഥ ചിത്രം അടുത്തുള്ള തിരഞ്ഞെടുത്തുവെന്ന് പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ബ്രഷ് ദിശ.

കൈകൊണ്ടുള്ള
: Edit ബട്ടൺ നിങ്ങൾ സ്വമേധയാ ദിശകൾ സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന Edit orientation Map dialog തുറക്കുന്നു.

10.6.3.6. വലിപ്പം ടാബ്

ചിത്രം 17.184. "Size" ടാബ് ഓപ്ഷനുകൾ



ഈ ടാബ് നിങ്ങൾക്ക് വരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കേണ്ട ബ്രഷ് വലിപ്പത്തിലും എണ്ണം ഈ വലുപ്പത്തിലുള്ള വ്യത്യാസങ്ങളെ പരിധികൾ അവരെ നിർണ്ണയിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന മാനദണ്ഡം സജ്ജീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

വലിപ്പം ഓപ്ഷനുകൾ

നിങ്ങൾ ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് പല വലുപ്പത്തിലും ഉപയോഗിയ്ക്കേണ്ട അവ അവയുടെ വ്യാപ്തി വ്യക്തമാക്കാൻ കഴിയും.

വലുപ്പങ്ങൾ
: ബ്രഷ് വലിപ്പത്തിലും നമ്പർ ഉപയോഗിക്കാൻ.

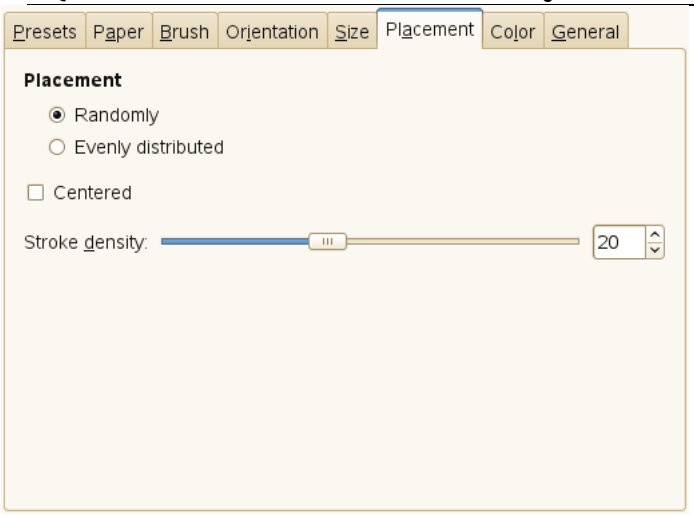
കുറഞ്ഞ വലുപ്പം, പരമാവധി വലുപ്പം
: ബ്രഷ് വലിപ്പത്തിലും ഈ രണ്ടു മൂല്യങ്ങൾ പ്രായമുണ്ട്. വലിയവൻ വലിപ്പം, വലിയവൻ ഹൃദയാഘാതം നീളവും വീതിയും.

വലുപ്പം
: നിങ്ങൾ സ്ട്രോക്കുകൾ വലിപ്പം തീരുമാനിക്കപ്പെടുന്ന എങ്ങനെ നിർദേശിക്കണമെന്ന് അവിടെ രീതികളുണ്ട്.

- വില
  : മേഖലയിലെ മൂല്യം (തേജസ്സ്) സ്ട്രോക്ക് വ്യാപ്തി അനുവദിക്കുക.
- വാസാര്ദ്ധം
  : ചിത്രത്തിന്റെ കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നും സ്ട്രോക്ക് വലുപ്പം നിശ്ചയിക്കുന്നു.
- വികലമായ
  : ഓരോ സ്ട്രോക്ക് ന് റാന്ഡം വലുപ്പം തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
- റേഡിയൽ
  : കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നും ദിശ സ്ട്രോക്ക് വ്യാപ്തി അനുവദിക്കുക.
- ഒഴുകുന്ന
  : ഇവിടെ ഒരു നീളം ചോദ്യം: സ്ട്രോക്കുകൾ ഒരു “flowing” പാറ്റേൺ പിന്തുടരുന്നത്.
- ഹ്യൂയേ
  : മേഖലയിലെ ഹ്യൂയേ സ്ട്രോക്ക് വ്യാപ്തി അനുവദിക്കുക.
- അഡാപ്റ്റീവ്
  : യഥാർത്ഥ ചിത്രം അടുത്തുള്ള തിരഞ്ഞെടുത്തുവെന്ന് പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ബ്രഷ് സൈസ്.
- കൈകൊണ്ടുള്ള
  : Edit ബട്ടൺ Size Map Editor തുറക്കുന്നു. അതാണ് നിങ്ങൾ സ്വയം തല്ലു വലിപ്പം വ്യക്തമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

10.6.3.7. പ്ലെയ്സ്മെന്റ് ടാബ്

ചിത്രം 17.185. “Placement” ടാബ് ഓപ്ഷനുകൾ



ഈ ടാബിൽ നിങ്ങൾ സ്ട്രോക്കുകൾ വിതരണം ചെയ്യും എങ്ങനെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

പ്ലേസ്മെന്റ് ഓപ്ഷനുകൾ

പ്ലേസ്മെന്റ്
: വിന്യാസം മാപ്പ് എഡിറ്റർ പ്രിവ്യൂ എല്ലാ ചെറിയ അസ്ത്രങ്ങൾ വസ്തുക്കൾ ചുറ്റും ഒരു ഒഴുക്ക് പോലെ. ഈ ഒഴുക്ക് സ്മാരകശിലകൾ, ഹൃദയാഘാതം രണ്ടു വ്യത്യസ്ത വഴികളിൽ സ്ഥാപിച്ചിട്ടുള്ള ചെയ്യാം:

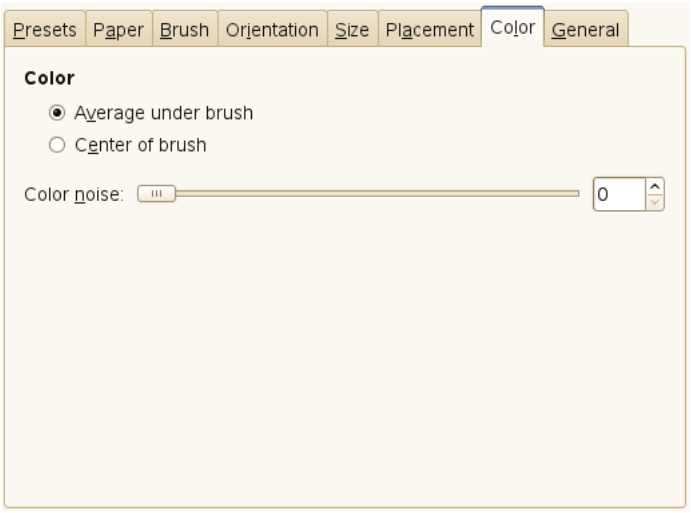
- ക്രമരഹിതമായി
  : സ്ഥലങ്ങൾ ക്രമരഹിതമായി സംസാരശേഷിയും. ഇത് ഒരു യാഥാർത്ഥ്യങ്ങളുടെ പെയിന്റ് ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.
- ഇരുമുന്നണികൾക്കും വിതരണം
  : വരകള് ഇരുമുന്നണികൾക്കും ചിത്രം ഉടനീളം വിതരണം ചെയ്യുന്നത്.

സ്ട്രോക്ക് സാന്ദ്രത
: മദ്യശാലകളുള്ളതുമായ അടുത്തതാണ് സ്ട്രോക്കുകൾ. ഒരു കുറഞ്ഞ സാന്ദ്രത വച്ച് കടലാസ് പശ്ചാത്തലത്തിൽ unstroke മേഖലകളിൽ കാണാനായേക്കും.

മധ്യഭാഗത്ത്
: കേന്ദ്രത്തിനു ചുറ്റും ബ്രഷ് സ്ട്രോക്കുകൾ കേന്ദ്രീകരിക്കുക.

10.6.3.8. വർണ്ണ ടാബ്

ചിത്രം 17.186. “Color” ടാബ് ഓപ്ഷനുകൾ



ഈ ടാബിൽ, നിങ്ങൾ സ്ട്രോക്ക് നിറം എന്തായിരിക്കുമെന്ന് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

കളർ ഓപ്ഷനുകൾ

നിറം
: നിങ്ങൾക്ക് രണ്ട് തരത്തിൽ സ്ട്രോക്ക് നിറം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും:

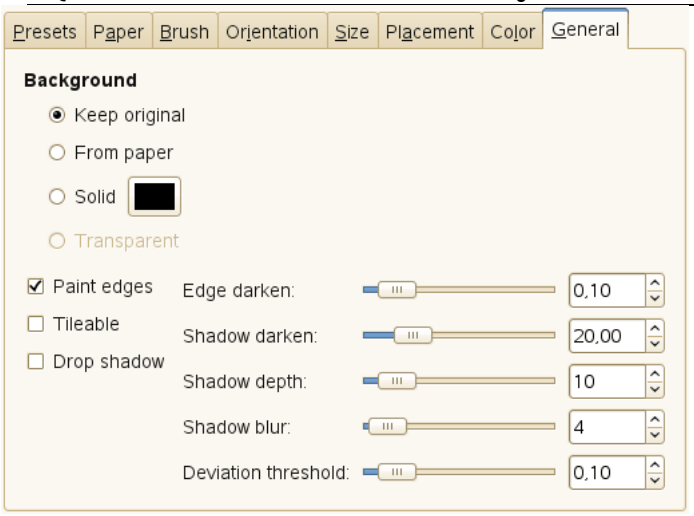
ബ്രഷ് കീഴിൽ ശരാശരി
: സ്ട്രോക്ക് നിറം ബ്രഷ് കീഴിലുള്ള എല്ലാ പിക്സൽ ശരാശരി നിന്ന് കണക്കുകൂട്ടുന്നത്.

ബ്രഷ് കേന്ദ്രം
: ബ്രഷ് കേന്ദ്രത്തിൽ പിക്സൽ നിന്ന് സാമ്പിളുകൾ നിറം.

വർണ്ണ മുഴക്കം
: ഈ സ്ലൈഡർ അതിന്റെ ഇൻപുട്ട് ബോക്സിൽ നിങ്ങൾ കുറച്ച് സമീകൃത നോക്കി സ്ട്രോക്ക് നിറം, ലെ ഘോഷം പരിചയപ്പെടുത്താൻ അനുവദിക്കുക.

10.6.3.9. പൊതു ടാബ്

ചിത്രം 17.187. "General" ടാബ് ഓപ്ഷനുകൾ



ഈ ടാബിൽ നിങ്ങൾ പശ്ചാത്തലവും ബ്രഷ് സ്ട്രോക്കുകൾ റിലീഫ് എന്തായിരിക്കുമെന്ന് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

പൊതു ഓപ്ഷനുകൾ

പശ്ചാത്തലം

യഥാർത്ഥ സൂക്ഷിക്കുക
: യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പശ്ചാത്തലമായി ഉപയോഗിക്കും.

പേപ്പറിൽ നിന്നും
: ഒരു പശ്ചാത്തലമായി തിരഞ്ഞെടുത്ത പേപ്പർ ടെക്സ്ചർ പകർത്തുക.

സോളിഡ്
: നിറം പാർക്കയില്ല ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് നിങ്ങളെ ഒരു സോളിഡ് വർണത്തിലുള്ള പശ്ചാത്തല തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

സുതാരമായ
: സുതാര്യമായ പശ്ചാത്തലം ഉപയോഗിക്കുക. ചായം സ്ട്രോക്കുകൾ മാത്രം ദൃശ്യമാകും. ഈ ഓപ്ഷൻ നിങ്ങളുടെ ചിത്രം ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ മാത്രമേ ലഭ്യമാകൂ.

പെയിന്റ് അറ്റങ്ങൾ
: അതു അപ്രാപ്തമാക്കിയാൽ, നേർത്ത അതിർ ചിത്രം പുറത്ത് അതിർത്തി ചുറ്റും വരച്ചു ചെയ്യില്ല.

Tileable
: ചെക്കുചെയ്തെങ്കിൽ, ലഭിക്കുന്ന ചിത്രം വുമായി tileable ആയിരിക്കും. വലത് വശത്ത് ഇടത് വശത്ത് പൊരുത്തപ്പെടുന്നില്ല ചെയ്യും മുകളിൽ നിന്ന് താഴെ പൊരുത്തപ്പെടുന്നില്ല ചെയ്യും. നിങ്ങളുടെ ചിത്രം നിരന്തരമായി വെബ് പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഉപയോഗിക്കും എങ്കിൽ ഗിരീഷ് പറഞ്ഞു.

ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ
: ഓരോ ബ്രഷ് സ്ട്രോക്ക് ഒരു നിഴൽ പ്രഭാവം ചേർക്കുക.

എഡ്ജ് ഡാർക്കൻ

എത്ര ഓരോ ബ്രഷ് സ്ട്രോക്ക് അറ്റങ്ങൾ ഇരുണ്ട്. ഈ പെയിന്റ് ദുരിതാശ്വാസ അല്ലെങ്കിൽ കനം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

ഷാഡോ ഡാർക്കൻ
: എത്ര ബ്രഷ് നിഴൽ ഇരുണ്ട്.

ഷാഡോ ആഴത്തിൽ
: എങ്ങനെ അകലങ്ങളിൽ ഒബ്ജക്റ്റ് നിന്ന് ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ ആയിരിക്കണം.

ഷാഡോ മങ്ങൽ
: എത്ര ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ മായാൻ.

വ്യതിയാനം ഉമ്മരപ്പടി
: ബ്രഷ് വലിപ്പം അഡാപ്റ്റീവ് തിരഞ്ഞെടുപ്പുകളെ ഒരു ജാമ്യം-ഔട്ട് മൂല്യം.

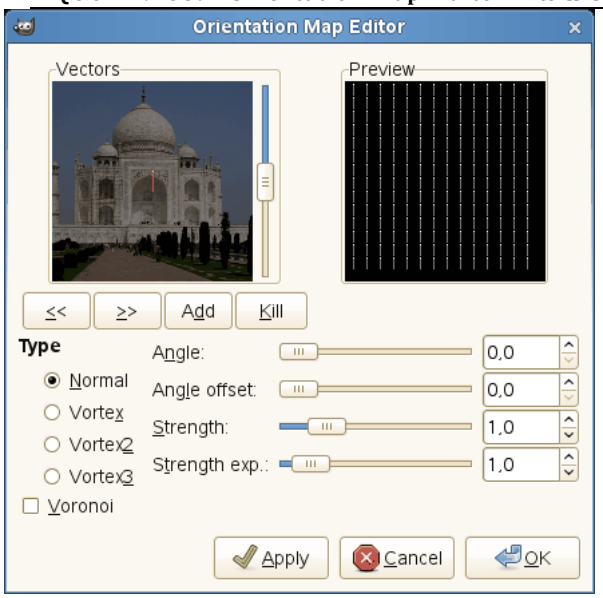
10.6.4. വിന്യാസം മാപ്പ് എഡിറ്റർ

10.6.4.1. പൊതു അവലോകനം

വിന്യാസം-മാപ്പ് എഡിറ്റർ GIMPressionist അരിപ്പ ഒരു annexe ആണ്. നിങ്ങൾ Orientation ടാബിൽ Edit ബട്ടൺ ക്ളിക്ക് നേടാം. ഈ എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച്, ഫിൽട്ടർ നൽകിയ ബ്രഷ് സ്ട്രോക്കുകൾ ഉണ്ടായിരിക്കും നിർദേശങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

10.6.4.2. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.188. "Orientation-map Editor" ഡയലോഗിന്റെ ഓപ്ഷനുകൾ



നിങ്ങൾ ഒന്നോ നിരവധി സദിശങ്ങളെയും സ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ ദിശ അവരുടെ ശക്തി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ഇമേജിൽ ഇതേ പ്രദേശത്തു പ്രവർത്തിക്കാൻ ചെയ്യും.

സദിശങ്ങളെയും
: ഇടത് വിൻഡോസ് (സദിശങ്ങളെയും) നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ സദിശങ്ങളെയും നിയന്ത്രിക്കാൻ കഴിയും. സ്വതവേ, ഒരു വെക്റ്റർ സെന്ററിൽ ആണ്. അവർ സജീവമാകുമ്പോൾ സദിശങ്ങളെയും ചുവന്ന, അവർ നുറുങ്ങ് ഒരു വെളുത്ത പോയിന്റ് അല്ല നരച്ച.

- Add ബട്ടൺ ക്ളിക്ക്, ഒരു വെക്റ്റർ വിൻഡോയുടെ കേന്ദ്രത്തിൽ മൌസ് Middle Button നീ എവിടെ ക്ലിക്ക് വെക്കുന്നതു കൊണ്ട് ക്ളിക്ക് അതേസമയം ചേർക്കുക.
- മൗസ് Left Button ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് ചേയത് പോയിന്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്ടർ ആദേശം.
- മൌസ് Right Button കൂടെ ക്ലിക്ക്, നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് എവിടെ ലേക്ക് വെക്ടർ പോയിന്റ് തെരഞ്ഞെടുത്തു.
- << ആൻഡ് >> ബട്ടണുകൾ ക്ളിക്ക് മറ്റൊരുത്തന്റെ വെക്ടർ നിന്ന് ഫോക്കസ് ആദേശം.
- Delete ബട്ടൺ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്ടർ ഇല്ലാതാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

> **സൂചന**
> സദിശങ്ങളെയും പാനലിന്റെ വലതുഭാഗത്ത് സ്ക്രോള് ബാര് ഉപയോഗിച്ച്, ഇമേജ് തെളിച്ചം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ചിത്രം / വളരെ ഇരുണ്ട തിളക്കം നിങ്ങൾ നന്നായി സദിശങ്ങളെയും കാണാൻ കഴിയുന്നില്ലെങ്കിൽ ഇത് വളരെ ഉപകാരപ്രദമായ കഴിയും.

പ്രിവ്യൂ
: ഈ പ്രിവ്യൂ വിവിധ സദിശങ്ങളെയും പ്രവർത്തനവും ഒരു ആശയം നൽകുന്നു. ശരിയായ അതിർത്തി സ്ലൈഡർ ഈ പ്രിവ്യൂവിന്റെ പ്രതല മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ടൈപ്പ് ചെയ്യുക
: തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്റ്റർ ഡൊമെയ്ൻ ഉള്ളിൽ ബ്രഷ് സ്ട്രോക്കുകൾ ഒരുക്കണമെന്നും അവിടെ ചില തരം. വിശേഷിപ്പിച്ചു ബുദ്ധിമുട്ടാണ്, എന്നാൽ നിങ്ങൾ പ്രിവ്യൂവിലെ ഫലം കാണാനാകൂ.

Voronoi
: ഒരു Voronoi ന്റെ രേഖാചിത്രം ഓരോ ബഹുഭുജവും ഈ n മാസ്റ്റർ പോയിന്റുകളുടെ ഒരേയൊരു സ്ഥലങ്ങളിലൊന്നാണ് പോളിഗണിലെ മറ്റേതൊരു പോയിന്റ് തന്നിരിക്കുന്ന മറ്റേതൊരു അധികം മാസ്റ്റർ പോയിന്റ് അടുത്തതാണെന്ന എവിടെ n പോളിഗോണുകളുടെ കടന്നു n മാസ്റ്റർ പോയിന്റുമായി ഒരു തലം പാർട്ടീഷൻ അതിലടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. അങ്ങനെ ഓരോ പോളിഗോൺ പരിധി രണ്ട് മാസ്റ്റർ പോയിന്റ് അജ്മീര് ആണ്. ഈ പോയിന്റ് ചിത്രം സ്വാധീനങ്ങളെ നൽകിയ പോയിന്റ് പ്ലേസ്ഹോൾഡർ-106296 ഇവിടെ, ഈ ഓപ്ഷൻ വരുമ്പോൾ ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും മാത്രം വെക്റ്റർ അടുത്തുള്ള: ഇതാ ഒരു Voronoi ന്റെ രേഖാചിത്രം ഉദാഹരണം.

കോൺ
: തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്റ്റർ എന്ന ഡയറക്ഷൻ. ഈ സ്ലൈഡർ (മുകളിൽ കാണുക) കൈവാക്കിന്റെ ക്ലിക്കിന്റെ അതേ നടപടി ഉണ്ട്.

ആംഗിൾ ഓഫ്സെറ്റ്
: ഈ സ്ലൈഡർ *all* സദിശങ്ങളെയും ചലനത്തെ മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ബലം
: ഈ സ്ലൈഡർ തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്റ്റർ സ്വാധീനം ഡൊമെയ്ൻ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഈ സ്വാധീനം ദൂരം താഴുന്നത്. ദൃഢത വെക്റ്റർ നീളം കാണിച്ചു ആണ്.

ദൃഢത EXP.
: ഈ സ്ലൈഡർ *all* സദിശങ്ങളെയും ദൈർഘ്യം പ്രവർത്തിക്കുന്നു ഇങ്ങനെ എല്ലാവരും ബ്രഷ് സ്ട്രോക്കുകൾ ബലം മാറ്റുന്നു.

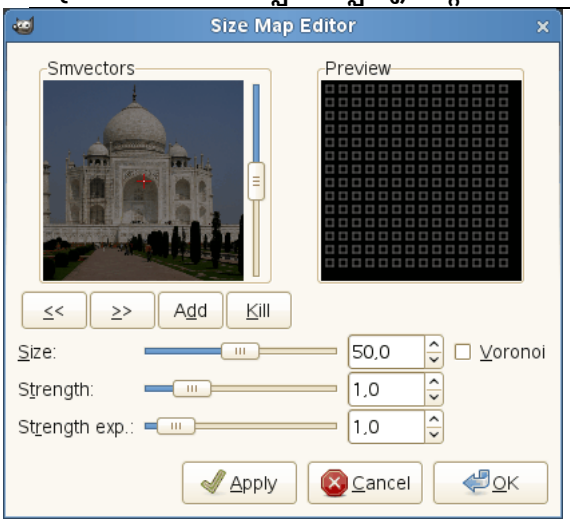
10.6.5. വലിപ്പം മാപ്പ് എഡിറ്റർ

10.6.5.1. പൊതു അവലോകനം

വലിപ്പം-മാപ്പ് എഡിറ്റർ GIMPressionist അരിപ്പ ഒരു annexe ആണ്. നിങ്ങൾ Size ടാബിൽ Edit ബട്ടൺ ക്ളിക്ക് നേടാം. ഈ എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച്, ഫിൽട്ടർ നൽകിയ ബ്രഷ് സ്ട്രോക്കുകൾ ലഭിക്കും എന്നു വലിപ്പം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

10.6.5.2. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.189. വലിപ്പം-മാപ്പ് എഡിറ്റർ ഓപ്ഷനുകൾ



നിങ്ങൾ ഒന്നോ നിരവധി സദിശങ്ങളെയും സ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയും. നീ അവരുടെ ബലത്തിന്റെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ഇമേജിൽ ഇതേ പ്രദേശത്തു പ്രവർത്തിക്കാൻ ചെയ്യും.

Smvectors
: ഈ വിൻഡോയിൽ നിങ്ങളുടെ സദിശങ്ങളെയും സ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയും. Add ബട്ടൺ ക്ളിക്ക്, ഒരു വെക്റ്റർ വിൻഡോയുടെ കേന്ദ്രത്തിൽ മൌസ് Middle Button നീ എവിടെ ക്ലിക്ക് വെക്കുന്നതു കൊണ്ട് ക്ളിക്ക് അതേസമയം ചേർക്കുക. തിരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോൾ സദിശങ്ങളെയും ചുവപ്പായിരിക്കും, നുറുങ്ങ് ഒരു വൈറ്റ് പോയിൻറ് അവർ അല്ല നരച്ച.
മൗസ് Left Button ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് ചേയത് പോയിന്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്ടർ ആദേശം.
മൌസ് Right Button ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത്, യാതൊരു നടപടി ഉണ്ട്.
<< ആൻഡ് >> ബട്ടണുകൾ ക്ളിക്ക് മറ്റൊരുത്തന്റെ വെക്ടർ നിന്ന് ഫോക്കസ് ആദേശം.
Kill ബട്ടൺ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്ടർ ഇല്ലാതാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

> **സൂചന**
> സദിശങ്ങളെയും പാനലിന്റെ വലതുഭാഗത്ത് സ്ക്രോള് ബാര് ഉപയോഗിച്ച്, ഇമേജ് തെളിച്ചം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ചിത്രം / വളരെ ഇരുണ്ട തിളക്കം നിങ്ങൾ നന്നായി സദിശങ്ങളെയും കാണാൻ കഴിയുന്നില്ലെങ്കിൽ ഇത് വളരെ ഉപകാരപ്രദമായ കഴിയും.

പ്രിവ്യൂ
: ഈ പ്രിവ്യൂ വ്യത്യസ്ത സദിശങ്ങളെയും പ്രവർത്തനവും ഒരു ആശയം നൽകുന്നു. സ്ക്വയറുകളുടെ വലുപ്പം ബ്രഷോ വലുപ്പവും ശക്തിയെ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു.

വലുപ്പം
: തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്റ്റർ ഡൊമെയ്നിൽ ബ്രഷ് സ്ട്രോക്കുകൾ വലുപ്പം മാറ്റുക.

ബലം
: ഈ സ്ലൈഡർ തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്റ്റർ സ്വാധീനം ഡൊമെയ്ൻ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഈ സ്വാധീനം ദൂരം താഴുന്നത്.

ദൃഢത EXP.
: സ്ട്രോക്കും എക്സ്പൊണൻറ് മാറ്റുക.

Voronoi
: വിശദീകരണം Orientation Map Editor കാണുക.

10.7. Oilify

10.7.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.190. "Oilify" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Oilify" ഫിൽട്ടറിന്

ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു എണ്ണച്ചായം പോലെ ചിത്രത്തിന്റെ നിറയുന്നു. Mask size പരിണതഫലം നിയന്ത്രിക്കുന്നു: ഉയർന്ന മൂല്യം അത് വലിയ ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച മട്ടിൽ, ഇമേജ് കുറവ് വിശദാംശങ്ങൾ നൽകുന്നു.

സൂചന

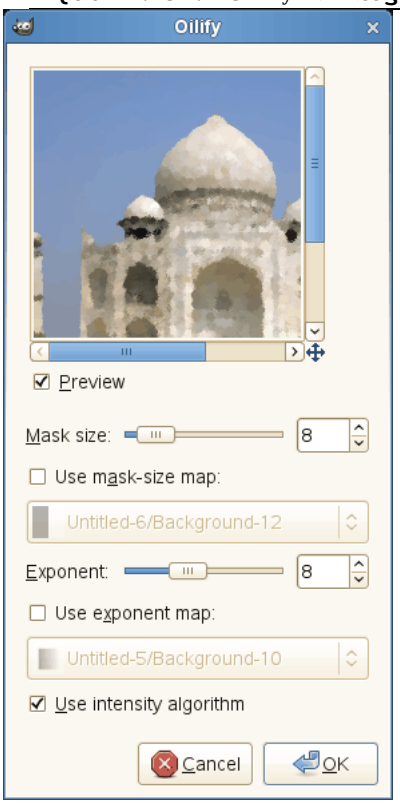
GIMPressionist അരിപ്പ സമാനമായ ഉളവാക്കുക, പക്ഷേ ഓപ്ഷനുകൾ ഒരു വളരെ വിശാലമായ മുറികൾ സാധിക്കും.

10.7.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Artistic → Oilify... വഴി ഇമേജ് മെനുവിൽ കാണപ്പെടുന്നു.

10.7.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.191. "Oilify" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



മാസ്ക് വലുപ്പം
: മാസ്ക്കുചെയ്യുക വലുപ്പം എണ്ണമയമുള്ള റെൻഡർ വരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ബ്രഷ് മാസ്ക് എന്ന വലുപ്പം തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. ഇവിടെ വലുത് മൂല്യങ്ങൾ ഒരു എണ്ണമയം റെൻഡർ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നു.

മാസ്ക്-വലുപ്പം മാപ്പ് ഉപയോഗിക്കുക
: ഭാഗികമായി Mask size നിയന്ത്രിക്കാൻ ഒരു മാസ്ക്-വലിപ്പം മാപ്പ് ഉപയോഗിക്കാം. മാസ്ക്കുചെയ്യുക വലുപ്പം ചിത്രം മാപ്പ് ഓരോ പിക്സൽ ഇരുൾ ലേക്കുള്ള accordings കുറയുന്നു. നിങ്ങൾ ഉറവിട ഇമേജ് അതേ വലുപ്പത്തിലുള്ള നിലവിലെ തുറന്നു ചിത്രങ്ങൾ ഇടയിൽ ഒരു മാപ്പ് ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

എക്സ്പൊണൻറ്
: എക്സ്പോണൻറ് എണ്ണമയമുള്ള റെൻഡർ വരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ബ്രഷ് മാസ്ക് സാന്ദ്രത തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത്.

എക്സ്പൊണൻറ് മാപ്പ് ഉപയോഗിക്കുക
: ഭാഗികമായി ബ്രഷ് ടച്ച് സാന്ദ്രത നിയന്ത്രിക്കാൻ ഒരു ഘാതാംഗമോ മാപ്പ് ഉപയോഗിക്കാം. സാന്ദ്രത ചിത്രം മാപ്പ് ഓരോ പിക്സൽ ഇരുൾ ലേക്കുള്ള accordings കുറയുന്നു. നിങ്ങൾ ഉറവിട ഇമേജ് അതേ വലുപ്പത്തിലുള്ള നിലവിലെ തുറന്നു ചിത്രങ്ങൾ ഇടയിൽ ഒരു മാപ്പ് ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

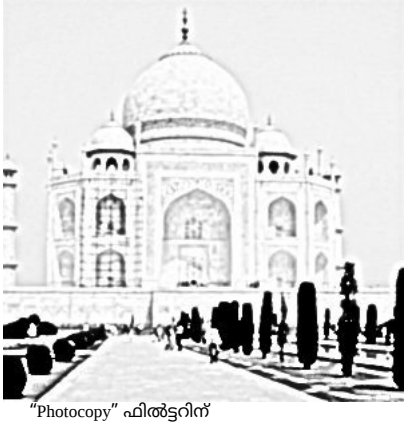
തീവ്രത അൽഗോരിതം ഉപയോഗിക്കുക
: "Use intensity algorithm" വിശദമായി നിറവും കാക്കുന്നു സഹായിക്കുന്നതിന് പ്രവർത്തന മോഡ് മാറ്റുന്നു.

10.8. പകർപ്പുകൾ

10.8.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.192. "Photocopy" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Photocopy" ഫിൽട്ടറിന്

അതു ഒരു ബ്ലാക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റ് ആദ്യപേജ് പോലെ കാണപ്പെടുന്നു അങ്ങനെ ഫോട്ടോകോപ്പി അരിപ്പ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു മാറ്റം, ഒരു പ്രത്യേക മേഖലയിലെ ആപേക്ഷിക ഇരുട്ടിൽ അടിസ്ഥാനമാക്കി ടോണർ കൈമാറ്റം പോലെ ചെയ്തു. ഇത് ഒരു അയൽക്കാരനായ ശരാശരിയേക്കാൾ ഇരുണ്ടതായിരിക്കണം അളന്നു ഏത് ചിത്രത്തിന്റെ പ്രദേശങ്ങൾ ഇരുട്ടുന്നത്, വെള്ള മറ്റ് പിക്സൽ ക്രമീകരിച്ച് നേടാവുന്നതാണ്.

സൂചന

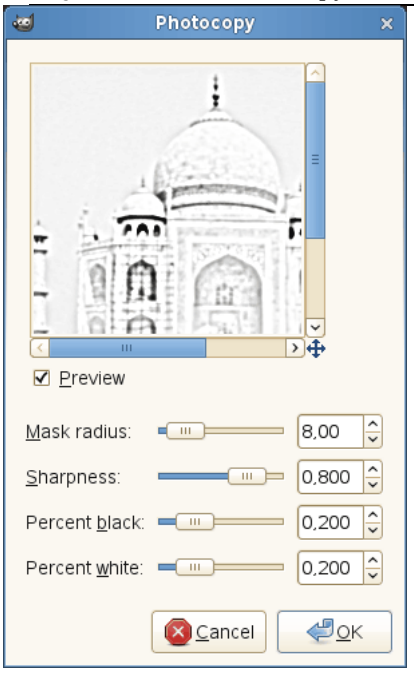
നിങ്ങളുടെ ചിത്രവും മൂർച്ച ഈ ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിക്കാം. സജീവ പാളി ഒരു പകർപ്പ് സൃഷ്ടിക്കുക പകർപ്പിൽ ഫിൽറ്റർ ഉപയോഗിക്കുക. Multiply ലേക്കുള്ള Layer Mode സജ്ജമാക്കുക മികച്ച ഫലം ലഭിക്കുന്നതിനു അതാര്യത സ്ലൈഡർ.

10.8.2. ഫിൽട്ടർ ആരംഭിക്കുന്നു

നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന് Filters → Artistic → Photocopy മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

10.8.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.193. "Photocopy" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
ഈ പ്രിവ്യൂവിന്റെ ലെ നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾ ചിത്രം പ്രയോഗിക്കുന്നു മുമ്പ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

ആരം മാസ്ക്
ഈ പരാമീറ്റർ ഏത് ശരാശരി തീവ്രത പിന്നീട് കണക്കുകൂട്ടുന്നത് അത് ഇരുണ്ട് വേണ്ടയോ എന്ന് തീരുമാനിക്കാൻ അയല്പക്കത്ത് ഓരോ പിക്സൽ അപേക്ഷിച്ച് പിക്സൽ അയൽക്കാരനായ വലുപ്പം നിയന്ത്രിക്കുന്നത്. വലിയ മൂല്യങ്ങൾ കറുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ വെള്ള വളരെ കുറവ് വിശദാംശങ്ങൾ മേഖലകളാണ് അതിർത്തി വളരെ കട്ടിയുള്ള കറുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ കാരണമാകുകയും. ചെറിയ മൂല്യങ്ങൾ എല്ലായിടത്തും മൊത്തത്തിൽ കുറവ് ടോണർ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് കാരണമാകാം.

ഷാർപ്നെസ്
ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, 0.0 മുതൽ 1.0 വരെ, ഒറിജിനലും മൂര്ച്ച സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

ശതമാനം കറുത്ത
ഈ പരാമീറ്റർ കറുത്ത നിറം ചിത്രം ചേർത്തു തുക നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ചെറിയ മൂല്യങ്ങൾ തങ്ങളെ വായിൽ കുറവ് ഒരുപിടി കറുത്തിരുണ്ടതായി പ്രദേശങ്ങൾ മൃദുലമായി ഇരുണ്ട ലൈനുകൾ നിറം പ്രദേശങ്ങളിൽ നിന്ന് background:. വലുത് മൂല്യങ്ങൾ വരികൾ കനമേ, ഇരുണ്ട മൂർച്ചയേറിയതും ഉണ്ടാക്കേണം. പരമാവധി മൂല്യം ലൈനുകൾ അപരത്വമാണ് ചെയ്യുന്നു. മികച്ച, ഏറ്റവും സ്വാഭാവിക ഫലങ്ങള് സാധാരണയായി ഒരു മധ്യമ മൂല്യം കൂടെ നേടാനുള്ള. മൂല്യങ്ങൾ 0.0 മുതൽ 1.0 വ്യത്യസ്തമാണ്.

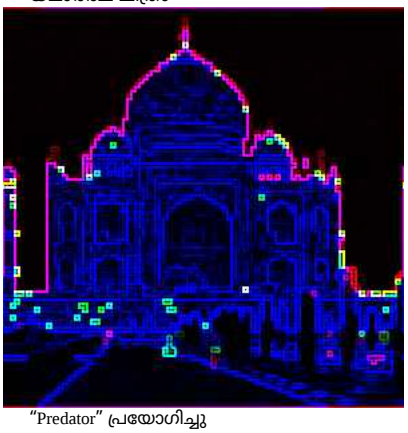
ശതമാനം വെള്ളക്കാരും
ഈ പരാമീറ്റർ വെളുത്ത പിക്സലുകൾ ശതമാനം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

10.9. മെയ്യഴക്കത്തോടെ

10.9.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.194. "Predator" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Predator" പ്രയോഗിച്ചു

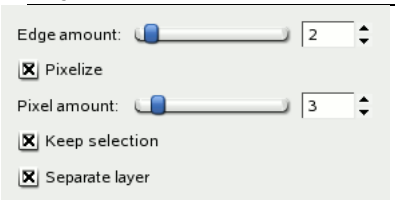
ഈ ഫിൽട്ടർ ചിത്രം ഒരു "Predator" പ്രഭാവം ചേർക്കുന്നു. മെയ്യഴക്കത്തോടെ പ്രഭാവം ചിത്രം / നിരക്കു കാഴ്ച മെയ്യഴക്കത്തോടെ സിനിമകൾ (ഒരു thermogram ഏതുതരം കാര്യം ആ തരം) ഉണ്ട് പോലെ എന്തെങ്കിലും നിറയുന്നു. ഇത് ഇരുണ്ട പശ്ചാത്തലത്തിൽ കുറച്ച് അടിസ്ഥാന നിറങ്ങളിൽ അരികുകളിൽ ചിത്രം കുറയ്ക്കും. ഒരു സജീവ നിരക്കു ഉണ്ടെങ്കിൽ, അരിപ്പ പ്രഭാവം തിരഞ്ഞെടുത്ത മേഖലയിലേക്കുള്ള, അല്ലാത്തപക്ഷം ആൽഫ ചാനലിലേക്ക് (ഫിൽട്ടർ ആവശ്യമെങ്കിൽ, ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ചേർക്കും) പ്രയോഗിക്കും. ഫിൽട്ടർ വർണ്ണാഭമായ ആർജിബി ചിത്രങ്ങൾ മികച്ചതായി പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

10.9.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Artistic → Predator കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

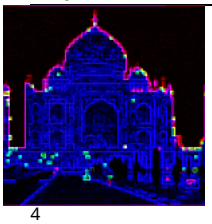
10.9.3. ഓപ്ഷനുകൾ

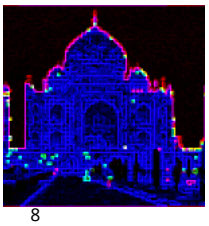
ചിത്രം 17.195. "Predator" ഓപ്ഷനുകൾ

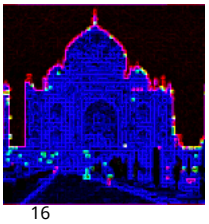


എഡ്ജ് തുക
"predator" അരിപ്പ സോബൽ edge detector ഉപയോഗിച്ച് അറ്റങ്ങൾ കണ്ടുപിടിക്കുന്നു. വ്യക്തമാക്കിയ "Edge amount" സോബൽ അരിപ്പ നൽകുവാൻ ചെയ്യും. ഒരു ഉയർന്ന മൂല്യം കൂടുതല് വേണമങ്കിലും കണ്ടെത്തുന്നതിൽ കലാശിക്കും.

ചിത്രം 17.196. "Edge amount" ഉദാഹരണങ്ങൾ


4


8


16

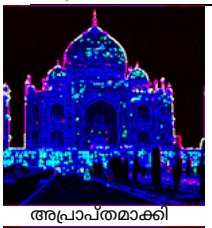
Pixelize

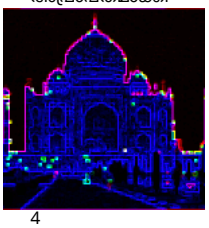
പരിശോധിച്ചാൽ, അരിപ്പ യഥാർത്ഥ ഹേർട്സ് പ്രാബല്യത്തിൽ മുമ്പിൽ Pixelise അരിപ്പ ഉപയോഗിച്ച് ഖര-നിറമുള്ള പുറവുമുള്ള ചിത്രം ലഘൂകരിക്കാനുള്ള ചെയ്യും പ്രയോഗിക്കും. നിങ്ങൾ ഉപാധി Pixel amount കൂടെ ഈ സ്ക്വയറുകളുടെ വലിപ്പം തെരഞ്ഞെടുക്കാൻ സാധ്യമാകുന്ന രൂപീകൃതമാകുന്ന (ഉദാഹരണങ്ങൾ താഴെ കാണുന്ന) ഫലം ബാധിക്കും.

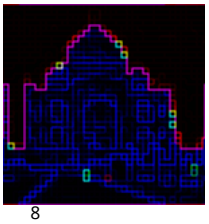
പിക്സൽ തുക

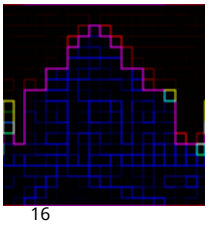
"Pixel amount" Pixelize ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും എങ്കിൽ ചിത്രം ലളിതമായ ചെയ്യും നിറം വ്യാപ്തി. യഥാർത്ഥത്തിൽ നിങ്ങൾ ഈ ഉപാധി ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രം കുറയ്ക്കുന്നു. ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണങ്ങൾ, നിങ്ങൾ വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന പിക്സൽ ബ്ലോക്ക് വലിപ്പം "macro pixels" പോലെ ഒന്ന് നേരിട്ട് എങ്ങനെ നയിക്കുന്നു കാണാൻ കഴിയും:

ചിത്രം 17.197. "Pixelize" ഉദാഹരണങ്ങൾ


അപ്രാപ്തമാക്കി


4


8


16

നിരക്കു നിലനിർത്തുക

പരിശോധിച്ചാൽ, അരിപ്പ സജീവ നിരക്കു ബാധകമാകും. അല്ലെങ്കിലോ അത് സജീവ പാളി ബാധകമാകും.

പ്രത്യേക പാളി

ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, സജീവ പാളി ഫിൽട്ടർ മുകളിൽ സൃഷ്ടിക്കപ്പെടും സജീവ പാളി ഒരു പകർപ്പ് യഥാർത്ഥ പാളി കേടും വിട്ടുകൊടുത്തത് ഈ പകർപ്പ് ബാധകമാകും. ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ല എങ്കിൽ, അരിപ്പ സജീവ പാളി ബാധകമാകും.

10.9.4. ഫിൽട്ടർചെയ്യുക അൽഗോരിതം

ഈ ഫിൽട്ടർ പ്രതിനിധികൾ രണ്ടോ മൂന്നോ മറ്റ് ഫിൽട്ടറുകൾ അവശ്യ ഭാഗങ്ങളിൽ ശേഷം അൽഗോരിതം വളരെ എളുപ്പമാണ്:

ചിത്രം 17.198. "predator" ഇഫക്റ്റ് ഉണ്ടാക്കുന്നു

യഥാർത്ഥ

Pixelize

കുറഞ്ഞത് ആർജിബി

എഡ്ജ് കണ്ടെത്തൽ

1. യഥാർത്ഥ ചിത്രം.
2. വേണമെങ്കിൽ, അരിപ്പ ചിത്രം pixelizes: അതു ഇങ്ങനെ ഇമേജ് റെസലൂഷൻ കുറയ്ക്കുക, നിറം പകരം പിക്സൽ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് റെൻഡർ.
3. നിറങ്ങൾ ഓരോ പിക്സൽ വേണ്ടി minimal RGB ചാനൽ ഉപയോഗിച്ച്, ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല (ചിലപ്പോൾ ചാര നിറങ്ങൾ) ലേക്ക് കുറയും.
4. Sobel edge detecting ഫിൽട്ടർ ബാധകമാക്കുന്നത്, ഇമേജ് കൂടുതൽ അരികുകളിൽ ന് സാധാരണയായി ഒരു കറുത്ത പശ്ചാത്തലത്തിൽ വളരെ കുറച്ച് നിറങ്ങൾ കുറയും.

10.10. Softglow

10.10.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.199. "SoftGlow" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

“Softglow” ഫിൽട്ടറിന്

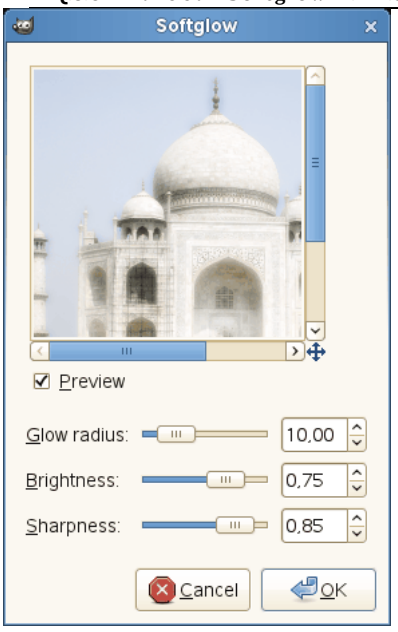
ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു സോഫ്റ്റ് തിളക്കം ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് പ്രകാശിപ്പിക്കുന്നു. Softglow ഇമേജ് തിളക്കവും ശോഭയുള്ള പ്രദേശങ്ങൾ മാറ്റുന്നതിലൂടെ ഈ പ്രഭാവം ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.

10.10.2. ഫിൽട്ടർ ആരംഭിക്കുന്നു

Filters → Artistic → Softglow: നിങ്ങൾ വഴി ഇമേജ് മെനുവിൽ ഈ ഫയൽ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

10.10.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.200. “Softglow” ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: ഈ പ്രിവ്യൂവിന്റെ ലെ നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾ ചിത്രം പ്രയോഗിക്കുന്നു മുമ്പ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

ഗ്ലോ ആരം
: തിളക്കം റേഡിയസ് പാരാമീറ്റർ ഒരു "നശിപ്പിച്ചില്ലേ-ന്--ലെൻസ്" നിവർത്തിക്കും പ്രഭാവമുള്ള മൂര്ച്ച നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

മിഴിവ്
: തെളിച്ചം പരാമീറ്റർ ഇമേജ് ഹൈലൈറ്റുചെയ്തവയിലേക്ക് പ്രയോഗിച്ചു ശക്തമാക്കണം ബിരുദം നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

ഷാർപ്നെസ്
: മൂര്ച്ച പരാമീറ്റർ നിർവചിച്ചിരിക്കുന്നത് എങ്ങനെയോ നിയന്ത്രിക്കുന്നു പകരമായി ആയിരിക്കണം തിളക്കം ഇഫക്റ്റ് ഡിഫ്യൂസ്.

10.11. വാൻ ഗോഗ് (എൽഐസി)

10.11.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.201. ഇടതു നിന്നും വലത്തോട്ട്: യഥാർത്ഥ ചിത്രം, മാപ്പ്, ലഭിക്കുന്ന ചിത്രം

ഒരു സോളിഡ് കറുത്ത പ്രദേശം, ഒരു ലംബമായ ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രദേശത്ത്, ഒരു സോളിഡ് വെളുത്ത ഏരിയ: മാപ്പ് മൂന്നു തല്ലും ഉണ്ട്. ഒന്ന്, കാരണമാകുന്നു ഇമേജിൽ കാണാം മങ്ങിയ അല്ല, ആ ഇമേജ് സോണുകൾ മാപ്പിന്റെ ഖര പ്രദേശങ്ങൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന. ഇമേജ് സോൺ മാപ്പിന്റെ വ്യത്യാസത്തിനു പ്രദേശം പൊരുത്തപ്പെടുന്ന മങ്ങിയ ആണ്.

“LIC” ലൈൻ ഇന്റഗ്രൽ കോൺവൊല്യൂഷൻ, ഒരു ഗണിത രീതി സൂചിപ്പിക്കുന്നു. പ്ലഗ്-ഇൻ രചയിതാവ് തന്റെ ഓപ്ഷനുകൾ പേരുനൽകേണ്ടതും ഗണിത ഉപയോഗിക്കുന്നു ... ഈ ഫിൽട്ടർ പരിശ്രമങ്ങളുടെ സൃഷ്ടിക്കാൻ ഒരു ചിത്രം ഒരു ദിശയിലുമുള്ള മങ്ങൽ പ്രയോഗിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന, അല്ലെങ്കിൽ. അത് ചിത്രത്തിന്റെ ചില ദിശകൾ മങ്ങിച്ചാൽ പോലെ അതു “Astigmatism” വിളിക്കപ്പെടും കഴിഞ്ഞില്ല.

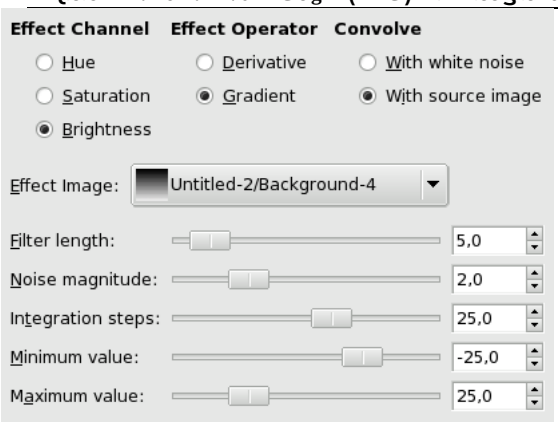
ഒരു മങ്ങൽ മാപ്പ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. മറ്റ് മാപ്പുകൾ വ്യത്യസ്തമായി, ഈ ഫിൽട്ടർ ഈ മങ്ങൽ മാപ്പിന്റെ ചാര അളവ് ഉപയോഗിക്കുന്നില്ല. *Filter takes in account only gradient direction (s).* മാപ്പ് ഉറപ്പുള്ള പ്രദേശങ്ങൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്രം പിക്സലുകൾ അവഗണിക്കപ്പെടുന്നു.

10.11.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Artistic → Van Gogh (LIC) മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

10.11.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.202. "Van Gogh (LIC)" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



സൂചന

- ഒരു മങ്ങൽ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന്, With Source Image പരിശോധിക്കുക. ദൈർഘ്യം സ്ലൈഡർ ഒരുപക്ഷേ ഇന്റഗ്രേഷൻ നടപടികൾ സ്ലൈഡർ മാത്രമേ അരിപ്പ, ഗുണകരമാകുന്നത്.
- ഒരു ടെക്സ്ചർ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന്, With White Noise പരിശോധിക്കുക. എല്ലാ സ്ലൈഡറുകൾ ഉപയോഗപ്പെടും.

പ്രഭാവം ചാനൽ
: Hue, Saturation അല്ലെങ്കിൽ Brightness (=Value) തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിലൂടെ, അരിപ്പ ചിത്രം പെരുമാറണം ഈ ചാനൽ ഉപയോഗിക്കും.

ഇഫക്റ്റ് ഓപ്പറേറ്റർ
: "Derivative" ഓപ്ഷൻ "Gradient " ദിശമാറുന്നതുമായ:

ചിത്രം 17.203. ഡെറിവേറ്റീവ് ഓപ്ഷൻ ഉദാഹരണം

ഒരു സ്ക്വയർ ഗ്രേഡിയന്റ് ഭൂപടം ഉപയോഗിച്ച്, പ്രഭാവം ഓപ്പറേറ്റർ "Gradient" ഇടത്തുവശത്തുള്ള, "Derivative" ന് വലതുഭാഗത്ത്: WHAT മൂർച്ചയുള്ള ആയിരുന്നു മങ്ങിയ ആൻഡ് അതുപോലെ ആണ്.

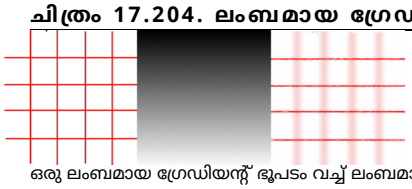
Convolve
: നിങ്ങൾ കോൺവൊല്യൂഷൻ രണ്ടു തരം ഉപയോഗിക്കാം. അത് നിങ്ങൾക്ക് സജ്ജമാക്കാൻ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് ആദ്യമായി ഇവിടെയുണ്ട്:

വെളുത്ത സ്വരവുമായി
: വൈറ്റ് കലഹം ശബ്ദശാസ്ത്രം നാമം. അത് എല്ലാ ആവൃത്തിയിലുള്ള ഒരേ കഴിവുമുള്ളവർ എവിടെ ഒരു മുഴക്കം തുടർന്ന്. ഇവിടെ, ഈ ഓപ്ഷൻ പാറ്റേണുകൾ ഉണ്ടാക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ഉറവിട ചിത്രം കൂടി
: ഉറവിട ചിത്രം മങ്ങിക്കപ്പെടും.

ഇഫക്റ്റ് ചിത്രം
: ആ മങ്ങൽ അല്ലെങ്കിൽ പാറ്റേൺ മാർഗനിർദേശത്തിനായി മാപ്പ് ആണ്. ഈ മാപ്പിൽ യഥാർത്ഥ ചിത്രം അതേ തലങ്ങളും ഉണ്ടായിരിക്കണം. ഇത് വെയിലത്ത് ഒരു ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ചിത്രം ആയിരിക്കണം. ഡ്രോപ്-പട്ടികയിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയും അങ്ങനെ നിങ്ങൾ ഫിൽട്ടർ വിളിക്കുമ്പോൾ അത് നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ഉണ്ടായിരിക്കണം.

ചിത്രം 17.204. ലംബമായ ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പുമൊത്ത് ബ്ലറിംഗോ

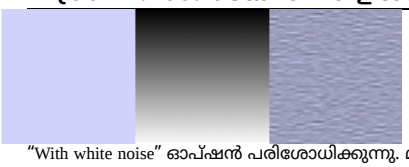


ഒരു ലംബമായ ഗ്രേഡിയന്റ് ഭൂപടം വച്ച് ലംബമായ വരികൾ മാഞ്ഞു പോകുന്നു.

ചിത്രം 17.205. ഒരു സ്ക്വയർ ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പുമൊത്ത് ബ്ലറിംഗോ

ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ് നാല് വ്യത്യാസത്തിനു ത്രികോണങ്ങൾ തിരിച്ചിട്ടുണ്ട്: അവരിൽ ഓരോ സ്വന്തം ഗ്രേഡിയന്റ് ദിശ ഉണ്ട്. ത്രികോണങ്ങൾ വ്യത്യാസത്തിനു പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പരിസരത്ത് ഗ്രേഡിയന്റ് അതേ ദിശയിൽ കൂടെ മാത്രമേ വരികൾ മാഞ്ഞു പോകുന്നു.

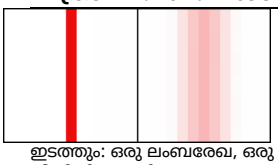
ചിത്രം 17.206. ടെക്സ്ചർ ഉദാഹരണം



"With white noise" ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കുന്നു. മറ്റുള്ളവ സ്ഥിര ആകുന്നു. ഒരു ലംബമായ ഗ്രേഡിയന്റ് ഭൂപടം വച്ച് ടെക്സ്ചർ "fibres" തിരശ്ചീനമായി പോകുന്നു.

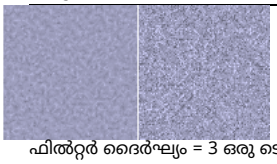
ഫിൽറ്റർ ദൈർഘ്യം
: മങ്ങൽ പ്രയോഗിക്കുമ്പോൾ ഈ ഓപ്ഷൻ ഇഫക്റ്റ് എത്ര പ്രധാനം നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഒരു ടെക്സ്ചർ സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, അതു പരുക്കൻ ടെക്സ്ചർ നിയന്ത്രിക്കുന്ന: കുറഞ്ഞ മൂല്യങ്ങൾ മിനുസമുള്ള ഉപരിതലത്തിൽ കാരണമാകാം; ഇളം ഉയർന്ന മൂല്യങ്ങൾ.

ചിത്രം 17.207. മങ്ങൽ ഫിൽറ്റർ വെട്ടം ആക്ഷൻ ഉദാഹരണം



ഇടത്തും: ഒരു ലംബരേഖ, ഒരു പിക്സൽ വൈഡ് (സൂം 800%). വലത്: ഒരേ വരിയിൽ, 3. ഒരു ഫിൽട്ടർ ദൈർഘ്യം ലംബ ബ്ലർ പ്രയോഗിച്ച ശേഷം നിങ്ങൾ ആ മങ്ങൽ വീതിയിൽ 6 പിക്സൽ, ഇരുഭാഗത്തും 3 പിക്സൽ കാണാം.

ചിത്രം 17.208. ടെക്സ്ചർ ഫിൽറ്റർ ദൈർഘ്യം ഉദാഹരണം



ഫിൽറ്റർ ദൈർഘ്യം = 3 ഒരു ടെക്സ്ചർ: ഇടത്തും. വലതു, ഫിൽറ്റർ ദൈർഘ്യം = 24 ഒരേ ടെക്സ്ചർ ന്.

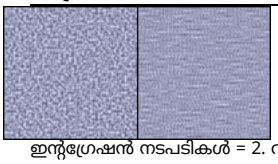
നോയ്സ് റിക്ടർ
: ഈ ഓപ്ഷനുകൾ വൈറ്റ് നോയ്സ് അളവും വലുപ്പം നിയന്ത്രിക്കുന്നത്. കുറഞ്ഞ മൂല്യങ്ങൾ നന്നായി അസംസ്കൃതമായ പ്രതലങ്ങളിൽ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നു. ഉയർന്ന മൂല്യങ്ങൾ നാടൻ നിഷ്കർഷിച്ചുകൊണ്ടു് ടെക്സ്ചറുകളും ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നു.

ചിത്രം 17.209. ടെക്സ്ചർ ന് വോയ്സ് തീവ്രത രേഖപ്പെടുത്തിയ ആക്ഷൻ ഉദാഹരണം

വോയ്സ് റിക്ടർ = 4

ഇന്റഗ്രേഷൻ ഘട്ടങ്ങൾ
: ഈ ഓപ്ഷനുകൾ ടെക്സ്ചർ ന് വ്യത്യാസത്തിനു മാപ്പ് സ്വാധീനം നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

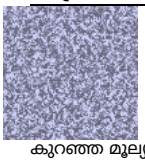
ചിത്രം 17.210. ടെക്സ്ചർ ന് ഇന്റഗ്രേഷൻ നടപടികൾ ആക്ഷൻ ഉദാഹരണം



ഇന്റഗ്രേഷൻ നടപടികൾ = 2. വലതുവശത്ത്: ഇന്റഗ്രേഷൻ നടപടികൾ = 4 ഇടത്തും.

കുറഞ്ഞ മൂല്യം, പരമാവധി മൂല്യം
: മൂല്യങ്ങൾ ടെക്സ്ചർ തീവ്രത നിയന്ത്രിയ്ക്കാനുള്ള ഒരു ശ്രേണി നിർണ്ണയിക്കാൻ: ഉയർന്ന തീവ്രത കുറഞ്ഞ വ്യത്യസ്തമായി വിശാലമായിരിക്കുന്നു പരിധി ഫലങ്ങളിൽ ചുരുങ്ങി റേഞ്ച് ഫലങ്ങൾ.

ചിത്രം 17.211. ടെക്സ്ചർ ന് ചുരുങ്ങിയത് / പരമാവധി മൂല്യങ്ങളുടെ ആക്ഷൻ ഉദാഹരണം

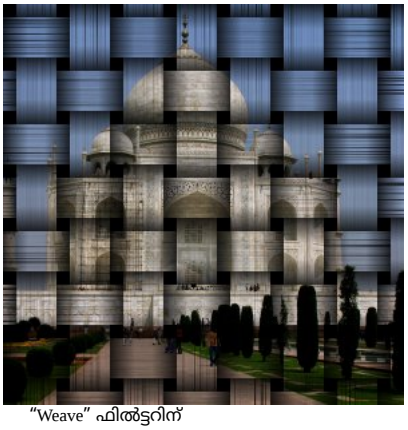


കുറഞ്ഞ മൂല്യം = -4,0. പരമാവധി മൂല്യം = 5.0.

10.12. നെയ്യുക

10.12.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.212. വീവ് ഉദാഹരണം



"Weave" ഫിൽട്ടറിന്

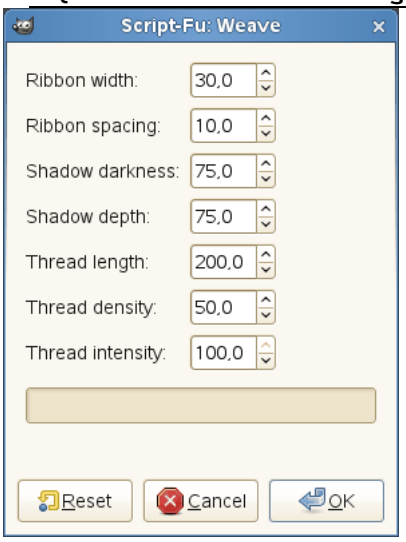
Weave കമാൻഡ് ഒരു നെയ്യുക ഇഫക്റ്റ് നിറഞ്ഞു പുതിയ ലയർ സൃഷ്ടിക്കുന്നു ഓവർലേയായി ചിത്രം ചേർക്കുകയും അല്ലെങ്കിൽ മാപ്പ് ബമ്പ് ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റ് ആണ്. പോലെ അതു പേപ്പർ, നേർത്ത മരം ഷീറ്റ്, അല്ലെങ്കിൽ ഊരിയെടുത്തു മുളകൾ നാട റിബണിൽ മേൽ അച്ചടിച്ച ചെയ്തു ചിത്രത്തിന്റെ ഫലം തോന്നുന്നു. ചിത്രം ഇൻഡെക്സ്ഡ് നിറങ്ങളിൽ ആണെങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻട്രി ഗ്രേ ഔട്ട് ചെയ്ത് ലഭ്യമല്ല.
ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു "Multiply" മോഡ് പാളി ഈ കമാൻഡ് സജീവമാക്കാൻ പാളികളുടെ മേൽ ചേർക്കുന്നു. നെയ്യുക ടെക്സ്ചർ ചാര തോത് ഉള്ളൂ.

10.12.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Artistic → Weave... കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

10.12.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.213. "Weave" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



നാടൻ മെഷ് ടെക്സ്ചർ നിർമ്മിക്കുന്നതിനെക്കുറിച്ച്, റിബൺ സ്പേസിംഗ് വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ / അല്ലെങ്കിൽ റിബൺ വീതി കുറയ്ക്കുക.
, ഹാർഡ് റിബണിൽ പായിക്കരുത് നിഴൽ ആഴത്തിൽ കുറയ്ക്കാൻ വേണ്ടി.

റിബൺ വീതി
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് 0.0 നും 256,0 തമ്മിലുള്ള പിക്സൽ ലെ ടേപ്പ് വീതി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. സ്വതവേ, 30.0 പിക്സലുകൾ സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്നു.

റിബൺ സ്പെയ്സിംഗ്
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് അയൽ റിബൺ അല്ലെങ്കിൽ 0.0 നും 256,0 തമ്മിലുള്ള പിക്സൽ ലെ കറുത്ത ചതുരശ്ര ദ്വാരം വലിപ്പം ദൂരം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. സ്വതവേ, 10.0 പിക്സലുകൾ സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്നു.

ഷാഡോ ഇരുട്ടു
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ശതമാനം താഴ്ന്ന റിബണിന്റെ ക്രോസുകളിലെ ഇരുട്ടു സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ലോവർ മൂല്യം കട്ടി റിബണിൽ കാണിക്കുന്നു. 75,0 ശതമാനം സഹജമായ മൂല്യം.

ഷാഡോ ആഴത്തിൽ
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ശതമാനം റിബണിൽ എന്ന വളച്ച് ശക്തി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ഹയർ മൂല്യം റിബണിൽ പരന്ന പ്രതലത്തിൽ കൂടുതൽ അലകളുടെ, താഴ്ന്ന മൂല്യം കാണിക്കുന്നു. യഥാർത്ഥ പ്രഭാവം Shadow darkness വഴി പരിമിതപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു. 75,0 ശതമാനം സഹജമായ മൂല്യം.

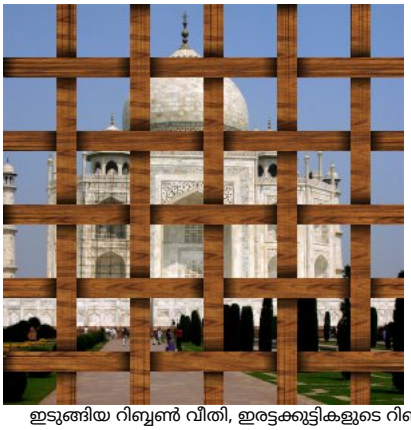
ത്രെഡ് ദൈർഘ്യം
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് സ്ട്രൈപ്പ് ടെക്സ്ചർ എന്ന നിരന്തരം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ഈ മൂല്യം റിബൺ വീതി സംഗ്രഹം കുറവായ പ്രാവശ്യം റിബൺ ദൂരവ്യാപകമായ ആണെങ്കിൽ, റിബൺ ഉപരിതലത്തിൽ പുള്ളിയും മാറുന്നു. 0.0 256.0 ലേക്ക് തമ്മിലുള്ള പരിധി ന് പിക്സൽ ഈ മൂല്യം സജ്ജമാക്കുക. സ്ഥിരസ്ഥിതി മൂല്യം 200,0 ആണ്.

ത്രെഡ് സാന്ദ്രത
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് റിബണിൽ ഉപരിതലത്തിൽ ഫൈബർ പോലുള്ള സമാന്തരമായി ഹ്രസ്വ അടിക്കു സാന്ദ്രത സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. തല്ലും ജനപ്രിയമാക്കുന്നതിന് ഈ മൂല്യം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നതിന്. 50,0 ശതമാനം സഹജമായ മൂല്യം.

ത്രെഡ് തീവ്രത
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് സ്ട്രൈപ്പ് ടെക്സ്ചർ ഒപാസിറ്റി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ലോവർ മൂല്യം ത്രെഡുകൾ അവക്തമായ കാണിക്കുന്നു. ത്രെഡുകൾ ഓഫ് ക്ലിയർ 0.0 ശതമാനമായി മൂല്യം വെച്ചു. സ്ഥിരസ്ഥിതി മൂല്യം 100,0 ശതമാനമാണ്.

10.12.4. മറ്റൊരു ഉപയോഗം

ചിത്രം 17.214. "Weave" ടെക്സ്ചർ ഉപയോഗിച്ച് കിളിവാതിലിൽകൂടി ചേർക്കുന്നു



ഇടുങ്ങിയ റിബ്ബൺ വീതി, ഇരട്ടക്കുട്ടികളുടെ റിബൺ അകലം ആൻഡ് "Wood #1" പാറ്റേൺ നിറഞ്ഞു.

ഈ ടെക്സ്ചർ നിങ്ങൾ അതിന്റെ മെഷ് ദ്വാരങ്ങൾ വഴി യഥാർത്ഥ ചിത്രം കാണാൻ കഴിയുന്ന കിളിവാതിലിൽകൂടി കഴിയും. തേർ സജീവ പാളി മേൽ ഒരു പുതിയ സുതാര്യമായ പാളി ചേർക്കുക, ഈ അരിപ്പ ബാധകമാക്കുക. പിന്നെ, Select By Color ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ടെക്സ്ചർ പാളി ഒരു കറുത്ത പതിവ് സ്ക്വയർ തിരഞ്ഞെടുക്കുക .ദുഷ്യന്തനും കുഴികളും ആകുവാൻ ടെക്സ്ചർ പാളികളുള്ള നിരക്കു കറുത്ത സ്ക്വയറുകളിൽ ഇല്ലാതാക്കുക. നിരക്കു വിപരീത, നിങ്ങൾ ഒരു പാറ്റേൺ കിളിവാതിലിൽകൂടി ഉപരിഭാഗം കഴിയും അങ്ങനെ പിന്നീട് ഡ്രാഗ് ഇമേജ് വിൻഡോയുടെ മേൽ നിങ്ങളുടെ പ്രിയപ്പെട്ട പാറ്റേൺ ഡ്രോപ്പ് സുതാര്യമായ പാളി സജീവമാക്കുക.

11. അലങ്കാര ഫിൽട്ടറുകൾ

11.1. അവതാരിക

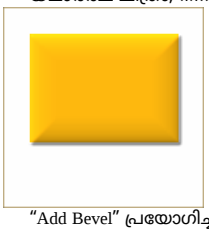
ഈ ഫിൽട്ടറുകൾ ചിത്രം-ആശ്രിത സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ആകുന്നു. അവർ അലങ്കാര ബോർഡറുകൾ സൃഷ്ടിക്കുക, അവരിൽ ചിലരെ ഇമേജിലേക്ക് ചില നല്ല പ്രത്യേക ഇഫക്റ്റുകൾ ചേർക്കുക.

11.2. ബിവെൽ ചേർക്കുക

11.2.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.215. "Add Bevel" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം, നിറമുള്ള ദീർഘചതുരം തിരഞ്ഞെടുത്തിരിക്കുന്നു

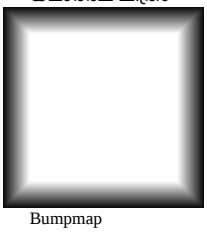


"Add Bevel" പ്രയോഗിച്ചു

ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു bump map (താഴെ കാണുക) ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്രത്തിൽ ഒരു ചെറിയ ബെവൽ ചേർക്കുന്നു. ഒരു നിരക്കു ഉണ്ടെങ്കിൽ അത് അരിപ്പ ഫലമില്ല bevelled ആണ്.

ചിത്രം 17.216. bumpmap മറ്റൊരു "Add Bevel" ഉദാഹരണത്തിന്,

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



Bumpmap

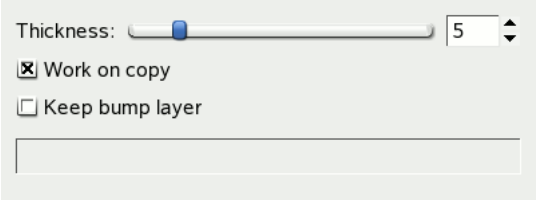
ഫിൽറ്റർ പ്രയോഗിച്ചു

11.2.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Decor → Add Bevel കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താം.

11.2.3. ഓപ്ഷനുകൾ

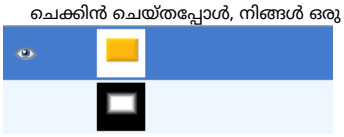
ചിത്രം 17.217. "Add Bevel" ഓപ്ഷനുകൾ



വണ്ണം
: നിങ്ങൾ പിക്സലിൽ, ബെവൽ കനം വ്യക്തമാക്കാൻ കഴിയും. ഏറ്റവുംകൂടിയപ്രധാനഛേദം കനം 30 പിക്സൽ ആണ്.

പകർപ്പിൽ ഔദ്യോഗിക
: പരിശോധിച്ചാൽ, പ്രയോഗിച്ച ഫിൽട്ടർ അരിപ്പ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് അടങ്ങുന്ന ഒരു പുതിയ വിൻഡോ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. യഥാർത്ഥ ചിത്രം മാറ്റമില്ല.

ബംമ്പ് പാളി നിലനിർത്തുക
: ചെക്കിൻ ചെയ്തപ്പോൾ, നിങ്ങൾ ഒരു പുതിയ, ദൃശ്യമല്ല പാളി (പാളി ഡയലോഗ് താഴെ) പോലെ bumpmap ജനറേറ്റ് കാക്കും:



11.3. ബോർഡർ ചേർക്കുക

11.3.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.218. "Add Border" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

ബോർഡർ ചേർത്തു

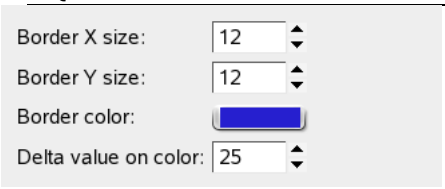
ഈ ഫിൽട്ടർ വെറും പേര് പറയുന്നത് ചെയ്യുന്നു അത് ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ബോർഡർ ചേർക്കുന്നു. നിങ്ങൾ അതിർ കനം അതുപോലെ നിറം വ്യക്തമാക്കാൻ കഴിയും. അതിർത്തിയിൽ നാലു ഭാഗത്തും വിവിധ തണലുകളിൽ നിറത്തിലുള്ള, അതിനാൽ ഇമേജ് പ്രദേശം ഉയിർത്തെഴുന്നേൽക്കയും ദൃശ്യമാകും. ചിത്രം വക്കുകളുടെ വലിപ്പം വലുതായ ചെയ്യും അതു മാത്രമേ ചായം ചെയ്യില്ല.

11.3.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Decor → Add Border കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

11.3.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.219. "Add Border" ഓപ്ഷനുകൾ



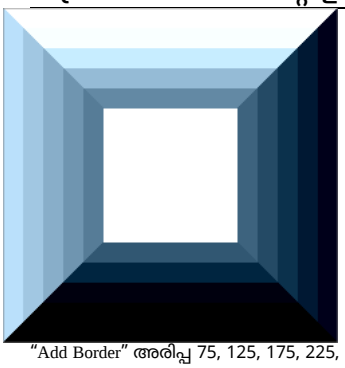
ബോർഡർ എക്സ് വലുപ്പം, ബോർഡർ വൈ വലുപ്പം
: ഇവിടെ നിങ്ങൾ പിക്സലിൽ, ചേർത്തു അതിർത്തിയിൽ കനം തിരഞ്ഞെടുക്കാം. എക്സ് വലുപ്പം (ഒരു ഇടത് വലത്), Y വലുപ്പം (മുകളിൽ താഴെ) വ്യത്യസ്തമായിരിക്കും. പരമാവധി 250 പിക്സൽ ആണ്.

ബോർഡർ വർണ്ണം
: ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്താൽ ഒരു "average" അതിർത്തിയിൽ നിറം (താഴെ കാണുന്ന, Delta value on color) തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന നിറം സെലക്ടർ ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു.

നിറം ഡെൽറ്റ മൂല്യം
: ഈ ഓപ്ഷൻ അതിർത്തി വശങ്ങളും വ്യത്യസ്ത തണലുകളിൽ നിറത്തിലുള്ള നൽകുന്നു അതുവഴി ചിത്രം ഉയിർത്തെഴുന്നേൽക്കയും ദൃശ്യമാകാൻ ചെയ്യുന്നു. താഴെ അതത് അതിർത്തി വശത്തു യഥാർത്ഥ നിറം "average" Border color നിന്ന് നിറത്തിൽ ഘടകം, ചുവന്ന പച്ച, നീല, <placeholder-1></placeholder-1> വേണ്ടി കണക്കുകൂട്ടുന്നത് (തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന അകൗണ്ട് 0 0 സജ്ജമാക്കി മൂല്യങ്ങൾ, 255 ശ്രേഷ്ഠ 255 സജ്ജമാക്കി മൂല്യങ്ങൾ):

- ടോപ്പ് തണൽ = ബോർഡർ വർണ്ണം + ഡെൽറ്റ
- വലത് തണൽ = ബോർഡർ വർണ്ണം - ഡെൽറ്റ
- താഴെയുള്ള തണൽ = ബോർഡർ വർണ്ണം - ഡെൽറ്റ
- ഇടത് തണൽ = ബോർഡർ വർണ്ണം + ഡെൽറ്റ

ചിത്രം 17.220. ഡെൽറ്റ ഉദാഹരണങ്ങൾ



"Add Border" അരിപ്പ 75, 125, 175, 225, തുടർന്ന്, Delta value 25 പ്രയോഗിച്ചു.

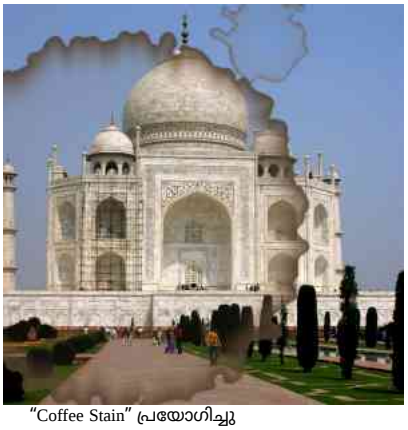
ഉദാഹരണം: default നിറം നീല (38,31,207) ആണ്, സ്ഥിര ഡെൽറ്റാ 25. ആണ് അങ്ങനെ അതിരുകളിൽ തണലുകൾ: മുകളിൽ: (38,31,207) + (25,25,25) = (63,56,232), വലത്: (38,31,207) + (-13, -13, -13) = (25,18,194) മുതലായവ

11.4. കോഫി കറ

11.4.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.221. "Coffee Stain" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Coffee Stain" പ്രയോഗിച്ചു

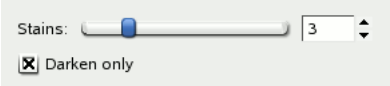
ഈ ഫിൽട്ടർ ചിത്രം യാഥാർഥ്യത്തിനു തിരയുന്ന കോഫി സ്റ്റെയിൻസ് ചേർക്കുന്നു.
ഓരോ കറ അതിന്റേതായ ഒരു പാളി സൃഷ്ടിക്കും. കറ പാളികൾ ക്രമരഹിതമായി സ്റ്റെയിൻസ് (അവസാനം നിങ്ങൾ നീക്കി മുകളിലെ പാളി അതിർ കണ്ടേക്കാം) വിരിച്ചു ചെയ്യട്ടെ നീക്കി. അങ്ങനെ അരിപ്പ പ്രയോഗിച്ച ശേഷം എളുപ്പത്തിൽ (ഇ, നീക്കം. ഗ്രാ., നീക്കുക അളവിലുള്ള) എഡിറ്റുചെയ്യാനാകും കോഫി സ്റ്റെയിൻസ്, അല്ലെങ്കിൽ വീണ്ടും അരിപ്പ ഉപയോഗിച്ച് അധിക സ്റ്റെയിൻസ് സൃഷ്ടിക്കുക.

11.4.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഫിൽട്ടർ Filters → Decor → Coffee Stain കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

11.4.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.222. "Coffee Stain" ഓപ്ഷനുകൾ



സ്റ്റെയിൻസ്
: കോഫി സ്റ്റെയിൻസ് എണ്ണം (1-10).

മാത്രം ഇരുണ്ട്
: ഓരോ കറ സ്വന്തം ഒരു പാളി സൃഷ്ടിക്കുന്നതാണ് എന്നതിനാൽ എല്ലാ പാളികൾ ചിത്രം രൂപം ഉണ്ടാക്കുവാൻ ലയിപ്പിക്കും ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, പ്രസക്തമായ layer mode "Darken only" സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ, അത് "Normal" സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്നു.
പാളി മോഡ് പാളികൾ പിക്സലുകൾ കൂട്ടിച്ചേർക്കാം നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. "Normal" മോഡിൽ, ഓരോ കോഫി കറ താഴെ പാളികൾ പിക്സലുകൾ മൂടുന്നു. ഏതളവുവരെ ഒരു ഭരണം, ലേയർ മോഡ് "Darken only" സജ്ജമാക്കിയ, കോഫി സ്റ്റെയിൻസ് അവരെ താഴെ പാളികൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന പിക്സൽ ഈ പിക്സലുകൾ ലഘുവാകുന്നു മാത്രമേ മൂടുന്നു.

11.5. അവ്യക്തമായ ബോർഡർ

11.5.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.223. "Fuzzy Border" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Fuzzy Border" പ്രയോഗിച്ചു

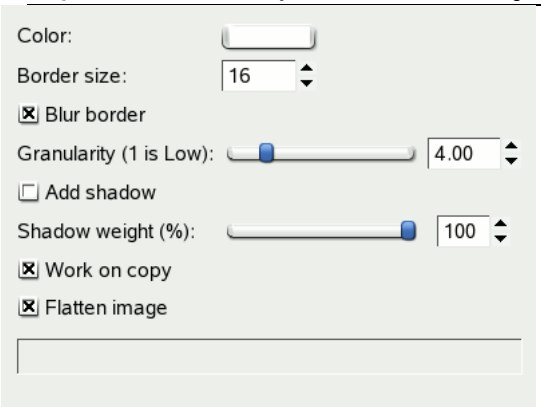
ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു ചിത്രം ഒരു തണുത്ത പുഷ്പമായ അതിർത്തി ചേർക്കുന്നു. അതിർത്തി പല്ലുള്ള അസ്പഷ്ടമായ നോക്കും, നിങ്ങൾ പുഷ്പമായ അതിർത്തിയിൽ നിറം വ്യാസവും വ്യക്തമാക്കാൻ കഴിയും. ഓപ്ഷണൽ ചിത്രം ഒരു നിഴൽ ചേർക്കാം.

11.5.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Decor → Fuzzy Border വഴി ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താം.

11.5.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.224. "Fuzzy Border" ഓപ്ഷനുകൾ



നിറം
: ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്താൽ ബോർഡർ വർണം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന നിറം സെലക്ടർ ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു.

ബോർഡർ വലുപ്പം
: ഇവിടെ നിങ്ങൾ പിക്സലിൽ, വ്യക്തമല്ലാത്ത അതിർത്തി കനം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. പരമാവധി പരിഗണിക്കാതെ ചിത്ര വീതി അല്ലെങ്കിൽ ഉയരം 300 പിക്സൽ ആണ്.

ഇഫക്റ്റ് അതിർത്തി
: പരിശോധിച്ചാൽ, അതിർത്തി മങ്ങിക്കപ്പെടും. ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണം ബ്ലറിംഗ് പ്രഭാവം കാണിക്കുന്നു:

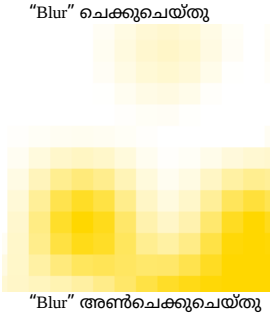
ചിത്രം 17.225. "Blur border" ഉദാഹരണം

"Blur" ചെക്കുചെയ്തു

"Blur" അൺചെക്കുചെയ്തു

ചിത്രം 17.226. "Blur border" സൂം (1600%)

"Blur" ചെക്കുചെയ്തു



"Blur" അൺചെക്കുചെയ്തു

ഗ്രാനുലാരിറ്റിയുടെ
: അതിർത്തി ന്റെ ഗ്രാനുലാരിറ്റി ഏതാണ്ട് പിക്സൽ ബ്ളോക്കുകൾ പല്ലുള്ള അസ്പഷ്ടമായ അതിർത്തിയിൽ പ്രഭാവം സൃഷ്ടിക്കാൻ പ്രചരിച്ച വ്യാപ്തി.

ചിത്രം 17.227. ഗ്രാനുലാരിറ്റിയുടെ ഉദാഹരണത്തിന് (ബ്ലറിംഗ് ഇല്ലാതെ)

ഗ്രാനുലാരിറ്റിയുടെ 1 (മി)

ഗ്രാനുലാരിറ്റിയുടെ 4 (സ്ഥിരസ്ഥിതി)

ഗ്രാനുലാരിറ്റിയുടെ 16 (പരമാവധി)

നിഴൽ ചേർക്കുക
: പരിശോധിച്ചാൽ, അരിപ്പ പുറമേ അതിർത്തിയിൽ ഒരു നിഴൽ സൃഷ്ടിക്കും.

ചിത്രം 17.228. "Add shadow" ഉദാഹരണം

"Add shadow" ഭാരം 100% (സ്ഥിര നിഴൽ വെയിറ്റ്) ഷാഡോ, പരിശോധിച്ചു.

നിഴൽ ഭാരം 10% "Add shadow".

"Add shadow" (സ്ഥിരം) തന്നിഷ്ടങ്ങൾക്കനുസരിച്ച്

ഷാഡോ ഭാരം
: Add shadow ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, ഇവിടെ ഒപാസിറ്റി സെറ്റ് ചെയ്യാം. 100% (പൂർണ്ണ അതാര്യത) സ്ഥിര.

പകർപ്പിൽ ഔദ്യോഗിക
: പരിശോധിച്ചാൽ, പ്രയോഗിച്ച ഫിൽട്ടർ അരിപ്പ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് അടങ്ങുന്ന ഒരു പുതിയ വിൻഡോ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. യഥാർത്ഥ ചിത്രം മാറ്റമില്ല.

ചിത്രം പരത്തുക

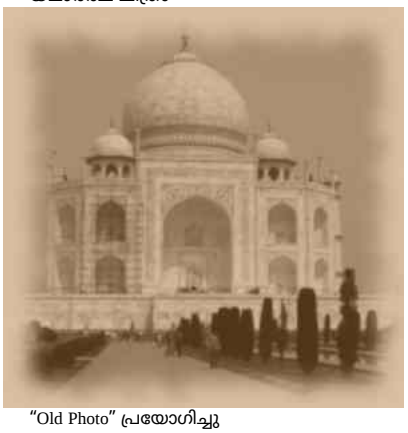
ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, ഫിൽട്ടർ അതിർത്തിയിലുള്ള നിഴൽ സൃഷ്ടിക്കാൻ ഉപയോഗിച്ച (ആവശ്യപ്പെട്ടു എങ്കിൽ) അധിക പാളികൾ നിലനിർത്തുന്നു. സ്വതേ എല്ലാ പാളികൾ ഇറങ്ങി ലയിപ്പിക്കാൻ ആണ്.

11.6. പഴയ ഫോട്ടോ

11.6.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.229. "Old Photo" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Old Photo" പ്രയോഗിച്ചു

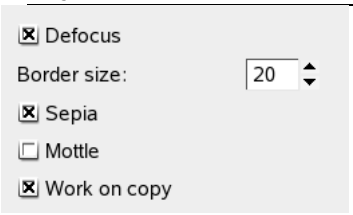
ഒരു പല്ലുള്ള അതിർനാടും, മങ്ങിക്കുന്നതിനുള്ള ഒരു തവിട്ട് നിഴലിൽ നറിഷിംഗ്, പൊട്ടുകളും അടയാളപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള: ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു പഴയ ഫോട്ടോ പോലെ ഒരു ചിത്രം നിറയുന്നു.

11.6.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഫിൽട്ടർ Filters → Decor → Old Photo കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

11.6.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.230. "Old Photo" ഓപ്ഷനുകൾ



Defocus

പരിശോധിച്ചതാണെങ്കിൽ, ഒരു Gaussian blur അതു വ്യക്തമല്ല making, ഇമേജ് ബാധകമാകും.

ചിത്രം 17.231. "Defocus" ഓപ്ഷൻ ഉദാഹരണത്തിന്

Defocus പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കി

Defocus പ്രവർത്തനരഹിതമാക്കി

ബോർഡർ വലുപ്പം
: നിങ്ങൾ ഒരു അതിർത്തി വലിപ്പം > 0 തെരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോൾ, Fuzzy Border അരിപ്പ വെളുത്ത പല്ലുള്ള അതിർത്തി ചേർത്ത്, ഇമേജ് ബാധകമാകും.

സെപിയ
: പരിശോധിച്ചാൽ, അരിപ്പ പഴയ പരമ്പരാഗത ബ്ലാക്ക് ആന്റ് വൈറ്റ് ചിത്രങ്ങളും, സെപിയ (തവിട്ട് ഷേഡുകൾ) ഉപയോഗിച്ച് നറിഷിംഗ് വാർധക്യബാധ പ്രഭാവം ആവർത്തിക്കുകയും. PLACEHOLDER,-107153 ഈ പ്രഭാവം സാധിക്കാനായി, അരിപ്പ ചിത്രം desaturates, മിഴിവും കോൺട്രാസ്റ്റ് കുറയ്ക്കുന്നു, നിറം ബാലൻസ് മാറ്റം. PLACEHOLDER,-207154

Mottle
: ഈ ഓപ്ഷന്റെ, ചിത്രം പാടുകൾ അടയാളപ്പെടുത്തും.

ചിത്രം 17.232. "Mottle" ഓപ്ഷൻ ഉദാഹരണത്തിന്

ഒരു പ്ലെയിൻ വെളുത്ത ചിത്രം (Defocus അല്ലെങ്കിൽ സെപിയ ഇല്ലാതെ) പൂശാറുണ്ട്

പകർപ്പിൽ ഔദ്യോഗിക
: പരിശോധിച്ചാൽ, പ്രയോഗിച്ച ഫിൽട്ടർ അരിപ്പ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് അടങ്ങുന്ന ഒരു പുതിയ വിൻഡോ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. യഥാർത്ഥ ചിത്രം മാറ്റമില്ല.

11.7. റൌണ്ട് കോർണറുകൾ

11.7.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.233. "Round Corners" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Round Corners" പ്രയോഗിച്ചു

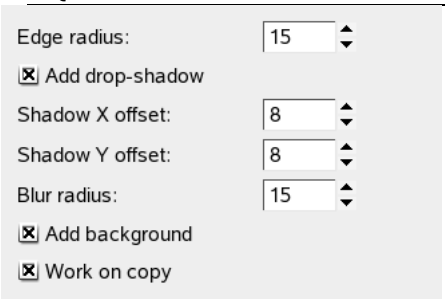
ഈ ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷണലായി ഒരു ഡ്രോപ്പ്-നിഴൽ ഒരു പശ്ചാത്തല പാളി ചേർത്ത് ഒരു രൂപത്തിന്റെ കോണിലും മത്സരക്രമം.
അരിപ്പ ആർജിബി മാത്രമാണ് പാളി അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഇത് ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ യഥാർത്ഥ പണി ഓപ്ഷണലായി. ഒരു പശ്ചാത്തല പാളി സൃഷ്ടിക്കാൻ നിലവിലെ പശ്ചാത്തല നിറം ഉപയോഗിക്കുന്നു.

11.7.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Decor → Round Corners കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

11.7.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.234. "Round Corners" ഓപ്ഷനുകൾ



എഡ്ജ് ആരം

ഓരോ കോണിലും ഒരു സർക്കിളിന്റെ ഒരു പാദത്തിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഈ നിരക്കു ഉൾപ്പെടുന്നില്ല പ്രദേശം നീക്കം ചെയ്ത് മികച്ചതാക്കൽ കോണിലും നടക്കുന്ന. "edge radius" നിർമിക്കുന്നതിനുള്ള സർക്കിൾ ആരം ആണ്.

താഴെ പറയുന്ന ഉദാഹരണങ്ങളിൽ, അരിപ്പ എഡ്ജ് റേഡിയസ് വ്യത്യസ്ത കൂടെ ഒരു 100x100 പിക്സൽ ഇമേജ് ചലനങ്ങളെ. ആരം = 50 നാലും quadrants വെറും യഥാർത്ഥ ചിത്രം ഔട്ട്ലൈൻ കടന്നു കൃത്യമായി ക്കുള്ളിലുള്ള വ്യാസം = 100, ഒരു സർക്കിൾ നിലകൊള്ളുന്നു. 50 വലുതായ ഒരു ആരം സാധ്യമാണ്, എന്നാൽ എന്ത് സംഭവിച്ചാലും നോക്കൂ ...

ചിത്രം 17.235. എഡ്ജ് ആരം ഉദാഹരണങ്ങൾ

ഒരു 100x100 പിക്സൽ ചിത്രം, എഡ്ജ് റേഡിയസ്: 15 (സ്ഥിരസ്ഥിതി).

അഗ്രം റേഡിയസ്: 35.

അഗ്രം റേഡിയസ്: 50.

അഗ്രം ആരം: 65. ജീ!

ഡ്രോപ്പ്-നിഴൽ ചേർക്കുക

ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, അരിപ്പ ഇമേജ് കോണിലും റൗണ്ട് ശേഷം നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് പിന്നിൽ നിഴൽ തള്ളിക്കളയും.

ഷാഡോ എക്സ് / Y ഓഫ്സെറ്റ്

X, Y നിഴൽ ചിത്രം ബന്ധപ്പെട്ട് സ്ഥാപിക്കപ്പെടും എവിടെ നിർണ്ണയിക്കാൻ ഓഫ്സെറ്റ്. ഓഫ്സെറ്റ് പിക്സലിൽ അളക്കുന്നത്. ഉയർന്ന മൂല്യങ്ങൾ അതു ബഹുദൂരം പോലെ നിഴൽ നോക്കി, കുറഞ്ഞ മൂല്യങ്ങൾ അത് ചിത്രത്തിന്റെ ആത്മബന്ധവും ഉണ്ടാക്കാം.

ചിത്രം 17.236. ഷാഡോ ഉദാഹരണങ്ങൾ ഓഫ്സെറ്റ്

ഷാഡോ X ഓഫ്സെറ്റ്: 8, Y ഓഫ്സെറ്റ്: 8 (സ്ഥിരസ്ഥിതി).

ഷാഡോ X ഓഫ്സെറ്റ്: 16, Y ഓഫ്സെറ്റ്: 4.

നിഴൽ ഓഫ്സെറ്റുകളുടെ അതുപോലെ മങ്ങൽ ആരം പശ്ചാത്തല ഏരിയയിൽ പരിമിതപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു ശ്രദ്ധിക്കുക.

റേഡിയസ് മങ്ങിക്കുക

Add drop-shadow ശരിയടയാളമിട്ടാൽ നിങ്ങൾ Drop Shadow ഫിൽറ്റർ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു മങ്ങൽ ആരം തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ചിത്രം മങ്ങൽ റേഡിയസ് നിഴലിലും ഓഫ്സെറ്റുകളുടെ അനുസരിച്ച് ഇരു പരിമാണങ്ങൾക്കും വലുതായ ചെയ്യും.

പശ്ചാത്തലം ചേർക്കുക
ഈ ഓപ്ഷന്റെ ചെയ്യുമ്പോൾ (അത് സ്ഥിരസ്ഥിതിയായി ചെക്ക്), അരിപ്പ നിലവിലെ പശ്ചാത്തല നിറം നിറഞ്ഞു, നിലവിലുള്ള താഴെയായി ഒരു പശ്ചാത്തല പാളി ചേർക്കും. ഈ പുതിയ പാളി വലിപ്പം മങ്ങൽ ആരം നിഴലിലും ഓഫ്സെറ്റുകളുടെ ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു.

പകർപ്പിൽ ഔദ്യോഗിക
പരിശോധിച്ചാൽ, പ്രയോഗിച്ച ഫിൽട്ടർ അരിപ്പ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് അടങ്ങുന്ന ഒരു പുതിയ വിൻഡോ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. യഥാർത്ഥ ചിത്രം മാറ്റമില്ല.

11.8. സ്ലൈഡ്

11.8.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.237. "Slide" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Slide" പ്രയോഗിച്ചു

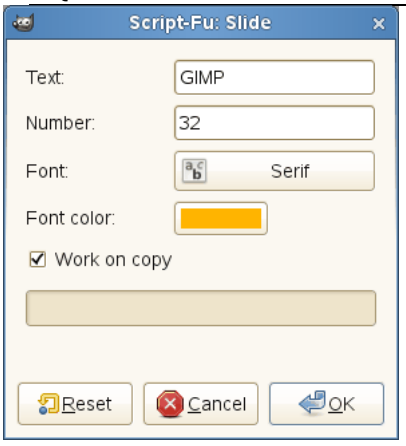
ഈ ഫിൽട്ടർ നിങ്ങളുടെ ചിത്രം കറുത്ത ഫ്രെയിം, sprocket കുഴികളും ലേബലുകൾ പോലുള്ള ഒരു സ്ലൈഡ്-സിനിമ ചേർത്ത് ഒരു സ്ലൈഡ് പോലെ നിറയുന്നു. ഉയരം = 3: 2 ആവശ്യമെങ്കിൽ, ചിത്ര വീതി ഒരു വശത്തെക്കുറിച്ച് അനുപാതം കടന്നു ഉള്ളുവെങ്കിലും ക്രോപ്പുചെയ്യും. ചിത്രത്തിന്റെ വീതി ഇമേജ് ഉയരം വലിയവൻ എങ്കിൽ, കറുത്ത ഫ്രെയിമുകൾ മുകളിലും ചിത്രം ചുവടെ ചേർക്കും മറ്റെല്ലാവർക്കും ഫ്രെയിമുകൾ ഇടത് വലത് വശങ്ങളിൽ ചേർക്കും. നിങ്ങൾക്ക് കളർ അതുപോലെ ഫ്രെയിമുകൾ പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്നത് ടെക്സ്റ്റ് ഫോണ്ട് തിരഞ്ഞെടുക്കാം. നിലവിലെ പശ്ചാത്തല നിറം ദ്വാരങ്ങൾ ഡ്രോയിംഗ് ഉപയോഗിക്കും.
സ്ക്രിപ്റ്റ് മാത്രമേ ആർജിബി ഒരുവൻ പാളി അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. അല്ലാത്തപക്ഷം മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

11.8.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഫിൽട്ടർ Filters → Decor → Slide കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

11.8.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.238. "Slide" ഓപ്ഷനുകൾ



ടെക്സ്റ്റ്
ഫ്രെയിം മുകളിലും താഴെയുമുള്ള പ്രദർശിപ്പിച്ച (അല്ലെങ്കിൽ ഇടത് വലത്); ആ ഒരു ഹ്രസ്വ ലേബൽ. ടെക്സ്റ്റ് ശരിക്കും ഹ്രസ്വ ആയിരിക്കണം.

അക്കം
ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് തുടർച്ചയായി നമ്പറുകൾ സിമുലേഷനും വേണ്ടിയുള്ള ഒരു ടെക്സ്റ്റ് നൽകാം. രണ്ട് സംഖ്യകളുടെ പ്രദർശിപ്പിക്കും: ഈ നമ്പറും കൂട്ടിച്ചേർത്ത പ്രതീകം "A" ഈ നമ്പറിൽ.

ഫോണ്ട്
ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്താൽ ഫ്രെയിമിലോ എഴുത്തിനുള്ള ഫോണ്ട് തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന Font dialog തുറക്കുന്നു.

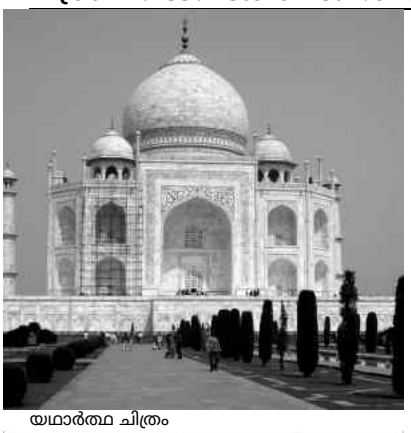
FONTCOLOR
ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്താൽ വാചകത്തിന്റെ നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കളർ നിരക്കു ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു.

പകർപ്പിൽ ഔദ്യോഗിക
പരിശോധിച്ചാൽ, പ്രയോഗിച്ച ഫിൽട്ടർ അരിപ്പ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് അടങ്ങുന്ന ഒരു പുതിയ വിൻഡോ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. യഥാർത്ഥ ചിത്രം മാറ്റമില്ല.

11.9. സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് രൂപംകൊള്ളുക

11.9.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.239. "Stencil Carve" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Stencil Carve" പ്രയോഗിച്ചു

ഈ ഫിൽട്ടർ രണ്ടു ചിത്രങ്ങൾ, ഉറവിട, ടാർഗെറ്റ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഉറവിട ചിത്രം ഒരൊറ്റ പാളി ആൽഫ ചാനൽ അടങ്ങുന്ന ഒരു ഗ്രേസ്കെയിലില് ഇമേജ് ആയിരിക്കണം. ഈ പാളി നിരക്കു മാസ്ക് ഉപയോഗിക്കുന്നു ഒപ്പം സാമർത്ഥ്യവും ഇഫക്റ്റിനായി സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് ശ്രമിക്കുന്നതാണ്. കൊത്തിയെടുത്ത ചെയ്യേണ്ട ചിത്രം (ടാർഗറ്റ് ഇമേജ്) ഒരേ പാളി, ഒരു ആർജിബി നിറങ്ങളുടെ അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രേസ്കെയിലില് ചിത്രം ആകാം. ഈ ടാർഗെറ്റ് ചിത്രം ഉറവിടം ഇമേജ് അതേ വലിപ്പം ഉണ്ടായിരിക്കണം.

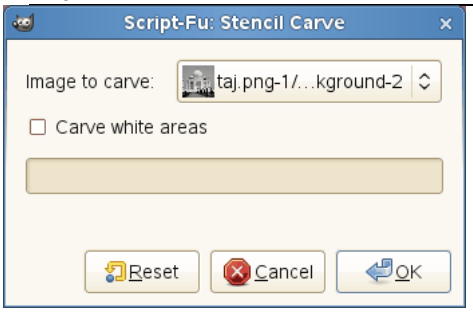
11.9.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Decor → Stencil Carve കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

സൂചന
ചിത്രം ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ആണെങ്കിലും ഈ കമാൻഡ് ഗ്രേ ഔട്ട് തുടരുകയാണെങ്കിൽ, ആൽഫാ ചാനലിനായി പരിശോധിച്ച് അത് ഇല്ലാതാക്കുക.

11.9.3. ഓപ്ഷനുകൾ

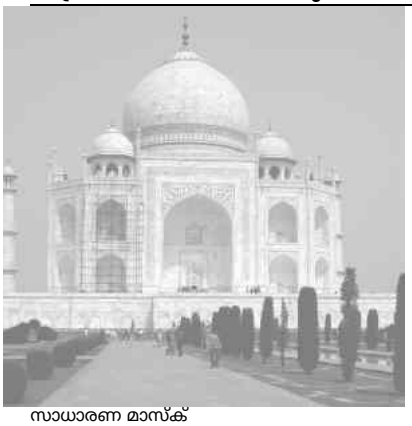
ചിത്രം 17.240. "Stencil Carve" ഓപ്ഷനുകൾ



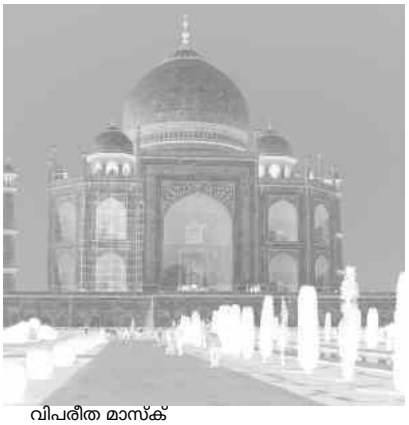
.സാഹചര്യം ചിത്രം
ഇവിടെ ടാർജറ്റ് ചിത്രം, കൊത്തുപണികൾ പ്രാബല്യത്തിൽ പ്രയോഗിക്കുന്നത് അതായത് ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റ് ഏത് കൊത്തിയെടുത്ത ചെയ്യാം തുറന്നു ചിത്രങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് കാണിക്കും.

വെളുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ രൂപംകൊള്ളുക
(സ്ഥിരം) പരിശോധിച്ചാൽ, ഉറവിട ചിത്രം മുകളിൽ വിവരിച്ച പോലെ സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, *inverted* സോഴ്സ് ഇമേജ് സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ്, ഉദാ ഉപയോഗിക്കാറുണ്ട് .:

ചിത്രം 17.241. കൊത്തുപണി മാസ്കുകൾ



സാധാരണ മാസ്ക്



വിപരീത മാസ്ക്

ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണത്തിൽ, സോഴ്സ് ഒരു ഗ്രേസ്കെയിൽ ചിത്രം. ടാർഗറ്റ് ഒരു മരം പാറ്റേൺ ചിത്രമാണ്.
ഇടതുവശത്ത്, Carve white areas പ്രാപ്തമാക്കി. ടാർഗെറ്റ് ചിത്രം (ടെക്സ്റ്റ് ചുറ്റും) സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് വെളുത്ത പിക്സൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന എന്ന പിക്സലുകൾ കൊത്തിയ ചെയ്തു. ഫലം ഒരു എംബോസുചെയ്തത് വാചകമാണ്.
വലതുവശത്ത്, Carve white areas അപ്രാപ്തമാക്കി. ടാർഗെറ്റ് ഇമേജ് സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് (ടെക്സ്റ്റ്) കറുത്ത പിക്സൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന എന്ന പിക്സലുകൾ കൊത്തിയ ചെയ്തു. ഫലം പൊള്ളയായ ഒരു വാചകമാണ്.

ചിത്രം 17.242. "Carve white areas" ഉദാഹരണത്തിന്

കൊത്തിയെടുത്ത വൈറ്റ് പ്രദേശങ്ങൾ

സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ്

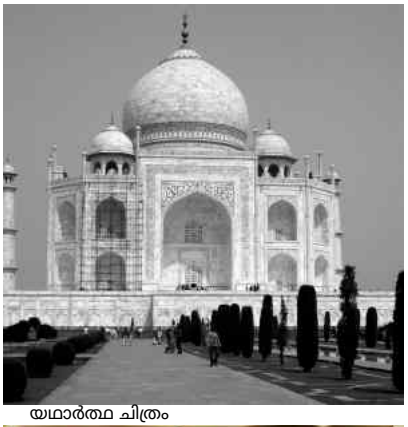
കൊത്തിയെടുത്ത കറുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ

ഈ ഫിൽട്ടർ സൃഷ്ടിച്ച പല പാളികൾ കുറിച്ച് വിവരം [GROKKING] കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

11.10. സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് ക്രോം

11.10.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.243. "Stencil Chrome" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Stencil Chrome" പ്രയോഗിച്ചു

ഈ ഫിൽട്ടർ ആർട്ട് ക്രോം പ്രഭാവമുള്ള ഒരു സംസ്ഥാന നൽകുന്നു. ഉറവിട ഇമേജ് ആൽഫാ ചാനൽ ഇല്ലാത്ത ഒരു പാളി അടങ്ങുന്ന ഗ്രേസ്കെയിൽ മോഡിൽ ഒരു ചിത്രം ആയിരിക്കണം. ഈ പാളി ക്രോം ഇഫക്റ്റിനായി മാസ്ക് ("stencil") ഉപയോഗിക്കുന്നു.
ഫിൽട്ടർ സോഴ്സ് ചിത്രം (ഒരു നല്ല പശ്ചാത്തലം വളരെ ചേർത്തു) നിരക്കു ലേക്ക്, ഉറവിട ചിത്രം പ്രയോഗിച്ചു അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നിര നിലനിൽക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ ക്രോം പ്രാബല്യത്തോടെ ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു.

11.10.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

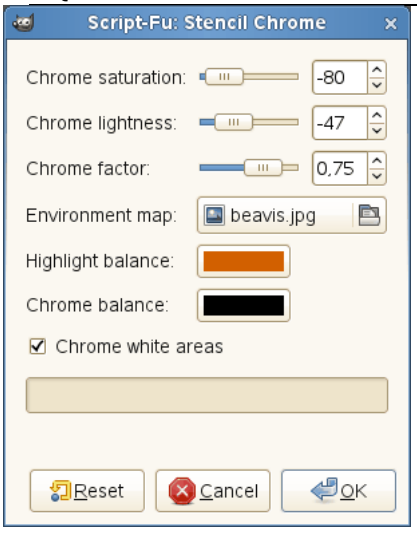
ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Decor → Stencil Chrome കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

സൂചന

ഈ കമാൻഡ് തുടരുകയാണെങ്കിൽ ചിത്രം ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി മോഡിൽ ആണെങ്കിലും, ആൽഫാ ചാനൽ പരിശോധിക്കുക ഇല്ലാതാക്കുകയും ഗ്രേ ഔട്ട്.

11.10.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.244. "Stencil Chrome" ഓപ്ഷനുകൾ



ക്രോം സാച്ചുറേഷൻ, ക്രോം ചാപല്യം
: "Chrome" പാളി saturation and lightness ക്രമീകരിച്ചു നിയന്ത്രിക്കുവാൻ ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിക്കുക. നെഗറ്റീവ് മൂല്യങ്ങൾ യഥാക്രമം സാച്ചുറേഷനും ചാപല്യം കുറക്കാനോ.

ക്രോം ഘടകം
: ഈ ഘടകം നിങ്ങളെ ഓഫ്സെറ്റുകളുടെ തൂവലുകളുടെ ആരം ഒപ്പം (പോലെ നന്നായി "Drop Shadow") "Chrome" ആൻഡ് "Highlight" പാളി നിർമ്മിക്കാൻ ഉപയോഗിച്ച ബ്രഷ് സൈസ് അനുവദിക്കുന്നു.
കുറഞ്ഞതും ഈ മൂല്യം ക്രോം പ്രഭാവം മോശമായ വരുത്താം, കരുതലോടെ മാറ്റുക. സ്ഥിര ഘടകം 0.75 ഒരു നല്ല തോന്നുന്നു.

പരിസ്ഥിതി മാപ്പ്
: പരിസ്ഥിതി മാപ്പ് സ്രോതസ്സിലേക്ക് "noise" ചില തരം ചേർത്തു ഒരു ചിത്രം. പ്രഭാവം ചില വ്യക്തമായ ആകൃതിയിലുള്ള ഒരു ലളിതമായ മാപ്പ്

ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ കാണാൻ നല്ലത്:

ഒരു ലളിതമായ പരിസ്ഥിതി മാപ്പ് ഉപയോഗിക്കുന്നു
പരിസ്ഥിതി മാപ്പ് വളരെ ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി മോഡിൽ ഒരു ചിത്രം ആയിരിക്കണം. വലിപ്പം പ്രശ്നമല്ല, പരിസ്ഥിതി മാപ്പ് ഉറവിട ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം സ്കെയിൽ ആണ്.

ഹൈലൈറ്റ് ബാലൻസ്
ഈ നിറം "Highlight" പാളിയുടെ color balance പരിഷ്ക്കരിക്കുക ഉപയോഗിക്കുന്നു: ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല നിറങ്ങൾ തുക വ്യക്തമാക്കിയ ഓപ്ഷൻ ഇതേ മൂല്യങ്ങൾ പ്രകാരം വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.
ചുവപ്പ് പച്ച, നീല മൂല്യം > 230 ഉപയോഗിച്ച് വർണ്ണങ്ങൾ ഒഴിവാക്കുക.

ക്രോം ബാലൻസ്
മുകളിലത്തെ, പക്ഷേ "Chrome" പാളിയുടെ color balance മാറ്റം.

ക്രോം വെളുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ
(ഈ സ്വതവേ) പരിശോധിച്ചാൽ, ഉറവിട ചിത്ര മാസ്ക് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, *inverted* സോഴ്സ് ചിത്രം ഉപയോഗിക്കുന്നു.

11.10.4. എങ്ങനെ ക്രോം ഇഫക്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ

താഴെ വിഭാഗം എങ്ങനെ സ്ക്രിപ്റ്റ് (യഥാർത്ഥത്തിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു ആണ്) ക്രോം പ്രഭാവം സൃഷ്ടിക്കുന്നു ഒരു സംക്ഷിപ്ത ലളിതവൽക്കരിച്ചതുമായ വിവരണം നൽകുന്നു.
"Chrome" പാളി "Highlight" പാളി: നിങ്ങളുടെ ഉറവിട ചിത്രങ്ങൾ ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കാൻ തുടർന്ന് കാരണമാകുന്നു ചിത്രത്തിന്റെ layer dialog നോക്കിയാൽ, Chrome പ്രഭാവം ഉണ്ടാക്കുന്നത് രണ്ട് പ്രധാന പാളികൾ ഉണ്ട് കാണും. താഴെ ഈ പാളികൾ സൃഷ്ടിക്കപ്പെടുന്നു;

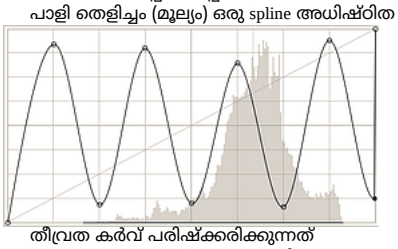
1. സ്ക്രിപ്റ്റ് സോഴ്സ് ചിത്രം (വിപരീതമാക്കപ്പെടും സ്രോതസ്സ് ചിത്രം Chrome white areas പരിശോധിക്കാതെ എങ്കിൽ നിന്ന്) നിന്നും ഒരു അല്പമെങ്കിലും ലളിതവും മങ്ങിയ പാളി നിർമ്മിക്കുന്നുണ്ട്.

Chrome factor ഈ പാളി രൂപം നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

2. (സ്കെയിൽ) പരിസ്ഥിതി മാപ്പ് മങ്ങിക്കുന്നതിനുള്ള 50% അതാര്യതയോടെ മുകളിൽ പാളി ലയിപ്പിക്കും ആണ്. (നിങ്ങൾ പരിചയപ്പെടുത്തുന്ന example പൂച്ച ഒന്നടക്കം ചെയ്യുന്നുണ്ടോ?)

പരിസ്ഥിതി മാപ്പ് ലയിപ്പിക്കുന്നത്

3. പാളി തെളിച്ചം (മൂല്യം) ഒരു spline അധിഷ്ഠിത തീവ്രത കർവ് പ്രകാരം പരിഷ്ക്കരിച്ചു.

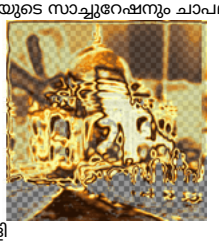


തീവ്രത കർവ് പരിഷ്ക്കരിക്കുന്നത്

4. ഒരു ലെയർ മാസ്ക് സോഴ്സ് ചിത്രം ("Chrome Stencil") കൂടെ സമാരംഭിച്ചിട്ടില്ല, ചേർത്തു. ഈ അന്തിമ ഘട്ടം മുമ്പിൽ "Chrome" പാളിയാണ്.
"Highlight" പാളി പാളികളുടെ മാസ്ക് ഒരു വെളുത്ത ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് എന്തേ ആണ് "Chrome" പാളി ഒരു പകർപ്പാണ്.

Chrome, ഹൈലൈറ്റ് ബേസ്

5. ഇരു പാളികൾ നിറം ബാലൻസ് (Highlight balance ആൻഡ് Chrome balance പ്രകാരം), ചുവന്ന പച്ച, നീല അളവ് വർധിപ്പിക്കുകയും ഹൈലൈറ്റുകൾ ഊന്നൽ കൂടെ പുതുക്കപ്പെട്ടത്.
കൂടാതെ, "Chrome" പാളിയുടെ സാച്ചുറേഷനും ചാപല്യം (Chrome saturation ആൻഡ് Chrome lightness നിയന്ത്രണത്തിലുള്ള) പരിഷ്കരിച്ചു.



Chrome, ഹൈലൈറ്റ് പാളി

ഇപ്പോൾ ഒരു ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ, ഒരു പശ്ചാത്തല പാളി ചേർക്കാൻ നിങ്ങൾ "Stencil Chrome" ഫിൽട്ടർ Example image നേടുക.

12. മാപ്പ് ഫിൽട്ടറുകൾ

12.1. അവതാരിക

മാപ്പ് ഫിൽട്ടറുകൾ ഒരു ചിത്രം പരിഷ്ക്കരിക്കാൻ *map* പേരുള്ള ഒരു വസ്തു ഉപയോഗിക്കുന്നു: നിങ്ങൾ ഒബ്ജക്റ്റിലേക്ക് ഇമേജ് മാപ്പ്. അതിനാൽ, മറ്റൊരു മുമ്പ് എംബോസുചെയ്തതല്ല ചിത്രം ("Bumpmap" ഫിൽറ്റർ) അല്ലെങ്കിൽ ഗോളാകൃതിയിൽ ("Map Object" ഫിൽട്ടർ) നിങ്ങളുടെ ചിത്രം മാപ്പിംഗിന് 3D ഇഫക്റ്റുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾക്ക്, മറ്റെവിടെയെങ്കിലും ഒരേ ചിത്രം ("Illusion" ആൻഡ് "Make Seamless" ഫിൽട്ടറുകൾ) ചിത്രം ഒരു ഭാഗം മാപ്പ് വക്രം ("Displace" ഫിൽട്ടർ) സഹിതം ഒരു ടെക്സ്റ്റ് കുലെക്കുന്നു കഴിയും ...

12.2. ബംമ്പ് മാപ്പ്

12.2.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.245. "bump-map" ഉദാഹരണം

സോളിഡ് നീല: ഇടത് ഞങ്ങൾ എംബോസ്സ് ആഗ്രഹിക്കുന്ന യഥാർത്ഥ ചിത്രം ന്. നടുവിൽ കരീനയെ മാപ്പ്: ഒരു ഗ്രേസ്കെയിൽ ചിത്രം, കറുത്ത പിക്സലുകൾ പിന്നിലേയ്ക്കുള്ള എംബോസ്സ് ചെയ്യും വെളുത്ത പിക്സൽ മുന്നോട്ടും എംബോസ്സ് എവിടെ. വലതുവശത്ത്, bump- ചിത്രം മാപ്പുചെയ്തു. ഫിൽട്ടർ നിഴൽ പ്രഭാവം ചേർക്കുന്നു.

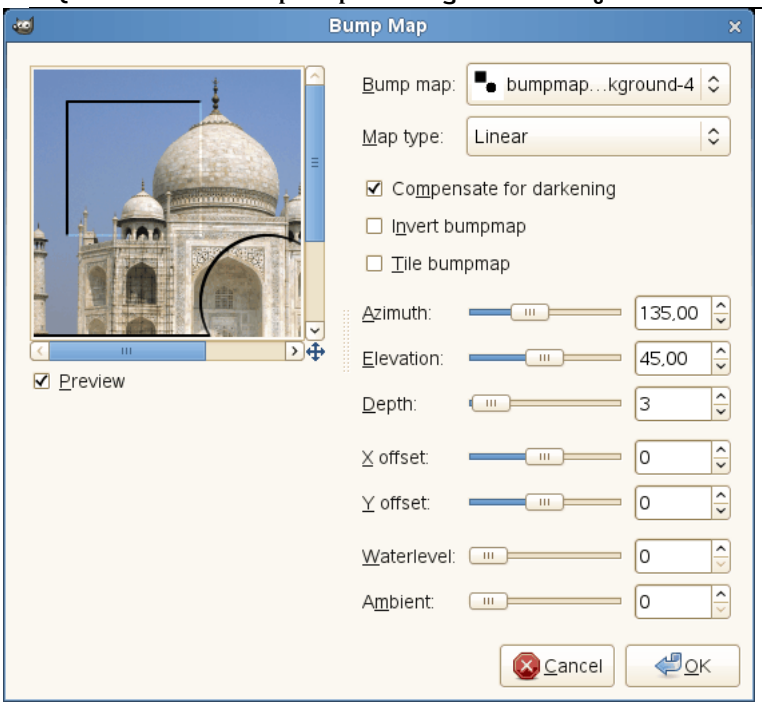
ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു ചിത്രം (കാർഡ്) കൊത്തുപണി തുടർന്ന് മറ്റൊരു ചിത്രത്തിലേക്ക് അതു മാപ്പിംഗിന് ഒരു 3D പ്രഭാവം സൃഷ്ടിക്കുന്നു. കരീനയെ ഉയരം പിക്സൽ പ്രതല ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു നിങ്ങൾ നേരിയ ദിശ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. കൊത്തുപണി കുറിച്ച് കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Emboss കാണുക. നിങ്ങൾ എംബോസ്സ് അരിപ്പ വ്യത്യസ്തമായി, ഇമേജ് ഏതെങ്കിലും തരത്തിലുള്ള മാപ്പുചെയ്യാം ബുഷസ് കഴിയും.

12.2.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Map → Bump Map കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

12.2.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.246. "Bump Map" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണം ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റും നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

മാപ്പ് പിൻഭാഗം
: ഈ ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റ് കരീനയെ-മാപ്പിംഗ് ഒരു മാപ്പിൽ ആയി ഉപയോഗിക്കേണ്ട ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഈ ലിസ്റ്റിൽ നിങ്ങൾ ഫിൽട്ടർ ലോഞ്ചുചെയ്യുമ്പോൾ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ കൂടിയിരിക്കുന്ന ചിത്രങ്ങൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. ഫിൽട്ടർ ആരംഭിച്ചതിന് ശേഷം തുറന്നു ചിത്രങ്ങൾ ഈ ലിസ്റ്റിൽ സാന്നിധ്യമില്ലാത്തപ്പോൾ.

മാപ്പ് തരം
: ഈ ഓപ്ഷൻ മാപ്പ് ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ ഉപയോഗിക്കേണ്ട രീതി നിർവചിക്കാനുള്ള നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുന്നു:

ലീനിയർ
: കരീനയെ ഉയരം പ്രതല ഒരു നേരിട്ട് പ്രവർത്തനമല്ല.

Sinusoidal
: കരീനയെ ഉയരം പ്രതല ഒരു sinusoidal പ്രവർത്തനമല്ല.

Spheric
: കരീനയെ ഉയരം പ്രതല ഒരു spheric പ്രവർത്തനമല്ല.

കറുക്കുന്നു നഷ്ടപരിഹാരം

കരീനയെ-മാപ്പിങ് ചിത്രം ഇരുണ്ട് കുറവുമാണ്. ഈ ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കുന്നതുവഴി ഈ കറുക്കുന്നു നഷ്ടപരിഹാരം കഴിയും.

bumpmap വിപരീതം
: പാലുണ്ണി ഇരുണ്ട പിക്സൽ hollows ലേക്ക് ബ്രൈറ്റ് പിക്സലുകൾ സ്വതേ. ഈ ഓപ്ഷൻ പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് ഈ പ്രഭാവം വിപരീത കഴിയും.

ടൈൽ bumpmap
: വെബ് താളിൽ ഒരു മാതൃക ആയി നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഈ ഐച്ഛികം ചെക്ക് ചെയ്താല്, യാതൊരു ദുരിതാശ്വാസ ബ്രേക്ക് ആയിരിക്കും: പാറ്റേണുകൾ കാണാവുന്ന ചേരുന്നു ഇല്ലാതെ അടുത്തടുത്തായി സ്ഥാപിക്കപ്പെടും.

azimuth
: ഈ കോമ്പസ് (- 360 0) പോയിന്റ് പ്രകാരം പ്രകാശമാനമാക്കുന്നതിനൊപ്പം പോകുന്നു. ഈസ്റ്റ് (0 °) ഇടതുവശത്താണ്. ഉയരുന്ന മൂല്യം എതിർഘടികാരദിശയിൽ പോകുന്നു.

ഉയരത്തിലുമുള്ള
: ആ ശക്തമായിരുന്ന വരെ, ചക്രവാളത്തിൽ (0.50 °) മുതൽ ഉയരം തുടർന്ന് (90 °).

ആഴം
: ഈ സ്ലൈഡർ ഉപയോഗിച്ച്, കരീനയെ ഉയരവും തടം ആഴം വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കും. ഉന്നത മൂല്യം, ഉയർന്ന ഇരുവരും തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസം. മൂല്യങ്ങൾ 1 മുതൽ 65 വ്യത്യസ്തമാണ്.

X ഓഫ്സെറ്റ്, പിന്നെ ഓഫ്സെറ്റ്
: ഈ സ്ലൈഡർ ഉപയോഗിച്ച്, ചിത്രം, തിരശ്ചീനമായി (എക്സ്) കൂടാതെ / അല്ലെങ്കിൽ ലംബമായി (y) അപേക്ഷിച്ച് ചിത്രം മാപ്പ് സ്ഥാനം ക്രമീകരിക്കാൻ കഴിയും.

ജല നിരപ്പ്
: നിങ്ങളുടെ ചിത്രം സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ, അവ ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങൾ പരിഗണിക്കുന്നത് ഒപ്പം കരീനയെ-മാപ്പിംഗ് ശേഷം hollows ദൃശ്യമാകും. സമുദ്രനിരപ്പിൽ വളർത്തുന്ന പോലെ ഈ സ്ലൈഡർ ഉപയോഗിച്ച്, hollows കുറയ്ക്കാൻ കഴിയും. സമുദ്രനിരപ്പിൽ മൂല്യം 255. വിപരീതം ബമ്പ്-മാപ്പ് ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ മിനുക്കിയ പ്രദേശങ്ങൾ പരിഗണിക്കും, തുടർന്ന് Waterlevel സ്ലൈഡർ വിമാനം ഇറങ്ങി പാലുണ്ണി ചെയ്യും എത്തുമ്പോൾ ഈ hollows അപ്രത്യക്ഷമാകും.

ആമ്പിയൻറ്
: ഈ സ്ലൈഡർ പ്രകാശവലയസെൻസർ തീവ്രത നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഉയർന്ന മൂല്യങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഷാഡോകളിലും മങ്ങുകയും ദുരിതാശ്വാസ കുറഞ്ഞേക്കും ചെയ്യും.

12.3. സ്ഥാനം മാറ്റുക

12.3.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.247. displacement ഉദാഹരണങ്ങൾ

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് മാപ്പ് യഥാക്രമം എന്ന 210, 160, 110, 60 മൂല്യങ്ങൾ നാല് ചാര തല്ലും ഉണ്ട്.

എക്സ് കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് ഗുണക 30. വെക്കേറ്റുചെയ്തു പിക്സൽ കറുത്ത ആണ്. ലൈറ്റ് ഗ്രേ (128) പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്രം പ്രദേശങ്ങൾ ഇടത്തോട്ടും 19 8 പിക്സൽ കിടപ്പാടം ചെയ്തു. ഇരുണ്ട ചാരനിറം (127) പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്രം പ്രദേശങ്ങൾ വലതുവശത്ത് 4 15 പിക്സൽ കിടപ്പാടം ചെയ്തു.

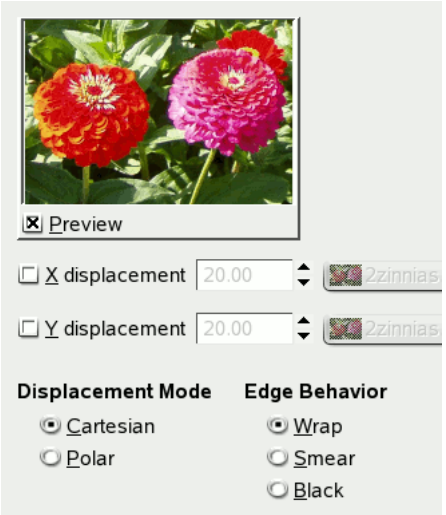
ഈ ഫിൽട്ടർ ചിത്രത്തിന്റെ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന പിക്സൽ കുടിയിറക്കി ഒരു "displace-map" ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ ഫിൽട്ടർ X, Y displacement 'displace മാപ്പ്' ഡ്രോയബിൾ ഇതേ പിക്സൽ തീവ്രത ഗുണിച്ചാൽ വ്യക്തമാക്കിയ അളവിൽ വ്യക്തമാക്കിയിട്ടുള്ള വരയ്ക്കാനാകുന്നത് (സജീവമായ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു) ഉള്ളടക്കങ്ങൾ ആദേശം. *Both X and Y displace maps should be gray-scale images and have the same size as the drawable* . ഈ ഫിൽട്ടർ രസകരമായ കാരണക്കാരനാവണം ഇഫക്റ്റുകൾ അനുവദിക്കുന്നു.

12.3.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Map → Displace മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും

12.3.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.248. ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ കുടിയിറക്കി



പ്രിവ്യൂ
: നിങ്ങളുടെ പ്രോസസ്സർ സ്ലോ ഈ ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കാതിരിക്കുക.

displacement മോഡ്
: എവിടെ പിക്സൽ X അല്ലെങ്കിൽ Y ദിശയിൽ കിടപ്പാടം, അല്ലെങ്കിൽ എവിടെ ചിത്രം റേഡിയൽ അല്ലെങ്കിൽ ടാൻജെന്റ് ദിശയിൽ പിക്സൽ കുടിയൊഴിപ്പിക്കപ്പെട്ടത് വഴി നുള്ളിയെടുക്കപ്പെട്ട് ഒപ്പം കേളുവിന്റെ ആണ് Polar ഏകോപിപ്പിക്കുകയും ജോലി Cartesian ഏകോപിപ്പിക്കുകയും, അധ്വാനിക്കുന്ന തിരഞ്ഞെടുക്കാം.
ഈ ഓപ്ഷനുകൾ കുറിച്ച് വിവരങ്ങൾക്കായി അടുത്ത വിഭാഗങ്ങൾ കാണുക.

എഡ്ജ് സ്വഭാവം
: ഈ ഓപ്ഷനുകൾ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു വേണമങ്കിലും കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് പെരുമാറ്റം സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു:

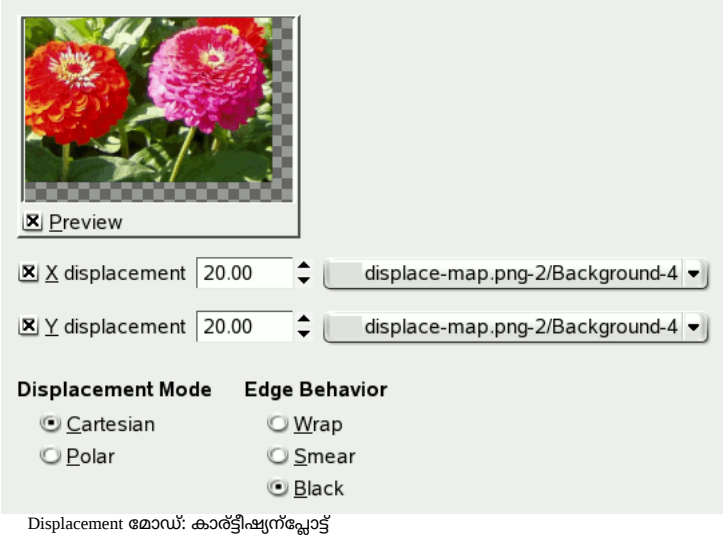
പൊതിയുക
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് എന്തു വായ്ത്തല ന് മുങ്ങി സമ്മുഖ വിളുമ്പിൽ ശ്രാദ്ധമൂട്ടാൻ.

പൂശുക
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് കുടിയൊഴിപ്പിക്കലോ കാലിയാക്കിയ പിക്സൽ ചിത്രത്തിന്റെ സമീപമുള്ള ഭാഗത്തുനിന്നും നീട്ടി പിക്സൽ ഉപയോഗിച്ച് മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു.

കറുത്ത
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് കുടിയൊഴിപ്പിക്കലോ കാലിയാക്കിയ പിക്സൽ കറുത്ത ഉപയോഗിച്ച് മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു.

12.3.3.1. കാര്ട്ടീഷ്യന്പ്ലോട്ട് displacement മോഡ്

ചിത്രം 17.249. ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ കുടിയിറക്കി (കാര്ട്ടീഷ്യന്പ്ലോട്ട്)



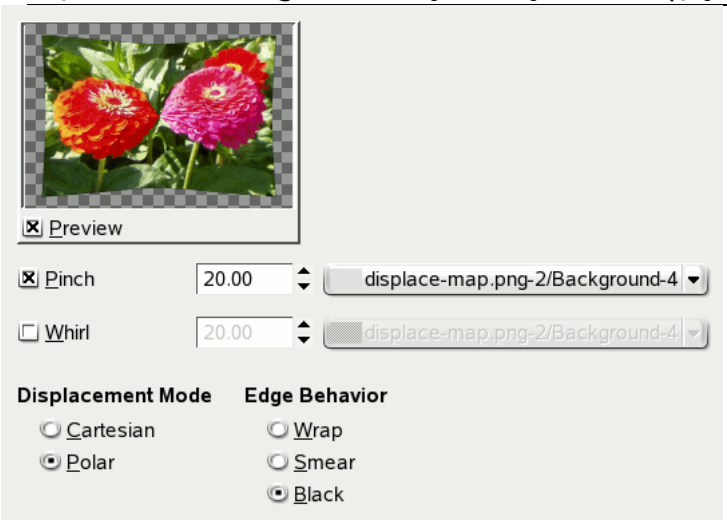
Displacement മോഡ്: കാര്ട്ടീഷ്യന്പ്ലോട്ട്

ഇരുവരും മോഡുകളിൽ കുടിയൊഴിപ്പിക്കലോ ദിശ തുക കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് മാപ്പ് ഇതേ പിക്സൽ തീവ്രത ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു.
ഒരു ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ഇമേജ് ആയിരിക്കും എന്നു ഭൂപടം, 256 ചാര അളവ് (0-255) ഉണ്ട്, (സൈദ്ധാന്തിക) ശരാശരി മൂല്യം 127.5 ആണ്. ഫിൽട്ടർ 128 മുതൽ 255 എതിർ ദിശയിൽ മൂല്യങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് പിക്സൽ പ്രാചലമാണ് ഒരു ദിശയിൽ മാപ്പിൽ കുറവ് 127.5 (0 127 വരെ) അധികം മൂല്യങ്ങൾ കൊണ്ട് പിക്സൽ അനുബന്ധമായ ചിത്രം പിക്സലുകൾ ആദേശം.

എക്സ് കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന്, വൈ കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന്
: ബന്ധപ്പെട്ട ഓപ്ഷൻ പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കുമെങ്കിൽ, 0 മുതൽ 127 പിക്സലുകൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്രം പിക്സൽ വലതുവശത്ത് എക്സ് വേണ്ടി, താഴേക്ക് y, കിടപ്പാടം ചെയ്യും, 128 മുതൽ 255 പിക്സൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്രം പിക്സൽ ഇടത്തോട്ടോ എക്സ് വേണ്ടി, മുകളിലും y, കിടപ്പാടം ചെയ്യും .
നിങ്ങൾ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകളിൽ നൽകുക എന്തു നേരിട്ടോ അമ്പ്-തല ബട്ടണുകൾ ഉപയോഗിച്ച്, അല്ല യഥാർത്ഥ കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് ആണ്.
പരസ്യചിത്രങ്ങളുടെ തീവ്രതയിലുള്ള PLACEHOLDER,-106596 മാപ്പ് ഇതേ പിക്സൽ തക്കവണ്ണം പിക്സൽ യഥാർത്ഥ കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് ഗുണനഘടകം നിങ്ങൾ നൽകുക മോഡുലേറ്റ് നൽകുന്ന ഒരു $displacement = (intensity * coefficient)$ ഫോർമുല, ഉപയോഗിക്കുന്ന ഗുണകമായ തുടർന്ന്. ഫോർമുല കടന്നു തീവ്രത അവതരിപ്പിക്കുന്നു പ്രധാനപ്പെട്ടതാണ്: ഇത് ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ് ഉപയോഗിച്ച് പുരോഗമന കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് അനുവദിക്കുന്നു.
ഈ മൂല്യം അനുകൂലമോ പ്രതികൂലമോ ആകാം. ഒരു നെഗറ്റീവ് കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് ഒരു നല്ല ഒന്നു റിവേഴ്സ് ആണ്. മൂല്യം ഇമേജ് അളവുകൾ ഇരട്ടി തുല്യമാണ് പരിധികൾ വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.
ഡ്രോപ്-ഡൗൺ ലിസ്റ്റ് ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഒരു ലിസ്റ്റ് നിങ്ങൾ ഒരു കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് മാപ്പ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന തോന്നുന്നു. ഈ ലിസ്റ്റിലെ അടുക്കൽ ഒരു ഇമേജ് രണ്ടു അവസ്ഥ ഭയപ്പെടേണം. ആദ്യം, ഈ ചിത്രം ഫിൽട്ടർ വിളിക്കുമ്പോൾ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ഉണ്ടായിരിക്കണം. പിന്നെ, ഈ ചിത്രം യഥാർത്ഥ ചിത്രം അതേ തലങ്ങളും ഉണ്ടായിരിക്കണം. പലപ്പോഴും, അതു ചാര സ്കെയിലിൽ രൂപാന്തരപ്പെടുന്നു ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് കൂടെ ഉചിതമായി പുതുക്കപ്പെട്ടത് ഒരു തനിപ്പകർപ്പ് യഥാർത്ഥ ചിത്രം, ആയിരിക്കും. ഇത് ആർജിബി ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ സാധ്യതയുണ്ട്, എന്നാൽ നിറം തേജസ്സ് ഫലം ക്ളാസെടുക്കാനും ബുദ്ധിമുട്ടാണ് making ഉപയോഗിക്കുന്നു. മാപ്പ് തിരശ്ചീന, ലംബ ദിശകളിൽ വ്യത്യസ്തമായിരിക്കും.

12.3.3.2. പോളാർ displacement മോഡ്

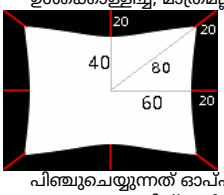
ചിത്രം 17.250. ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ കുടിയിറക്കി (ധ്രുവ)



Displacement മോഡ്: ധ്രുവ

നുള്ളുക

ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കുമെങ്കിൽ, പിക്സൽ റേഡിയൽ നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ (ചിത്രം ന്റെ ലേഖനമാണ്, "pole" അതായത് അകലം) മാറ്റും. 0 മുതൽ 127 ലേക്ക് പിക്സൽ മാപ്പുണ്ടാക്കാൻ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്രം പിക്സൽ 128 മുതൽ 255 പിക്സൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്രം പിക്സൽ സെന്റര് നേരെ കിടപ്പാടം ചെയ്യും പുറത്തേക്ക് നാടുവിട്ടുപോയ ചെയ്യും.
മൂല്യങ്ങളും കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് മാപ്പ് മുകളിൽ ("X/Y displacement").
കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് എല്ലാ പിക്സൽ ഒരേ തുക കിടപ്പാടം ചെയ്യുന്നു, ധ്രുവീയ ദൂരം നിന്ന് സ്വതന്ത്രമാണ്. അതിനാൽ ചിത്രം മാത്രമല്ല നീട്ടി ചെയ്യും അല്ലെങ്കിൽ ഉൾക്കൊള്ളിച്ച, മാത്രമല്ല രൂപഭേദം:



പിഞ്ചുചെയ്യുന്നത് ഓപ്ഷൻ വഴി ഇമേജ് വളച്ചൊടിക്കൽ
ഒരു 160x120 പിക്സൽ ചിത്രം, പ്ലെയിൻ വെളുത്ത കുടിയൊഴിപ്പിക്കലോ ഭൂപടം, ഒപ്പം കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് ഗുണനഘടകം 20,0: ഈ കേന്ദ്രം നേരെ ഒരു 20 പിക്സൽ കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് കാരണമാകുന്നുണ്ട്. ഈ 25% വലുപ്പമുള്ള ഒരു തിരശ്ചീന കുറയ്ക്കുന്ന, 33% ലംബമായ, ഒപ്പം 20% രചനയാണ്, അതിനാൽ ചിത്രം രൂപഭേദം ചെയ്യും.

മടിയും

ഈ ഓപ്ഷൻ ആക്റ്റിവേറ്റ്, ചിത്രം പിക്സൽ കോണീയ നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ ഒരു മാപ്പ് പിക്സൽ ആശ്രിത തുക "displaced" ചെയ്യും. ഒരു പ്ലെയിൻ displacement മാപ്പ്, ചിത്രം, കറക്കണോ അല്ലെങ്കിൽ ഇത് വെന്തതുമെല്ലാം ചെയ്യും.
മാപ്പിലെ 0 നിന്ന് 127 ലേക്ക് പിക്സൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്രം പിക്സൽ ഘടികാര നാടുവിട്ടുപോയ ചെയ്യും, 128 മുതൽ 255 പിക്സൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്രം പിക്സൽ ഘടികാരദിശയിൽ നാടുവിട്ടുപോയ ചെയ്യും.
മൂല്യങ്ങളും കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് മാപ്പ് മുകളിൽ കാണുന്ന.

> **കുറിപ്പ്**
> ഒരു പ്ലെയിൻ, നോൺ നിഷ്പക്ഷ മാപ്പ് സ്ഥാനഭ്രഷ്ടരാക്കിയില്ല മോഡ് "Polar" പ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, ഈ ഫിൽട്ടർ Whirl and Pinch പോലെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

12.3.4. ഒരു ടെക്സ്റ്റ് പേറി ഗ്രേഡിയന്റ് ഉപയോഗിയ്ക്കുന്നു

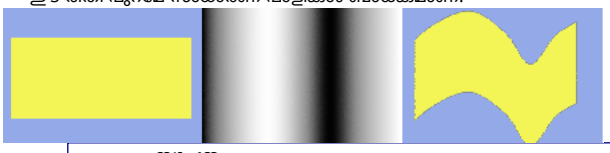
ഇനിപ്പറയുന്ന ഘട്ടങ്ങൾ പിന്തുടരുക:

1. നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് തുറക്കുന്നത് ആരംഭിക്കുക.
2. ഈ ചിത്രത്തിന്റെ തനിപ്പകർപ്പ്. ഈ തനിപ്പകർപ്പ് സജീവമാക്കുക അതു ചാര-സ്കെയിൽ (Image → Mode → GrayScale) ഉണ്ടാക്കേണം. പിടികൂടാനുള്ള ഗ്രേഡിയന്റ് ഫിൽ. ഈ ചിത്രം യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ തലങ്ങളും നിങ്ങളുടെ *Displacement map* ആയിരിക്കും.

3. യഥാർത്ഥ ചിത്രം സജീവമാക്കുക. നിങ്ങളുടെ വാചക ഒരു *Text Layer* സൃഷ്ടിക്കുക. ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം പാളി സജ്ജമാക്കുക: റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് പാളി പാളി ഡയലോഗിൽ ഒപ്പം, പോപ്പ്-മെനുവിൽ, "Layer to image size" ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ശ്രദ്ധിക്കുക സുതാര്യമായ പശ്ചാത്തലത്തിൽ ടെക്സ്റ്റ് പാളി കള്ളം അക്ഷരങ്ങൾ; ഇപ്പോൾ ഈ ഫിൽട്ടർ സുതാര്യമായ പിക്സൽ ഭൂരഹിതരാക്കിക്കൊണ്ടും ഇല്ല. അക്ഷരങ്ങൾ മാത്രം നാടുവിട്ടുപോയ ചെയ്യും.

4. ടെക്സ്റ്റ് പാളി സജീവമാക്കുക. കുടിയിറക്കി ഫിൽട്ടർ വിൻഡോ തുറക്കുക. പ്രിവ്യൂ കാരണമാകാം തക്കവണ്ണം പരാമീറ്ററുകൾ, പ്രത്യേകിച്ച് displacement ഗുണകമായ സജ്ജമാക്കുക. OK ക്ലിക്ക്.

ഈ രീതി പുറമേ സാധാരണ പാളികൾ ബാധകമാണ്:



സൂചന

പിടികൂടാനുള്ള ഗ്രേഡിയന്റ് ലഭിക്കാൻ, ആദ്യം വെള്ള ഗ്രേഡിയന്റ് ഒരു കറുത്ത ആകർഷിക്കും. അപ്പോൾ ഗ്രേഡിയന്റ് കർവ് പരിഷ്കരിക്കുന്നതിന് Curves ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുക.

12.3.5. displacement കണക്കുകൂട്ടല്

ഇനിപ്പറയുന്ന വിഭാഗം, നിങ്ങൾ ഈ വിശദാംശങ്ങൾ താല്പര്യം ഉണ്ടെങ്കിൽ കുടിയൊഴിപ്പിക്കലോ തുക എങ്ങനെ കാണിക്കും. നിങ്ങൾ അതു അറിയുന്നില്ലയോ ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ല, സുരക്ഷിതമായി ഈ വിഭാഗം ജപം.
കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് മാപ്പ് ന്റെ നിറം ചാര തലത്തിൽ അനുസരിച്ച്, 19, 8, 4, അല്ലെങ്കിൽ 15 പിക്സൽ: പരിശോധന ഉദാഹരണത്തിന് 30.0 ഒരു ഗുണനഘടകം ഉപയോഗിച്ച് X കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് കാണിച്ചു.
എന്തുകൊണ്ട് ഈ തുകകൾ? അത് എളുപ്പമാണ്:

$$30.0 * \frac{I - 127.5}{127.5} = D$$

$$30.0 * \frac{210 - 127.5}{127.5} = 19$$

$$30.0 * \frac{160 - 127.5}{127.5} = 8$$

$$30.0 * \frac{110 - 127.5}{127.5} = -4$$

$$30.0 * \frac{60 - 127.5}{127.5} = -15$$

നിങ്ങൾ ഈ സമവാക്യങ്ങൾ പരിശോധിക്കുക, അവ തരും മൂല്യങ്ങൾ ഞങ്ങൾ ഉദാഹരണത്തിൽ നിലനിർത്തി കൃത്യമായി ഫലങ്ങളിൽ ഇല്ല എന്ന് ശ്രദ്ധിക്കുക (നോൺ-പൂർണ്ണസംഖ്യകളുടെ ഉപയോഗിച്ച് അസ്വാഭാവികതയൊന്നും അല്ല). അതുകൊണ്ട്, ഫലങ്ങളുടെ ഗുണിതത്തിലേക്ക് വൃത്താകാരംതൊട്ട് ചെയ്തു തുടർന്ന് പിക്സൽ ഒരു മുഴുവൻ-എണ്ണി തുക ഇവരെ? നമ്പർ ഓരോ പിക്സൽ കൃത്യമായി കണക്കാക്കിയ തുക കിടപ്പാടം ആണ്; ഒരു "displacement by a fractional amount" interpolation സാധിക്കുകയുള്ളൂ. ഉദാഹരണത്തിന് ചിത്രം അടുത്തറിയൽ കാണിക്കും:

ചിത്രം 17.251. കുടിയൊഴിപ്പിക്കലോ ഉദാഹരണത്തിന് അടുത്തറിയൽ

800 ശതമാനം സൂം ഒരു ചെറിയ പ്രദേശത്തെ.

കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് പ്ലെയിൻ നിറം പ്രദേശങ്ങൾ അറ്റങ്ങളിൽ ഇൻറർമീഡിയറ്റ് നിറങ്ങൾ ചെറിയ (ഒരു പിക്സൽ വൈഡ്) പ്രദേശങ്ങൾ കാരണമാകുന്നു. ഉദാ കറുത്ത പ്രദേശം (ചിത്രം സൂം) -4.12 ഒരു കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് സംഭവിക്കുന്നത് അങ്ങനെ ഇന്റർമീഡിയറ്റ് നിറം 12% കറുത്ത 88% തങ്കം.
അങ്ങനെ നിങ്ങൾ പകരം 30.00 എന്ന 30,01 ഒരു displacement ഗുണനഘടകം തിരഞ്ഞെടുക്കുക എങ്കിൽ നിങ്ങൾ മറ്റൊരു ചിത്രം, നിങ്ങൾ വ്യത്യാസം കാണും, എന്നിരുന്നാലും കോഴ്സ് ലഭിക്കും.

12.4. ഫ്രാക്റ്റലിന് ട്രെയ്സ്

12.4.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.252. ഫ്രാക്റ്റലിന് ട്രെയ്സ്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Fractal Trace" ഫിൽട്ടറിന്

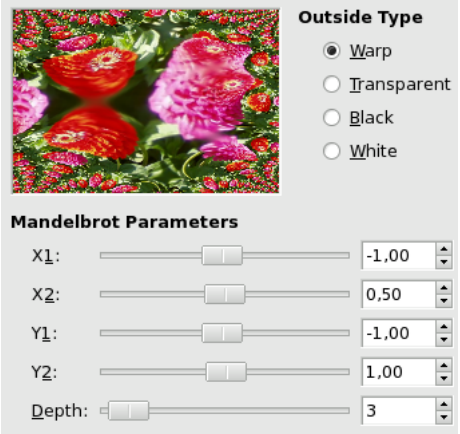
ഈ ഫിൽട്ടർ സ്വയസാദൃശ്യം ഫ്രാക്റ്റലിന് ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് കൈമാറിയാൽ അതു ഫ്രാക്റ്റലിന് ഇമേജ് മാപ്പുചെയ്യുന്നു.

12.4.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Map → Fractal trace കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

12.4.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.253. "Fractal trace" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



സ്വയസാദൃശ്യം പാരാമീറ്ററുകൾ

: X1, X2, Y1, Y2, ആഴം

ഈ പരാമീറ്ററുകൾ Fractal Explorer അരിപ്പ എക്സ് / YMIN, എക്സ് / YMAX ആൻഡ് ITER പാരാമീറ്ററുകൾ സമാനമാണ്. അവർ നിങ്ങളെ ഫ്രാക്റ്റലിന് പടർന്നുപിടിച്ചു വിശദമായി ആഴത്തിൽ വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കും അനുവദിക്കും.

ഇനം പുറത്ത്

ഫ്രാക്റ്റലിന് മാപ്പിങ് ചിത്രം ശൂന്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ വെളിപ്പെടുത്തുന്നതിൽ. നിങ്ങൾ Black, White, Transparency അവരെ പൂരിപ്പിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ ഒരു വശത്ത് മുങ്ങി എന്താണ് ഉണ്ടാക്കുവാൻ തിരഞ്ഞെടുക്കാം Wrap ഓപ്ഷനുള്ള മറുവശത്തുകൂടെ പതക്ഷപ്പെടുക.

12.5. മിഥാബോധം

12.5.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.254. മിഥാബോധം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Fractal Trace" ഫിൽട്ടറിന്

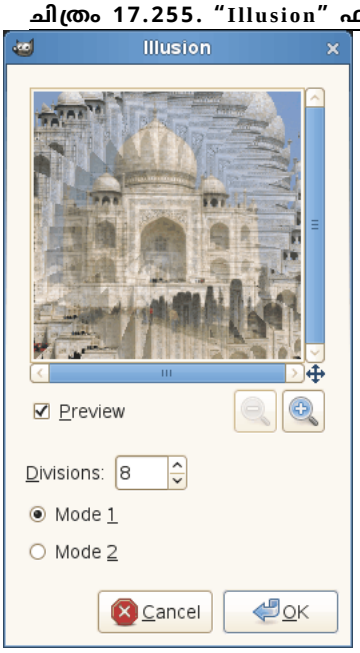
ഈ അരിപ്പ, നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് (സജീവമായ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു) ഒരു കാലിഡോസ്കോപ്പ് പോലെ കാണപ്പെടുന്നു. ഈ ഫിൽട്ടർ കോപ്പികൾ, കൂടുതലോ കുറവോ തെളിച്ചം സ്പ്ലിറ്റ് നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് തനിപ്പകർപ്പുകൾ, ചിത്രത്തിന്റെ മധ്യത്തിലൂടെ അവരെ ഇടുന്നു.

12.5.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Map → Illusion കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

12.5.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.255. "Illusion" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണം ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റും നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

ഡിവിഷനുകളുടെ
: അതായത് നിങ്ങൾ ചിത്രം പ്രയോഗിക്കണമെങ്കില് പകർപ്പുകളുടെ എണ്ണം തുടർന്ന്. ഈ മൂല്യം -32 മുതൽ 64. നെഗറ്റീവ് മൂല്യങ്ങൾ വ്യത്യസ്തമായിരിക്കും കാലിഡോസ്കോപ്പ് റൊട്ടേഷൻ വിപരീത.

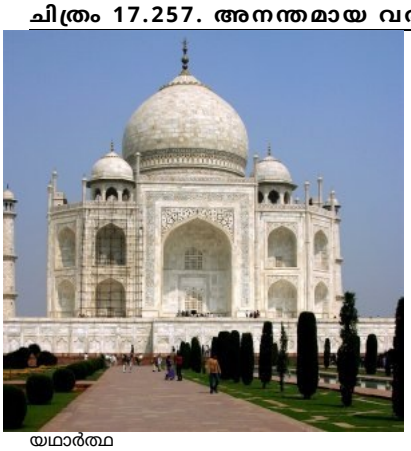
മോഡ് 1, മോഡ് 2
: നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ പകർപ്പുകളുടെ രണ്ടു ക്രമീകരണത്തെ മോഡുകളുണ്ട്:

ചിത്രം 17.256. ഇടതു നിന്നും വലത്തോട്ട്: യഥാർത്ഥ ചിത്രം, മോഡ് 1, 2, ഭിന്നത = 4

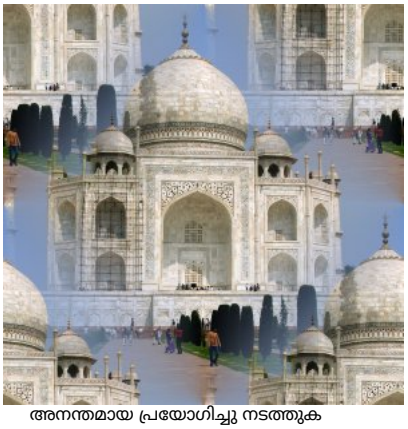
12.6. അനന്തമായ നടത്തുക

12.6.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.257. അനന്തമായ വരുത്തു ഒരു ഉദാഹരണം.



യഥാർത്ഥ



അനന്തമായ പ്രയോഗിച്ചു നടത്തുക

ഈ ഫിൽട്ടർ തടസ്സമില്ലാത്ത അറ്റങ്ങൾ സൃഷ്ടിച്ചുകൊണ്ട് വിധേയമാക്കുകയാണ് വേണ്ടി ചിത്രം മാറ്റം. അത്തരം ഒരു ചിത്രം ഒരു വെബ് പേജിൽ ഒരു മാതൃക ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. ഈ ഫിൽട്ടർ യാതൊരു ഓപ്ഷനുകൾ ഉണ്ട്, ഫലം തിരുത്തൽ വരാം.

12.6.2. സജീവമാക്കൽ

നിങ്ങൾ Filters → Map → Make Seamless മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും

12.7. മാപ്പ് ഒബ്ജക്റ്റ്

12.7.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.258. ഒരു ഫോട്ടോഗ്രാഫ് പ്രയോഗിച്ചു "Map Object" അരിപ്പ

യഥാർത്ഥ

"Map Object" പ്രയോഗിച്ചു

ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു വസ്തു (തലം, പനോരമ, പെട്ടി അല്ലെങ്കിൽ സിലിണ്ടർ) ഒരു ചിത്രം മാപ്പുചെയ്യുന്നു.

12.7.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Map → Map Object കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

12.7.3. ഓപ്ഷനുകൾ

12.7.3.1. പ്രിവ്യൂ

ഈ പ്രിവ്യൂ നിരവധി സാധ്യതകൾ ഉണ്ട്:

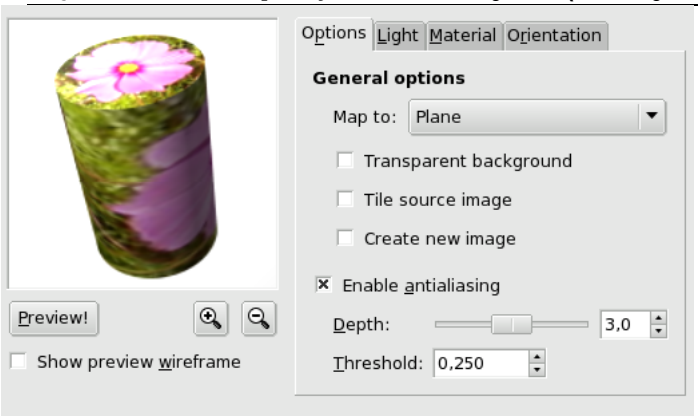
പ്രിവ്യൂ!
: പ്രിവ്യൂ ചില ഓപ്ഷനുകൾ ഓട്ടോമാറ്റിക്ക് എന്നാണെങ്കിലും മറ്റു പല ചരങ്ങളോ ശേഷം പ്രിവ്യൂ പുതുക്കുന്നതിനായി ഈ ബട്ടൺ അമർത്തുക ഉണ്ടായിരിക്കും. മൗസ് സൂചികയെ തിരനോട്ടം ആണ് പ്രകാശ ടാബ് തിരഞ്ഞെടുത്തിരിക്കുകയാണെങ്കിലും, അത് പ്രകാശ സ്രോതസ്സ് ഉത്ഭവം കുറിക്കുന്ന ഏത് *blue point* പിടിച്ചെടുക്കാൻ അതു കുടിയിറക്കി ഒരു ചെറിയ കൈ രൂപത്തിൽ. പ്രകാശ സ്രോതസ്സ് പ്രകാശ ടാബിൽ നെഗറ്റീവ് X, Y ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉണ്ട് എങ്കിൽ ഈ നീല പോയിന്റ് വൈകിയേക്കാം.

സൂം ഔട്ട്, വലുതാക്കുക
: സൂം ബട്ടണുകൾ വലുതാക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ പ്രിവ്യൂ ഇമേജ് കുറയ്ക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. അവരുടെ പ്രവർത്തനം പരിമിതമാണെങ്കിലും ഒരു വലിയ ഇമേജ് കാര്യത്തിൽ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

പ്രിവ്യൂ wireframe കാണിക്കുക
: displacements ഭ്രമണങ്ങളും കൂടുതൽ എളുപ്പമാക്കുന്നു പ്രിവ്യൂ മേൽ ഒരു ഗ്രിഡ് ഇടുന്നു. ഒരു പ്ലാനിൽ നന്നായി പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

12.7.3.2. പൊതു ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.259. "Map Object" ഓപ്ഷനുകൾ (പൊതുവായ)



ലേക്ക് മാപ്പ്
: ഈ ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റ് ഒബ്ജക്റ്റ് ചിത്രത്തിന്റെ മാപ്പ് ചെയ്യും തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു. ഒരു *Plane*, ഒരു *Sphere*, ഒരു *Box* അല്ലെങ്കിൽ ഒരു *Cylinder* ആകാം.

സുതാര്യ പശ്ചാത്തലം
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഒബ്ജക്റ്റ് ചുറ്റും സുതാര്യമായ ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കുന്നു. സജ്ജമാക്കിയിട്ടില്ലെങ്കിൽ, പശ്ചാത്തല നിലവിലെ പശ്ചാത്തല നിറം നിറഞ്ഞിരിക്കുന്നു.

ടൈൽ ഉറവിടം ഇമേജ്
: വിമാനം ഒബ്ജക്റ്റ് നീക്കി വിന്യാസം ടാബ് ഓപ്ഷനുകൾ അതു കുടിയൊഴിപ്പിക്കപ്പെട്ടത്, ചിത്രം ഒരു ഭാഗം ശൂന്യമാണ് തിരിക്കുന്നു. Tile source image പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട്, ഉറവിട ഇമേജ് പകർപ്പുകൾ ഈ ഒഴിഞ്ഞ സ്ഥലം ചെയ്യും. ഈ ഓപ്ഷൻ മറ്റ് വസ്തുക്കൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ ഇളക്കവും.

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ ഓപ്ഷൻ "Plane" മാത്രമേ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

പുതിയ ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കുക
: ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, ഒരു പുതിയ ചിത്രം അങ്ങനെ യഥാർത്ഥ ചിത്രം സൂക്ഷിക്കുന്നു അരിപ്പ അപേക്ഷയുടെ ഫലം സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്.

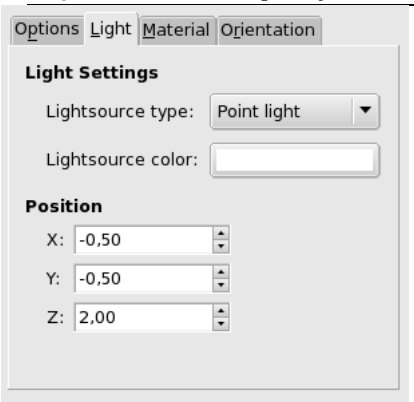
ആന്റിഎലിയാസിംഗ് പ്രാപ്തമാക്കുക
: അതിർത്തികളിൽ ഈ അസുഖകരമായ അലിയാസിങ് പ്രഭാവം മറച്ചുവെയ്ക്കാൻ ഈ ഐച്ഛികം തെരഞ്ഞെടുക്കുക. ചെക്കിൻ ചെയ്തപ്പോൾ, ഈ ഓപ്ഷൻ രണ്ട് ക്രമീകരണങ്ങൾ ദൃശ്യമാകും അനുവദിക്കുന്നു:

ആഴം
: വധശിക്ഷ സ്പീഡ് ദോഷത്തിനായിട്ടാണ്, ആന്റിഎലിയാസിംഗ് ഗുണമേന്മയുള്ള നിർവചിക്കുന്നു.

ഉമ്മറം
: ആന്റിഎലിയാസിംഗ് പരിധികൾ നിർവചിക്കുന്നു. പിക്സലുകൾക്കിടയിലുള്ള മൂല്യം വ്യത്യാസം ഈ സെറ്റ് മൂല്യം കുറവാണ് ആകുമ്പോള് ആന്റിഎലിയാസിംഗ് നിർത്തുന്നു.

12.7.3.3. വെളിച്ചം

ചിത്രം 17.260. "Map Object" ഓപ്ഷനുകൾ (ഇളം)



പ്രകാശ ക്രമീകരണങ്ങൾ

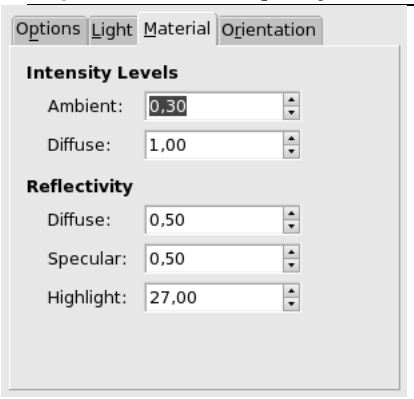
Lightsource തരം
: ഈ ഡ്രോപ്പ്ഡൌൺ ലിസ്റ്റിൽ *Point light*, *Directionnal light* ആൻഡ് *No light* ഇടയിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

Lightsource നിറം
: കളർ സെലക്ടർ ഡയലോഗ് തുറക്കാൻ ഈ ബട്ടൺ അമർത്തുക.

സ്ഥാനം
: "Point light" തിരഞ്ഞെടുത്താൽ, അവിടെ പ്രകാശ സ്രോതസ്സ് *Position* (നീല പോയിന്റ്), എക്സ്, Y, Z നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ തക്കവണ്ണം നിയന്ത്രിക്കാം.
"Directional light" തിരഞ്ഞെടുത്താൽ, ഈ എക്സ്, Y, Z പാരാമീറ്ററുകൾ "Direction vector" (തെളിവാണ് അല്ല) നിയന്ത്രിക്കാൻ.

12.7.3.4. മെറ്റീരിയൽ

ചിത്രം 17.261. "Map Object" ഓപ്ഷനുകൾ (വസ്തുക്കൾ)



തീവ്രതയെ ലെവലുകൾ

ആമ്പിയൻറ്
: പ്രകാശം നേരിട്ട് വരുന്ന കാണിക്കാൻ നിറം തുക.

ചിതറിയും
: ഒരു പ്രകാശ സ്രോതസ്സ് വഴി പരിസരമാകെ യഥാർത്ഥ നിറം തീവ്രതയെ.

പ്രതിഫലിപ്പിക്കാനുള്ള

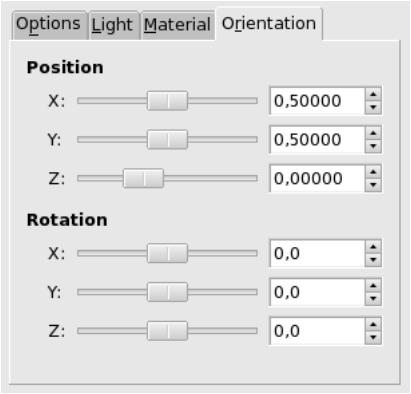
ചിതറിയും
: ഹയർ മൂല്യങ്ങൾ ഒബ്ജക്റ്റ് കൂടുതൽ വെളിച്ചം ചിന്തിക്കുന്ന (പകിട്ടാർന്ന കാണപ്പെടുന്നു) ഉണ്ടാക്കേണം.

Specular
: ഹൈലൈറ്റുകൾ എത്ര തീവ്രമായ നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

ഹൈലൈറ്റ്
: ഹയർ മൂല്യങ്ങൾ ഹൈലൈറ്റുകൾ കൂടുതൽ കേന്ദ്രീകൃതമായ ഉണ്ടാക്കേണം.

12.7.3.5. വിന്യാസം

ചിത്രം 17.262. "Map Object" ഓപ്ഷനുകൾ (വിന്യാസം)



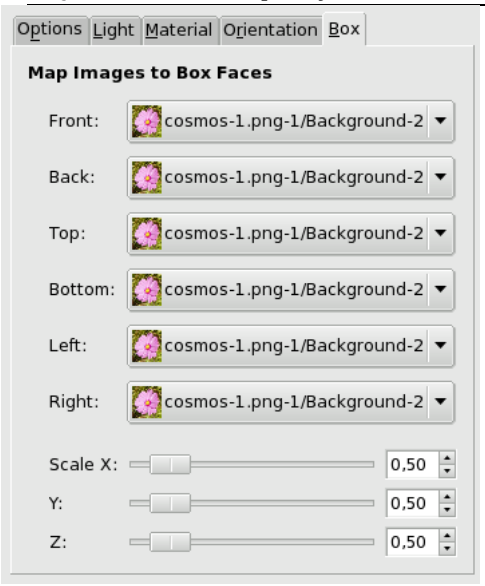
സ്ഥാനം
: ഈ മൂന്ന് സ്ലൈഡറുകൾ അവരുടെ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ ഒബ്ജക്റ്റ് മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ എക്സ്, വൈ, ഇസഡ് നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ തക്കവണ്ണം നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ ഒബ്ജക്റ്റ് സ്ഥാനം വ്യത്യാസപ്പെടാം അനുവദിക്കുന്നു.

റൊട്ടേഷൻ
: ഈ മൂന്ന് സ്ലൈഡറുകൾ ഒബ്ജക്റ്റ് സഹീർ യഥാക്രമം മഴു, X, Y, കറങ്ങുന്നത് ഉണ്ടാക്കേണം.

12.7.3.6. പെട്ടി

ഈ ടാബ് നിങ്ങൾക്ക് ബോക്സ് ഒബ്ജക്റ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക മാത്രം ദൃശ്യമാകുന്നു.

ചിത്രം 17.263. "Map Object" ഓപ്ഷനുകൾ (ചതുരം)



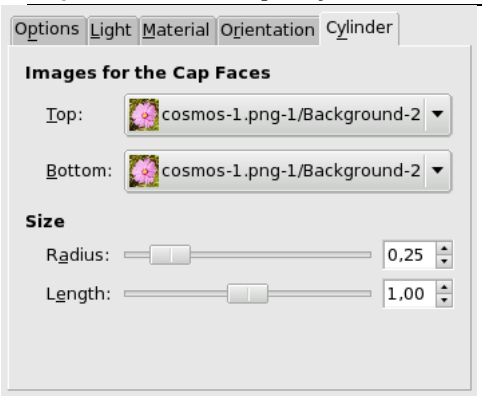
മുഖങ്ങളും ബോക്സ് ചിത്രങ്ങൾ
: ഈ ഫംഗ്ഷൻ നാമം സ്വയം വിശദീകരിക്കുന്നതുമാണ്: പെട്ടിയില് ഓരോ മുഖം ഒരു ഇമേജ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം. നിങ്ങൾ മാപ്പ് ഒബ്ജക്റ്റ് അരിപ്പ വിളിക്കുമ്പോൾ ഈ ചിത്രങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ഉണ്ടായിരിക്കണം.

സ്കെയിൽ
: ഈ എക്സ്, വൈ, ഇസഡ് സ്ലൈഡറുകൾ പെട്ടിയില് ഓരോ എക്സ്, വൈ, ഇസഡ് മാനങ്ങൾ വലിപ്പം മാറ്റാൻ അനുവദിക്കരുത്.

12.7.3.7. സിലിണ്ടര്

ഈ ടാബ് നിങ്ങൾക്ക് സിലിണ്ടർ ഒബ്ജക്റ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക മാത്രം ദൃശ്യമാകുന്നു.

ചിത്രം 17.264. "Map Object" ഓപ്ഷനുകൾ (സിലിണ്ടർ)



ക്യാപ് മുഖങ്ങൾക്കായി ചിത്രങ്ങൾ
ഈ ഓപ്ഷൻ പേര് സ്വയം വിശദീകരിക്കുന്നതുമാണ്. നിങ്ങൾ മാപ്പ് ഒബ്ജക്റ്റ് അരിപ്പ വിളിക്കുമ്പോൾ ചിത്രങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ഉണ്ടായിരിക്കണം.

വലുപ്പം

വാസാർദ്ധം
ഈ സ്ലൈഡർ അതിന്റെ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ നിങ്ങൾ സിലിണ്ടർ വ്യാസമുള്ള നിയന്ത്രിക്കട്ടെ. നിർഭാഗ്യവശാൽ, ഈ ക്രമീകരണം സിലിണ്ടർ പേജിലൂടെ മാപ്പുചെയ്തിരിക്കുന്ന ചിത്രം പ്രവർത്തിക്കുന്നു പുതിയ സിലിണ്ടർ വലിപ്പം അത് ചെയ്യുൽ ഈ ചിത്രം resamples. അതു നാം ഒരു മുഴുവൻ ഇമേജ് മാപ്പ് കഴിഞ്ഞില്ല അങ്ങനെ മാപ്പിംഗ് മുമ്പിൽ വലിപ്പം സിലിണ്ടർ ക്രമീകരിക്കുന്നതിൽ സാധ്യത ഉണ്ടായിരിക്കുന്നത് നല്ലത്.

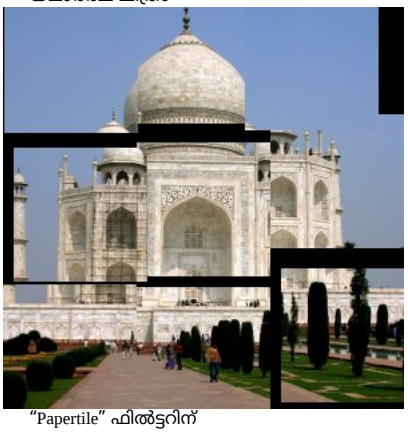
ദൈർഘ്യം
സിലിണ്ടർ ദൈർഘ്യം നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

12.8. പേപ്പർ ടൈൽ

12.8.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.265. "Papertile" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം.

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Papertile" ഫിൽട്ടറിന്

ഈ ഫിൽട്ടർ സ്ക്വയർ ഫോം നിരവധി കഷണങ്ങളായി ചിത്രം (സജീവമായ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു) വെട്ടുന്നു അപ്പോൾ അവർ അങ്ങനെ കൂടുതലോ കുറവോ, പരസ്പരബന്ധിതവും വെവ്വേറെയോ നീക്കാൻ അവരെ വിളിച്ചു. അവർ ഇമേജ് അല്പം അതിർത്തിയായി പുറത്തു പോകാൻ കഴിയും.

12.8.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Map → Paper Tile മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

12.8.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.266. "Paper Tile" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ

ഡിവിഷൻ
ഫിൽട്ടർ കഷണങ്ങൾ ആദേശം മുമ്പ് ചിത്രത്തിന്റെ cutting ആരംഭിക്കുന്നു കാരണം X, Y ആൻഡ് Size പരാമീറ്ററുകൾ, ലിങ്കു; അങ്ങനെ, തിരശ്ചീനമായി (എക്സ്)

ൽ കഷണങ്ങൾ കഷണം വലിപ്പവും നമ്പറും ലംബമായ (y) ദിശകൾ ഇമേജ് വലുപ്പം സൗകര്യപ്രദമായ ആയിരിക്കണം.

ചലനം

മാക്സ് (%)
ഈ സ്ക്വയറുകളുടെ സൈഡ് വലുപ്പം നേരെ പരമാവധി displacement ശതമാനമാണ്.

ചുറ്റും റാപ്
ടൈലുകൾ നീങ്ങുമ്പോൾ, ചില ഇമേജ് അതിരുകൾ പുറപ്പെടും കഴിയും. ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, എന്തു ഇപ്പുറത്തു പുറത്തു പോകുമ്പോഴും മറുവശത്തുകൂടെ കടക്കുമ്പോൾ.

ഭിന്ന പിക്സലുകള്
കാരണം ചിത്രം കാലമല്ലോ, യഥാർത്ഥ പിക്സലുകൾ നിലനിൽക്കുകയുള്ളൂ കഴിയും. കണക്കാക്കിയിരിക്കുന്നത് മൂന്നു വഴികൾ ഉണ്ട്:

പശ്ചാത്തലം
ബാക്കിയുള്ള പിക്സലുകൾ താഴെ വിഭാഗത്തിൽ നിർവചിക്കപ്പെട്ട പശ്ചാത്തല തരം മാറ്റിസ്ഥാപിക്കും.

അവഗണിക്കുക
Background Type ഓപ്ഷൻ അക്കൌണ്ടിലേക്ക് എടുത്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ ബാക്കി പിക്സൽ സൂക്ഷിച്ചിരിക്കുന്നത്.

ശക്തിയാണ്
ബാക്കിയുള്ള പിക്സലുകൾ പുറമേ ഛേദിച്ചുകളയേണം.

പശ്ചാത്തല ഇനം
നിങ്ങൾ Background റേഡിയോ-ബട്ടൺ ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ,, ഉപയോഗിക്കുന്ന ആറ് ഐച്ഛികങ്ങളിൽ പശ്ചാത്തല തരം തിരഞ്ഞെടുക്കാം:

സുതാരമായ
പശ്ചാത്തലം സുതാര്യമായ ആയിരിക്കും.

വിപരീത ചിത്രം
പശ്ചാത്തല നിറങ്ങളും (നിറത്തിൽ ചാനൽ 255-മൂല്യം) വിപരീതമാക്കപ്പെടും.

ചിത്രം
പശ്ചാത്തല നിറങ്ങളും മാറ്റമില്ലാതെ ആയിരിക്കും. യഥാർത്ഥ ചിത്രം പശ്ചാത്തല ആണ്.

മുൻഭാഗത്തെ
ബാക്കിയുള്ള പിക്സലുകൾ പണിസഞ്ചി ഫോർഗ്രൗണ്ടിലെ നിറം മാറ്റിസ്ഥാപിക്കും.

പശ്ചാത്തല നിറം
ബാക്കിയുള്ള പിക്സലുകൾ പണിസഞ്ചി പശ്ചാത്തലം നിറം മാറ്റിസ്ഥാപിക്കും.

ഇവിടെ തിരഞ്ഞെടുക്കുക
ഈ റേഡിയോ ബട്ടൺ ശരിയടയാളമിട്ടാൽ നിറം പാർത്തുവരുന്ന ക്ലിക്ക് പശ്ചാത്തല ആഗ്രഹിക്കുന്ന നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന ഒരു കളർ സെലക്ടർ തുറക്കും.

മദ്ധ്യഭാഗത്തായി
ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, ടൈലുകൾ പകരം ചിത്രത്തിന്റെ കേന്ദ്രത്തിൽ ഒന്നിച്ചുകൂടി ചെയ്യും.

12.9. ചെറിയ ടൈലുകൾ

12.9.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.267. "Small Tiles" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

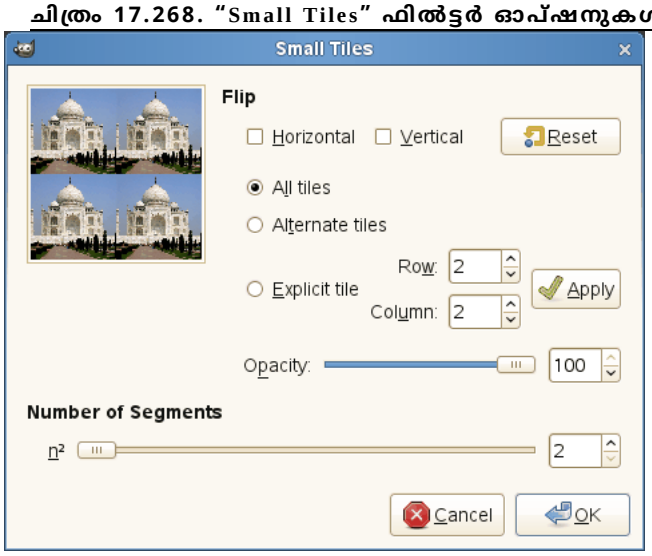
ഈ ഫിൽട്ടർ ചിത്രം (സജീവമായ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു) കുറയ്ക്കുന്നു യഥാർത്ഥ ചിത്രം അകത്ത് കോപ്പികൾ അത് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

12.9.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Map → Small Tiles മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

12.9.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.268. "Small Tiles" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



ഫ്ലിപ്
: അനുബന്ധ ഓപ്ഷൻ (കൾ) പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് Horizontal അല്ലെങ്കിൽ / കൂടാതെ Vertical അച്ചുതണ്ട് തക്കവണ്ണം ടൈലുകൾ ഫ്ലിപ്പുചെയ്യുക കഴിയും. PLACEHOLDER,-106553: നിങ്ങൾക്ക് ഏത് ടൈലുകൾ ഫ്ലിപ്പുചെയ്ത ചെയ്യും തീരുമാനിക്കാനാകും

അതാര്യത
: ഈ സ്ലൈഡർ അതിന്റെ ഇൻപുട്ട് ബോക്സിൽ ഉപയോഗിച്ച്, കാരണമാകുന്നു ചിത്രം ഒപാസിറ്റി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ഈ ഓപ്ഷൻ നിങ്ങളുടെ ചിത്രം ആൽഫാ ചാനൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ മാത്രമേ സാധുവാണ്.

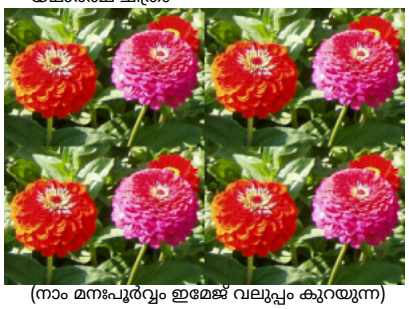
വിഭജനങ്ങൾ എണ്ണം
: n^2 "n" സ്ലൈഡർ അല്ലെങ്കിൽ അതിന്റെ ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് സജ്ജമാക്കാൻ നമ്പർ എവിടെ "the image into n to the power of two tiles", എന്നാണ്. n = 3 ചിത്ര ഒമ്പത് ടൈൽസ് ഉണ്ടാക്കും.

12.10. ടൈൽ

12.10.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.269. ഒരേ ചിത്രം, മുമ്പും ടൈൽ ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിച്ച ശേഷം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



(നാം മനഃപൂർവ്വം ഇമേജ് വലുപ്പം കുറയുന്ന)

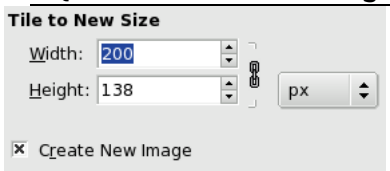
ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു സമാന അല്ലെങ്കിൽ വലിപ്പം കുറച്ച, ഒരു വലിയ (പുതിയ) പ്രതിമയായി യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ നിരവധി പകർപ്പുകൾ ചെയ്യുന്നു.

12.10.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Map → Tile മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

12.10.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.270. "Tile" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



ന്യൂ വലിപ്പം ടൈൽ

വീതി, പൊക്കം
: ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ, അസ്ത്രം-തല നിങ്ങൾ പുതിയ ചിത്രത്തിനായി അളവുകൾ നൽകുക അനുവദിക്കുന്നു. രണ്ട് ദിശകൾ ഒരു ചെയിൻ PLACEHOLDER,-106611 കൂടെ സ്വതവേ ബന്ധപ്പെട്ടാണിരിക്കുന്നത്. ഈ ചങ്ങല ബ്രേക്കിംഗ് അവരെ സ്വതന്ത്ര കഴിയും. ഡ്രോപ്-ഡൗൺ ലിസ്റ്റ് ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് പിക്സൽ മറ്റൊന്നുമല്ല ഒരു യൂണിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം.
: *The new image must be bigger than the original one*. അല്ലെങ്കിലോ, മാത്രമേ ഒരു ഇമേജ് സാമ്പിൾ ലഭിക്കും. നിങ്ങൾ ചുരുങ്ങിപ്പോയി ടൈലുകൾ ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ല എങ്കിൽ യഥാർത്ഥ വലിപ്പത്തിലും ഒന്നിലധികം ആയ വലുപ്പത്തിലുമുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

പുതിയ ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കുക
: ഇത് നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് പരിഷ്കരിക്കുന്നത് ഒഴിവാക്കാൻ ചെക്കുചെയ്ത ഈ ഓപ്ഷൻ നിലനിർത്താൻ പലിശ തുടർന്ന്.

12.11. റാപ്പ്

12.11.1. പൊതു അവലോകനം

ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു *Displacement map* നരയെ തലങ്ങളിൽ തക്കവണ്ണം സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ പിക്സലുകൾ ആദേശം. പിക്സൽ കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് മാപ്പിൽ വ്യത്യാസത്തിനു ചരിവ് തക്കവണ്ണം നാടുവിട്ടുപോയ ചെയ്യുന്നു. ഖര പ്രദേശങ്ങൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന പിക്സൽ നാടുവിട്ടുപോയ അല്ല; കൂടുതൽ ചരിവ്, കൂടുതൽ കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന്.

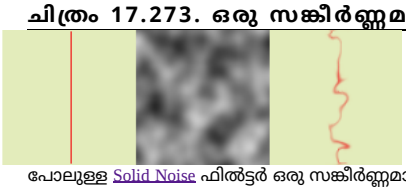
ചിത്രം 17.271. ഇടതു നിന്നും വലത്തോട്ട്: യഥാർത്ഥ ചിത്രം, മാപ്പ് കുടിയിറക്കി, നാടുവിട്ടുപോയ ചിത്രം

യാതൊരു കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് ലേക്കുള്ള കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് മാപ്പ് ലീഡ് ഉറപ്പുള്ള പ്രദേശങ്ങൾ. വിചിത്രശൈലികൾ സംക്രമണങ്ങൾ ഒരു പ്രധാന കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് കൊടുക്കും. ഒരു ലീനിയർ ഗ്രേഡിയന്റ് ഒരു സാധാരണ കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് നൽകുന്നു. Displacement ദിശ ഗ്രേഡിയന്റ് ദിശ (കോൺ = 90 °) ലംബവും ആണ്.

ചിത്രം 17.272. ഒരു നോൺ-ലീനിയർ ഗ്രേഡിയന്റ് കൂടി

ഒരു നോൺ-ലീനിയർ ഗ്രേഡിയന്റ് അദ്യായം നയിക്കുന്നു.

ചിത്രം 17.273. ഒരു സങ്കീർണ്ണമായ ഗ്രേഡിയന്റ് കൂടി:



പോലുള്ള Solid Noise ഫിൽട്ടർ ഒരു സങ്കീർണ്ണമായ ഗ്രേഡിയന്റ്, സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും, ഒരു ചുരുൾ പ്രഭാവം നൽകുന്നു.

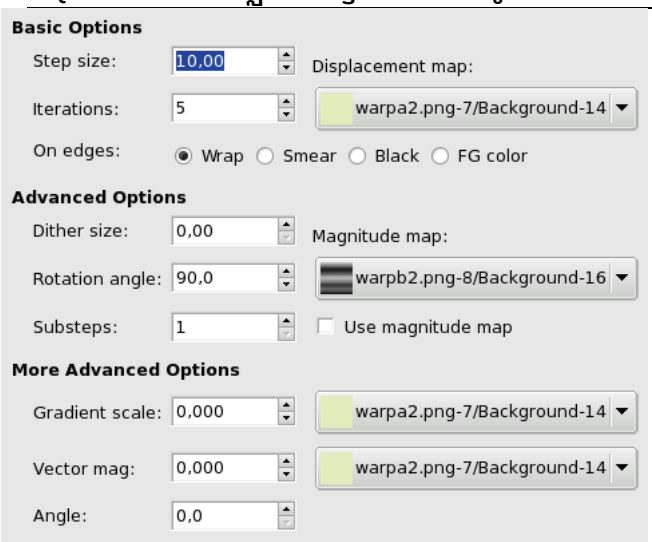
ഈ ഫിൽട്ടർ നിലപാടിൽ സംരക്ഷണം നൽകാൻ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ഭാഗം മാസ്ക്കുചെയ്യാൻ സാധ്യത ഒരുക്കുന്നു.

12.11.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Map → Warp കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്. ഈ ഫിൽട്ടർ പ്രിവ്യൂ ഒന്നും ഉണ്ട്.

12.11.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.274. റാപ്പ് ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



അടിസ്ഥാന ഓപ്ഷനുകൾ

സ്റ്റെപ്പ് വലുപ്പം
: "Step" ഓരോ ഫിൽട്ടർ ആവർത്തന വേണ്ടി കുടിയൊഴിപ്പിക്കലോ അകലം. ഒരു 10 മൂല്യം ഒരു ഒരു പിക്സൽ കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് നേടുകയും അത്യാവശ്യമാണ്. ഈ മൂല്യം കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് ദിശ വിപരീത നെഗറ്റീവ് കഴിയും.

iterations
: ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കുമ്പോൾ പ്രാബല്യത്തിൽ ആവർത്തിക്കുകയും എണ്ണം.

വേണമങ്കിലും
: കാരണം കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് എന്ന പിക്സലുകളുടെ ഭാഗം പാളി അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു അതിരിൽ മേൽ തള്ളപ്പെട്ട, ഒപ്പം, മറുവശത്തുകൂടെ, പിക്സലുകൾ സ്ഥലങ്ങളിൽ ശൂന്യമാക്കുന്നതിൽ ചെയ്യുന്നു. നാല് ഇനിപ്പറയുന്ന ഓപ്ഷനുകൾ ഈ പ്രശ്നം പരിഹരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു:

  പൊതിയുക
  : എതിർ എന്ത് ഇപ്പുറത്തു പുറത്തു പോകുമ്പോഴും പോകുന്നു (ഈ സ്വതവേ).

  പൂശുക
  : ശൂന്യമാക്കുന്ന് സ്ഥലങ്ങൾ അയൽ ചിത്രം ലൈനിന്റെ പടരുന്ന നിറയും.

  കറുത്ത
  : ശൂന്യമാക്കുന്ന് സ്ഥലങ്ങളിൽ കറുത്ത നിറം നിറയും.

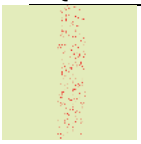
  മുൻഭാഗത്തെ
  : ശൂന്യമാക്കുന്ന് സ്ഥലങ്ങൾ പണിസഞ്ചിയിൽ നിറം പ്രദേശത്തെ പുരോതലനിറം നിറയും.

displacement മാപ്പ്
: ഈ ഡ്രോപ്പ്-ഡൌണ് ലിസ്റ്റ് ലിസ്റ്റ്, ഒരു grayscaled ഇമേജ് ആയിരിക്കണം കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് ഭൂപടം, *present on your screen when you call filter and must have the same size as the original image* ആയിരിക്കണം.

വിപുലമായ ഓപ്ഷനുകൾ

Dither വലുപ്പം
: എല്ലാ പിക്സൽ നാടുവിട്ടുപോയ ഒരിക്കൽ ഈ ഓപ്ഷൻ അവരെ ക്രമരഹിതമായി, ചിത്രത്തിലേക്ക് ധാന്യം നൽകുന്ന വ്യാപിപ്പിക്കുകയും. ഉയർന്ന ഈ മൂല്യം (0.00-100.00), നാൾക്കുനാൾ ധാന്യം.

ചിത്രം 17.275. ഒരു 3.00 dither വലിപ്പമുള്ള:



റൊട്ടേഷൻ കോൺ
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഗ്രേഡിയന്റ് ചരിവ് ദിശ തക്കവണ്ണം പിക്സൽ displacement കോൺ സജ്ജമാക്കുന്നു. മുമ്പത്തെ ഉദാഹരണങ്ങൾ ഒരു ലംബമായ ഗ്രേഡിയന്റ് ഒരു 90 ° കോണിൽ കൂടെ സൃഷ്ടിച്ചു: അങ്ങനെ, പിക്സലുകൾ തിരശ്ചീനമായി ഇവരെ ഒന്നും ഇമേജ് അതിരുകളിൽ നിന്നു പോയി. ഇവിടെ ഒരു 10 ° കോണിൽ, 6 CONCURRENT എന്ന കൂടെ ഒരു ഉദാഹരണം:

ചിത്രം 17.276. ഒരു 10 ° കോണിൽ, 6 CONCURRENT എന്ന ഇതിനൊപ്പം:

Displacement ലംബമായ നേരെ ഒരു 10 ° കോണിൽ പ്രകാരം ഉണ്ടാക്കിയ. ഓരോ ആവർത്തന കുറഞ്ഞ അതിർ വിട്ടു പോകുമ്പോൾ പിക്സൽ ഒരു അതിനെക്കുറിച്ച് നൽകുന്ന മുകളിലെ അതിർത്തി (റാപ് ഓപ്ഷൻ പരിശോധിച്ച) വഴിയാണ് പോകുന്നത്.

Substeps
: നിങ്ങൾക്ക് ഒരു മൂല്യം > 1 നൽകുന്നു എങ്കിൽ കുടിയൊഴിപ്പിക്കലോ വെക്റ്റർ നിങ്ങൾ displace പ്രക്രിയ ഒരു സൂക്ഷ്മ നിയന്ത്രണം നൽകുന്നു, നിരവധി substeps ൽ കണക്കുകൂട്ടുന്നത്.

റിക്ടർ മാപ്പ്
: കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് മാപ്പ് പുറമെ, നിങ്ങൾ ഒരു റിക്ടർ മാപ്പ് ചേർക്കാൻ കഴിയും. ഈ മാപ്പ് സോഴ്സ് ചിത്രം, നീ ഫിൽട്ടർ വിളിക്കുമ്പോൾ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ഉണ്ടായിരിക്കണം അതേ വലിപ്പം ഒരു grayscaled ചിത്രം, ആയിരിക്കണം. ഈ മാപ്പ് ഈ റിക്ടർ മാപ്പിന്റെ ചാര തലങ്ങളിൽ തക്കവണ്ണം ചിത്രത്തിന്റെ ചില ഭാഗങ്ങൾ ഫിൽട്ടർ ചെയ്യാൻ കൂടുതലോ കുറവോ ബലം നൽകുന്നു. ഈ മാപ്പിന്റെ വെളുത്ത ഭാഗങ്ങളിൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്രം പ്രദേശങ്ങൾ അരിപ്പ എല്ലാ ബലം വിധേയനാകുന്ന. മാപ്പ് കറുത്ത ഭാഗങ്ങളിൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്രം പ്രദേശങ്ങൾ ഫിൽറ്റർ പോയെങ്കിൽ ചെയ്യും. ഇന്റർമീഡിയറ്റ് ചാര അളവ് ചിത്രത്തിന്റെ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ഇടങ്ങളിൽ അരിപ്പ നടപടി കുറഞ്ഞേക്കും ചെയ്യും. Use magnitude map ആ പേരിൽ ചെക്ക് ചെയ്തിരിക്കണം.

ചിത്രം 17.277. റിക്ടർ മാപ്പ് ഉദാഹരണം:

ഇടതു നിന്നും വലത്തോട്ട്: യഥാർത്ഥ ചിത്രം കുടിയൊഴിപ്പിക്കലോ ഭൂപടം, റിക്ടർ ഭൂപടം, "Warp" ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിച്ച ശേഷം. നിങ്ങൾ റിക്ടർ മാപ്പിന്റെ കറുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ അരിപ്പ തടയുന്നതിനുള്ള നടപടി എടുക്കാൻ കാണാനാകും.

കൂടുതൽ വിപുലമായ ഓപ്ഷനുകൾ

ഈ അധിക ഓപ്ഷനുകൾ രണ്ടു പുതിയ മാപ്പുകൾ, ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ് / അല്ലെങ്കിൽ ഒരു വെക്റ്റർ മാപ്പ് പറയട്ടെ.

> **കുറിപ്പ്**
> ഇപ്പറഞ്ഞ ഓപ്ഷനുകൾ പരിശോധിക്കുന്നതിന്, നിങ്ങൾ മറ്റെല്ലാ മാപ്പുകളും കടുംനിറത്തിലുള്ള ഒരു മാപ്പ് ഉപയോഗിക്കണം.

ഗ്രേഡിയന്റ് സ്കെയിൽ
: ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് ഭൂപടം, (ഈ മാപ്പ് ഒരു grayscaled ഇമേജ് വേണം) ഉപയോഗിക്കുന്നു, പിക്സൽ കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി സ്ഥാനാന്തരങ്ങൾ ദിശ ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. Gradient scale ഓപ്ഷൻ നിങ്ങൾ എത്ര ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി വ്യതിയാനങ്ങൾ പിക്സൽ കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് സ്വാധീനിക്കും സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഓരോ ആവർത്തന മുഴുവൻ ചിത്രത്തിന്റെ അരിപ്പ പ്രവൃത്തികൾ ന് മാത്രമല്ല ചുവന്ന വസ്തുവിലും: ഈ blurredness വിശദീകരിക്കുന്നു.

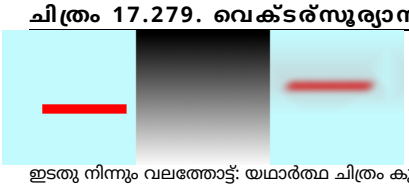
ചിത്രം 17.278. ഗ്രേഡിയന്റ് സ്കെയിൽ ഉദാഹരണം

ഇടതു നിന്നും വലത്തോട്ട്: യഥാർത്ഥ ചിത്രം, ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ്, അരിപ്പ പ്രയോഗിച്ചു.

മുകളിൽ പറഞ്ഞ ഉദാഹരണത്തിൽ, "Warp" ഫിൽട്ടർ ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് ഭൂപടം (ഗ്രേഡിയന്റ് സ്കെയിൽ = 10.0) ഉപയോഗിച്ച് പ്രയോഗിക്കുന്നു. ഗ്രേഡിയന്റ് മുകളിൽ ഇടത് നിന്ന് വലത്തേക്കുള്ള അടിയിലേക്ക്, ചരിഞ്ഞ ആണ്. ഗ്രേഡിയന്റ് പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്രത്തിൻറെ ഭാഗത്ത് ചരിഞ്ഞ് നടുങ്ങുന്നു 90 ° (റൊട്ടേഷൻ ആംഗിൾ 90 ° വിപുലമായ ഓപ്ഷനുകൾ ൽ) തിരിച്ചു.

വെക്ടര്സൂര്യാസ്തമയം മാഗ്
: ഈ മാപ്പ് ഉപയോഗിച്ച് കുടിയൊഴിപ്പിക്കലോ നിങ്ങൾ Angle ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ സജ്ജമാക്കാൻ ആംഗിൾ ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. 0 ° മേലോട്ടായി ആണ്. Angles counter- ഘടികാരദിശയിൽ പോയി. *vector control map* ചിത്രം ഓരോ ആവർത്തന എത്ര പിക്സൽ നീക്കും വഴി നിർണ്ണയിക്കുന്നു.

ചിത്രം 17.279. വെക്ടര്സൂര്യാസ്തമയം മാഗ് ഉദാഹരണം



ഇടതു നിന്നും വലത്തോട്ട്: യഥാർത്ഥ ചിത്രം കുടിയൊഴിപ്പിക്കലോ മാപ്പ്, അരിപ്പ പ്രയോഗിച്ചു.

മുകളിൽ പറഞ്ഞ ഉദാഹരണത്തിൽ, "Warp" ഫിൽട്ടർ വെക്റ്റർ മാഗ് കൊണ്ട് പ്രയോഗിക്കുന്നു. ഗ്രേഡിയന്റ് മുകളിൽ നിന്നും താഴേക്ക് ലംബമായ ആണ്. വെക്ടർ ആംഗിൾ 45 ° ആണ്. ചിത്രം മുകളിൽ ഇടത് മൂലയിൽ ചരിഞ്ഞ് മാറിക്കൊണ്ടിരിക്കും 45 °. ഓരോ ആവർത്തന മുഴുവൻ ഇമേജിൽ, മാത്രമല്ല ചുവന്ന ബാർ പ്രവർത്തിക്കുന്നു കാരണം ചിത്രം മങ്ങിയ ആണ്.

കോൺ
: പരിഹരിച്ച വെക്റ്റർ മാപ്പ് വേണ്ടി ആംഗിൾ (മുകളിൽ കാണുക).

13. റെൻഡർ ഫിൽട്ടറുകൾ

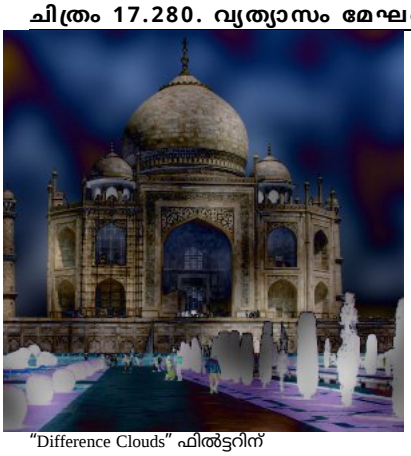
13.1. അവതാരിക

ഏറ്റവും GIMP ഫിൽട്ടറുകൾ അതിന്റെ ഉള്ളടക്കം രൂപാന്തരപ്പെടുത്തി ഒരു പാളി ന് പ്രവർത്തിക്കുന്നു, പക്ഷെ "Render" ഗ്രൂപ്പിൽ ഫിൽട്ടറുകൾ ഒരു ബിറ്റ് വ്യത്യസ്തമാണ്. അവർ മിക്കപ്പോഴും പാളിയായി മുമ്പ് ഇരുന്ന ഏതിനെയും obliterating ലെ, ആദ്യം മുതൽ പാറ്റേണുകൾ സൃഷ്ടിക്കുക. ചില റാൻഡം അല്ലെങ്കിൽ ശബ്ദായമാനമായ പാറ്റേണുകൾ മറ്റുള്ളവരെ ഫ്രാക്റ്റലിന് പാറ്റേണുകളുടെ സാധാരണ സൃഷ്ടിക്കുക, ഒന്നു (Gfig) ഒരു general- ഉദ്ദേശ്യം (മറിച്ച് പരിമിതമായ) ആണ് വെക്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ് ഉപകരണം.

13.2. വ്യത്യാസം മേഘങ്ങൾ

13.2.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.280. വ്യത്യാസം മേഘങ്ങളുടെ ഉദാഹരണം



"Difference Clouds" ഫിൽട്ടറിന്

Difference Clouds കമാൻഡ് ഭാഗികമായും ക്ലൗഡ് പോലുള്ള മേഖലകളിൽ നിറങ്ങൾ മാറ്റങ്ങള്: ഫിൽട്ടർ ഒരു സ്വയം സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു പുതിയ പാളിയായി Solid Noise മേഘം റെൻഡർ, ഒപ്പം Difference ലയർ മോഡ് സജ്ജമാക്കുന്നു, പിന്നെ വ്യക്തമാക്കിയ ചിത്രം മേൽ ഈ പാളി ലയിപ്പിക്കുന്നു.
പാളി ലയിപ്പിക്കുന്നത് മുമ്പ്, ഈ സ്ക്രിപ്റ്റ് അതിന്റെ പ്രഭാവം നിയന്ത്രിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന സോളിഡ് നോയ്സ് പ്ലഗ്-ഇൻ ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു.
ചിത്രം ഇൻഡെക്സ്ഡ് നിറങ്ങളിൽ ആണെങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻട്രി ഗ്രേ ഔട്ട് ചെയ്ത് ലഭ്യമല്ല.

13.2.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Render → Clouds → Difference Clouds... കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

13.2.3. ഓപ്ഷനുകൾ

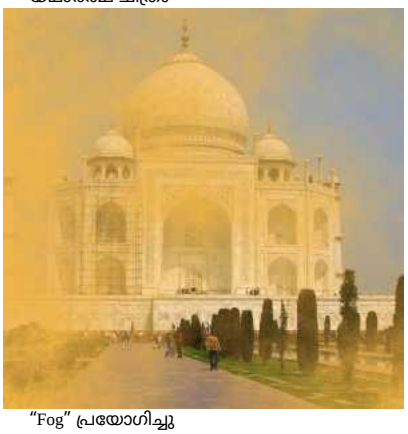
ഈ സ്ക്രിപ്റ്റ് സ്വന്തം ഡയലോഗ് വിൻഡോ ഉണ്ടായിട്ടും Solid Noise അരിപ്പ ന്റെ ഡയലോഗ് വിളിച്ച് പ്രാർത്ഥിക്കുന്ന ഇല്ല.

13.3. പല്ല്

13.3.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.281. "Fog" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Fog" പ്രയോഗിച്ചു

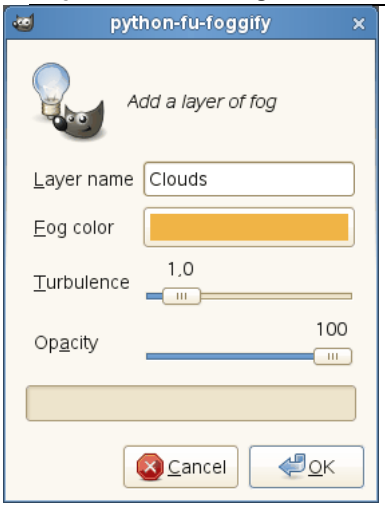
ഈ ഫിൽട്ടർ അൽപ്പം പുതിയ പാളി മൂടൽമഞ്ഞ് അല്ലെങ്കിൽ പുക തോന്നാം ചിത്രത്തിലേക്ക് ചേർക്കുന്നു. മേഘങ്ങൾ Plasma ടെക്സ്ചർ സൃഷ്ടിച്ചിരിക്കുന്നത്.

13.3.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Render → Clouds → Fog കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

13.3.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.282. "Fog" ഓപ്ഷനുകൾ



ഏതാനും അരിപ്പ ഐച്ഛികങ്ങളിൽ മാത്രം "Turbulence" പിന്നീട് നിങ്ങൾക്ക് മാറ്റാൻ ഫലം നിങ്ങളുടെ ആഗ്രഹം യുക്തമല്ലെങ്കിൽ റദ്ദാക്കാനും ഫിൽട്ടർ ആവർത്തിക്കാൻ ഇല്ല കാരണം കഴിയും കരുതില്ല പ്രധാനമാണ്.

ലെയർ പേര്
: പാളി പേര്. നിങ്ങൾക്ക് പിന്നീട് Layers Dialog ഇത് മാറ്റാം.

ഫോഗ് നിറം
: മണൽ തവിട്ട് (240, 180, 70) ചില സ്ഥിര. ആ മൂടൽമഞ്ഞ് സ്വാഭാവിക നിറം അല്ല കരുതുന്നുവെങ്കിൽ ഈ മാറ്റാൻ നിറം ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

പക്ഷുബ്ധത
: ഈ യഥാർത്ഥത്തിൽ Plasma ഫിൽട്ടറിന്റെ ഉച്ച ഓപ്ഷൻ: അത് മൃദു (താഴ്ന്ന മൂല്യങ്ങൾ) നിന്ന് ഹാർഡ് (ഉയർന്ന മൂല്യങ്ങൾ) ലേക്ക് മേഘങ്ങളും സങ്കീർണ്ണത നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

അതാര്യത
: പാളിയുടെ അതാര്യത. നിങ്ങൾക്ക് പിന്നീട് Layers Dialog ഇത് മാറ്റാം.

13.4. പ്ലാസ്മ

13.4.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.283. ഒരു ചിത്രീകരിച്ച പ്ലാസ്മ ഉദാഹരണം

"Plasma" ഫിൽട്ടറിന്

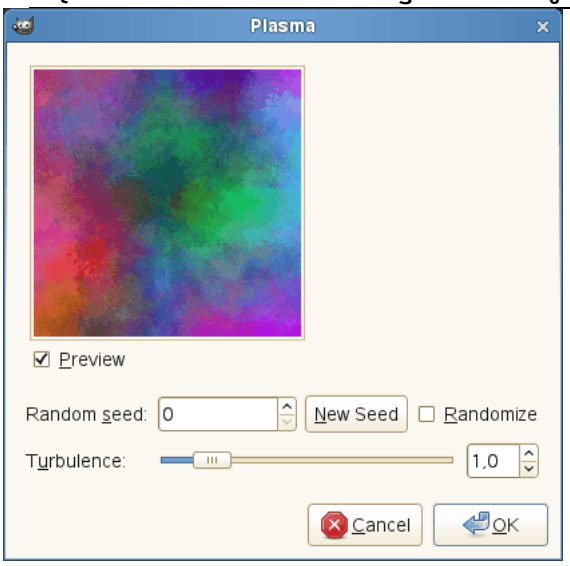
പ്ലാസ്മ നിർമ്മിക്കുന്ന നിറങ്ങൾ എല്ലാ പൂർണ്ണമായും പൂരിത. ചിലപ്പോൾ ശക്തമായ നിറങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കപ്പെടുന്നതിന്, നിങ്ങൾ Colors → Desaturate ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് Desaturate ഒരു കൂടുതൽ രസകരമായ ഉപരിതല ദൃശ്യമാകും.

13.4.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Render → Clouds → Plasma കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

13.4.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.284. "Plasma" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണം ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

ക്രമരഹിത സന്തതി
: ഈ ഓപ്ഷൻ റാൻഡമൈസേഷനും മൂലകം നിയന്ത്രിക്കുന്നു. Randomize ചെക്ക്-ബട്ടൺ കമ്പ്യൂട്ടർ ഹാർഡ്വെയർ ക്ലോക്ക് ഉപയോഗിച്ച് വിത്തു സ്ഥാപിക്കും. നിങ്ങൾ ഒരു പിന്നീട് ചടങ്ങിൽ റാൻഡമൈസേഷനും കൃത്യമായ ഒരേ പാറ്റേൺ ആവർത്തിക്കാൻ കഴിയും ആഗ്രഹിക്കാതെ മറ്റെന്തെങ്കിലും ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു കാരണവും ഇല്ല.

പക്ഷുബ്ധത
: ഈ പരാമീറ്റർ പ്ലാസ്മ സങ്കീർണ്ണത നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഉയർന്ന മൂല്യങ്ങൾ കുറഞ്ഞ മൂല്യങ്ങൾ (നീരാവി, തിമിരവും അല്ലെങ്കിൽ പുകപോലെ) ശങ്ക മേഘം ഹാജരാക്കണം, മേഘം (അമൂർത്തമായ എണ്ണച്ചായം അല്ലെങ്കിൽ മിനറൽ ധാന്യങ്ങൾ പോലെ) ഒരു ഹാർഡ് തോന്നൽ തരും. ശ്രേണി 7.0 ലേക്ക് 0.1 ആണ്.

13.5. സോളിഡ് നോയ്സ്

13.5.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.285. പ്രക്ഷുബ്ധമായ വര ഒച്ചപ്പാടു ഉദാഹരണം

“Solid noise” ഫിൽട്ടറിന്

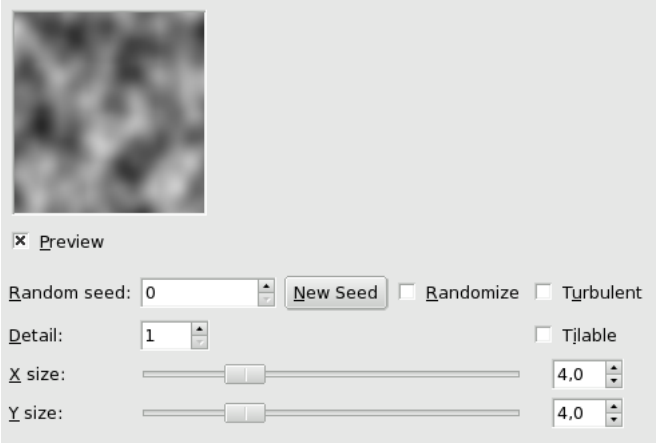
സോളിഡ് noise ഒരു വലിയ ടെക്സ്ചർ മേക്കർ ആണ്. (- ഈ ഫിൽട്ടർ പൂർണമായി പ്രയോഗിക്കും പാളിയായി ഏതെങ്കിലും നിലവിലുള്ള പശ്ചാത്തലം ഓവർറൈറ്റ് ഇത് യഥാർത്ഥ ചിത്രം എങ്ങനെയിരിക്കുന്നെന്ന് പ്രശ്നം ഇല്ല) നിങ്ങൾ വളരെ വർണ്ണാഭമായ ചിത്രം അതു പ്രയോഗിച്ചു പോലും, ഈ ആരവം എപ്പോഴും ചാര ശ്രദ്ധിക്കുക. ഇത് "തരംഗ" സജീവ ക്രമീകരണം ഉപയോഗിച്ച്, ഫലങ്ങള് യഥാർത്ഥ മേഘങ്ങളെ പോലെ അൽപ്പം നോക്കൂ Warp പ്ലഗ്-ഇൻ അല്ലെങ്കിൽ Bump Map വേണ്ടി plug- ൽ കുടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് മാപ്പുകളുണ്ടാക്കാൻ നല്ല ഉപകരണമാണ്..

13.5.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Render → Clouds → Solid noise കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

13.5.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.286. “Solid Noise” ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണം ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രിവ്യൂ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

ക്രമരഹിത സന്തതി
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഫിൽട്ടറിന്റെ ക്രമരഹിതമായ രീതി നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഒരേ സാഹചര്യത്തിൽ ഒരേ റാൻഡം സന്തതി ഉപയോഗിക്കുന്നു എങ്കിൽ, അരിപ്പ കൃത്യമായി ഒരേ ഫലങ്ങള് ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഒരു വ്യത്യസ്ത റാൻഡം സന്തതി വ്യത്യസ്ത ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ക്രമരഹിത സന്തതി മാനുവലായി അല്ലെങ്കിൽ New Seed ബട്ടൺ അമർത്തി ക്രമരഹിതമായി സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും.
Randomize ഓപ്ഷൻ ശരിയടയാളമിട്ടാൽ റാൻഡം സന്തതി മാനുവലായി കഴിയില്ല, എന്നാൽ ക്രമരഹിതമായി ഓരോ തവണയും അരിപ്പ പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ജനറേറ്റ്. അതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, അരിപ്പ അവസാനമായി ഉപയോഗിച്ച റാൻഡം വിത്തു ഓർക്കുന്നു.

പക്ഷുബ്ധമായ
: ഈ ചെക്ക്, നിങ്ങൾക്ക് വളരെ രസകരമായ ഇഫക്റ്റുകൾ, പലപ്പോഴും വെള്ളം, അല്ലെങ്കിൽ പുക മേഘങ്ങൾ, അല്ലെങ്കിൽ ജീവനുള്ള കോശം, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു Rorschach കറയും വളരെ എണ്ണ പോലെ കാണപ്പെടുന്ന എന്തെങ്കിലും ലഭിക്കും.

വിശദാംശം
: ഈ മുഴക്കം ടെക്സ്ചർ വിശദമായി തുക നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഹയർ മൂല്യങ്ങൾ വിശദമായി ഉയർന്ന തലത്തിലുള്ള നൽകുകയും, മുഴക്കം ഹാർഡ് മടിക്കേണ്ടതില്ല തിങ്ങുന്ന, സ്പ്രേ അല്ലെങ്കിൽ ചെറിയ കണങ്ങളുടെ ഉണ്ടാക്കി തോന്നുന്നു. ഒരു കുറഞ്ഞ മൂല്യം കൂടുതൽ മൃദുവും മേഘാവൃതമായ ചെയ്യുന്നു.

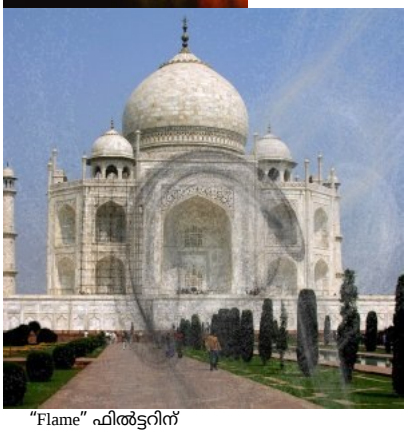
Tileable
: നിങ്ങൾ Tileable പരിശോധിക്കുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് ടൈലുകൾ ഉപയോഗിക്കാവുന്നതാണ് ഒരു മുഴക്കം ലഭിക്കും. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു HTML പേജിൽ ഒരു പശ്ചാത്തലമായി അത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും, ടൈൽ അരികുകളും പരിധികളില്ലാതെ ചേരും.

എക്സ് വലുപ്പം, വൈ വലുപ്പം
: ഈ എക്സ് ലെ ആരവം രൂപങ്ങൾ (തിരശ്ചീന), Y (ലംബം) ദിശകൾ (പരിധി 0.1 16.0 വരെ) വലിപ്പവും അനുപാതത്തിൽ നിയന്ത്രിക്കാൻ.

13.6. തീനാളം

13.6.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.287. ഒരു ചിത്രീകരിച്ച ഫ്ലെയിം ഉദാഹരണം



"Flame" ഫിൽട്ടറിന്

തീനാളം അരിപ്പ ഉപയോഗിച്ച്, പരമകോടിയിൽ, ക്രമമില്ലാതെ സൃഷ്ടിച്ച ഫ്രാക്റ്റലിന് പാറ്റേണുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ IFS Fractal അരിപ്പ കഴിയുന്നത്ര fractals നിയന്ത്രിക്കാൻ കഴിയില്ല, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഒരു ചില ദിശയിൽ ക്രമരഹിതമായ ജനറേറ്റർ, സമൂഹിക നിങ്ങൾ ഇഷ്ടപ്പെടുന്ന ഒരു തീം വ്യതിയാനങ്ങൾ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

മുന്നറിയിപ്പ്

Unfortunately it turned out, that this filter is not working properly for large images. Even more unfortunate is, that its developer is currently not undertaking any actions with that plug-in at all, so there seems no quick fix in sight. Although we can't give you the exact numbers, the plug-in worked in a quick test for a 1024x768 pixel image, but didn't do it for a 2500x2500 pixel image.

കുറിപ്പ്

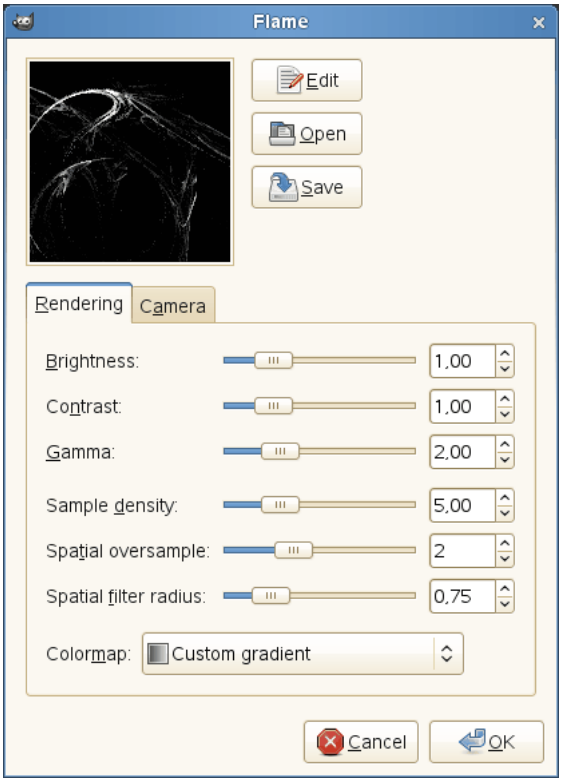
ഈ പ്ലഗ്-ഇൻ 1997 ൽ സ്കോട്ട് Draves വഴി ജിമ്പ് ലഭിച്ചു അദ്ദേഹം പ്ലഗ്-ഇൻ പകർപ്പവകാശം താങ്ങി. പ്ലഗ്-ഇൻ ഒരു വിവരണാത്മക പേജ്, ഗ്രന്ഥകർത്താവ് നൽകിയ ഇന്റർനെറ്റ് ??? കാണാവുന്നതാണ്.

13.6.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Render → Nature → Flame മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

13.6.3. ഓപ്ഷനുകൾ

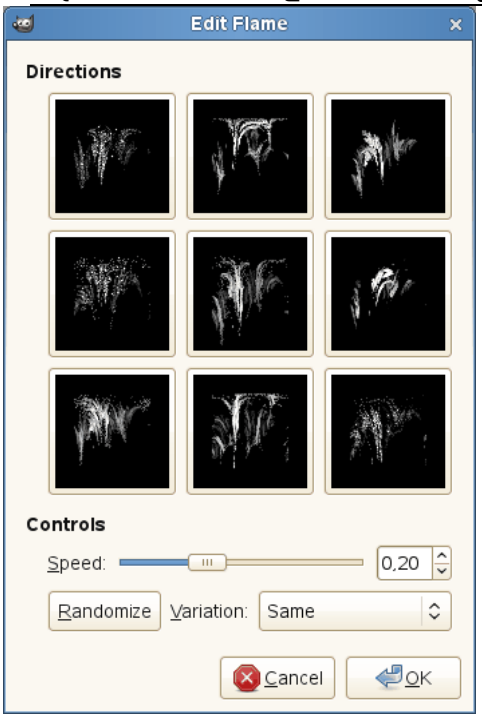
ചിത്രം 17.288. "Flame" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രധാന വിൻഡോയിൽ, വിവർത്തന കാമറയും പരാമീറ്ററുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. തരണം ഡിസ്പ്ലേ ആദ്യ മൂന്നു ഘടകങ്ങളെ തെളിച്ചം, തീവ്രത ഗാമ ആകുന്നു. ഈ ഓപ്ഷനുകളിൽ ഫലം പ്രിവ്യൂ വിൻഡോയിൽ ദൃശ്യമാകും, എന്നാൽ സ്ഥിര മൂല്യങ്ങളിൽ നിർബന്ധിക്കുകയും പിന്നീട് image / നിറങ്ങൾ റെൻഡർ ചിത്രം തിരുത്താൻ സാധാരണയായി നല്ലത്.
മറ്റ് മൂന്നു ഘടകങ്ങളെ റെൻഡറിംഗ് പ്രക്രിയ ബാധിക്കും പ്രിവ്യൂ വിൻഡോയിൽ കാണിക്കരുത്. റെൻഡർ പാറ്റേൺ ചിത്രം നിയന്ത്രിക്കുന്ന സാമ്പിൾ സാന്ദ്രത, ഇവയിൽ ഏറ്റവും പ്രധാനമാണ്. നിങ്ങൾ പ്രിവ്യൂ വിൻഡോയിൽ കാണുന്നവ തൃപ്തികരമാണെങ്കിൽ വരെ ക്യാമറ പരാമീറ്ററുകൾ, സൂം അഗ്നിജ്വാല പാറ്റേൺ ഓഫ്സെറ്റ് അനുവദിക്കും. തീനാളം നിങ്ങളുടെ പ്രിയപ്പെട്ട പാറ്റേണുകൾ സംഭരിക്കാനും ലോഡുചെയ്യാൻ സാധ്യത ഒരുക്കുന്നു.

തിരുത്തുക
ഈ ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ എഡിറ്റ് ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു:

ചിത്രം 17.289. തീനാളം ഡയലോഗ് എഡിറ്റ്

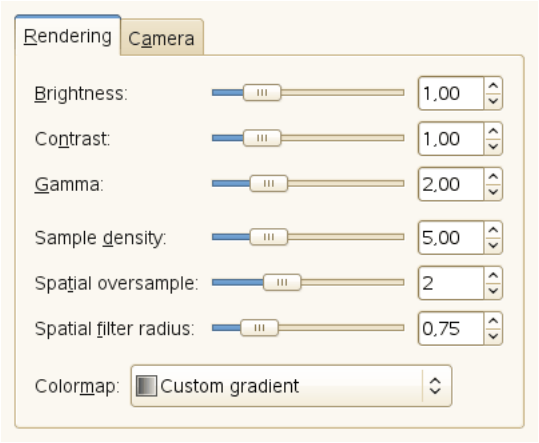


ഡയലോഗ് ഒമ്പത് വ്യത്യസ്ത Windows കാണിക്കുന്നു. കേന്ദ്രത്തിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ച പാറ്റേൺ നിലവിലെ മാതൃക എട്ടു ജാലകങ്ങൾ അതു ചുറ്റുമുള്ള ആ മാതൃകയുടെ റാൻഡം വ്യതിയാനങ്ങൾ ഉണ്ട്. കേന്ദ്ര ചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് സ്പീഡ് കൺട്രോൾ അഡ്ജസ്റ്റു ചെയ്യാം എട്ട് പുതിയ വ്യതിയാനങ്ങൾ, സൃഷ്ടിക്കുന്നു. താങ്കൾക്ക് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒരു ഗൃഹാതുരത്വം തിരഞ്ഞെടുക്കുക, ഇത് തൽക്ഷണം നടുവിൽ ചിത്രം മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു. വ്യതിയാനങ്ങൾ ഏതാനും പ്രതീകം അല്ലെങ്കിൽ തീം തിരഞ്ഞെടുക്കുകയും, നിങ്ങൾ Variations മെനുവിൽ ഒമ്പത് വ്യത്യസ്ത തീമുകൾ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുക്കാം. നിങ്ങൾക്ക് ഒരു പുതിയ ക്രമരഹിത പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് നിലവിലെ പാറ്റേൺ മാറ്റുന്നു Randomize, ഉപയോഗിക്കാം.

തുറക്കുക
ഈ ബട്ടൺ നിങ്ങൾ ഒരു മുമ്പ് സംരക്ഷിച്ച ഫ്ലെയിം ക്രമീകരണങ്ങൾ ഫയൽ തുറക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഫയൽ സെലക്ടർ നൽകുന്നു.

രക്ഷിക്കും
ഈ ബട്ടൺ ആ അതുവഴി അവയെ സാധ്യമല്ല, പ്ലഗ്-ഇൻ നിലവിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഡയലോഗ് സംരക്ഷിക്കുക ഒരു ഫയൽ നൽകുന്നു.

റെൻഡറിംഗ്



മിഴിവ്
: ജ്വാല വസ്തുവിന്റെ തെളിച്ചം നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

അന്തരം
: അഗ്നിജ്വാല തുനിയാതെ മങ്ങിയ ഭാഗങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

ഗാമാ
: ഇന്റർമീഡിയറ്റ് പ്രഭാവത്താൽ ഭാഗങ്ങൾ ഗാമാ തിരുത്തൽ സജ്ജമാക്കുന്നു.

സാമ്പിൾ സാന്ദ്രത
: റെൻഡർ പാറ്റേൺ ചിത്രം നിയന്ത്രിക്കുന്നു. കുറഞ്ഞ ജനസാന്ദ്രത റെൻഡറിംഗ് സ്പ്രേ അല്ലെങ്കിൽ കണികാ മേഘങ്ങൾ രൂപപ്പെടണം അതേസമയം, (പ്രിവ്യൂ തരത്തിലും ഇല്ല.) മൃദുവായ മിനുസമാർന്ന റെൻഡറിംഗ് ഉയർന്ന സാമ്പിൾ സാന്ദ്രതയുടെ (ചിലന്തിവലയത്രെ പോലെ).

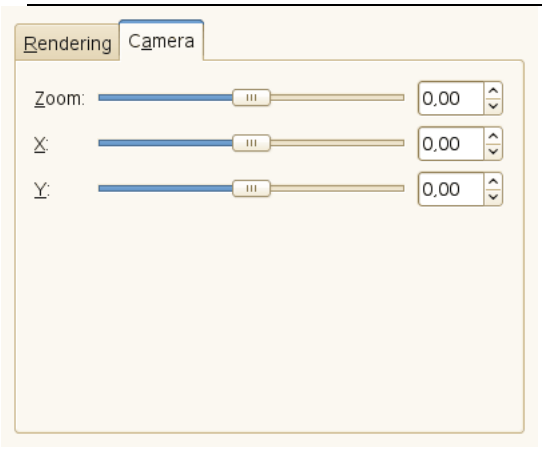
സ്പേഷ്യൽ oversample
: ഇത് എന്തു ചെയ്യും?

സ്പേഷ്യൽ ഫിൽട്ടർ ആരം
: ഇത് എന്തു ചെയ്യും?

Colormap
: ഈ മെനു ജ്വാല പാറ്റേണിൽ നിറം നാഴികകല്ലായി സജ്ജമാക്കാൻ നിരവധി ഓപ്ഷനുകൾ നൽകുന്നു:

- പണിസഞ്ചി കാണിച്ചിരിക്കുന്നതുപോലെ നിലവിലെ ഗ്രേഡിയന്റ്.
- പ്രീസെറ്റ് colormaps ഒരു എണ്ണം.
- ഇപ്പോൾ GIMP തുറക്കുക ചിത്രങ്ങളിലെ നിന്ന് നിറങ്ങൾ.

കാമറ



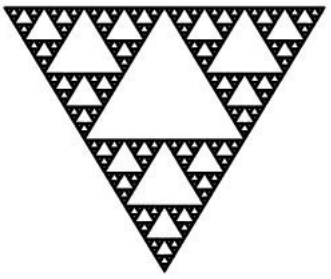
സൂം
: നിങ്ങളിൽ അല്ലെങ്കിൽ അഗ്നിജ്വാല സൂം അനുവദിക്കുന്നു.

എക്സ്, പിന്നെ
: നിങ്ങൾ ഇമേജ് പ്രദേശത്ത് അഗ്നിജ്വാല നീക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുന്നു.

13.7. ഐ.എഫ്.എസ് ഫ്രാക്റ്റലിന്

13.7.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.290. ഐ.എഫ്.എസ് ഫ്രാക്റ്റലിന് ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്



"IFS Fractal" ഫിൽട്ടറിന്

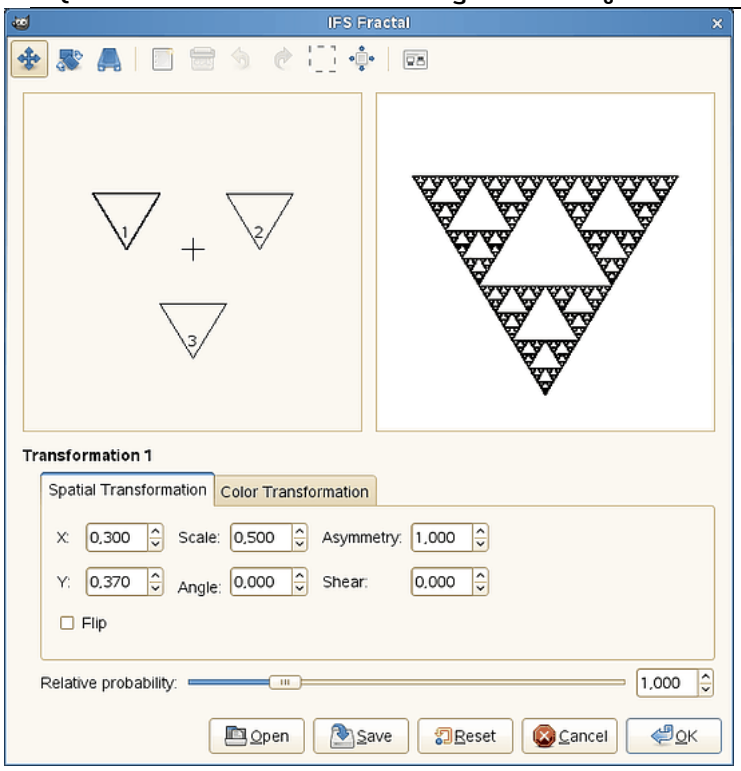
ഈ ഫ്രാക്റ്റലിന് അധിഷ്ഠിത പ്ലഗ്-ഇൻ തീർച്ചയായും അത്ഭുതകരമായ ആണ്! ഈ ഒറ്റയൊറ്റ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച്, അദ്ഭുതാവഹമായ സ്വാഭാവികമായുള്ളതും ഓർഗാനിക് രൂപങ്ങൾ, ഇല, പൂക്കൾ, ശാഖകൾ, അല്ലെങ്കിൽ മുഴുവൻ മരങ്ങൾ പോലെ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. ("IFS" "Iterated Function System" നിലകൊള്ളുന്നു.) ഫ്രാക്റ്റലിന് ബഹിരാകാശത്ത് വളരെ ചെറുതും കൃത്യമായ പ്രസ്ഥാനങ്ങൾ നിർമ്മിക്കാൻ ഈ പ്ലഗ്-കള്ളം ഉപയോഗിക്കാനുള്ള കീ. അനന്തരഫലം എപ്പോഴും പ്രവചിക്കാൻ ബുദ്ധിമുട്ടാണ്, നിങ്ങൾ പാറ്റേൺ മാറുമ്പോൾ വളരെ ശാന്തനും ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. നിങ്ങൾ വളരെ വലുതാണ് ഒരു ഘടകം ത്രികോണം നടത്തുക അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ വളരെ ദൂരത്തു അത് നേടിയെടുത്താൽ അത് (എന്നേക്കും അങ്ങനെ ചെറുതായി), പ്രിവ്യൂ സ്ക്രീൻ പുറത്തു കറുത്ത, അല്ലെങ്കിൽ കൂടുതൽ സാധാരണയായി, നിങ്ങൾക്ക് ഒരു വലിയ ശരീരം കണികാ മേഘംകൊണ്ടു പൂണ്ട് കാണാം ചെയ്യും.
ഉപദേശം ഒരു വാക്ക്: നിങ്ങൾ നിങ്ങളോടൊപ്പം ജോലി ചെറിയ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തുക, ആ മാതൃകയിൽ വ്യതിയാനങ്ങൾ നിർബന്ധിക്കുകയും ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഒരു പാറ്റേൺ കണ്ടെത്തി കഴിഞ്ഞാൽ. ഒരു നല്ല കാര്യം നഷ്ടപ്പെടാൻ ഇതെല്ലാം വളരെ എളുപ്പമാണ്. നിങ്ങൾ വിശ്വസിക്കേണ്ടതിന്നു എന്തു നേരെമറിച്ച്, ശരിക്കും ഒരു നിർവചിക്കപ്പെട്ട ജ്യാമിതീയ പാറ്റേൺ (നിങ്ങൾ യഥാർത്ഥത്തിൽ നിങ്ങൾ ചെയ്യുന്നത്, നിങ്ങൾ മനസ്സിൽ ഉണ്ടായിരുന്നു പാറ്റേൺ എത്തിപ്പെടും എവിടെ) ഉണ്ടാക്കുവാൻ അധികം ഐ.എഫ്.എസ് ഫ്രാക്റ്റലിന് ഒരു ഇല അല്ലെങ്കിൽ ഒരു വൃക്ഷം സൃഷ്ടിക്കാൻ വളരെ എളുപ്പമാണ് .
ഐ.എഫ്.എസ് ലേക്കുള്ള ന്റെ ഫോളെ വാൻ ഡാം, എറ്റ് കാണാൻ ഒരു ഹ്രസ്വ അവതരണത്തിനായി ,. *Computer Graphics, Principles and Practice* [FOLEY01].

13.7.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Render → Nature → IFS Fractal കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

13.7.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.291. "IFS Fractal" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



പ്ലഗ്-ഇൻ ഇന്റർഫേസ് ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള ഇടത്, വലത് ഒരു പ്രിവ്യൂ സ്ക്രീൻ, ചില ടാബുകളും ഓപ്ഷൻ ബട്ടണുകൾ രചിക്കുക പ്രദേശം ഉൾക്കൊള്ളുന്നു. സ്ഥിരസ്ഥിതി ക്രമീകരണം (പ്രിവ്യൂ വിൻഡോയിൽ) മൂന്ന് ലോക്കൽ ത്രികോണങ്ങളെ ആണ്. (ഈ *Sierpinski Triangle* വിളിച്ചു ഫ്രാക്റ്റലിന് പാറ്റേൺ ജന്മം നല്കുന്നു).

ടൂൾബാർ

താഴെ ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ഉപകരണബാർ ബട്ടണുകൾ ക്ലിക്ക്, അല്ലെങ്കിൽ രചിക്കുക പ്രദേശത്തെ സന്ദർഭ മെനു തുറക്കുക.

നീങ്ങുക, തിരിക്കുക / സ്കെയിൽ, പരത്തുക
: (മൗസ്) പോയിന്റർ ഉപയോഗിച്ച് നടത്താനും നടപടി തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

പുതിയ, ഇല്ലാതാക്കുക
: ചേർക്കുക അല്ലെങ്കിൽ fractals നീക്കം.

പഴയപടിയാക്കുക, തയ്യാറായ
: സ്റ്റാൻഡേർഡ്.

എല്ലാം തിരഞ്ഞെടുക്കുക
: ലിങ്ക് fractals എല്ലാ fractals ലേക്കുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ ബാധകമാക്കുക ചെയ്യട്ടെ.

റീസെന്റർ

fractals കേന്ദ്രത്തിൽ Recompute. ഈ തത്ഫലമായി ഫ്രാക്റ്റലിന് ഏതെങ്കിലും ദൃശ്യമായ പ്രഭാവം ഇല്ല.

ഓപ്ഷനുകൾ റെൻഡർ

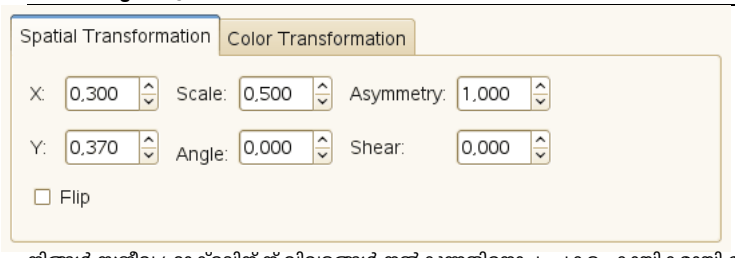
മാക്സ്. മെമ്മറി
: സമയം തർജ്ജമ വേഗത്തിലാക്കാൻ നിങ്ങളെ പ്രാപ്തമാക്കുന്നു. ഒരു വലിയ സ്പോട്ട് വ്യാസാർദ്ധം പ്രവർത്തിക്കുമ്പോൾ ഈ പ്രത്യേകിച്ചും ഉപകാരപ്രദമാണ്; , 4096, 8192, 16384 ...: വെറും സ്ഥിര മൂല്യം പോലും ഗുണിതങ്ങളായി ഉപയോഗിക്കാൻ ഓർക്കുക

iterations
: ഫ്രാക്റ്റലിന് സ്വയം എത്ര തവണ ആവർത്തിക്കുക നിർണ്ണയിക്കുന്നു. (നിങ്ങളുടെ ചിത്രം വളരെ വലിയ ഇല്ലെങ്കിൽ വിഭജിച്ചിരിക്കുന്നു ആൻഡ് CONCURRENT എന്ന ഒരു ഉയർന്ന മൂല്യം പ്രക്രിയ സമയം വ്യക്തമായ കാരണങ്ങൾ ഒരു മാലിന്യ ആണ്.)

വിഭജിച്ചിരിക്കുന്നു
: വിശദമായി തലത്തിൽ നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

സ്പോട്ട് ആരം
: റെൻഡർ സ്വരൂപത്തിൽ "brushstrokes" സാന്ദ്രത നിർണ്ണയിക്കുന്നു. ഉയർന്ന സ്പോട്ട് ആരം വളരെ watercolor പെയിന്റിംഗ് പോലെ കട്ടിയുള്ള, ഖര നിറം സ്ട്രോക്കുകൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് സമയത്ത് ഒരു താഴ്ന്ന സ്പോട്ട് ആരം നേർത്ത കണികാ മേഘങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ സ്പ്രേ നല്ലതാണ്. വളരെയധികം സ്പോട്ട് ആരം ഉപയോഗിക്കാൻ ശ്രദ്ധിക്കുകയും - അതു റെൻഡർ സമയം ഒരു ഗൈഡ്ലൈൻ.

സ്പേഷ്യൽ ട്രാൻസ്ഫോർമേഷൻ



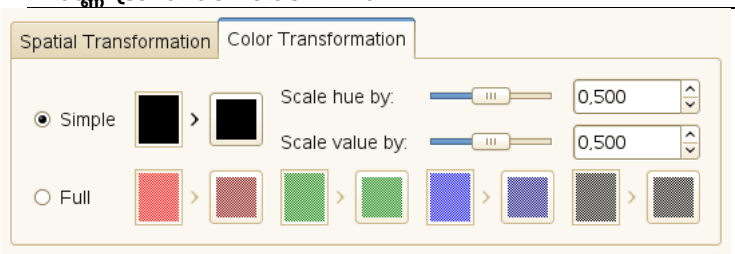
നിങ്ങൾ സജീവ ഫ്രാക്റ്റലിന് ന് വിവരങ്ങൾ നൽകുന്നതിനൊപ്പം പകരം കായികമായി മാറ്റുന്നതിൽ ഒരു മൂല്യം ടൈപ്പ് അനുവദിക്കുന്നു. മൌസ് കൊണ്ട് പാരാമീറ്ററുകൾ മാറ്റുന്നത് വളരെ കൃത്യമല്ല, അതുകൊണ്ട് നിങ്ങൾക്ക് കൃത്യമായ ആവശ്യമുള്ളിടത്ത് ഒരു ഉപയോഗപ്രദമായ തീരുമാനം.

എക്സ്, പിന്നെ, സ്കെയിൽ, കോൺ, അറുക്കുക
: നീക്കുക, സ്കെയിൽ, അല്ലെങ്കിൽ സജീവ ഫ്രാക്റ്റലിന് രോമം.

അസമത്വം
: സജീവ ഫ്രാക്റ്റലിന് നീട്ടുക.

ഫ്ലിപ്
: സജീവ ഫ്രാക്റ്റലിന് ഫ്ലിപ്പ്ചെയ്യുക.

വർണ്ണ ട്രാൻസ്ഫോർമേഷൻ



ലഘുവായ
: (സ്ഥിര പണിസഞ്ചിയിൽ മുൻഭാഗത്തെ നിറം ആണ്) നിങ്ങളുടെ ചോയ്സ് ഒരു നിറത്തിൽ നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫ്രാക്റ്റലിന് ഘടകം നിറം മാറ്റുന്നു.

നിറഞ്ഞ
: ലളിത നിറം രൂപാന്തരം എന്നാൽ ഇത്തവണ തോന്നുന്നു നിങ്ങൾ ഓരോ കളർ ചാനലിനായി ആൽഫ ചാനൽ (ഒരു കറുത്ത ചാനലായി കാണിച്ചിരിക്കുന്നു) നിറം രൂപാന്തരം നിയന്ത്രിക്കാനാകും.

ഇതുപ്രകാരം ഹ്യൂയേ, ഇതുപ്രകാരം മൂല്യം
: വ്യത്യസ്ത നിറങ്ങളിലുള്ള പല fractals വരുമ്പോൾ, നിറങ്ങൾ പരസ്പരം കടന്നു കുഴയ്ക്കുക. അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഒരു ഫ്രാക്റ്റലിന് വേണ്ടി "pure red" സജ്ജമാക്കാൻ പോലും, അത് യഥാർത്ഥത്തിൽ വളരെ നീല ചില സ്ഥലങ്ങളിൽ, മറ്റൊരു "red " ഫ്രാക്റ്റലിന് അതിൽ മഞ്ഞ ധാരാളം സാധിച്ചെങ്കിൽ സമയത്ത് ആകേണ്ടതിന്നു. സ്കെയിൽ ഹ്യൂയേ / മൂല്യം സജീവ ഫ്രാക്റ്റലിന് നിറം ബലം മാറ്റങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ എത്രത്തോളം സ്വാധീനിച്ചിരുന്നു ഫ്രാക്റ്റലിന് നിറം ആയിരിക്കണം എന്ന്.

മറ്റു

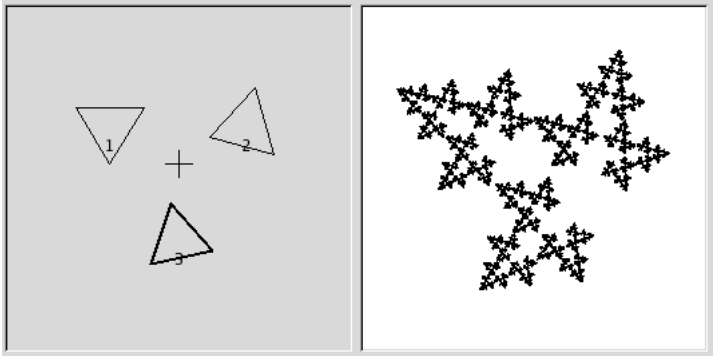
ആപേക്ഷിക പ്രോബബിലിറ്റി
: സ്വാധീനം, ഒരു പ്രത്യേക ഫ്രാക്റ്റലിന് മൊത്തം ആഘാതം നിർണ്ണയിക്കുന്നു.

13.7.4. ഒരു സംക്ഷിപ്ത ട്യൂട്ടോറിയൽ

ഇത് ഒരു പകരം സങ്കീർണമായ പ്ലഗ്-ഇൻ, അതിനാൽ അത് മനസ്സിലാക്കാൻ സഹായിക്കുന്ന, ഞങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ഇല അല്ലെങ്കിൽ ബ്രാഞ്ച് സൃഷ്ടിക്കാൻ അവിടെ ഒരു ഉദാഹരണം ഞങ്ങൾ നിങ്ങളെ നയിക്കും.
ജീവിതത്തിന്റെ പല രീതികളിലും പ്രത്യേകിച്ച് സസ്യങ്ങൾ, ഗണിതശാസ്ത്ര fractals, അതായത്, ആവർത്തിക്കുകയും അല്ലെങ്കിൽ ചെറിയ വിശദമായി കയറി അനിശ്ചിതമായി സ്വയം ആവർത്തിക്കുന്നു ആകൃതിയുള്ള പോലെ നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത്. എളുപ്പത്തിൽ നാല് (അല്ലെങ്കിൽ കൂടുതൽ) fractals ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ഇല അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ബ്രാഞ്ച് ആകൃതി പുനർനിർമ്മാണം കഴിയും. മൂന്ന് fractals ഇല അറ്റം വശങ്ങളും ഉണ്ടാക്കുന്നത്; നാലാം ലക്ഷമാക്കും പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു.

1. അരിപ്പ ഇൻവോകിംഗ് മുമ്പ്: File → New Image തിരഞ്ഞെടുക്കുക. Layers → Layers and Channels → New Layer ഒരു സുതാര്യമായ പാളി ചേർക്കുക. കറുത്ത പണിസഞ്ചിയിൽ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം സജ്ജമാക്കുക, വെളുത്ത വീസാ.
2. തുറക്കുക ഐ.എഫ്.എസ് ഫ്രാക്റ്റലിന്. അവർ മേലോട്ടു ചൂണ്ടിക്കാണിക്കാൻ, അങ്ങനെ താഴെ ത്രികോണങ്ങളെ ഭ്രമണം ആരംഭിക്കുക. നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ ഇല അറ്റം വശങ്ങളും പോകുന്ന എന്താണ് രൂപരേഖ കാണാൻ കഴിയും. (നിങ്ങൾ പ്രശ്നങ്ങൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ, അത് ഒരു ത്രികോണത്തിന്റെ മൂന്ന് അഗ്രങ്ങൾ തുല്യമല്ലെങ്കിലും അറിയും സഹായിക്കും.)

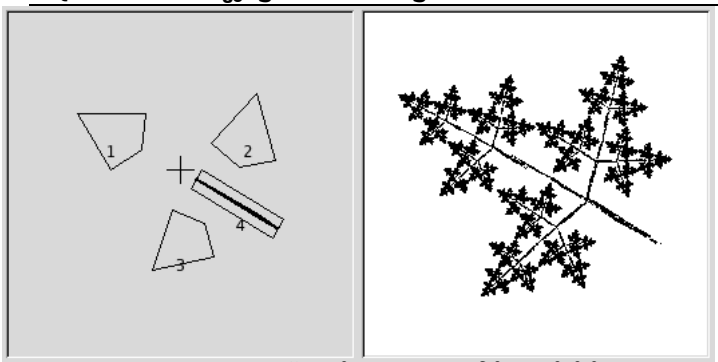
ചിത്രം 17.292. ട്യൂട്ടോറിയൽ ഘട്ടം 2



അവരെ ഏതാണ്ട് ഒരേ വലിപ്പം വെക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നു, ഭ്രമണം ത്രികോണങ്ങൾ 2, 3 ആരംഭിക്കുക.

3. ഇല പ്രതിസമതയോടെ വരുത്തുന്നതിനായി, ഇടത്, ശരിയായ ചെറുതായി ചൂണ്ടിക്കാണിക്കാൻ അവകാശം ത്രികോണം ചെറുതായി ചൂണ്ടിക്കാണിക്കാൻ ചുവടെ ത്രികോണം ക്രമീകരിക്കുക.
4. രചനയിലേക്ക് ഒരു ഘടകം ചേർക്കാൻ New അമർത്തുക. ഈ ഇല ലക്ഷമാക്കും പോകുന്ന, അതിനാൽ നീണ്ട നേർത്ത വരുത്തുകയും വേണം. പ്രസ് Stretch, പുതിയ ത്രികോണം നീട്ടും വലിച്ചു. വെറും overlong ത്രികോണം വലിപ്പം ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് Scale ഉപയോഗിക്കുക ഈ ചിത്രം messes പേടിയ്ക്കെണ്ടതില്ല ചെയ്യരുത്. നിങ്ങൾക്ക് ഒരുപക്ഷേ അതു ബോധ്യപ്പെടുത്തുന്ന നോക്കി നീക്കാൻ പുതിയ ഫ്രാക്റ്റലിന് തിരിക്കുന്നതിന് വരും.

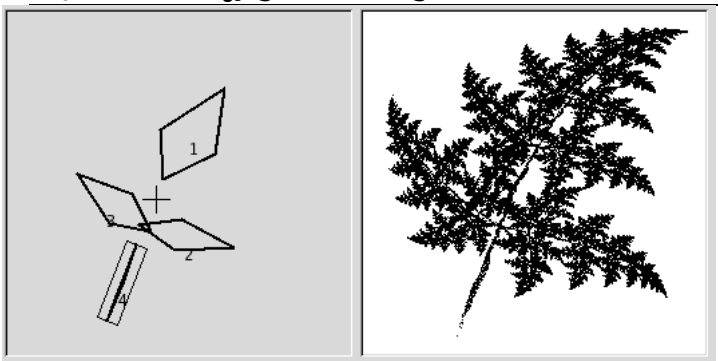
ചിത്രം 17.293. ട്യൂട്ടോറിയൽ ഘട്ടം 3



ഒരു നാലാം ഘടകം അപ്പോൾ സ്കെയിൽ ചേർക്കുക നീട്ടി കാണിച്ചിരിക്കുന്ന പോലെ നീക്കുക.

5. നിങ്ങൾക്ക് തുടർന്നും കൂടുതൽ ഇല-പോലെ ആക്കുക ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. നിങ്ങൾ അത് കട്ടിയുള്ള മതി ഇലക്കറികളും കരുതുന്നു വരെ, മുകളിൽ ത്രികോണം വലിപ്പം കൂട്ടുക. നിങ്ങൾ ആകാരം തൃപ്തികരമാണെങ്കിൽ വരെ എല്ലാ fractals ക്രമീകരിക്കുക. പോപ്പ്-അപ്പ് മെനു ലഭിക്കുന്നതിന് വലത്-ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക, Select all തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഇപ്പോൾ എല്ലാ ഘടകങ്ങളും തിരഞ്ഞെടുത്തു, നിങ്ങൾ scale തിരിയലും കഴിയും മുഴുവൻ ഇല.

ചിത്രം 17.294. ട്യൂട്ടോറിയൽ ഘട്ടം 4



, ഘടകം 1 വിശാലമാക്കുക ഉചിതമായി മറ്റ് ഘടകങ്ങൾ ഒരുക്കണമെന്നും പിന്നെ എല്ലാവരും സ്കെയിൽ, തിരിക്കുക തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

6. അവസാന ഘട്ട നിറം ക്രമീകരിക്കാൻ ആണ്. Color Transformation ടാബിൽ ക്ലിക്ക് ഓരോ ഫ്രാക്റ്റലിന് ഒരു വ്യത്യസ്ത നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, Simple പരിശോധിച്ച് ശരിയായ നിറം സ്ക്വയർ അമർത്തുക. ഒരു നിറം സർക്കിൾ എവിടെ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു കളർ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ക്ലിക്കുചെയ്യുക അല്ലെങ്കിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാം ലഭ്യമാകുന്നു.

ചിത്രം 17.295. ട്യൂട്ടോറിയൽ ഘട്ടം 5

ഘടകം 4, മറ്റ് ഘടകങ്ങൾ പച്ച വിവിധ ഷേഡുകൾ ഒരു തവിട്ട് നിറം നിയോഗിക്കുക.

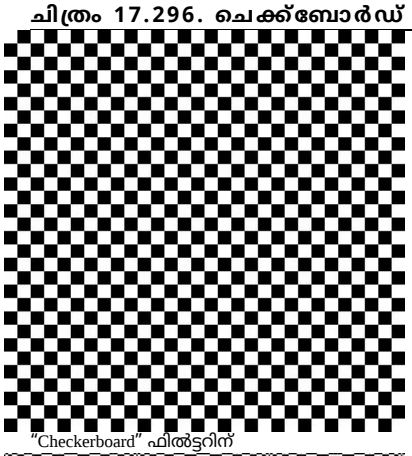
7. അമർത്തുക ഇമേജ് പ്രയോഗിക്കാൻ ശരി, ഒപ്പം വോയ്ല, നിങ്ങൾ ഒരു തികഞ്ഞ ഫ്രാക്റ്റലിന് ഇല വരുത്തിയിട്ടുള്ള! ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ അതു ഹാങ് ലഭിച്ചു, നിങ്ങൾ പരീക്ഷണങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ സ്വന്തം സംഭാഷിക്കുന്നു വരും. എല്ലാ പ്ലാന്റ്-അനുകരിക്കൽ fractals (അവർ ഓക്ക് മരങ്ങൾ, പന്നലുകളുടെ അല്ലെങ്കിൽ

വീശുന്നുണ്ട് ആയിരിക്കും) ഈ ഫാഷൻ കൂടുതലോ കുറവോ ഉണ്ടാക്കും ഒരു ലക്ഷമാക്കും ചുറ്റും ഇല ആണ് (അല്ലെങ്കിൽ നിരവധി കാണ്ഡം). നിങ്ങൾ തന്നെ മറ്റൊരു വഴി വളച്ചു നീട്ടി അല്പം അല്ലെങ്കിൽ തികച്ചും വ്യത്യസ്തമായ പ്ലാന്റ് ലഭിക്കുന്നതിന് ചില കൂടുതൽ fractals ചേർക്കാം.

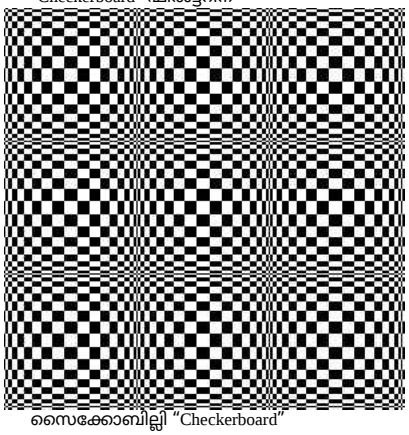
13.8. ചെക്ക്ബോർഡ്

13.8.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.296. ചെക്ക്ബോർഡ് ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



"Checkerboard" ഫിൽട്ടറിന്



സൈക്കോബില്ലി "Checkerboard"

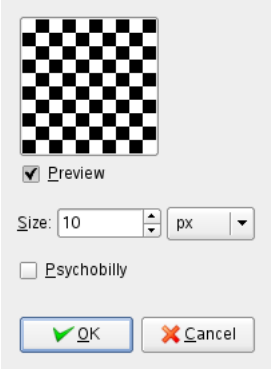
ഈ ഫിൽട്ടർ നിലവിലെ പാളി ഉള്ളടക്കം പകരക്കാരനായാണ് ഒരു ചെക്കർബോർഡ് പാറ്റേൺ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. പാറ്റേൺ ഉപയോഗിക്കുന്ന നിറങ്ങൾ ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് നിലവിലെ Fore- ആൻഡ് ബാക്ക് നിലത്തു നിറങ്ങൾ ആകുന്നു.

13.8.2. ഫിൽട്ടർ ആരംഭിക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Render → Pattern → Checkerboard വഴി ഇമേജ് മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും

13.8.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.297. "Checkerboard" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



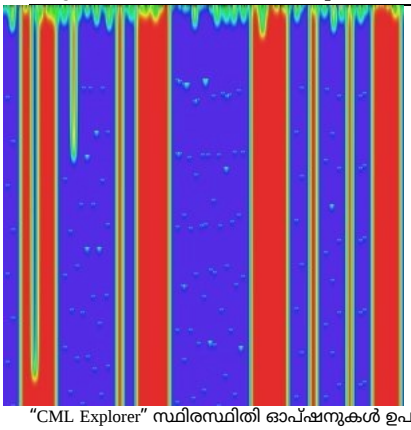
വലുപ്പം
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് പിക്സൽ, അല്ലെങ്കിൽ ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റ് ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ തിരഞ്ഞെടുത്ത യൂണിറ്റിൽ, ചെക്കർബോർഡ് സ്ക്വയർ വലിപ്പം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

സൈക്കോബില്ലി
: ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക്ബോർഡ് ഒരു eiderdown ലുക്ക് നൽകുന്നു.

13.9. സിഎംഎൽ എക്സ്പ്ലോറർ

13.9.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.298. "CML Explorer" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



"CML Explorer" സ്ഥിരസ്ഥിതി ഓപ്ഷനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഫിൽട്ടറിന്

ഈ ഫിൽട്ടർ ഫിൽറ്ററുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു ടെക്സ്ചർ രാജാവു. ഇത് വളരെ കാര്യക്ഷമമായി എന്നാൽ വളരെ സങ്കീർണ്ണമാണ്. ഇത് സെല്ലുലാർ Automata [WKPD-ആ] പേരുള്ള ഒരു ഗണിത രീതി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

13.9.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന് Filters → Render → Pattern → CML Explorer മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

13.9.3. ഓപ്ഷനുകൾ

പൊതു ഓപ്ഷനുകൾ

ഫിൽറ്റർ ഓപ്ഷനുകൾ Hue, Saturation, Value, Advanced, Others ആൻഡ് Misc Ops. ടാബുകൾ ഇടയിൽ വിതരണം ചെയ്യുന്നത്. ചില കൂടുതൽ ഓപ്ഷനുകളും ലഭ്യമാണ്. അവർ വിഭാഗം താഴെ വിവരിച്ച ചെയ്യും.

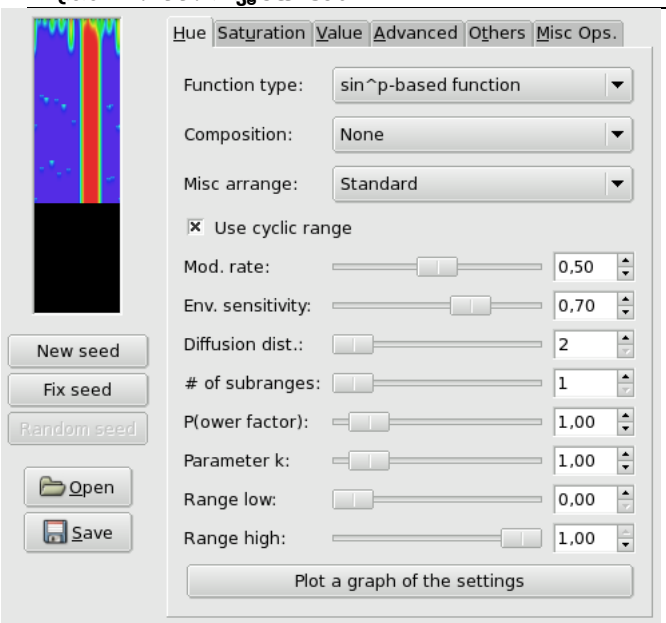
പ്രിവ്യൂ
: ഈ ഫിൽട്ടർ അവർ ചിത്രത്തിലേക്ക് പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് നിങ്ങളുടെ ക്രമീകരണങ്ങൾ ഫലമാണ് കാണാൻ കഴിയുന്ന പ്രിവ്യൂ വാഗ്ദാനം.

പുതിയ വിത്ത്, വിത്ത് പരിഹരിക്കുക, ക്രമരഹിത വിത്ത്
: റാൻഡം പാറ്റേണുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നത് ഒരു വലിയ പങ്കു വഹിക്കുന്നു. ഈ ഓപ്ഷനുകൾ ഉപയോഗിച്ച്, റാൻഡം ഉത്പാദിപ്പിക്കപ്പെടുന്നത് വഴി സ്വാധീനിക്കാൻ കഴിയും. New Seed ബട്ടണ് ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലൂടെ, റാൻഡം ഒരു പുതിയ സ്രോതസ്സ് ഉപയോഗിക്കാൻ റാൻഡം നിർബന്ധിതമാക്കാം. തിരനോട്ടം ഫലം കാണിക്കും. Fix Seed നിങ്ങൾ ഒരേ സന്തതി അങ്ങനെ അരിപ്പ ഇതേ അവസ്ഥയാണ് പുനർനിർമ്മിക്കുവാൻ അനുവദിക്കുന്നു. Random Seed ക്രമമില്ലാതെ റാൻഡം സന്തതി സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

തുറക്കുക, രക്ഷിക്കും
: ഈ രണ്ടു കമാൻഡ് ബട്ടണുകൾ നിങ്ങൾ ഒരു ഫയലിൽ പാറ്റേൺ ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും, പിന്നീട് അവരെ തിരികെ നേടുകയും.

"CML Explorer" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (ഹ്യൂയേ)

ചിത്രം 17.299. ഹ്യൂയേ ടാബ്



ഈ ഫിൽട്ടർ HSV നിറം മോഡൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഈ ടാബിൽ, നിങ്ങൾ ഹ്യൂയേ ഓപ്ഷനുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

ഫംഗ്ഷൻ തരം
: ഈ ഡ്രോപ്പ്-ഡൌണ് ലിസ്റ്റ്, നിലവിലുള്ള പാളി ചികിത്സിക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കേണ്ട രീതി തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഈ രീതികൾ:

ചിത്രം മൂല്യങ്ങളും നിലനിർത്തുക
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ചെഞ്ചായം മൂല്യങ്ങൾ സൂക്ഷിക്കും.

ആദ്യ മൂല്യം നിലനിർത്തുക
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിറം തുടങ്ങുന്ന സാധാരണ സിയാൻ ആയിരിക്കും.

പാരാമീറ്റർ k നിറക്കുക
: ശ്രേണി രൂപം നിങ്ങളെ ഓപ്ഷനുകളിൽ പിന്നീട് സ്ഥാപിക്കും ആ *k* ആശ്രയിച്ചിരിക്കും.

മറ്റുള്ളവ എഫ് (K)
, മുകളിൽ കാണുക "Fill with k parameter".

ഡെൽറ്റ ചടങ്ങിൽ, ഡെൽറ്റ ചടങ്ങിൽ സ്റ്റെപ്പ്ഡ്
// ചെയ്യേണ്ടത്

പാപം ^ പി അധിഷ്ഠിത ചടങ്ങിൽ, പാപം ^ പി ഡല്ഹിയില്
ഈ ഓപ്ഷനുകൾ നീരാജനം പോലുള്ള പാറ്റേണുകൾ, പ്രഭാതസന്ധ്യ .ഗ്രഹോപരിതലത്തിന്റെ അല്ലെങ്കിൽ കർട്ടൻ മടക്കുകളും പോലെ സൃഷ്ടിക്കുക.

രചന
ഇവിടെ, ഈ ഓപ്ഷനുകൾ ഹ്യൂയേ കാര്യത്തിൽ പ്രധാനമാണ്. നിങ്ങൾ എന്ത് തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയും ഒരു പുസ്തകത്തിൽ ഈ എല്ലാ നിര്വഹിക്കുന്ന ഫലങ്ങളും നിറയും കഴിഞ്ഞില്ല. ദയവായി, പരീക്ഷണം!

പലവക. കമീകരിക്കുക
ഈ ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റ് നിരവധി മറ്റ് പാരാമീറ്ററുകൾ പ്രദാനം ചെയ്യുന്നു. പുസ്തകം ഈ പരാമീറ്ററുകൾ സാധ്യതകൾ വിശദീകരിക്കാൻ അത്യാവശ്യമാണ് തന്നെ.

ചാക്രിക ശ്രേണി ഉപയോഗിക്കുക
// ചെയ്യേണ്ടത്

നാട്ടുകാർ. നിരക്ക്
ഈ സ്ലൈഡർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സിൽ ഉപയോഗിച്ച്, 1.0 0.0 മുതൽ പരിഷ്കരണത്തിന് നിരക്ക് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. ഒരു പാകിയ പാറ്റേണിലാണ് മൂല്യം കുറഞ്ഞ ഫലങ്ങൾ.

ENV. സൂക്ഷ്മസംവേദനശക്തി
മൂല്യം 0.0 മുതൽ 1.0 ആണ്

Diffusion ജില്ലാ.
Diffusion ദൂരം: 2 മുതൽ 10 വരെ.

Subranges ന്റെ
1 മുതൽ 10 വരെ: ഉപ-കുരച്ചതികം എണ്ണം.

(പവർ ഫാക്ടർ
ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് *p* പരാമീറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് Function types സ്വാധീനിക്കാൻ കഴിയും. 0.0 മുതൽ 10.0 മൂല്യം.

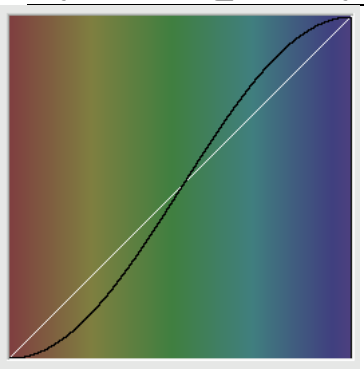
പാരാമീറ്റർ k
ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് *k* പരാമീറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് Function types സ്വാധീനിക്കാൻ കഴിയും. 0.0 മുതൽ 10.0 മൂല്യം.

കുറഞ്ഞ ശ്രേണി
കണക്കുകൂട്ടലിൽ ഉപയോഗിക്കേണ്ട ചായയാണ് താഴത്തെ പരിധി സജ്ജീകരിക്കുക. മൂല്യങ്ങൾ 0.0 മുതൽ 1.0 വ്യത്യസ്തമാണ്.

ശ്രേണി ഉയർന്ന
കണക്കുകൂട്ടലിൽ ഉപയോഗിക്കേണ്ട ചായയാണ് മുകളിലെ പരിധി സജ്ജീകരിക്കുക. വേരിയേഷൻസ് 0.0 മുതൽ 1.0 ഇരിക്കുന്നു.

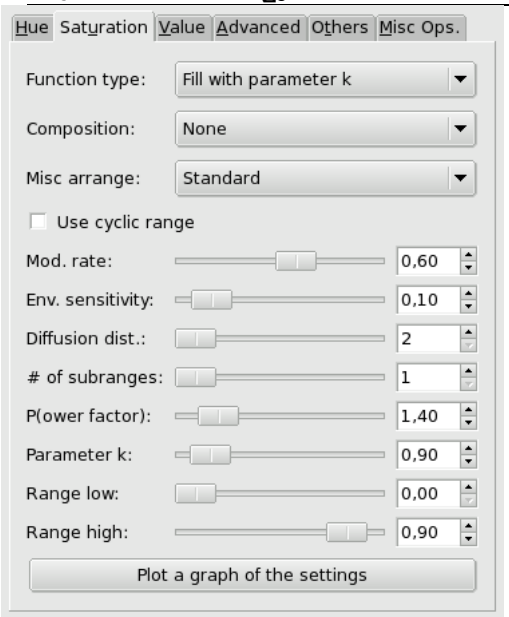
ക്രമീകരണങ്ങൾ ഗ്രാഫ് പ്ലോട്ട്
ഈ വലിയ ബട്ടണ് ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലൂടെ, ചെഞ്ചായം ഇപ്പോഴത്തെ ക്രമീകരണങ്ങൾ ഗ്രാഫ് ലഭ്യമാക്കുന്ന വിൻഡോ തുറക്കാൻ കഴിയും.

ചിത്രം 17.300. ഇന്നത്തെ ക്രമീകരണങ്ങൾ പ്രവർത്തനം ഗ്രാഫ്



"CML Explorer" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (സാച്ചുറേഷൻ)

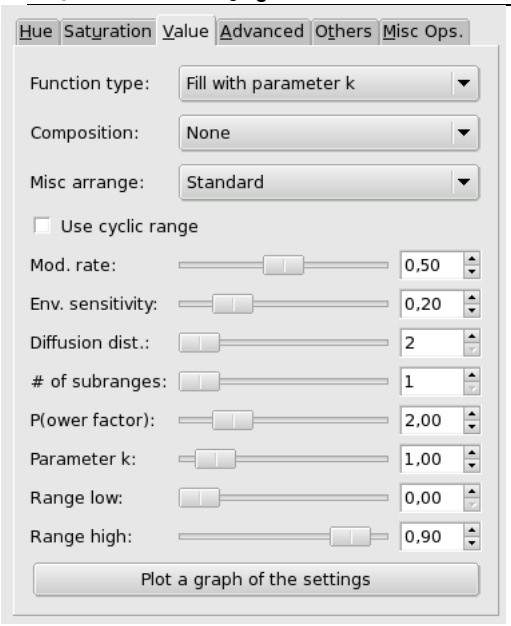
ചിത്രം 17.301. സാച്ചുറേഷൻ ടാബ്



ഈ ടാബിൽ, നിങ്ങൾ HSV നിറം മാതൃകയുടെ സാന്ദ്രീകരണം ഘടകം പാറ്റേൺ കണക്കുകൂട്ടലിൽ ഉപയോഗിക്കും എങ്ങനെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.
ഈ ഓപ്ഷനുകൾ ഹ്യൂയേ ടാബ് ഓപ്ഷനുകൾ സമാനമാണ്.

"CML Explorer" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (മൂല്യം)

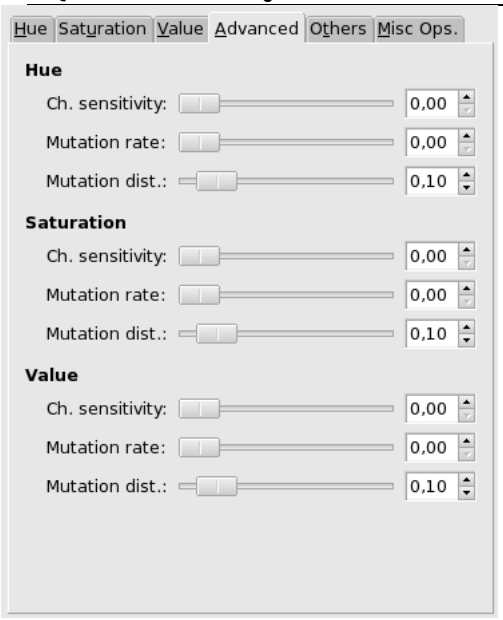
ചിത്രം 17.302. മൂല്യം ടാബ്



ഈ ടാബിൽ, നിങ്ങൾ HSV നിറം മോഡൽ മൂല്യം (തേജസ്സ്) ഘടകം പാറ്റേൺ കണക്കുകൂട്ടലിൽ ഉപയോഗിക്കും എങ്ങനെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.
ഈ ഓപ്ഷനുകൾ ഹ്യൂയേ ടാബ് ഓപ്ഷനുകൾ സമാനമാണ്.

"CML Explorer" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (അഡ്വാൻസ്ഡ്)

ചിത്രം 17.303. വിപുലമായ ടാബ്

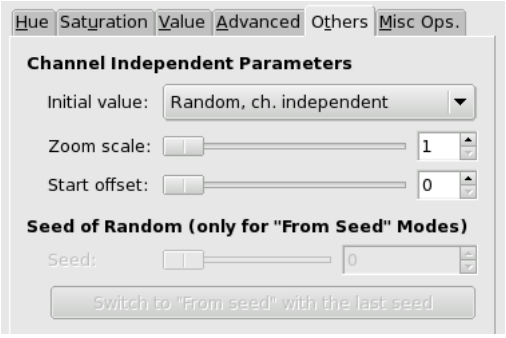


ഈ ടാബ് ക്രമീകരണങ്ങൾ മൂന്ന് HSV ചാനലുകൾ ബാധകമാണ്.

ചാനൽ സംവേദനക്ഷമത
// ചെയ്യേണ്ടത്
പരിവർത്തന നിരക്ക്
// ചെയ്യേണ്ടത്
പരിവർത്തന ദൂരം
// ചെയ്യേണ്ടത്

"CML Explorer" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (മറ്റുള്ളവ)

ചിത്രം 17.304. മറ്റുള്ളവ ടാബ്



ഈ ടാബിൽ, ഇമേജ് ഡിസ്പ്ലെ, റാൻഡം ഇടപെടൽ വിവിധ പാരാമീറ്ററുകൾ കണ്ടെത്താനാകും.

പ്രാരംഭ മൂല്യം
// ചെയ്യേണ്ടത്

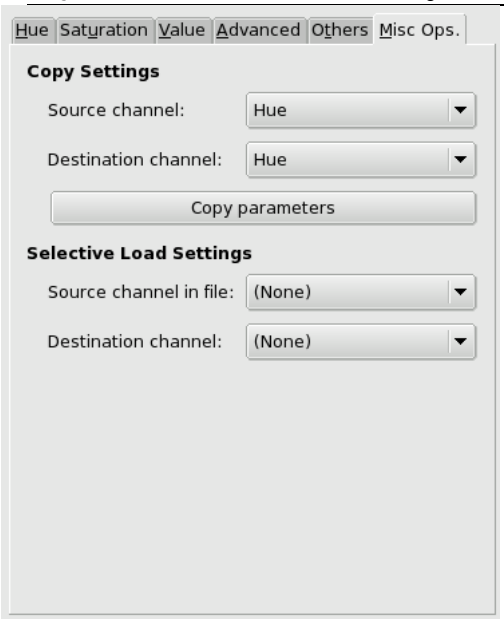
സൂം സ്കെയിൽ
// ചെയ്യേണ്ടത്

ഓഫ്സെറ്റ് ആരംഭിക്കുക
// ചെയ്യേണ്ടത്

റാൻഡം സന്തതി
// ചെയ്യേണ്ടത്

"CML Explorer" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (പലവക Ops.)

ചിത്രം 17.305. പലവക ഓപ്ഷനുകൾ ടാബ്



ഈ ടാബിൽ നിങ്ങൾ പകർത്തി ലോഡിങ് കുറിച്ച് വിവിധ ഓപ്ഷനുകൾ കണ്ടെത്താം.

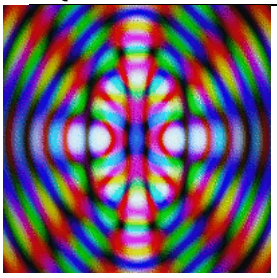
പകർത്തുക ക്രമീകരണങ്ങൾ
ഈ ഓപ്ഷനുകൾ മറ്റൊന്നിലേക്ക് HSV ചാനൽ ഒന്നിൽ നിന്ന് വിവരങ്ങൾ കൈമാറാൻ അനുവദിക്കുക.

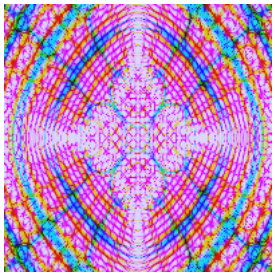
സെലക്ടീവ് ലോഡ് ക്രമീകരണങ്ങൾ
ഈ ഫിൽട്ടർ Open ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾ മുമ്പ് ലോഡുചെയ്ത ക്രമീകരണങ്ങൾ ലോഡ് ചെയ്യാം. നിങ്ങൾ എല്ലാ ലോഡ് ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ല, നിങ്ങൾ ഇവിടെ ഒരു സ്രോതസ്സ് ഡെസ്റ്റിനേഷൻ ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

13.10. diffraction പാറ്റേണുകൾ

13.10.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.306. ചെറിയ അകലം പാറ്റേണുകളുടെ രണ്ട് ഉദാഹരണങ്ങൾ





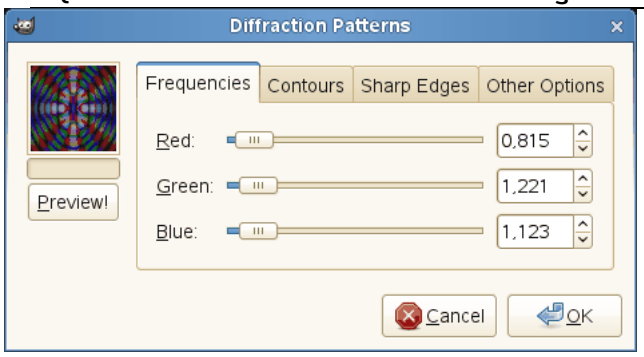
ഈ ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾ അപവർത്തനരഹിതമായി അല്ലെങ്കിൽ വേവ് ഇടപെടലുകളും പരിശ്രമങ്ങളുടെ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ആർജിബി ചാനലുകൾ ഓരോ ഫ്രീക്വൻസി, ഭഗവനേന് ആൻഡ് കുത്തനെ അരികുകൾ മാറ്റാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾക്ക് തെളിച്ചം, വിസരണം ടെക്സ്ചർ ധ്രുവീകരണം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. യാന്ത്രിക പ്രിവ്യൂ ഒന്നുമില്ല, അതിനാൽ നിങ്ങൾ പുതുക്കുന്നതിനായി പ്രിവ്യൂ ബട്ടൺ അമർത്തുക വേണം. മന്ദഗതിയിലുള്ള സിസ്റ്റത്തിൽ, ഈ സമയം ഒരു ബിറ്റ് എടുത്തേക്കാം. ആ ഫലത്തിനായി പ്രാരംഭ ചിത്രം ആശ്രയിക്കുന്നില്ല ശ്രദ്ധിക്കുക.
നിങ്ങൾ പണികൾ പാറ്റേണുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുകയും ഇത് വളരെ ഉപകാരപ്രദമായ അരിപ്പയാണ്. ഇത് സൈക്കിഡിലിയ, .ഓരോന്നിനും പോലുള്ള ടെക്സ്ചറുകളും നടത്തുന്നതിനുള്ള, അല്ലെങ്കിൽ (ഒരു പള്ളി വിൻഡോയിൽ പോലെ) ചില്ലുജനലിൽ ലെ പാറ്റേണുകൾ അനുകരിച്ചുകൊണ്ട് ഉത്തമമാണ്.
ഇത് പ്ലഗിൻ ഒരു താമ്രജാലം ഊക്കോടെ വെളിച്ചത്തിന്റെ ഫിസിക്സ് സിമുലേറ്റ് വഴി പ്രവർത്തിക്കുന്ന വ്യക്തമാകുന്നു. നിർഭാഗ്യവശാൽ, യഥാർത്ഥ രചയിതാക്കൾ പിന്നിൽ സിദ്ധാന്തം എഴുതി, അല്ലെങ്കിൽ പരാമീറ്ററുകൾ അർഥം വിശദീകരിക്കുന്നതിലും ഏകദേശം സാധിച്ചത്. മികച്ച സമീപനം അപ്പോൾ വെറും കാര്യങ്ങൾ twiddle ഒപ്പം എന്തു സംഭവിക്കുന്നു നോക്കാനാണ്. ഭാഗ്യവശാൽ, നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നതിനെ ഏതാണ്ട് ഒന്നും രസകരമായ ഫലങ്ങൾ തോന്നുന്നു.

13.10.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Render → Pattern → Diffraction Patterns കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

13.10.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.307. "Diffraction Patterns" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ

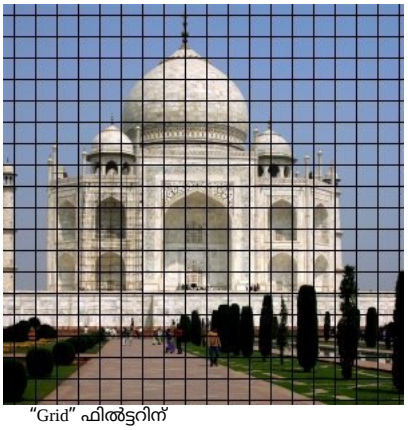


13.11. ഗ്രിഡ്

13.11.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.308. ഗ്രിഡ് ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Grid" ഫിൽട്ടറിന്

ഇത് നിലവിലുള്ള ഉള്ളടക്കം മുകളിൽ സജീവ പാളി ഒരു കാര്ട്ടീഷ്യന്പ്ലോട്ട് ഗ്രിഡ് റെൻഡർ. വീതി, അകലം ഓഫ്സെറ്റുകളുടെ, ഗ്രിഡ് ലൈനുകൾ നിറങ്ങൾ എല്ലാ ഉപയോക്താവിന് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയൂ. സ്വതവേ, ലൈനുകൾ GIMP ന്റെ പുരോതല നിറം ഉണ്ടു. (കുറിപ്പ്: ഈ പ്ലഗ്-മറ്റ് പ്ലഗിനുകളുടെ അനേകർ പ്രകടനത്തിനു ചിത്രങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ ഉപയോഗിച്ചു.)

സൂചന

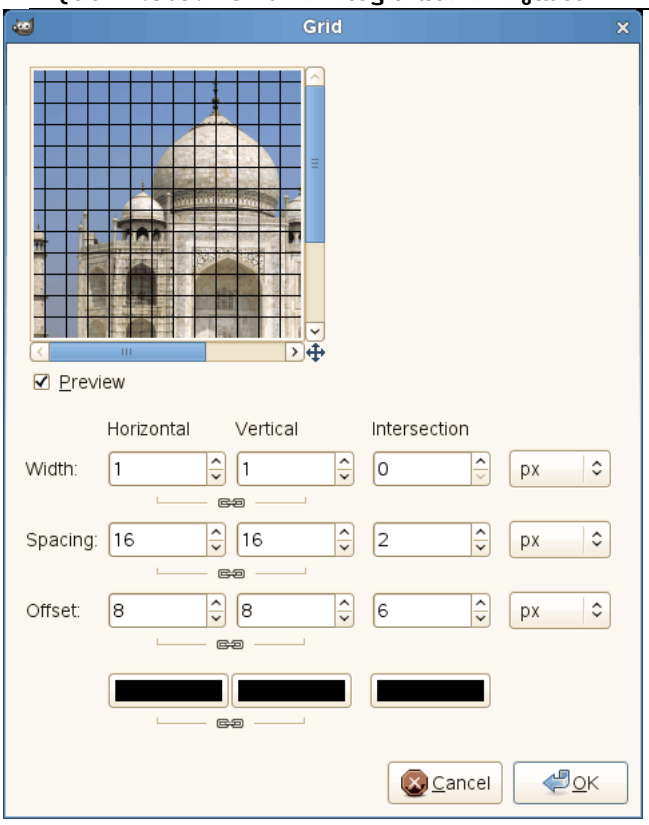
നിങ്ങൾ 0 ഗ്രിഡ് ലൈൻ വീതി നിർത്തുന്നില്ലെങ്കിൽ മാത്രമേ കവലകളും പ്ലസ്-മാർക്ക് പോലെ വരച്ച ചെയ്യും.

13.11.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Render → Pattern → Grid കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

13.11.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.309. "Grid" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



തിരശ്ചീന ഗ്രിഡ് ലൈനുകൾ നിയന്ത്രിയ്ക്കാനുള്ള പ്രത്യേക ഓപ്ഷനുകൾ, വെർട്ടിക്കൽ ഗ്രിഡ് രേഖകൾ, വിഭജനങ്ങൾ ഉണ്ട്. സ്വതവേ, തിരശ്ചീന, ലംബ ക്രമീകരണങ്ങൾ അങ്ങനെ എല്ലാ മാറ്റങ്ങളും സുഘടനയിൽ പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് ഒരുമിച്ചു ലോക്ക് ചെയ്തു. നിങ്ങൾ അവരിൽ വെറും ഒരു മാറ്റണമെങ്കിൽ, അവ അൺലോക്ക് താഴെയുള്ള "chain" ചിഹ്നം ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. കവല പാരാമീറ്ററുകൾ മാറ്റുന്നതിൽ ഫലങ്ങൾ പകരം സങ്കീർണമാണ്.
പുറമെ, ചില ഓപ്ഷനുകൾ നീ ഒരു ഡ്രോപ്പ്-ഡൌണ് ലിസ്റ്റ് അളവെടുക്കൽ നന്ദിയും യൂണിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

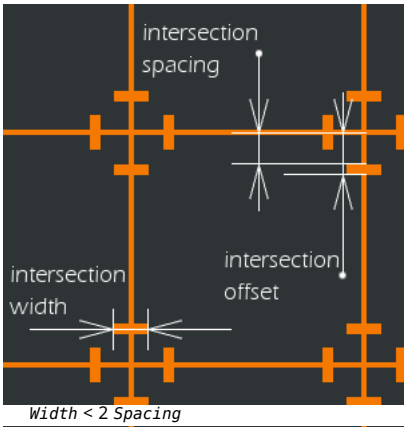
വീതി
: തിരശ്ചീനമായി ലംബമായതോ ഗ്രിഡ് ലൈനുകൾ, അല്ലെങ്കിൽ അവരുടെ മുൻഗണ വരച്ച ചിഹ്നങ്ങളുടെ വീതി സജ്ജമാക്കുന്നു.

അകലം
: ഗ്രിഡ് ലൈനുകൾ തമ്മിലുള്ള ദൂരം സജ്ജമാക്കുന്നു. Intersection പരാമീറ്റർ കവല പോയിന്റ് കവല കുരിശുകൾ ആയുധങ്ങൾ അവസാനം സ്പെയ്സ് മായ്ക്കുന്നു.

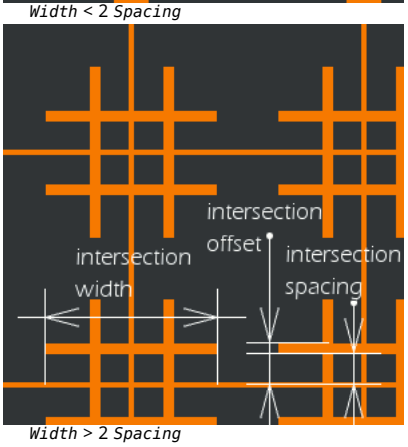
ഓഫ്സെറ്റ്
: മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ ബഹുമാനത്തോടെ ഗ്രിഡ് ലൈനുകൾ വേണ്ടി ഓഫ്സെറ്റ് സജ്ജമാക്കുന്നു. കവലകളും വേണ്ടി, കവല കുരിശുകൾ ആയുധങ്ങൾ ദൈർഘ്യം സജ്ജമാക്കുന്നു.

വർണ്ണ സെലക്ടർമാർ
: നിങ്ങൾ ഗ്രിഡ് ലൈനുകൾ കവല മാർക്കുകൾ നിറങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ചിത്രം 17.310. Intersection parameters



Width < 2 Spacing



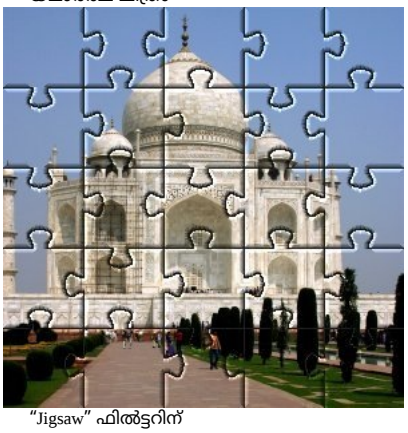
Width > 2 Spacing

13.12. jigsaw

13.12.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.311. Jigsaw ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Jigsaw" ഫിൽട്ടറിന്

ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു പസ്സിൽ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് തിരിക്കും. അറ്റങ്ങൾ അല്ല-അപരത്വമാണ് വിരുദ്ധ അതിനാൽ ഇടയ്ക്കിടെ മൃദുലമാക്കുന്നതിനും ഒരു അല്പം മെച്ചപ്പെട്ട നിറയുന്നു (ഞാൻ. ഇ ആരം 1.0 കൂടെ ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്.) എന്നിവയാണ്.

സൂചന

എളുപ്പത്തിൽ വ്യക്തിഗത പസിൽ-കഷണം പ്രദേശങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയും ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, ഖരരൂപത്തിലുള്ള വൈറ്റ് നിറഞ്ഞു ഒരു പ്രത്യേക പാളി ന് കലോസ്തവ പാറ്റേൺ റെൻഡർ പെരുകി ലയർ മോഡ്

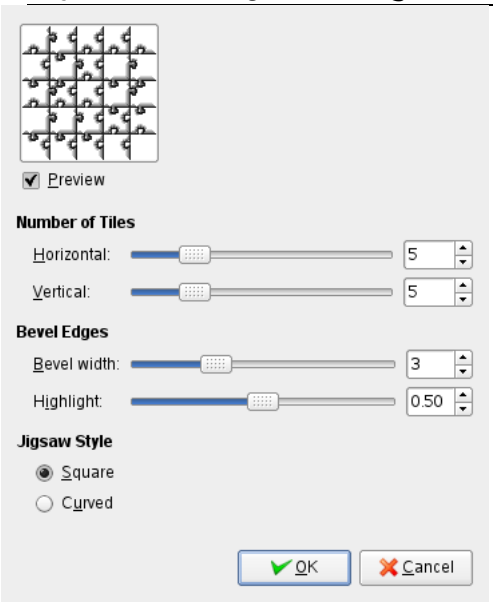
സജ്ജമാക്കാൻ. അതിനുശേഷം, നിങ്ങൾ magic wand (ഫസി തിരഞ്ഞെടുത്ത) പുതിയ കലോസ്തവ പാളികളുള്ള ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് പസിൽ കഷണങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

13.12.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Render → Pattern → Jigsaw കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

13.12.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.312. "Jigsaw" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



ടൈലുകൾ എണ്ണം
: എത്ര ടൈലുകൾ ചിത്രം തിരശ്ചീനമായി ലംബമായും ആണ്.

ബിവെൽ അരികുകൾ

ബിവെൽ വീതി
: ബിവെൽ വീതി സ്ലൈഡർ പസ്സിൽ കഷണങ്ങൾ അറ്റങ്ങൾ ചരിവ് (ഹാർഡ് തടി പസിൽ കുറഞ്ഞ ബിവെൽ വീതി മൂല്യം വേണ്ടിവരും സോഫ്റ്റ് കടലാസോ പസിൽ ഉയർന്ന മൂല്യം വേണ്ടിവരും) നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

ഹൈലൈറ്റ്
: ഹൈലൈറ്റ് സ്ലൈഡർ ഓരോ കഷണം അറ്റങ്ങൾ ദൃശ്യമാകുന്ന ഹൈലൈറ്റിന്റെ ബലം നിയന്ത്രിക്കുന്നു. മെറ്റീരിയൽ പസ്സിൽ ഉണ്ടാക്കിയ ഓഫ് "glossiness" അതു താരതമ്യം ചെയ്യാം. ഹൈലൈറ്റ് വീതി ബിവെൽ വീതി അപേക്ഷിച്ചായിരിക്കുമെന്നോർക്കുക. ഏതളവുവരെ ഒരു ഭരണം പോലെ, കൂടുതൽ കഷണങ്ങൾ നിങ്ങൾ പസിൽ ലേക്ക് താഴത്തെ ബിവെൽ തിരിച്ചും ചേർക്കുക, നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കണം മൂല്യങ്ങൾ പ്രമുഖമാക്കിക്കാട്ടുകയും. മൂല്യത ഒരു 500x500 പിക്സൽ ഇമേജ് അനുയോജ്യമാണ്.

jigsaw സ്റ്റൈൽ

നിങ്ങൾ പസിൽ രണ്ടു തരം തമ്മിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാം:

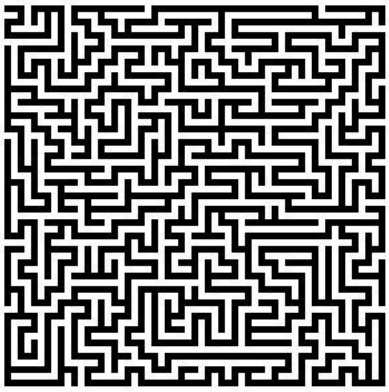
സമചതുരം
: അപ്പോൾ നിങ്ങൾ രേഖാഖണ്ഡം ഉപയോഗിച്ച് നടത്തിയ നേടുക.

വക്ര
: അപ്പോൾ നിങ്ങൾ കർവുകൾ ഉപയോഗിച്ച് നടത്തിയ നേടുക.

13.13. സങ്കീർണ്ണമായ

13.13.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.313. ഒരു ചിത്രീകരിച്ച സങ്കീർണ്ണമായ ഒരു ഉദാഹരണം.



"Maze" ഫിൽട്ടറിന്

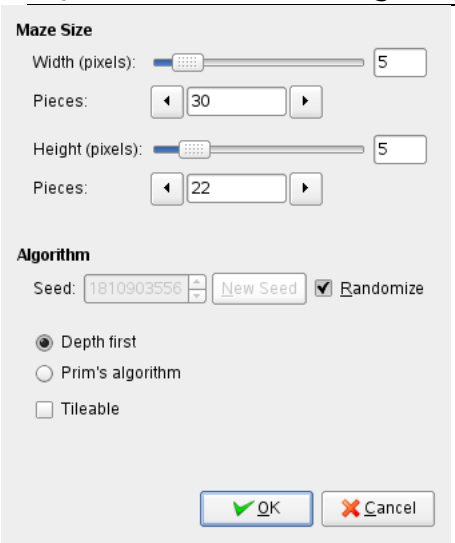
ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു റാൻഡം ബ്ലാക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റ് സങ്കീർണ്ണമായ പാറ്റേൺ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ഫലം പൂർണമായും സജീവ പാളി മുൻ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ ഓവർറൈറ്റ്. ഒരു ഉദാഹരണമാണ് താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ എഡ്ജ് കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നും കണ്ടെത്താൻ കഴിയുമോ?

13.13.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Render → Pattern → Maze കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

13.13.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.314. "Maze" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



സങ്കീർണ്ണമായ വലിപ്പം

വീതി, പൊക്കം
: ഈ സ്ലൈഡറുകൾ സങ്കീർണ്ണമായ വേണം എത്ര മദമിളകിയ നിയന്ത്രിക്കാൻ. താഴത്തെ വീതിയും ഉയരവും മൂല്യങ്ങളെ നിങ്ങൾക്കു ലഭിക്കും എന്നു കൂടുതൽ പാതകൾ. നിങ്ങൾ വീതിയും ഉയരവും Pieces മേഖലകളിലെ കഷണങ്ങൾ എണ്ണം വർദ്ധിച്ചാൽ ഒരേ സംഭവിക്കുന്നു. വീതിയും ഉയരവും സമം പക്ഷം ഫലം ശരിക്കും ഒരു സങ്കീർണ്ണമായ പോലെ തോന്നുന്നില്ല ചെയ്യും.

അല്ഗോരിതം

വിത്ത്
: നിങ്ങൾ റാൻഡം നമ്പർ ജനറേറ്റർ ഒരു വിത്തു വ്യക്തമാക്കുക അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഒന്ന് സൃഷ്ടിക്കും പ്രോഗ്രാം ആവശ്യപ്പെടാം. നിങ്ങൾ പിന്നീട് കൃത്യമായി ഒരേ സങ്കീർണ്ണമായ പുനർനിർമ്മാണം വേണമെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ നന്നായി പ്രോഗ്രാം അതു ചെയ്യാൻ സാധിച്ചെങ്കിൽ.

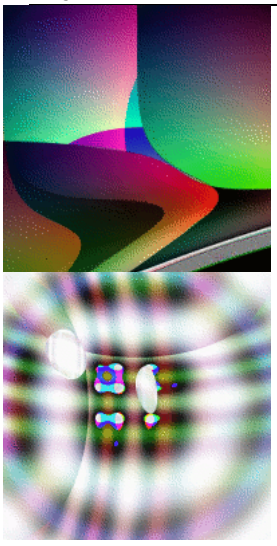
ആഴത്തിൽ ആദ്യം, മുയര്ത്തും ന്റെ അൽഗോരിതം
: നിങ്ങൾ സങ്കീർണ്ണമായ ഈ രണ്ട് അൽഗോരിതങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം. മാത്രം ഒരു കമ്പ്യൂട്ടർ ശാസ്ത്രജ്ഞൻ അവർ തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസം പറയാനാകും.

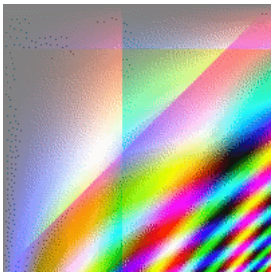
Tileable
: നിങ്ങൾ ഒരു മാതൃകയിൽ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു എങ്കിൽ, ഈ ചെക്ക്-ബട്ടൺ പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് സങ്കീർണ്ണമായ tileable കഴിയും.

13.14. മിസ്ഡ്

13.14.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.315. Qbist അരിപ്പ അപേക്ഷിക്കുന്ന ഉദാഹരണങ്ങൾ





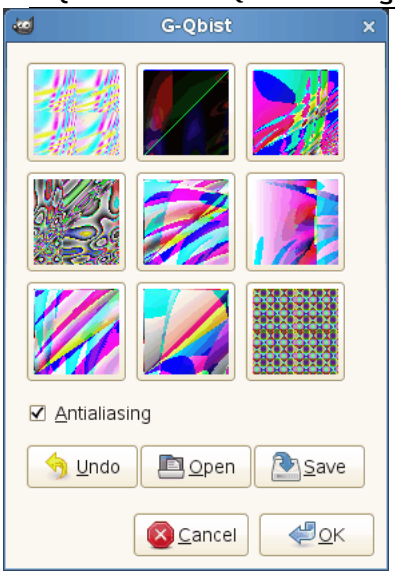
Qbist അരിപ്പ ജ്യാമിതീയ കണക്കുകൾ നിറം ഘനമായ അടങ്ങിയ റാൻഡം ടെക്സ്ചറുകളും ഉൽപാദിപ്പിക്കുന്നത്.

13.14.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Render → Pattern → Qbist കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്

13.14.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.316. "Qbist" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



Qbist അരിപ്പ റാൻഡം ടെക്സ്ചറുകളും ഉൽപാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഒരു ആരംഭ ടെക്സ്ചർ മധ്യത്തിൽ സ്ക്വയർ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു, വിവിധ വ്യതിയാനങ്ങൾ അതു ചുറ്റും. ഇതര ടെക്സ്ചറുകളിൽ ഒന്ന് ആഗ്രഹിക്കുന്നു എങ്കിൽ, അതിൽ ക്ലിക്ക്. തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെക്സ്ചർ ഇപ്പോൾ നടുവിൽ കളയുകയും, ആ പ്രത്യേക തീം വ്യതിയാനങ്ങൾ ചുറ്റും പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ടെക്സ്ചർ കണ്ടെത്തിയിരിക്കുന്നു, അത് ക്ലിക്ക് ശരി ക്ളിക്ക്. ടെക്സ്ചർ ഇപ്പോൾ പൂർണമായും അതിന്റെ മുൻ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ മാറ്റി പകരം നിലവിലെ സജീവ പാളി ദൃശ്യമാകും.

ആന്റിഎലിയാസിംഗ്
: ഈ ചെക്ക്, അത് വേണമങ്കിലും മിനുസമുള്ള പകരം പോലെ കോണികളും ഘട്ടം ദൃശ്യമാക്കി മാറ്റുന്നതാണ്.

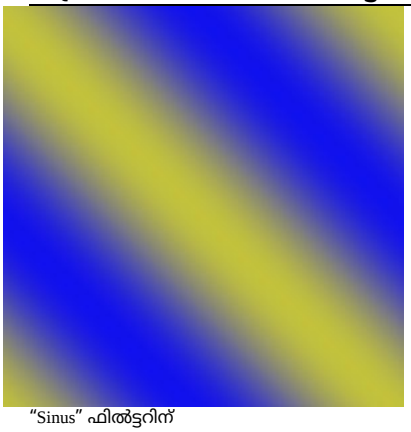
പഴയപടിയാക്കുക
: നിങ്ങൾ ചരിത്രം വീണ്ടും ഒരു പടി പോകാം.

തുറക്കുക, രക്ഷിക്കും
: ഈ ബട്ടണുകൾ നിങ്ങളെ നിങ്ങളുടെ പരിശ്രമങ്ങളുടെ സംരക്ഷിക്കുന്നതിനും റീലോഡ് അനുവദിക്കുന്നു. അതു വെറും ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒരു നല്ല പാറ്റേൺ വീണ്ടും സൃഷ്ടിക്കാൻ ഏതാണ്ട് അസാധ്യമാണ് എന്നതിനാൽ ഈ തികച്ചും ഹാൻഡി ആണ്.

13.15. എല്ലിന്റെ ഉള്ളിലെ സുഷിരം

13.15.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.317. ബേയ് ഫിൽട്ടർ മാതൃക ബാധകമാക്കുന്നത്



"Sinus" ഫിൽട്ടറിന്

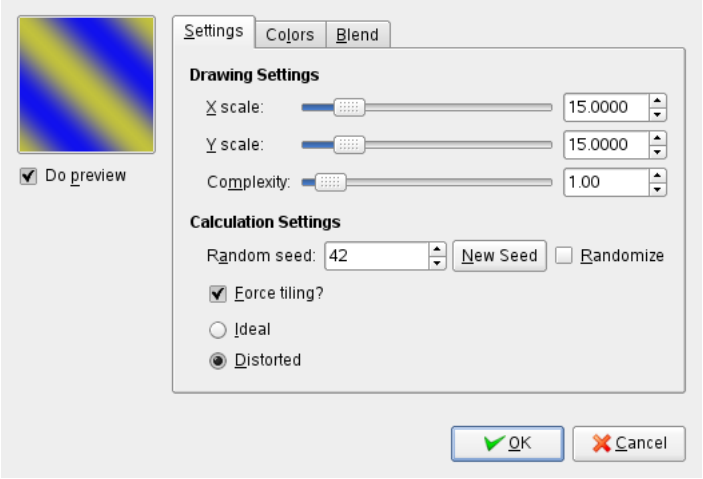
നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന് Filters → Render → Pattern → Sinus മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

ബേയ് അരിപ്പ നിങ്ങൾ പകരം കുടിപ്പിച്ചു സിൽക്ക് അല്ലെങ്കിൽ ഒരുപക്ഷെ പ്ലൈവുഡ് പോലെ കാത്തിരിക്കുന്നതുപോലെ sinusoidally അടിസ്ഥാനമാക്കി ഗുണം, അനുവദിക്കുന്നു. ഈ പ്ലഗ്-ഇൻ നിറങ്ങൾ ടാബിൽ define കഴിയുന്ന രണ്ട് വ്യത്യസ്ത നിറങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് പ്രവൃത്തികൾ. ഈ രണ്ട് നിറങ്ങൾ പിന്നീട് ഒരു സൈൻ ചടങ്ങിൽ അടിസ്ഥാനമാക്കി തിരമാല പാറ്റേണുകൾ സൃഷ്ടിക്കുക.
നിങ്ങൾ ചിലരാകട്ടെ എത്ര നീട്ടി അല്ലെങ്കിൽ ടെക്സ്ചർ തീരുമാനിക്കും X, Y ചെതുമ്പലും സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾക്ക് ഫംഗ്ഷൻ സങ്കീർണത സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും: ഉയർന്ന മൂല്യം പാറ്റേണിലാണ് കൂടുതൽ ഇടപെടലുകളും അല്ലെങ്കിൽ ആവര്ത്തനം സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ഒരു ഉദാഹരണം താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു.

13.15.2. ഓപ്ഷനുകൾ

13.15.2.1. ക്രമീകരണങ്ങൾ

ചിത്രം 17.318. "Sinus" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (ക്രമീകരണം)



ഡ്രോയിംഗ് ക്രമീകരണങ്ങൾ

എക്സ് സ്കെയിൽ, വൈ സ്കെയിൽ
: ഉയർന്ന മൂല്യം അതു കംപ്രസ്സുചെയ്യാനായി ചെയ്യും താഴ്ന്ന എക്സ് / y മൂല്യം, ടെക്സ്ചർ വെർട്ടിക്കൽ തിരശ്ചീന / സ്ട്രെച്ച് maximize ചെയ്യും.

സങ്കീർണത
: ഈ രണ്ട് നിറങ്ങൾ പരസ്പരം (interplay അല്ലെങ്കിൽ ആവർത്തനം തുക) സംവദിക്കാൻ നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

കണക്കുകൂട്ടല് ക്രമീകരണങ്ങൾ

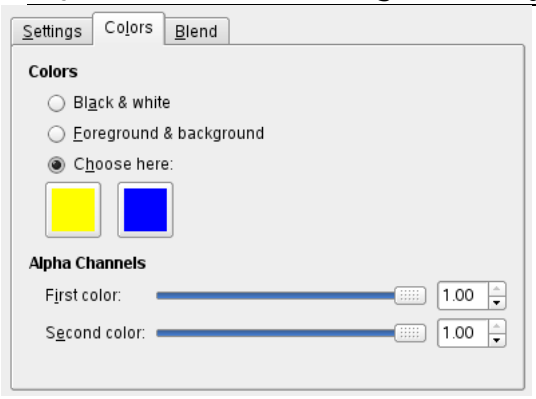
ക്രമരഹിത സന്തതി
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഫിൽട്ടറിന്റെ ക്രമരഹിതമായ രീതി നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഒരേ സാഹചര്യത്തിൽ ഒരേ റാൻഡം സന്തതി ഉപയോഗിക്കുന്നു എങ്കിൽ, അരിപ്പ കൃത്യമായി ഒരേ ഫലങ്ങള് ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഒരു വ്യത്യസ്ത റാൻഡം സന്തതി വ്യത്യസ്ത ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ക്രമരഹിത സന്തതി മാനുവലായി അല്ലെങ്കിൽ New Seed ബട്ടൺ അമർത്തി ക്രമരഹിതമായി സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും.
Randomize ഓപ്ഷൻ ശരിയടയാളമിട്ടാൽ റാൻഡം സന്തതി മാനുവലായി കഴിയില്ല, എന്നാൽ ക്രമരഹിതമായി ഓരോ തവണയും അരിപ്പ പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ജനറേറ്റ്. അതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, അരിപ്പ അവസാനമായി ഉപയോഗിച്ച റാൻഡം വിത്തു ഓർക്കുന്നു.

ഫോഴ്സ് ടൈലിംഗ്?
: ഈ ചെക്ക്, നിങ്ങൾക്ക് ടൈലിങ്ങിനുമേൽ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു പാറ്റേൺ ലഭിക്കും. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു HTML പേജിൽ ഒരു പശ്ചാത്തലമായി അത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും, ടൈൽ അരികുകളും പരിധികളില്ലാതെ ചേരും.

ഐഡിയൽ, വികലമാക്കിയ
: ഈ ഓപ്ഷനുകൾ രണ്ട് നിറങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള ആശയവിനിമയം അധിക നിയന്ത്രണം തരും. "Distorted" "Ideal" രണ്ട് നിറങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള കൂടുതൽ വികലമായ ഇടപെടലുകൾക്ക് സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

13.15.2.2. നിറങ്ങൾ

ചിത്രം 17.319. "Sinus" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (നിറങ്ങൾ)

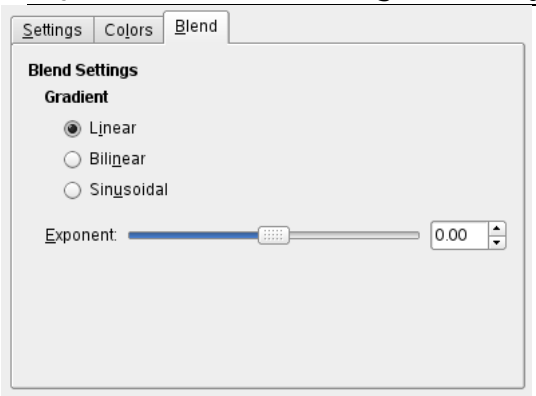


നിറങ്ങൾ
: ഇവിടെ നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ ടെക്സ്ചർ നിർമ്മിക്കാനായി രണ്ട് നിറങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ. നിങ്ങൾ Black & white അല്ലെങ്കിൽ പണിസഞ്ചിയിൽ Foreground & background നിറങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാം, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ നിറം ഐക്കണുകൾ ഒരു നിറം Choose കഴിയും.

ആൽഫാ ചാനലുകൾ
: ഈ സ്ലൈഡറുകൾ നിറങ്ങൾ ഓരോ ഒരു ഒപാസിറ്റി നിർണയിക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുക. (നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് പാളി ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഇല്ലെങ്കിൽ, അവർ ഗ്രേ ഔട്ട് ചെയ്യും.)

13.15.2.3. കൂട്ടിക്കലര്ത്തുക

ചിത്രം 17.320. "Sinus" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (ബ്ലൻഡ്)



ഗ്രേഡിയന്റ്

ലീനിയർ, ബൈലീനിയര് ആൻഡ് Sinusoidal: നിങ്ങൾ നിർമ്മിക്കുന്നത് തരംഗങ്ങളുടെ രൂപങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ മൂന്നു ഫംഗ്ഷനുകളും തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

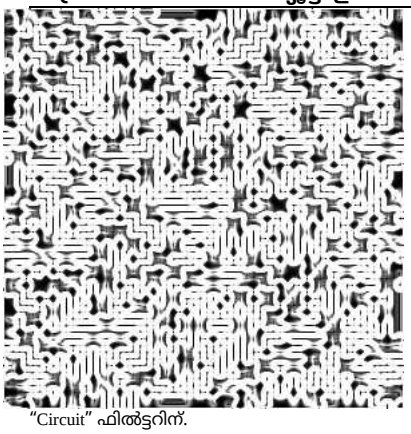
എക്സ്പൊണൻറ്

എക്സ്പൊണന്റ് നിയന്ത്രണങ്ങൾ രണ്ടു നിറങ്ങൾ ഏത് ആധിപത്യം, അത് എങ്ങനെ ആധിപത്യം. നിങ്ങൾ -7.5 ഘാതം സജ്ജമാക്കിയാൽ, ഇടത് നിറം പൂർണമായും മേൽക്കൈ നേടും, നിങ്ങൾ +7,5 അത് ചെയ്താൽ ചുറ്റും മറ്റ് വഴി ആയിരിക്കും. ഒരു പൂജ്യം മൂല്യം ന്യൂട്രൽ ആണ്.

13.16. സർക്യൂട്ട്

13.16.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.321. സർക്യൂട്ട് ഉദാഹരണം



"Circuit" ഫിൽട്ടറിന്.

Circuit കമാൻഡ് ഒരു പഴയ സർക്യൂട്ട് ബോർഡ് ഇന്നലെ വീണ്ടും ആ പോലുള്ള ട്രെയ്സുകൾ ഉള്ള തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്തെ (അഥവാ ആൽഫാ) നിറയുന്നു ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ് ആണ്. ഇത് അനുയോജ്യമായ ഗ്രേഡിയന്റ് കൂടെ gradmapped പോലും മെച്ചപ്പെട്ട തോന്നുന്നു.

സൂചന

പ്രഭാവം സങ്കീർണ്ണമായ കോഡുകൾ നിരക്കു കഴിവ് കൈകാര്യം കാരണം ചില പരിമിതികൾ ഒറ്റയായി ആകൃതിയിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ മികച്ച ജോലി തോന്നുന്നു.

ചിത്രം ഇൻഡെക്സ്ഡ് നിറങ്ങളിൽ ആണെങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻട്രി ഗ്രേ ഔട്ട് ചെയ്ത് ലഭ്യമല്ല.

കുറിപ്പ്

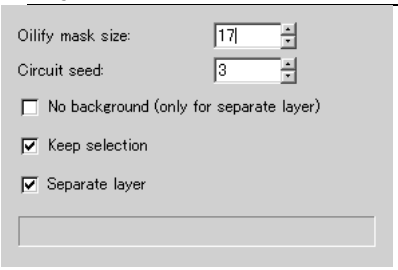
ഈ ഫിൽട്ടർ RGB മോഡിൽ ഒരു ചാര ലെവൽ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു. തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന ചിത്രം യഥാർത്ഥ ചിത്രം ആശ്രയിക്കുന്നില്ല.

13.16.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Render → Circuit... കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

13.16.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.322. "Circuit" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



Oilify മാസ്ക് വലുപ്പം
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് പിക്സലിൽ Oilify ഫിൽട്ടർ (പരിധി 3 മുതൽ 50 വരെ) എന്ന ഓപ്ഷൻ മൂല്യം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. വലുത് മൂല്യങ്ങൾ വരികൾ കൂടുതൽ ഫസി ഉണ്ടാക്കേണം. 17 സഹജമായ മൂല്യം.

സർക്യൂട്ട് സന്തതി
: നിങ്ങൾ 1 നും 3000000. തമ്മിലുള്ള ഒരു randomizing സന്തതി നമ്പർ നൽകാൻ കഴിയും സ്ഥിരസ്ഥിതി മൂല്യം 3 ആണ്.

പശ്ചാത്തല (മാത്രം പ്രത്യേക മറ്റാളുകൾക്ക്)
: ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കിയാൽ, അങ്ങനെ മുൻവശത്തെ ചിത്രം ഈ ദ്വാരങ്ങൾ വഴി കാണിച്ചിരിക്കുന്നു സർക്യൂട്ട് ഇരുണ്ട പിക്സലുകൾ സുതാര്യമായ നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത്. ഈ ഉപാധി സ്ഥിരസ്ഥിതി ക്രമീകരണങ്ങൾ പ്രവർത്തനരഹിതമാണ്. Separate layer ഓപ്ഷൻ ആവശ്യമാണ്.

നിരക്കു നിലനിർത്തുക
: ഈ സ്ക്രിപ്റ്റ് വിളിച്ചു ചെയ്യുമ്പോൾ ഒരു സജീവ നിരക്കു നിലവിലുണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് അതിന്റെ നടക്കുന്നു ഉറുമ്പുകൾ സൂക്ഷിക്കാനും കഴിയും. ഈ ഉപാധി സ്ഥിര ക്രമീകരണങ്ങളിൽ പ്രാപ്തമാക്കി.

പ്രത്യേക പാളി
: എങ്കിൽ ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ സൃഷ്ടിക്കപ്പെടും ടെക്സ്ചർ സജീവ പാളി ന് വരച്ചതാണ്. ഈ ഓപ്ഷൻ (സ്വതവേ) പ്രവർത്തനക്ഷമമാണ്, ഈ സ്ക്രിപ്റ്റ് സർക്യൂട്ട് ടെക്സ്ചർ ഓൺ ആണ് കോരുവാൻ ഒരു പാളി ചേർക്കുന്നു.

13.16.4. സർക്യൂട്ട് പ്രഭാവം ഉണ്ടാക്കുന്നു

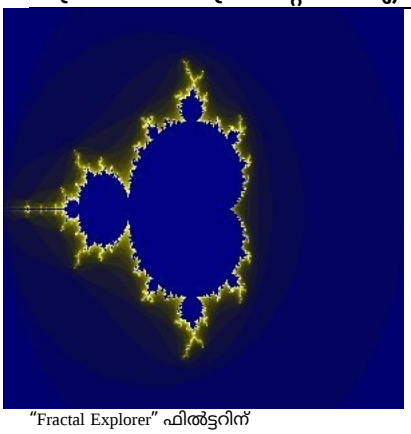
സർക്യൂട്ട് പ്രഭാവം താഴെ ഘട്ടങ്ങളിലൂടെ കൈവരിക്കുന്നു:

1. ആദ്യം, "Depth First" അൽഗോരിതം 5 പിക്സൽ വീതി മദമിളകിയ മതിലുകൾ കൂടെ draw maze. സങ്കീർണ്ണമായ പാറ്റേൺ Circuit seed സജ്ജീകരിച്ചത്.
2. Oilify mask size ഒരു ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് Oilify ഈ സങ്കീർണ്ണമായ.
3. അപ്പോൾ oilified സങ്കീർണ്ണമായ ചിത്രത്തിലേക്ക്, 2.0 സോബൽ അൽഗോരിതം, വരാനായി ഓപ്ഷൻ തുക ഉപയോഗിച്ച് extract edge അരിപ്പ ബാധകമാക്കുക. ഇത് ഒരു സർക്യൂട്ട് മാപ്പ് പോലെ കർവുകൾ മൂന്നാറിന്റെ ഉയർന്ന തീവ്രത ജനക്കൂട്ടം.
4. ഒടുവിൽ, RGB മോഡിൽ ചാര നിറം മാപ്പ് Desaturate.

13.17. ഫ്രാക്റ്റലിന് എക്സ്പ്ലോറർ

13.17.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.323. ഫ്രാക്റ്റലിന് എക്സ്പ്ലോറർ ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



"Fractal Explorer" ഫിൽട്ടറിന്

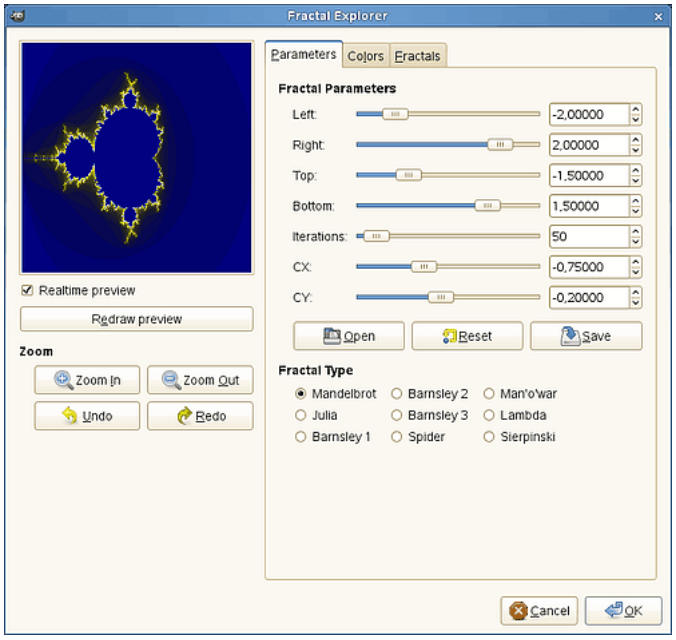
ഈ ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിച്ച്, fractals യൂസ്നെറ്റുമായി ഉശിരുനൽകി multicolored ചിത്രങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ കൃത്യമായി ഫ്രാക്റ്റലിന് ഘടന പരിഹരിക്കാൻ സാധിക്കും IFS Fractal അരിപ്പ വ്യത്യസ്തമായി, ഈ ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾ ലളിതമായി fractals അവതരിപ്പിക്കാനും അനുവദിക്കുന്നു.

13.17.2. ഫിൽട്ടർ ആരംഭിക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Render → Fractal Explorer മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

13.17.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.324. "Fractal Explorer" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



ഫ്രാക്റ്റലിന് എക്സ്പ്ലോറർ വിൻഡോ രണ്ടു പെയിനുകളുണ്ട്: പരാമീറ്ററുകൾ, വർണ്ണങ്ങൾ, Fractals: ഇടതുവശത്ത് അവിടെ പ്രധാന ഓപ്ഷനുകൾ ടാബുകളിൽ സംഘടിപ്പിച്ച കണ്ടെത്താൻ വലതുഭാഗത്ത് ഒരു സൂം സവിശേഷത പ്രിവ്യൂ പാളി ആണ്.

13.17.3.1. പ്രിവ്യൂ

തൽസമയ പ്രിവ്യൂ

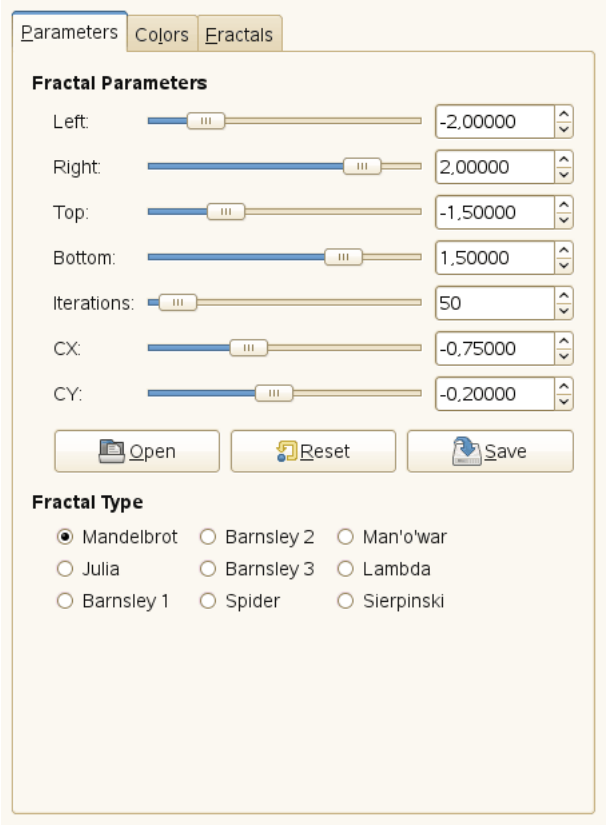
Realtime preview അൺചെക്ക് നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ സ്ലോ ആണ് മാത്രമേ. ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, Redraw preview ബട്ടൺ ക്ളിക്ക് പ്രിവ്യൂ അപ്ഡേറ്റ് ചെയ്യാം. ക്ളിക്ക്-വലിച്ചോ മൌസ് പോയിന്റർ പ്രിവ്യൂ, നിങ്ങൾ സൂം ചെയ്യും ഒരു പ്രദേശം delimiting ഒരു ദീർഘചതുരം വരയ്ക്കാവുന്നതാണ്.

സൂം

നിങ്ങൾ സൂം അല്ലെങ്കിൽ സൂം ഔട്ട് അവിടെ ചില രീതികളുണ്ട്. Undo നിങ്ങൾ കുറയാനോ മുമ്പ്, മുൻ സംസ്ഥാന മടങ്ങാൻ അനുവദിക്കുന്നു. Redo നിങ്ങൾ Zoom In അല്ലെങ്കിൽ Zoom Out ബട്ടണുകൾ അതു വീണ്ടും സൃഷ്ടിക്കാൻ ഇല്ലാതെ, പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കിയ ചെയ്തിരുന്നു സൂം പുനഃസ്ഥാപിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

13.17.3.2. പരാമീറ്ററുകൾ

ചിത്രം 17.325. "Fractal Explorer" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (പരാമീറ്ററുകൾ)



ഈ ടാബ് ഫ്രാക്റ്റലിന് കണക്കുകൂട്ടൽ സജ്ജമാക്കാനും ഫ്രാക്റ്റലിന് തരം തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ചില ഓപ്ഷനുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.

ഫ്രാക്റ്റലിന് പരാമീറ്ററുകൾ

ഇവിടെ, ഫ്രാക്റ്റലിന് പടർന്ന, ആവര്ത്തനം ആൻഡ് വശം സജ്ജമാക്കാൻ സ്ലൈഡറുകൾ ഇൻപുട്ട് പെട്ടികൾ.

ഇടത്തെ, വലത്, ടോപ്പ്, അടിത്തട്ട്

നിങ്ങൾ തിരശ്ചീന, / അല്ലെങ്കിൽ ലംബമായ ദിശകളിൽ, ഒരു മിനിമം ഒരു പരമാവധി തമ്മിലുള്ള പടരുന്ന ഫ്രാക്റ്റലിന് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. മൂല്യങ്ങൾ -3,0 മുതൽ 3.0 ഇരിക്കുന്നു.

iterations
: ഈ പരാമീറ്റർ ഉപയോഗിച്ച്, ഫ്രാക്റ്റലിന് ആവർത്തന, ആവര്ത്തനം അങ്ങനെ വിശദമായി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. മൂല്യങ്ങൾ 0.0 മുതൽ 1000,0 ആകുന്നു

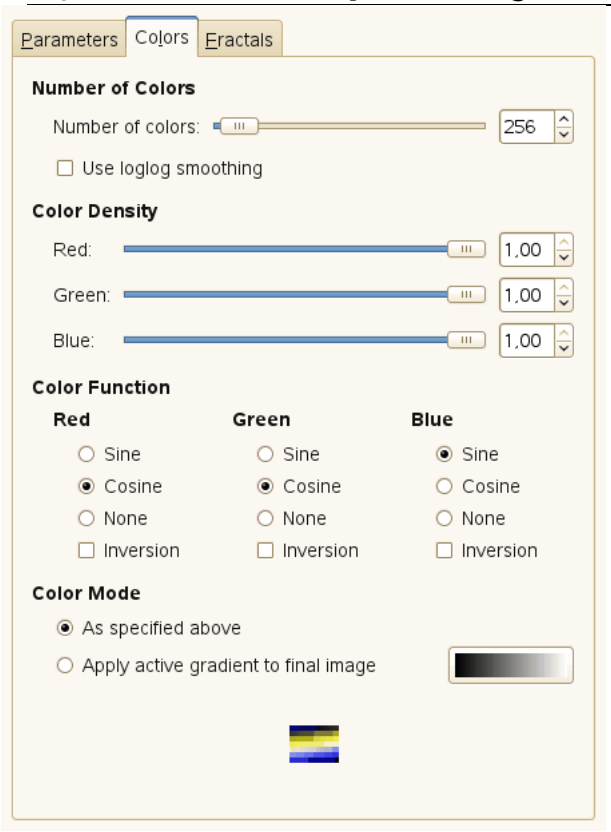
പേര്ക്ക്, സൈപ്രസ്സ്
: ഇവ ഉപയോഗിച്ച്, തിരശ്ചീനമായി (എക്സ്) ൽ ഫ്രാക്റ്റലിന് വശം, ഒപ്പം / അല്ലെങ്കിൽ സ്വയസാദൃശ്യം ആൻഡ് Sierpinski തരം ഒഴികെ ലംബമായ (y) ദിശകൾ, മാറ്റാവുന്നതാണ്.

തുറക്കുക, റീസെറ്റ്, രക്ഷിക്കും
: ഈ മൂന്നു ബട്ടണുകൾ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക്, അതിന്റെ എല്ലാ പരാമീറ്ററുകളുപോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ ജോലി സംരക്ഷിക്കുകയും ഒരു മുമ്പ് സംരക്ഷിച്ച ഫ്രാക്റ്റലിന് തുറക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ പരിഷ്ക്കരണങ്ങളെല്ലാം മുമ്പാകെ പ്രാരംഭ സംസ്ഥാന മടങ്ങാൻ കഴിയും.

ഫ്രാക്റ്റലിന് ഇനം
: നിങ്ങൾ ഫ്രാക്റ്റലിന് തരം ഉദാഹരണത്തിന് Mandelbrot, Julia, Barnsley അല്ലെങ്കിൽ Sierpinski വേണ്ടി ആയിരിക്കും തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

13.17.3.3. നിറങ്ങൾ

ചിത്രം 17.326. "Fractal Explorer" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (നിറങ്ങൾ)



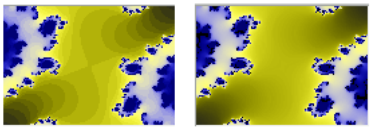
ഈ ടാബ് ഫ്രാക്റ്റലിന് നിറം ക്രമീകരണം ഓപ്ഷനുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.

കളേഴ്സ് എണ്ണം

നിറങ്ങൾ എണ്ണം
: ഈ സ്ലൈഡർ അതിന്റെ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ 2 നും 8192. തമ്മിലുള്ള ഈ നിറങ്ങൾ പാലറ്റ് ടാബ് ചുവടെ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു ഫ്രാക്റ്റലിന്, വർണങ്ങൾ എണ്ണം സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. യഥാർത്ഥത്തിൽ, ആ ഫ്രാക്റ്റലിന് വർണ്ണങ്ങൾ തമ്മിൽ ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് മാത്രമാണ്: "Color Density" ആൻഡ് "Color Function" ഓപ്ഷനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് വർണ്ണങ്ങൾ മാറ്റാനാകും. ഫ്രാക്റ്റലിന് നിറങ്ങൾ (അതുപോലെത്തന്നെ fractals ഒരു വെള്ള ചിത്രം ഉപയോഗിക്കാം) യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ നിറങ്ങൾ ആശ്രയിക്കുന്നില്ല.

മൃദുലമാക്കുന്നതിനും loglog ഉപയോഗിക്കുക
: ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, ബാൻഡ് പ്രഭാവം വിതാനിച്ചവന് ആണ്.

ചിത്രം 17.327. Loglog മൃദുലമാക്കുന്നതിനും ഉദാഹരണം



വർണ്ണ സാന്ദ്രത

റെഡ്, പച്ചയായ, ബ്ലൂ
: ഈ മൂന്ന് സ്ലൈഡറുകൾ അവരുടെ ടെക്സ്റ്റ്-ബോക്സുകൾ മൂന്ന് കളർ ചാനലുകളിൽ നിറം തീവ്രത വെക്കട്ടെ. മൂല്യങ്ങൾ 0.0 മുതൽ 1.0 വ്യത്യസ്തമാണ്.

വർണ്ണ ഫംഗ്ഷൻ

Red, Green ആൻഡ് Blue നിറം ചാനലുകൾ, നിങ്ങൾ നിറം ചികിത്സ എങ്ങനെ തിരഞ്ഞെടുക്കാം:

അതിന്റെ
: വർണ്ണ തലങ്ങളിൽ സൈൻ ഫംഗ്ഷൻ അനുസരിച്ച് മോഡുലേറ്റ് ചെയ്യും.

കസൈൻ
: കളർ സാന്ദ്രതയുള്ള കൊസൈൻ ഫംഗ്ഷൻ അനുസരിച്ച് വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കും.

ഒന്നുമില്ല

കളർ സാന്ദ്രതയുള്ള രേഖകളെ വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കും.

ഇൻവെർഷൻ
നിങ്ങൾ ഈ ഐച്ഛികം ചെക്ക് ചെയ്താല്, ഫംഗ്ഷൻ മൂല്യങ്ങൾ വിപരീതമാക്കപ്പെടും.

കളർ മോഡ്

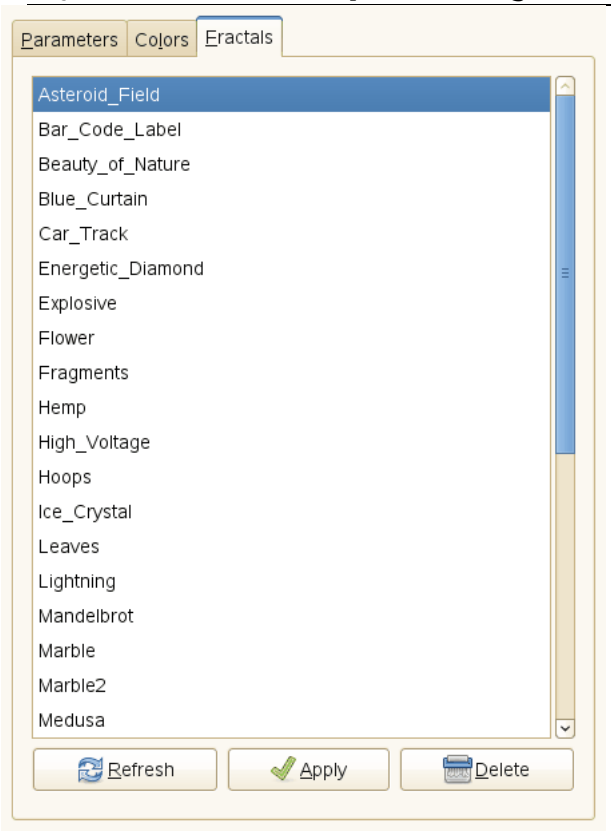
ഈ ഉപാധികൾ വർണ്ണ മൂല്യങ്ങൾ നിന്ന് എടുത്ത വേണം നീ എവിടെ സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

മുകളിൽ വ്യക്തമാക്കിയ
വർണ്ണ മൂല്യങ്ങൾ Color Density ഓപ്ഷനുകളിൽ നിന്ന് സ്വീകരിക്കും.

അവസാന ചിത്രത്തിലേക്ക് സജീവ ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രയോഗിക്കുക
ഉപയോഗിച്ച നിറങ്ങൾ സജീവ ഗ്രേഡിയന്റ് ആ ആയിരിക്കും. നിങ്ങൾ ഗ്രേഡിയന്റ് സോഴ്സ് ബട്ടൺ ക്ളിക്ക് മറ്റൊരു വ്യത്യാസത്തിനു തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയണം.

13.17.3.4. Fractals

ചിത്രം 17.328. "Fractal Explorer" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ (Fractals)



ഈ ടാബ് അവരുടെ പരാമീറ്ററുകളുപോഗിച്ച് fractals ഒരു വലിയ ലിസ്റ്റ് അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു നിങ്ങൾ ഒരു മോഡൽ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയുന്ന: പിടികൂടാനുള്ള ഒന്നു മാത്രം ക്ളിക്ക് ചെയ്യുക.
Refresh പട്ടികയില് പുതുക്കുന്നതിനായി നിങ്ങൾ വീണ്ടും ആരംഭിക്കുക GIMP അങ്ങോട്ടുമിങ്ങോട്ടും, വർക്ക് സംരക്ഷിച്ചുണ്ടെങ്കിലോ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് Delete ക്ളിക്കുചെയ്ത് പട്ടികയിൽ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫ്രാക്റ്റലിന് ഇല്ലാതാക്കാൻ കഴിയും.

13.18. Gfig

13.18.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.329. ഒരേ ചിത്രം, മുമ്പും Gfig ഉപയോഗിച്ച് ശേഷം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

"Gfig" ഫിൽട്ടറിന്

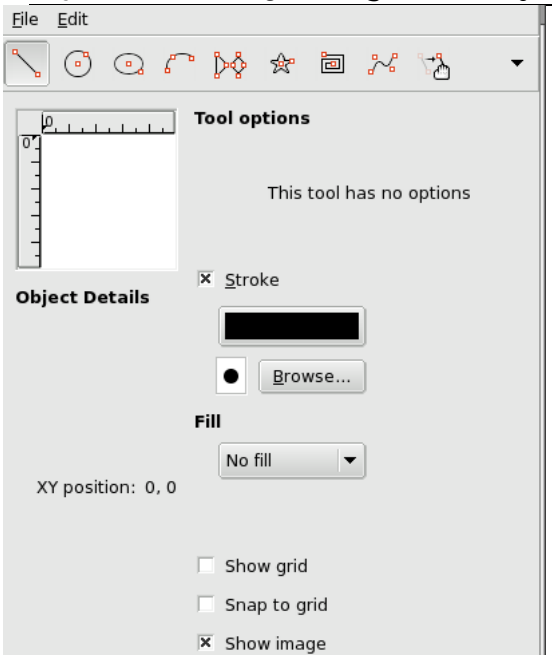
ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു ഉപകരണമാണ്: നിങ്ങൾക്ക് ചിത്രം അവരെ ചേർക്കാൻ ജ്യാമിതീയ കണക്കുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. ഇത് വളരെ സങ്കീർണമാണ്. ഞാൻ ഈ പേപ്പർ നിങ്ങളെ സഹായിക്കും പ്രതീക്ഷിക്കുന്നു.
ഈ ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിച്ച്, ചിത്രം ചേർത്തു ഘടകങ്ങൾ പുതിയ പാളിയായി സ്ഥാപിക്കപ്പെടും. അങ്ങനെ ചിത്രം പരിഷ്ക്കരണങ്ങളെല്ലാം ഈ പാളി സംഭവിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കുന്ന, മാറ്റുന്നതല്ല.

13.18.2. ഫിൽട്ടർ ആരംഭിക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Filters → Render → Gfig മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും

13.18.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.330. "Gfig" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



നിങ്ങളുടെ കണക്കുകൾ ചേർക്കുന്നത് എവിടെ പ്രധാന ജാലകം ഇടതുഭാഗത്തായി പ്രിവ്യൂ (ഒരു തിരശ്ചീന ഒരു ലംബമായ നായകനായ) യഥാർത്ഥത്തിൽ നിങ്ങളുടെ തൊഴിലാളി മേഖലയാണ്.
നിങ്ങൾ Gfig ഉപകരണങ്ങൾ (Gfig tool bar) ഉപയോഗിച്ച് ഉചിതമായ ഓപ്ഷനുകൾ (Gfig main window) ഉപയോഗിച്ച് ചേർക്കാനും പരിഷ്ക്കരിക്കാനും കണക്കുകൾ കഴിയും.

13.18.3.1. Gfig ടൂൾ ബാർ

ഡയലോഗ് മുകളിൽ, ഈ അരിപ്പ പ്രവർത്തനങ്ങൾ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന ഒരു ബോട്ട് കണ്ടെത്താൻ കഴിയും. പോപ്പ്-അപ്പുകൾ പ്രകടമാക്കുന്ന സഹായിക്കൂ.

ഒബ്ജക്റ്റ് ഡ്രോയിംഗ് ഫംഗ്ഷനുകളും

ടൂൾ ബാർ ഇടത് ഭാഗത്ത്, നിങ്ങൾ ഒബ്ജക്റ്റ് ഡ്രോയിംഗിനും ചില പ്രവർത്തനങ്ങൾ കണ്ടെത്താനാകും. അനുസ്രുതമായ ഐക്കണിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് അവരെ പ്രാപ്തരാക്കുന്നു. ഇനിപ്പറയുന്ന വസ്തുക്കൾ (*Control points* ഒബ്ജക്റ്റ് അതേ സമയം സൃഷ്ടിച്ച ശ്രദ്ധിക്കുക) സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും:

ലൈൻ സൃഷ്ടിക്കുക
: ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ വരികൾ കഴിയും. ആരംഭ പോയിന്റ് അടയാളപ്പെടുത്താൻ പ്രിവ്യൂ ക്ലിക്കുചെയ്യുക തുടർന്ന് അന്തിമ പോയിന്റ് മൗസ് പോയിന്റര് വലിച്ചിടുക.

ദീർഘചതുരം സൃഷ്ടിക്കുക
: ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ ദീർഘചതുരങ്ങൾക്കോ കഴിയും. ആരംഭ പോയിന്റ് അടയാളപ്പെടുത്താൻ പ്രിവ്യൂ ക്ലിക്കുചെയ്യുക തുടർന്ന് ദീർഘചതുരം സൃഷ്ടിക്കാൻ മൗസ് സൂചികയെ വലിച്ചിടുക.

സർക്കിൾ സൃഷ്ടിക്കുക
: ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ സർക്കിളുകൾ കഴിയും. കേന്ദ്രം അടയാളപ്പെടുത്താൻ പ്രിവ്യൂ ക്ലിക്കുചെയ്യുക തുടർന്ന് പിടികൂടാനുള്ള ആരം മൌസ് പോയിന്റർ വലിച്ചിടുക.

എല്ലിപ്സ് സൃഷ്ടിക്കുക
: ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ ellipses കഴിയും. , സെന്റര് അടയാളപ്പെടുത്താൻ പിടികൂടാനുള്ള വലിപ്പവും ഫോം ലഭിക്കുന്നതിന് മൗസ് പോയിന്റർ ഇഴച്ച് പ്രിവ്യൂ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

ആർക്ക് സൃഷ്ടിക്കുക
ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ സർക്കിൾ കര്ണിക കഴിയും. ആരംഭ പോയിന്റ് സജ്ജമാക്കാൻ പ്രിവ്യൂ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. മറ്റൊരു ആർക്ക് വെച്ചിരിക്കുന്നു വീണ്ടും ക്ലിക്കുചെയ്യുക. മൌസ് ബട്ടൺ, ഡ്രാഗ് പോയിന്റർ വിട്ടയക്കുന്നു ഇല്ലാതെ; മൌസ് ബട്ടൺ ഏൽപിച്ചുകൊടുക്കുമ്പോൾ ആർക്ക് അവസാന പോയിന്റ് സ്ഥാപിച്ചിട്ടുള്ള ഈ മൂന്നു പോയിന്റ് വലയം ഒരു ആർക്ക് വരച്ചതാണ്.

സാധാരണ പോളിഗോൺ സൃഷ്ടിക്കുക
ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് ഒരു സാധാരണ ബഹുഭുജമായ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. പ്രിവ്യൂ എന്ന വലത് Tool Options ടീമിനെ നമ്പർ സജ്ജീകരിക്കുന്നതിന് ആരംഭിക്കുക. അപ്പോൾ കേന്ദ്രം സ്ഥാപിക്കുന്നതിനായി പ്രിവ്യൂ ക്ലിക്, മൗസ് ബട്ടൺ പുറത്തിറക്കാൻ ഇല്ലാതെ, പിടികൂടാനുള്ള വലിപ്പവും ഓറിയന്റേഷൻ നേടുകയും സൂചിക വലിച്ചിടുക.

നക്ഷത്ര സൃഷ്ടിക്കുക
ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ ഒരു നക്ഷത്രം സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. പ്രിവ്യൂ എന്ന വലത് Tool Options ടീമിനെ നമ്പർ (സൈപ്പക്കുകളാണ്) സജ്ജീകരിക്കുന്നതിന് ആരംഭിക്കുക. അപ്പോൾ കേന്ദ്രം സ്ഥാപിക്കുന്നതിനായി പ്രിവ്യൂ ക്ലിക്, മൗസ് ബട്ടൺ പുറത്തിറക്കാൻ ഇല്ലാതെ, പിടികൂടാനുള്ള വലിപ്പവും ഓറിയന്റേഷൻ നേടുകയും സൂചിക വലിച്ചിടുക.

സർപ്പിളമായടുക്കിയതാണ് സൃഷ്ടിക്കുക
ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ സർപ്പിള സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. പ്രിവ്യൂ എന്ന വലത് Tool Options ലെ നീളൻ നമ്പർ (വശങ്ങളും) ഉം നീളൻ ഓറിയന്റേഷൻ സജ്ജീകരിക്കുന്നതിന് ആരംഭിക്കുക. അപ്പോൾ കേന്ദ്രം സ്ഥാപിക്കുന്നതിനായി പ്രിവ്യൂ ക്ലിക്, മൗസ് ബട്ടൺ പുറത്തിറക്കാൻ ഇല്ലാതെ, പിടികൂടാനുള്ള വലുപ്പം സൂചിക വലിച്ചിടുക.

അര്ധവൃത്തമാക്കുക കർവ് സൃഷ്ടിക്കുക
ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ ബി zier കർവുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. കർവ് ഈ പോയിന്റുകൾക്കിടയിലുള്ള സൃഷ്ടിക്കപ്പെടും: ആരംഭ പോയിന്റ് മറ്റ് പോയിന്റ് സജ്ജമാക്കാൻ പ്രിവ്യൂ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. അവസാന പോയിൻറ് സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ പോയിന്റ് സൃഷ്ടിക്കൽ അമർത്തുക Shift കീ അവസാനിപ്പിക്കാൻ.

ഒബ്ജക്റ്റ് മാനേജ്മെന്റ് ഫംഗ്ഷനുകളും

ടൂൾ ബാർ നടുക്ക് നിങ്ങൾ വസ്തുക്കൾ നിയന്ത്രിക്കാൻ ഉപകരണങ്ങൾ കണ്ടെത്താനാകും:

ഒരു വസ്തു നീക്കുക
ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ സജീവ ഓബ്ജക്റ്റ് നീക്കാൻ കഴിയൂ. ഒരു വസ്തുവിനെ പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കാൻ, വസ്തുവായി അതേ സമയം സൃഷ്ടിച്ച ഒരു നിയന്ത്രണ പോയിന്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

ഒരൊറ്റ പോയിന്റ് നീക്കുക
ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചു കഴിയും ഒബ്ജക്റ്റ് അതേ സമയം സൃഷ്ടിച്ച കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ ഒന്ന്. ഈ പോയിന്റുകൾ ഓരോന്നും മറ്റൊരു രീതിയിൽ ഒബ്ജക്റ്റ് നീക്കുന്നു.

ഒരു വസ്തുവിനെ പകർത്തുക
ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ ഒരു വസ്തു തനിപ്പകർപ്പ് കഴിയും. ഒരു വസ്തുവിനെ നിയന്ത്രണ പോയിന്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് പിടികൂടാനുള്ള സ്ഥലത്തേക്കു വലിച്ചിടുക.

ഒരു വസ്തുവിനെ ഇല്ലാതാക്കുക
ഇല്ലാതാക്കുന്നതിന് ഒരു വസ്തു നിയന്ത്രണ പോയിന്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

ഒരു വസ്തുവിനെ തിരഞ്ഞെടുക്കുക
ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ സജീവ അത് ഒരു വസ്തുവുമായി തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ലളിതമായി അതിന്റെ കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ ഒന്ന് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

ഒബ്ജക്റ്റ് സംഘടന ഫംഗ്ഷനുകളും

ടൂൾ ബാറിന്റെ വലത്, നിങ്ങൾ ഒബ്ജക്റ്റ് superimposing ഉപകരണങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും (നിങ്ങൾക്ക് അവർ ദൃശ്യമല്ല എങ്കിൽ ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റ് ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് അവരെ ലഭിക്കും). നിങ്ങൾക്ക് ഉണ്ട്:

അപ് (തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒബ്ജക്റ്റ് ഉന്നയിക്കുക), ഡൗൺ (തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒബ്ജക്റ്റ് ലോവർ)
ഈ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത വസ്തുവുമായി തലത്തിലേക്ക് അല്ലെങ്കിൽ തള്ളിയിടും കഴിയും.

ടോപ്പ്, അടിത്തട്ട്
സ്വയം വിശദീകരണ.

ഒബ്ജക്റ്റ് ഡിസ്പ്ലേ ഫംഗ്ഷനുകളും

തിരിച്ച്, മുന്നോട്ട്
ഈ ഫംഗ്ഷനുകൾ നിങ്ങൾ തമ്മിൽ ഒബ്ജക്റ്റ് നിന്ന് ശരം അനുവദിക്കുക. ഈ ഒബ്ജക്റ്റ് മാത്രം പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

എല്ലാ വസ്തുക്കൾ കാണിക്കുക
ഈ ചടങ്ങിൽ ഇരുവരും മുൻ ഫങ്ഷനുകളെ ഉപയോഗിച്ച് ശേഷം വീണ്ടും എല്ലാ കാണാം.

> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങളുടെ ജാലകം എല്ലാം ഐക്കണുകൾ കാണിക്കാൻ വളരെ ചെറുതാണെങ്കിൽ, ടൂൾ ബാർ നിങ്ങളെ കാണാതായ ഫംഗ്ഷനുകൾ വാഗ്ദാനം ഒരു drop- ഡൌൺ പട്ടിക നൽകുന്നു.

13.18.3.2. Gfig പ്രധാന ജാലകം

ഒബ്ജക്റ്റ് വിശദാംശങ്ങൾ
XY position നിങ്ങളുടെ പോയിന്റർ സ്ഥാനത്തെ കാണിക്കുന്നു.

ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ
തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണം ചില ഓപ്ഷനുകൾ (വശങ്ങളും എണ്ണം പോലുള്ള) പ്രദാനം, ഇവിടെ മാറ്റാം.

സ്ട്രോക്ക്
ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, ഒബ്ജക്റ്റ് വരച്ച ചെയ്യും. രണ്ട് ബട്ടണുകൾ നിറത്തിലും ബ്രഷ് തരം തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി, ലഭ്യമാണ്. നിറം ബ്രഷ് മാറ്റങ്ങൾ വളരെ നിലവിലുള്ള വസ്തുക്കൾ ബാധകമാണ്.

നിറയ്ക്കുക
ഈ ഡ്രോപ്പ്-ഡൌൺ ലിസ്റ്റ് സഹായത്തോടെ നിങ്ങൾ എങ്ങനെ ഒബ്ജക്റ്റ് ഒരു നിറം ഒരു പാറ്റേൺ, ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് കൂടെ നിറയും തീരുമാനിക്കാം.

ഗ്രിഡ് കാണിക്കുക
ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, ഒരു ഗ്രിഡ് ഒബ്ജക്റ്റ് സ്ഥാനനിർണ്ണയം എളുപ്പമാക്കാൻ പ്രിവ്യൂ ന് പ്രയോഗിക്കുന്നു.

ഗ്രിഡിലേക്ക് സ്നാപ്പ്
ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, വസ്തുക്കൾ ഗ്രിഡ് വിന്യസിക്കുക ചെയ്യും.

ചിത്രം കാണിക്കുക
ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, നിലവിലെ ചിത്രം പ്രിവ്യൂ (പ്രവർത്തിക്കുന്നു പ്രദേശം) പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

13.19. ദവശില

13.19.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.331. "Lava" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

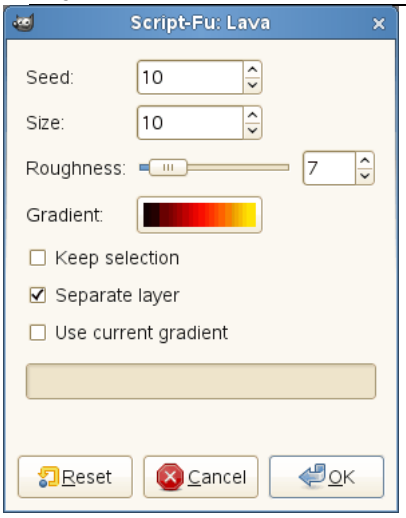
"Lava" (ഒരു നിര ന്) പ്രയോഗിച്ചു

13.19.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Render → Lava കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

13.19.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.332. "Lava" ഓപ്ഷനുകൾ



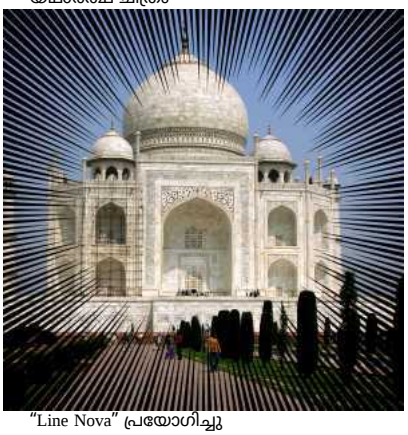
വിത്ത്
: എല്ലാ
വലുപ്പം
: എല്ലാ
Roughness
: എല്ലാ
ഗ്രേഡിയന്റ്
: എല്ലാ
നിരക്കു നിലനിർത്തുക
: എല്ലാ
പ്രത്യേക പാളി
: എല്ലാ
നിലവിലെ ഗ്രേഡിയന്റ് ഉപയോഗിക്കുക
: എല്ലാ

13.20. ലൈൻ നോവ

13.20.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.333. "Line Nova" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Line Nova" പ്രയോഗിച്ചു

ലൈൻ നോവ ഫിൽട്ടർ പുരോതല നിറം പണിസഞ്ചി കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ഉപയോഗിച്ച് പാളി കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്ന് പുറമെയുള്ള കഥതുടങ്ങുമ്പോള് കിരണങ്ങൾ ഒരു പാളി നിറയുന്നു. കിരണങ്ങൾ ഒരു പിക്സൽ ആയി ആരംഭിച്ച് പാളി അറ്റങ്ങൾ നേരെ വിശാലമായ വളർന്നു.

സൂചന

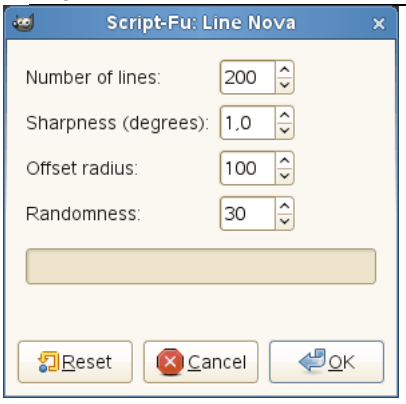
ഈ ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾ വരികൾ സെന്റര് പോയിന്റ് സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഏതെങ്കിലും ഓപ്ഷൻ ലഭ്യമാക്കുന്നില്ല. , എവിടെ വേണമെങ്കിലും റേഡിയൽ വരികൾ സ്ഥലം ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് നിങ്ങൾ വേണമെങ്കിൽ മറ്റൊരു സുതാര്യം സൃഷ്ടിക്കുക, അത് ഈ ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കാൻ, തുടർന്ന് നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൽ ചേർക്കുക. പുതിയ നോവ ചിത്രത്തിനായുള്ള വലിയ വലുപ്പം ക്രമീകരിക്കുന്നു നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ അകം ബ്രേക്ക് ലൈനുകൾ നിങ്ങളെ സഹായിക്കും.

13.20.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Render → Line Nova കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

13.20.3. ഓപ്ഷനുകൾ

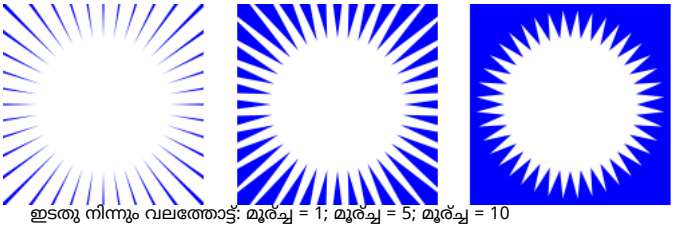
ചിത്രം 17.334. "Line Nova" ഓപ്ഷനുകൾ



ലൈനുകളുടെ എണ്ണം
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ നിങ്ങൾ 1000 40 നും ലൈനുകളുടെ എണ്ണം സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും സ്വതവേ 200 ആണ്.

ഷാർപ്നെസ് (ഡിഗ്രി)
: ഈ സ്ലൈഡർ കിരണങ്ങൾ വേണമങ്കിലും നേരെ വർദ്ധിപ്പിക്കുകയും ചെയ്യും എത്ര നിർണ്ണയിക്കുന്നു. പരിധി 0.0 മുതൽ 10.0 പോകുന്നു. 0.0 ലേക്ക് സജ്ജമാക്കിയാൽ, ഒന്നും വരച്ച ചെയ്യും. 10.0 ലേക്ക് സജ്ജമാക്കിയാൽ, പാളിയുടെ അരികുകളിൽ പ്രദേശത്തെ ഏറ്റവും ചായം ചെയ്യും.

ചിത്രം 17.335. "Line Nova" മൂര്ച്ച ഓപ്ഷൻ

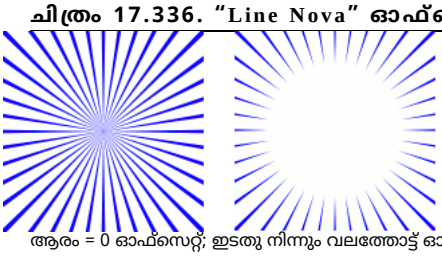


ഇടതു നിന്നും വലത്തോട്ട്: മൂര്ച്ച = 1; മൂര്ച്ച = 5; മൂര്ച്ച = 10

ആരം ഓഫ്സെറ്റ്

ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് ദൂരം പിക്സലിൽ മധ്യത്തിൽ നിന്ന് രശ്മികൾ തുടക്കം തിരഞ്ഞെടുക്കാം. 0.0 ലേക്ക് സജ്ജമാക്കിയാൽ രശ്മികൾ സെന്റര് നിന്നാണ് തുടങ്ങുന്നത്. മറ്റൊരു മൂല്യമായി ആരംഭ പോയിന്റുകൾ കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുത്ത അകലെ ഒരു സർക്കിൾ ന് വിടുകയില്ല. പരമാവധി ദൂരം 2000 പിക്സലുകളാണ്. സ്ഥിരസ്ഥിതി മൂല്യം 100 പിക്സൽ ആണ്.

ചിത്രം 17.336. "Line Nova" ഓഫ്സെറ്റ് ആരം ഓപ്ഷൻ



ആരം = 0 ഓഫ്സെറ്റ്; ഇടതു നിന്നും വലത്തോട്ട് ഓഫ്സെറ്റ് ആരം = 50

ക്രമരഹിതമായ

ഈ സ്ലൈഡർ ഒരു മൂല്യം 1 ഉയർന്ന സജ്ജമാക്കിയാൽ, ഓരോ റേ ആരംഭ പോയിന്റ് ആവറേജ് ആരംഭ പോയിന്റിൽ മുകളിൽ ഓഫ്സെറ്റ് ആരം സജ്ജമാക്കിയിട്ടുള്ള നിന്ന് കൂടുതലോ കുറവോ ക്രമരഹിതമായി വ്യത്യസ്തമായിരിക്കും. മൂല്യം 1 വരെ സെറ്റ്, എല്ലാ കിരണങ്ങൾ ഓഫ്സെറ്റ് ആരം നിർണയിക്കപ്പെടുന്ന സർക്കിൾ ആരംഭിക്കും. പരമാവധി മൂല്യം 2000 ആണ് സ്ഥിരസ്ഥിതി മൂല്യം 30 ആണ്.

ചിത്രം 17.337. "Line Nova" റാൻഡമ്നെസ്സ് ഓപ്ഷൻ

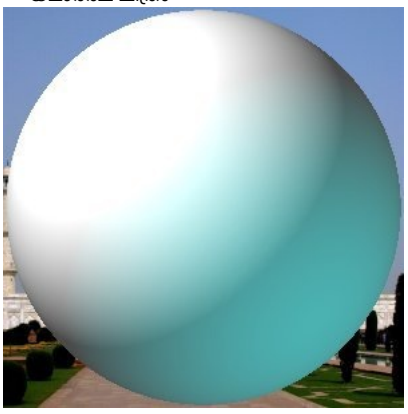
ഇടതു നിന്നും വലത്തോട്ട്: റാൻഡമ്നെസ്സ് = 1; റാൻഡമ്നെസ്സ് = 50

13.21. പനോരമ ഡിസൈനർ

13.21.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.338. അതേ ചിത്രം മുമ്പും "Sphere Designer" അരിപ്പ അപേക്ഷ ശേഷം.

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Sphere Designer" ഫിൽട്ടറിന്

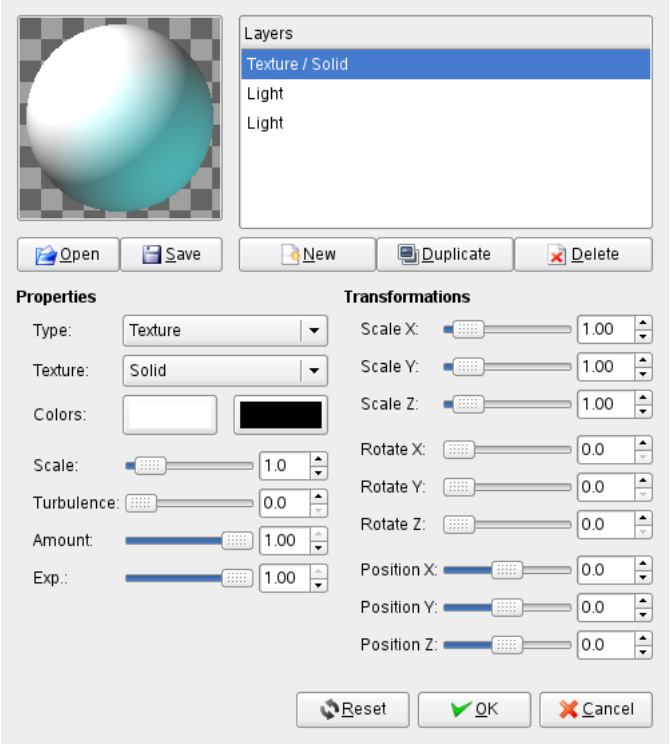
ഈ ഫിൽട്ടർ വിവിധ ടെക്സ്ചറുകൾ മൂന്നു ത്രിമാന പനോരമ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ഇത് യഥാർത്ഥ ചിത്രം മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു.

13.21.2. സജീവമാക്കുന്നു പനോരമ ഡിസൈനർ

നിങ്ങൾ Filters → Render → Sphere Designer മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

13.21.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.339. "Sphere Designer" ഫിൽട്ടർ പാരാമീറ്ററുകൾ



പ്രിവ്യൂ
: നിങ്ങൾ OK ക്ലിക്ക് വരെ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ ക്രമീകരണം ചിത്രവും ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യൂ ദൃശ്യമാകും. അവസാന ഫലം ഒരു നിര കാര്യത്തിൽ ചെയ്യും പോലും, പ്രിവ്യൂ മുഴുവൻ ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. നിലവിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ ഫലം കാണാൻ ബട്ടൺ *Update Preview* ക്ലിക്ക്.

പ്രതലങ്ങൾ

പനോരമ പ്രയോഗിച്ചു ടെക്സ്ചറുകളിൽ ലിസ്റ്റ്. അവിടെ ലിസ്റ്റുചെയ്ത ക്രമത്തിൽ പരിശ്രമങ്ങളുടെ ബാധകമാക്കുന്നു. ഓരോ ഇനവും തരം ടെക്സ്ചർ പേര് കാണിക്കുന്നു.

പുതിയ
: ഒരു പുതിയ ടെക്സ്ചർ സൃഷ്ടിക്കുന്നു പട്ടികയിൽ അവസാനത്തിൽ ചേർക്കുന്നു. പേരും ഈ പുതിയ ടെക്സ്ചർ സവിശേഷതകൾ ഇഴയടുപ്പം പ്രോപ്പർട്ടീസ് പ്രദേശത്ത് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന ഉണ്ട്, പക്ഷേ നിങ്ങളുടെ പുതിയ ടെക്സ്ചർ പരാമർശിച്ചിട്ടുണ്ട് നൽകുന്ന ഈ പ്രദേശത്ത് ഓപ്പറേറ്റിങ് അവരെ മാറ്റാം.

പകര്പ്പ്
: പകർപ്പുകൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെക്സ്ചറും ലിസ്റ്റ് അവസാനം പകർത്തുക ചേർക്കുന്നു.

ഇല്ലാതാക്കുക
: പട്ടികയിൽ നിന്നും തെരഞ്ഞെടുത്ത ടെക്സ്ചർ ഇല്ലാതാക്കുന്നു.

തുറക്കുക, രക്ഷിക്കും
: നിലവിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ മുമ്പ് സംരക്ഷിച്ച ക്രമീകരണങ്ങൾ ലോഡ് അനുവദിക്കുന്നു.

ഗുണഗണങ്ങള്

ടൈപ്പ് ചെയ്യുക
: പനോരമ നടപടി തരം നിർണ്ണയിക്കുന്നു.

ഇഴ
: ഒരു പ്രത്യേക പാറ്റേൺ പനോരമ പെടുത്തിയത്.

Bumpmap
: ടെക്സ്ചർ ചില ദുരിതാശ്വാസ നല്കുന്നു.

വെളിച്ചം
: നിങ്ങൾ പനോരമ ന് പ്രകാശം പരാമീറ്ററുകളെപ്പറ്റിയുള്ള സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ഇഴ
: ടെക്സ്ചർ തരം ഉപയോഗിക്കുന്ന പാറ്റേൺ നിർണ്ണയിക്കുന്നു. അതു പനോരമ പതിക്കുന്ന മുമ്പ് ഈ ടെക്സ്ചർ വഴി പോകുന്ന പോലെ ടെക്സ്ചർ വെളിച്ചം ബാധകമാണ് എങ്കിൽ വെളിച്ചം ഈ ടെക്സ്ചർ വഴി വികലമായിരിക്കുന്നു. ടെക്സ്ചർ ടെക്സ്ചർ സ്വയം ബാധകമാണെങ്കിൽ, ടെക്സ്ചർ പനോരമ നേരിട്ട് പ്രയോഗിക്കുന്നു. നിരവധി ഓപ്ഷനുകളും ലഭ്യമാണ്.

നിറങ്ങൾ
: ഒരു ടെക്സ്ചർ ഉപയോഗിക്കുന്ന രണ്ട് നിറങ്ങൾ സജ്ജമാക്കുന്നു. നിറം ബട്ടൺ ഒരു കളർ നിരക്കു ഡയലോഗ് ലഭ്യമാകുന്നു അമർത്തി.

സ്കെയിൽ
: ടെക്സ്ചർ രചിക്കുന്ന പ്രത്യേക ഘടകങ്ങൾ വലുപ്പം നിശ്ചയിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, "Checker" ടെക്സ്ചർ ഈ പരാമീറ്റർ കറുപ്പും വെളുപ്പും സ്ക്വയറുകളുടെ വലുപ്പം നിശ്ചയിക്കുന്നു. മൂല്യം പരിധിക്ക് 0 മുതൽ 10 ആണ്.

പക്ഷുബ്ധത
: ഗോളങ്ങളാണ് ടെക്സ്ചർ പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ടെക്സ്ചർ മേല് ബിരുദം നിർണ്ണയിക്കുന്നു. മൂല്യം പരിധിക്ക് വരെ 1.0 മൂല്യങ്ങൾ 0 മുതൽ 10. ആണ് നിങ്ങൾ ഇപ്പോഴും undistorted പാറ്റേണുകൾ നടത്തുന്നതിനും കഴിയും; ടെക്സ്ചർ ക്രമേണ ഘോഷം മാറുന്നു അതിനപ്പുറമുള്ള.

തുക
: ടെക്സ്ചർ അവസാന ഫലം ഉണ്ട് സ്വാധീനം ബിരുദം നിർണ്ണയിക്കുന്നു. മൂല്യം പരിധിക്ക് 0 ടെക്സ്ചർ മൂല്യം 0 മുതൽ 1. ആണ് ഫലം ബാധിക്കുന്നില്ല.

എക്സ്പൊണൻറ്
: വുഡ് ടെക്സ്ചർ, ഈ ഓപ്ഷനുകൾ കൂടുതലോ കുറവോ തുറക്കുക, വെനീസിലെ അന്ധരുടെ ഒരു വശം നൽകുന്നു.

രൂപാന്തരണങ്ങളെ

സ്കെയിൽ എക്സ്, സ്കെയിൽ വൈ, സ്കെയിൽ ഇസഡ്
: മൂന്നു ദിശകൾ സഹിതം പനോരമ ന് നീട്ടിക്കൊണ്ട് ടെക്സ്ചർ എന്ന / കംപ്രഷൻ ബിരുദം നിർണ്ണയിക്കുന്നു. മൂല്യം പരിധിക്ക് 0 മുതൽ 10 ആണ്.

തിരിക്കുക എക്സ്, തിരിക്കുക വൈ, തിരിക്കുക ഇസഡ്
: മൂന്നു മഴു ചുറ്റും പനോരമ ന് ടെക്സ്ചർ ഒരു ഊഴമാണ് തുക നിർണ്ണയിക്കുന്നു. മൂല്യം പരിധിക്ക് 0 മുതൽ 360 ആണ്.

സ്ഥാനം എക്സ്, സ്ഥാനം വൈ, സ്ഥാനം ഇസഡ്
: ഗോളങ്ങളാണ് ടെക്സ്ചർ ആപേക്ഷിക സ്ഥാനം നിർണ്ണയിക്കുന്നു. തരം പ്രകാശ എപ്പോഴാണ്, ഈ പാരാമീറ്റർ പനോരമ floodlighting പ്രകാശം സ്ഥാനം പരാമർശിക്കുന്നു.

Reset ബട്ടൺ സ്ഥിര മൂല്യങ്ങളിൽ പരാമീറ്ററുകൾ സജ്ജമാക്കുന്നു.

13.22. Spyrogimp

13.22.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.340. "Spyrogimp" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

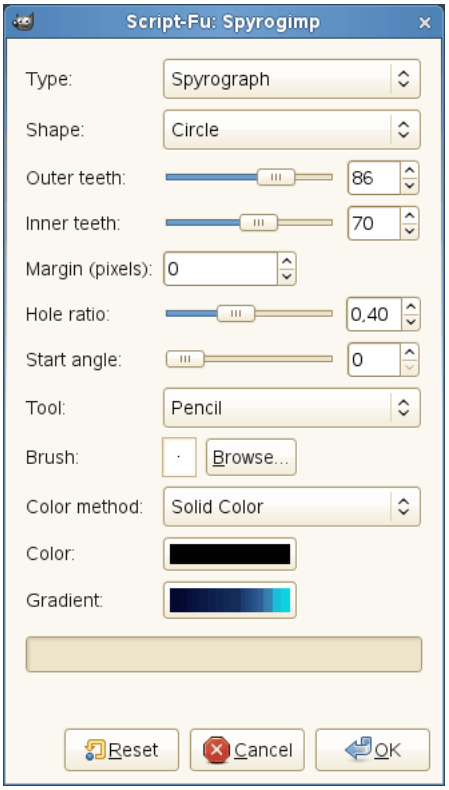
"Spyrogimp" പ്രയോഗിച്ചു

13.22.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Render → Spyrogimp കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

13.22.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.341. "Spyrogimp" ഓപ്ഷനുകൾ

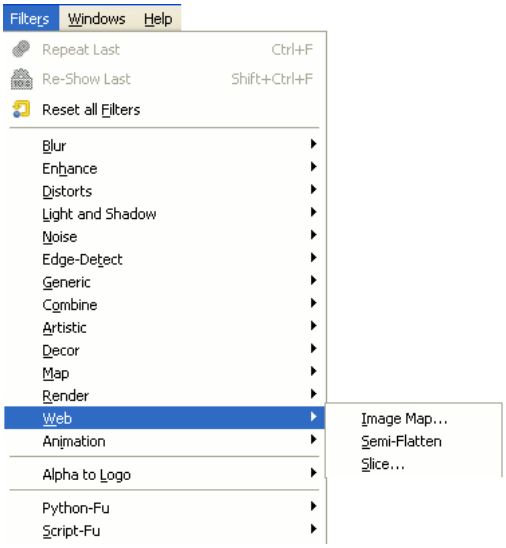


ടൈപ്പ് ചെയ്യുക
    എല്ലാ
ആകൃതി
    എല്ലാ
ബാഹ്യ പല്ലുകൾ
    എല്ലാ
ഇന്നർ പല്ലുകൾ
    എല്ലാ
മാർജിൻ (പിക്സൽ)
    എല്ലാ
ഹോൾ അനുപാതം
    എല്ലാ
കോൺ ആരംഭിക്കുക
    എല്ലാ
ഉപകരണം
    എല്ലാ
ഉരസുക
    എല്ലാ
വർണ്ണ രീതി
    എല്ലാ
നിറം
    എല്ലാ
ഗ്രേഡിയന്റ്
    എല്ലാ

14. വെബ് ഫിൽട്ടറുകൾ

14.1. അവതാരിക

ചിത്രം 17.342. വെബ് ഫിൽട്ടറുകൾ മെനു



ഈ ഫിൽട്ടറുകൾ കൂടുതലും വെബ് സൈറ്റുകളിലും പരാമർശിച്ചു ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ചിരിക്കുന്നത്. ഫിൽട്ടർ ImageMap ചിത്രം അല്ലങ്കിൽ "hot spots" ചേർക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഫിൽട്ടർ Semi-Flatten ആൽഫാ ചാനൽ ഇല്ലാത്ത ചിത്രം ഫോർമാറ്റുകളിൽ സെമി സുതാര്യത പകർത്താനായി ഉപയോഗിക്കുന്നു. Slice അരിപ്പ സെൻസിറ്റീവ് ഇമേജുകളുടെ HTML പട്ടികകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

14.2. ImageMap

വെബ് സെൻസിറ്റീവ് ചിത്രങ്ങൾ പതിവായി നിർവചിക്കപ്പെട്ട പ്രദേശങ്ങൾ മിനാരങ്ങൾ പ്രാപ്തമാക്കി ചില ഇഫക്റ്റുകൾ നേടുകയും ഉപയോഗിക്കുന്നു. വ്യക്തമായും ഏറ്റവും ഉപയോഗിച്ച പ്രഭാവം സെൻസിറ്റീവ് പ്രദേശങ്ങൾ ഒന്ന് ക്ലിക്കുചെയ്യപ്പെടുമ്പോൾ മറ്റൊരു വെബ് പേജ് ഒരു ഡൈനമിക് ലിങ്ക് ആണ്. ഈ "filter" ഒരു ചിത്രം എളുപ്പത്തിൽ സെൻസിറ്റീവ് പ്രദേശങ്ങൾ രൂപകൽപ്പന അനുവദിക്കുന്നു. വെബ് സൈറ്റ് ഡിസൈൻ സോഫ്റ്റ്വെയറുകൾ ഒരു സാധാരണ ചടങ്ങിൽ ഈ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. GIMP നിങ്ങൾ സമാന രീതിയിൽ ചെയ്യാൻ കഴിയും.

14.2.1. പൊതു അവലോകനം

ഈ പ്ലഗ്-ഇൻ നിങ്ങളെ ഗ്രാഫിക് രൂപകൽപ്പനയും ഫ്രണ്ട്ലി നിങ്ങളുടെ പ്രദർശിപ്പിച്ച ചിത്രം മേൽ delimit ആഗ്രഹിക്കുന്ന എല്ലാ പ്രദേശങ്ങൾ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ പേജ് HTML കോഡ് ന്യായമോ സ്ഥലത്തു ലയിപ്പിക്കും ചെയ്തിരിയ്ക്കണം HTML ടാഗുകൾ പ്രസക്തമായ ഭാഗം നേടുക. നിങ്ങൾ വളരെ ഈ പ്രദേശങ്ങളിൽ ലിങ്കുചെയ്തിരിക്കുന്ന ചില പ്രവർത്തനങ്ങൾ നിർവചിക്കാനാകും.
ഈ പൂർണ്ണമായും ഇവിടെ വിവരിച്ച ചെയ്യപ്പെടാത്ത (ഈ ഫംഗ്ഷൻ വാഗ്ദാനം വെബ് പേജ് പോലെ ഏകദേശം പ്രവർത്തിക്കുന്നു) ഒരു സങ്കീർണ്ണമായ ഉപകരണമാണ്. എന്നിരുന്നാലും നാം ഇവിടെ ഏറ്റവും നിലവിലെ handlings ചില വിശദീകരിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ. നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, എന്ന [GROKKING02] കൂടെ ജിമില Grokking ഒരു പൂർണ്ണ വിവരണങ്ങൾ കണ്ടെത്താം.

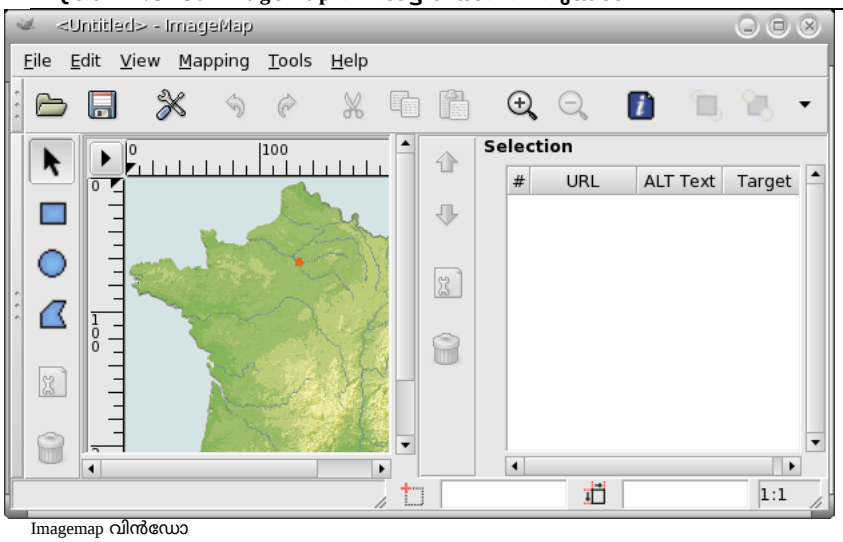
14.2.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഒരു ഇമേജ് വിൻഡോയിൽ നിന്നും, നിങ്ങൾ Filters → Web → ImageMap മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും
വിൻഡോ ഒരു ചെറിയ ഒന്നാണ്, നിങ്ങൾ അതു മഹത്വപ്പെടുത്തുകയും കഴിയും. പ്രധാന ഉപയോഗപ്രദമായ പ്രദേശങ്ങൾ ഇവയാണ്:

- പൂർണ്ണമായും ഇടതുവശത്ത് ലംബമായി ഒറ്റ മേഖല ഉള്ള എഡിറ്റുചെയ്യാൻ, ഒടുവിൽ ഒരുത്തൻ ഒരു തിരഞ്ഞെടുത്ത മേഖല മായ്ക്കാൻ, വിവിധ ആകാരം പ്രദേശങ്ങൾ ജനറേറ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ വിളിച്ചതിന് പ്രദർശിപ്പിച്ച ഐക്കണുകൾ, ചൂണ്ടുന്ന ഒന്നു മൂന്ന്; നിങ്ങൾ മാപ്പിംഗ് മെനു ഉപയോഗിച്ച് ഈ ഫങ്ഷനുകളെ വിളിക്കാൻ കഴിയും,
- ശരിയായ നിങ്ങളെ പ്രസക്തമായ ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് ആവശ്യമുള്ള എല്ലാ രൂപങ്ങൾ പ്രദേശങ്ങൾ ആകർഷിക്കും കഴിയുന്ന തൊഴിലാളി മേഖലയാണ്,
- വലതുഭാഗത്ത് ഒരു ഐക്കൺ ലംബമായ സെറ്റ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു; അതിന്റെ ഉപയോഗം വ്യക്തം എന്നാൽ ഒരു സഹായവും പോപ്പ്-അപ്പ് നിങ്ങൾ ഓരോ ചടങ്ങിൽ കുറിച്ചുള്ള ചില വിവരങ്ങൾ നൽകുന്നു,
- ഒടുവിൽ, പോലും വലതുഭാഗത്ത് സൃഷ്ടിച്ച പ്രദേശങ്ങൾ ഒരു പ്രോപ്പർട്ടി ലിസ്റ്റ് പോലെ ഒരു ഡിസ്പ്ലേ മേഖലയാണ്. ലിസ്റ്റ് ഒന്ന് ഇനത്തിന്റെ ഒരു ക്ലിക്കിൽ, തൊഴിലാളി പ്രദേശത്ത് ഇതേ ആകാരം സ്വയം തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു

14.2.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.343. Imagemap ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



Imagemap വിൻഡോ

14.2.3.1. മെനു ബാർ

മെനു ബാർ, ഇമേജ് വിൻഡോ മെനു ബാർ സമാനമാണ് ഏതാനും മെനുകൾ അല്ലെങ്കിൽ മെനു എൻട്രികൾ മാത്രമേ വ്യത്യസ്തവുമാണ്:

ഫയല്

രക്ഷിക്കും; ഇതായി സംരക്ഷിക്കുക
: മറ്റ് ഫിൽട്ടറുകൾ വിപരീതമായി, ഈ പ്ലഗ്-ഇൻ ഒരു ചിത്രം എന്നാൽ ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ഫയൽ ഇല്ല. അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ഫോർമാറ്റിൽ നിങ്ങളുടെ ജോലി സംരക്ഷിക്കുകയും വേണം.

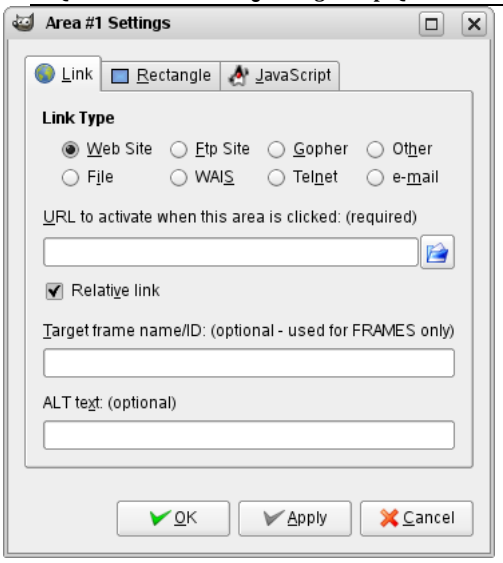
> **സൂചന**
> View → Source ഉപയോഗിച്ച് ഈ ടെക്സ്റ്റ് ഫയൽ ഉള്ളടക്കം തിരനോട്ടം നടത്താം.

തുറക്കുക; സമീപകാല തുറക്കുക
: പ്ലഗ്-ഇൻ നിങ്ങൾ സംരക്ഷിച്ച ടെക്സ്റ്റ് ഫയൽ തുറക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങളുടെ ഫയലിൽ നിർവചിച്ച പ്രദേശങ്ങൾ കയറ്റി overdisplayed ചെയ്യും; പ്രദർശിപ്പിച്ച ചിത്രം യഥാർത്ഥ ഒന്നോ ഒരേ വലിപ്പം കൂടെ ചെയ്തിട്ടില്ല എങ്കിൽ GIMP സ്കെയിൽ ഉപയുക്തമാക്കുന്നതിനും ചോദിക്കും.

തിരുത്തുക

എഡിറ്റ് ഏരിയ വിവരം

ചിത്രം 17.344. ഒരു imagemap പ്രദേശം എഡിറ്റുചെയ്യുകയെന്നത്



ക്രമീകരണങ്ങളിൽ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്ത് പ്രദേശത്തെ വിവരങ്ങൾ എഡിറ്റുചെയ്യാനാകും ഡയലോഗ്. നിങ്ങൾ ഒരു പുതിയ പ്രദേശം സൃഷ്ടിക്കാൻ എപ്പോഴൊക്കെ ഈ ഡയലോഗ് സ്വയം പോപ്പ് അപ്പ് ചെയ്യും.

കാണുക
: ഈ മെനു നിങ്ങൾ സവിശേഷ ഫംഗ്ഷനുകൾ വാഗ്ദാനം:

ഏരിയ ലിസ്റ്റ്
: ഇവിടെ നിങ്ങൾ മറച്ചു കാണിക്കാം നിരക്കു പ്രദേശം.

ഉറവിടം
: ഇവിടെ, നിങ്ങൾ അത് സംരക്ഷിക്കാനോ ഒരു ഫയൽ വായിച്ചു എന്നപോലെ അസംസ്കൃത ഡാറ്റ കാണാൻ.

കളർ; ഗ്രേസ്കെയിൽ
: നിങ്ങൾ ഇവിടെ ചിത്രം മോഡ് തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഒരു ഗ്രേസ്കെയിൽ ഡിസ്പ്ലേ പ്രവർത്തിക്കാം.

മാപ്പിംഗ്
: നിങ്ങൾ എഴുതാറില്ല കൂടുതൽ എളുപ്പത്തിൽ തൊഴിലാളി പ്രദേശത്തെ ഇടതുഭാഗത്തായി ഐക്കണുകൾ എന്നിവയിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും ശേഷം, ഈ മെനു ഉപയോഗിക്കും.

അമ്പടയാളം
: ഇവിടെ അമ്പ് നീക്കുക ഉപകരണം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. സജീവമാക്കി ഉപകരണം തിരഞ്ഞെടുത്തു, നിങ്ങൾക്ക് തിരഞ്ഞെടുത്ത് നീക്കാനാകും ചിത്രം ഒരു പ്രദേശം.
: ഒരു പോളിഗണിലെ ഉപയോഗിച്ച്, ചുവന്ന പോയിന്റ് ഒന്ന് നീക്കാൻ ആരോ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. നിരവധി കൂടെ വേറെ വാഗ്ദാനം ചെയ്യുന്ന പുതിയ പോയിന്റ് ചേർക്കാൻ സാധ്യത ഒരു പോപ്പ്-അപ്പ് മെനു തുറക്കുന്നതിന് രണ്ടു ചുവന്ന പോയിന്റ് തമ്മിലുള്ള ഒരു സെഗ്മെന്റ് ക്ലിക്ക് കൈവാക്കിന്റെ. നിങ്ങൾ ഒരു ചുവന്ന പോയിന്റ് റൈറ്റ് ക്ലിക്ക്, നിങ്ങൾക്ക് അത് നീക്കം.

ചതുരം; സർക്കിൾ; പോളിഗൺ
: ഈ ഉപകരണങ്ങൾ നിങ്ങളെ വിവിധ ആകാരം പ്രദേശങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാനും:, ചിത്രം ക്ലിക്ക് പോയിന്റർ നീക്കുക, വീണ്ടും ക്ലിക്കുചെയ്യുക.

മാപ്പ് വിവരം എഡിറ്റ്

ചിത്രം 17.345. imagemap ഡാറ്റ എഡിറ്റുചെയ്യുകയെന്നത്

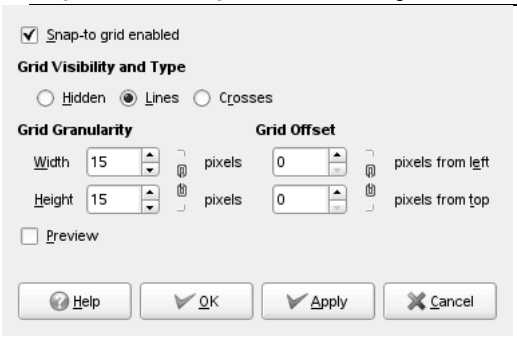
ഈ ലളിതമായ ഡയലോഗ് തത്ഫലമായി ഔട്ട്പുട്ട് ഫയൽ എഴുതുന്നു ചില ഇനങ്ങൾ, നൽകാം; അഭിപ്രായങ്ങൾ (Author, Description) അല്ലെങ്കിൽ HTML ടാഗുകൾ (Image name, Title, Default URL) എന്ന ഗുണ മൂല്യങ്ങൾ ആയി ഒന്നുകിൽ.

ഉപകരണങ്ങൾ

"Tools" മെനുവിൽ നിങ്ങളെ ഗൈഡുകൾ പോലും പതിവായി അകലത്തിലുള്ള ദീർഘചതുരാകൃതിയിലുള്ള പ്രദേശങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും.

ഗ്രിഡ്; ഗ്രിഡ് ക്രമീകരണങ്ങൾ

ചിത്രം 17.346. ഗ്രിഡ് ഓപ്ഷനുകൾ



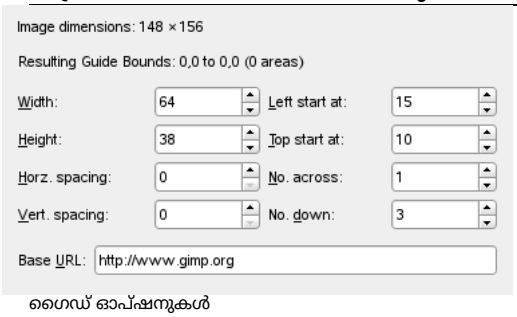
ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് ഇമേജ് ഗ്രിഡ് പ്രാപ്തമാക്കുകായോ അപ്രാപ്തമാക്കുകയോ അല്ലെങ്കിൽ ചില ഗ്രിഡ് ഉള്ള ക്രമീകരിക്കാം.

ഉപയോഗിക്കുക ജിമ് ഗൈഡുകൾ; ഗൈഡുകൾ സൃഷ്ടിക്കുക

ഗൈഡ് ലൈനുകൾ ചിത്രത്തിന്റെ അതിർത്തിയിൽ സൃഷ്ടിക്കപ്പെടുന്നു എന്നാൽ ജിമ്പ് ഗൈഡ് ലൈനുകൾ സമാനമായ ഓരോ വരിയും എന്തോ ചുവന്ന സ്ക്വയറിലെ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ചുറ്റും നീക്കാൻ കഴിയില്ല. ഗൈഡുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിലൂടെ നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ സജീവ ദീർഘചതുരങ്ങൾക്കോ സൃഷ്ടിക്കാൻ പ്രാപ്തിയുള്ള.

ഗൈഡുകൾ സൃഷ്ടിക്കുക

ചിത്രം 17.347. ഗൈഡ് ഓപ്ഷനുകൾ



ഗൈഡ് ഓപ്ഷനുകൾ

Instead of creating geometrical shapes to select the active areas you may use an array of rectangles, each representing an active area, by clicking on the "Create guides". In the menu popping up you set the width and height of the rectangles, the space between them, the number of rows and columns, and the upper and left startpoint for the array. All measures are in pixels. If you are not satisfied with the result you may adjust each rectangle by moving the red squares as usual.

14.2.3.2. ടൂൾ ബാർ

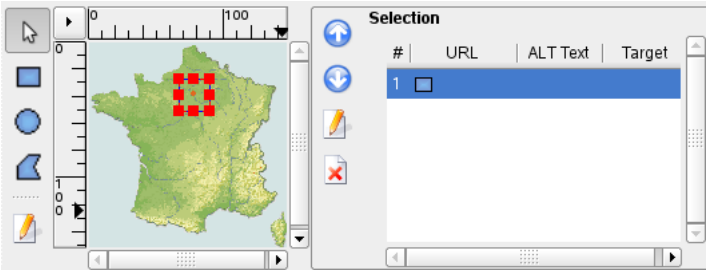
ഇവിടെ ഏറ്റവും എൻട്രികൾ ഇതിനകം വിവരിച്ച ചില പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കായി വെറും കുറുക്കുവഴികൾ. ഒഴിവാക്കലുകൾ:

മുന്നിലേക്ക് നീക്കുക; തിരികെ അയയ്ക്കുക

ഇവിടെ നിങ്ങൾ ഏരിയ ലിസ്റ്റ് ചുവടെ ("Move to Front") അല്ലെങ്കിൽ മുകളിൽ ഒരു ഏരിയ എൻട്രി ("Send to Back") നീക്കാൻ കഴിയും.

14.2.3.3. ജോലി ഏരിയ

ചിത്രം 17.348. ജോലി ഏരിയ



imagemap ജാലകത്തിന്റെ പ്രധാന പരിസരത്ത് ഇടതു വശത്ത്, നിങ്ങൾ പ്രസക്തമായ ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് ആവശ്യമുള്ള എല്ലാ രൂപങ്ങൾ പ്രദേശങ്ങൾ ആകർഷിക്കും കഴിയുന്ന അധ്വാനിക്കുന്ന പ്രദേശം കണ്ടെത്തും.
തൊഴിലാളി പ്രദേശത്ത് പുറമെ ലംബമായി പ്രദർശിപ്പിച്ച ഐക്കണുകൾ, ചൂണ്ടുന്ന ഒന്നു വിവിധ ആകാരം പ്രദേശങ്ങൾ ജനറേറ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ വിളിക്കുന്നു മൂന്നു ഒറ്റ മേഖല ഉള്ള എഡിറ്റുചെയ്യാൻ, ഒടുവിൽ ഒരുത്തൻ ഒരു തിരഞ്ഞെടുത്ത മേഖല മായ്ക്കാൻ ഉണ്ട്; നിങ്ങൾ വളരെ മാപ്പിംഗ് മെനു ഉപയോഗിച്ച് ഈ ഫങ്ഷനുകളെ വിളിക്കാം.

ശ്രദ്ധിക്കുക

പ്രദേശങ്ങൾ ഓവർലാപ് കാര്യം ശ്രദ്ധിക്കുക.

14.2.3.4. നിരക്കു ഏരിയ

വലത് സൃഷ്ടിച്ച പ്രദേശങ്ങൾ ഒരു പ്രോപ്പർട്ടി ലിസ്റ്റ് പോലെ ഒരു ഡിസ്പ്ലേ മേഖലയാണ്. ലിസ്റ്റ് ഒന്ന് ഇനത്തിന്റെ ഒരു ക്ലിക്കിൽ സ്വയം തൊഴിലാളി പ്രദേശത്ത് ഇതേ ആകൃതിയും തിരഞ്ഞെടുക്കുക, പിന്നെ നിങ്ങൾ വരുത്താനും സാധിക്കുന്നതാണ്.
Beside the display is an icon vertical set; its use is obvious but a help pop-up gives you some information about each function.
നിർഭാഗ്യവശാൽ, മുകളിലേക്കും താഴേക്കും ലിസ്റ്റ് എൻട്രി നീക്കുന്നതിനായി അമ്പ് ചിഹ്നങ്ങൾ ഇവിടെ പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല. പക്ഷേ തീർച്ചയായും നിങ്ങൾ ശ്രദ്ധാപൂർവ്വം കവിഞ്ഞു പ്രദേശങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ ഒഴിവാക്കണം, അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഒട്ടും ഈ ഫംഗ്ഷനുകളും ഉപയോഗിക്കരുത്.

14.3. സെമി പരത്തുക

14.3.1. പൊതു അവലോകനം

സെമി പരത്തുക ഫിൽട്ടർ സുതാര്യതയോടെ അലിയാസിങ് വിരുദ്ധ ഇൻഡെക്സ്ഡ് ചിത്രങ്ങളെ പരിഹാരം ആവശ്യക്കാരെ സഹായിക്കുന്നു. GIF ഇൻഡെക്സ്ഡ് ഫോർമാറ്റ് പൂർണ്ണമായ സുതാര്യതയും (0 അല്ലെങ്കിൽ 255 ആൽഫാ മൂല്യം) പിന്തുണയ്ക്കുന്നു, പക്ഷെ സെമി സുതാര്യത (1 - 254): സെമി സുതാര്യമായ പിക്സലുകൾ ആന്റി-അലിയാസിങ് ലോഗോയിൽ നിങ്ങൾക്ക് പ്രയോഗിച്ചു നശിപ്പിക്കുന്നു, യാതൊരു സുതാര്യതയും അല്ലെങ്കിൽ പൂർണ്ണമായ സുതാര്യതയും ലേക്ക് ഇളകിമറിയുന്ന ചെയ്യും നിങ്ങളുടെ വെബ് പേജിലേക്ക് ആഗ്രഹിക്കുന്ന.
അരിപ്പ അപേക്ഷിക്കുന്ന മുമ്പ്, അതു നിങ്ങളുടെ വെബ് പേജിന്റെ പശ്ചാത്തല നിറം അറിഞ്ഞിരിക്കണം അത്യന്താപേക്ഷിതമാണ്. പണിസഞ്ചി ഫോർഗ്രൗണ്ടിലെ നിറം മാറിക്കിട്ടി ഏത് കൃത്യമായ നിറം നിർണ്ണയിക്കാൻ നിറം-പിക്കർ ഉപയോഗിക്കുക. വിപരീതം FG / ബി.ജി. നിറങ്ങൾ ബി.ജി കളർ വെബ് പശ്ചാത്തല നിറം തന്നെ ആണ് അങ്ങനെ.
സെമി പരത്തുക പ്രക്രിയ ആനുപാതികമായി ഇതേ ആൽഫ മൂല്യങ്ങളിൽ, (ലോഗോ) നിറം ലെയറിലേക്ക് FG നിറം സംയോജിപ്പിക്കുന്നതിനിടയാക്കും ശരിയായ സാമാജ്യത്വ അലിയാസിങ് പുനർനിർമിക്കാൻ ചെയ്യും. പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമായ പിക്സൽ നിറം എടുക്കില്ല. വളരെ സുതാര്യമായ പിക്സൽ കുറച്ച് നിറം സമയമെടുക്കും, ലഘുവായി സുതാര്യമായ വളരെ നിറം എടുക്കും.

14.3.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Web → Semi-Flatten വഴി ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും. നിങ്ങളുടെ ചിത്രം ആൽഫാ ചാനൽ (??? കാണുക) താങ്ങി എങ്കിൽ അതു ലഭ്യമാണ്. അല്ലാത്തപക്ഷം, മറച്ച ആണ്.

14.3.3. ഉദാഹരണം

ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണത്തിൽ, പണിസഞ്ചി പശ്ചാത്തല നിറം പിങ്ക് ആണ്, ചിത്രം സുതാര്യമായ പശ്ചാത്തലത്തിൽ അറ്റങ്ങൾ തൂവലുകളും ചെയ്തു.

ചിത്രം 17.349. ഉദാഹരണത്തിന് സെമി പരത്തുക

സജീവ പശ്ചാത്തല നിറം

800% സൂം നിലയിൽ

സുതാര്യതയോടെ സൂക്ഷിക്കുന്നതാണ്. സെമി tranparent പിക്സൽ അവരുടെ സുതാര്യത (ആൽഫാ മൂല്യം) പ്രകാരം പിങ്ക് നിറത്തിലും കാണുന്നു. ഈ ചിത്രം നന്നായി പുതിയ പേജിന്റെ പിങ്ക് പശ്ചാത്തലത്തിലേക്ക് ലയിപ്പിക്കും.

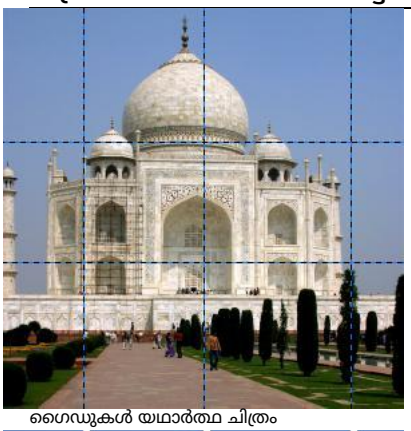
ചിത്രം 17.350. സെമി പരത്തുക പ്രയോഗിച്ച ഫിൽട്ടർ

ഫലം, GIF ഫോർമാറ്റിൽ, സെമി-പരത്തുക അരിപ്പ പ്രയോഗിച്ച ശേഷം.

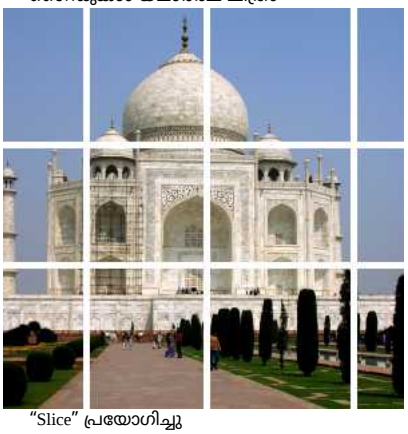
14.4. പൂളുക

14.4.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.351. "Slice" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



ഗൈഡുകൾ യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Slice" പ്രയോഗിച്ചു

ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു ലളിതമായ HTML ഫയലുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന സെൻസിറ്റീവ് ചിത്രങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ സഹായി ഉപയോഗിക്കാൻ എളുപ്പമാണ്. ഫിൽട്ടർ കഷണങ്ങൾ അപ്പ് സോഴ്സ് ചിത്രം (Guillotine കമാൻഡ് പോലെ ൻ) അതിന്റെ തിരശ്ചീന, ലംബ ഗൈഡുകൾ സഹിതം, ഉപ-ഒരു കൂട്ടം ചിത്രങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഇതേസമയം ഇത് ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ഫയലിൽ സംരക്ഷിച്ചു ഒരു മേശ HTML കോഡ് ഒരു കഷണം സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ഓരോ പട്ടിക സെൽ ചിത്രം ഒരു ഭാഗത്ത് അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. ടെക്സ്റ്റ് ഫയൽ പിന്നീട് ഒരു HTML പ്രമാണം ഉൾച്ചേർക്കണോ.
ഈ ഫിൽട്ടർ ശരിക്കും വളരെ ലളിതമായ തുണ ശ്രദ്ധിക്കുക. അരിപ്പ നിർമ്മിക്കുന്ന ഒരു സാധാരണ HTML കോഡ് അതിനെക്കാൾ എത്ര അധികം ആയിരിക്കാം:

ഉദാഹരണം 17.1. ലളിതമായ "Slice" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം ഔട്ട്പുട്ട്

```
<table cellpadding="0" border="0" cellspacing="0">
  <tr>
    <td><img alt="" src="slice_0_0.png"/></td>
    <td><img alt="" src="slice_0_1.png"/></td>
  </tr>
  <tr>
    <td><img alt="" src="slice_1_0.png"/></td>
    <td><img alt="" src="slice_1_1.png"/></td>
  </tr>
</table>
```

നിർമ്മാണം HTML കോഡ്; "style" ആട്രിബ്യൂട്ട് ഒഴിവാക്കിയുള്ള ചെയ്തു.

ചിത്രം യാതൊരു ഗൈഡുകൾ അവിടെ തന്നെ അരിപ്പ ഒന്നും NO ചെയ്യും. എന്നാൽ, വഴികാട്ടികൾ വെറും മറച്ചിരിക്കുന്നു, അരിപ്പ പ്രവർത്തിക്കും.

സൂചന

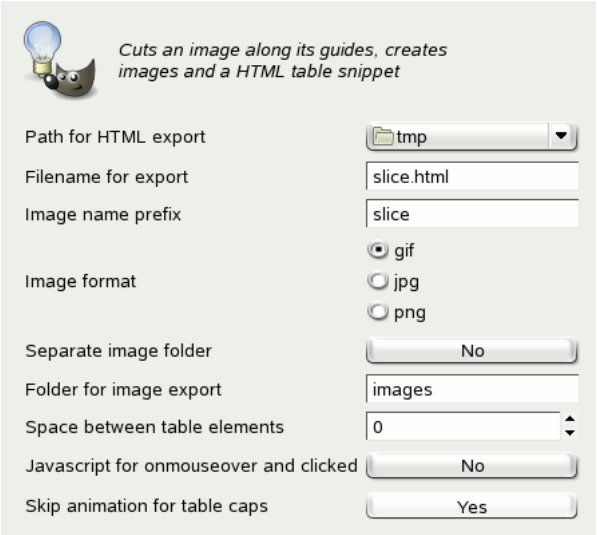
ImageMap അരിപ്പ സെൻസിറ്റീവ് ചിത്രങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കൂടുതൽ ശക്തമാക്കുന്നു പ്രഗല്ഭവുമായ ഉപകരണമാണ്. (ഇത് വളരെ കൂടുതൽ സങ്കീർണമാണ് ...)

14.4.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Web → Slice കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

14.4.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.352. "Slice" ഓപ്ഷനുകൾ



ഏറ്റവും ഓപ്ഷനുകൾ സ്വയം വിശദീകരിക്കുന്ന, എന്നാൽ എങ്കിലും:

എച്ച്ടിഎംഎൽ കയറ്റുമതി പാത
: എവിടെ HTML ഫയലിൽ ചിത്ര ഫയലുകളിൽ സംരക്ഷിക്കും. സ്വതവേ ഈ ഫയലുകൾ ഇപ്പോൾ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഡയറക്ടറിയിൽ സംഭരിക്കും. വലതുവശത്ത് ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്താൽ മറ്റൊരു ലൊക്കേഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന ഒരു പുൾ-ഡൌൺ മെനു തുറക്കുന്നു.

കയറ്റുമതി ഫയലിന്റെ
: HTML ഫയലിൽ പേര്. നിങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ്ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് ഫയൽനാമം മാറ്റാൻ കഴിയും.

ചിത്രത്തിന്റെ പേര് പ്രിഫിക്സ്
: `slice`: ഈ ഫിൽട്ടർ നിർമ്മിക്കുന്ന ഒരു ഇമേജ് ഫയലിന്റെ പേര് `prefix_i_k. ext`, `prefix` നിങ്ങൾ സ്വതന്ത്രമായി സ്വതവേ, വലതുവശത്ത് ടെക്സ്റ്റ്ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് തെരഞ്ഞെടുക്കാൻ സാധ്യമാകുന്ന ഹലോ ആ ഭാഗമാണ് എവിടെ. (`i` ആൻഡ് `k` വരി നമ്പറുകളും കോളം, ഓരോ 0 തുടങ്ങുന്ന ആകുന്നു; `.ext` തിരഞ്ഞെടുത്ത Image format അനുസരിച്ച് എക്റ്റെൻഷനുള്ള ആണ്.)
: നിങ്ങൾ Javascript for onmouseover and clicked സൃഷ്ടിക്കുന്നതിനും ചിത്രങ്ങൾ വിവിധ സെറ്റുകൾ ആവശ്യമാണ് ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

ചിത്രം ഫോർമാറ്റ്
: നിങ്ങൾ GIF, JPG, അല്ലെങ്കിൽ PNG file format ഇമേജ് ഫയലുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

പ്രത്യേക ഇമേജ് ഫോൾഡർ, ചിത്രം കയറ്റുമതി ഫോൾഡർ
: Separate image folder പ്രാപ്തമാക്കി, ചിത്രം ഫയലുകൾ സ്ഥാപിക്കപ്പെടും അവിടെ ഒരു ഫോൾഡർ സൃഷ്ടിക്കപ്പെടും. സ്വതവേ, ഈ ഡെസ്റ്റിനേഷൻ ഫോൾഡർ പേര് `images`, നിങ്ങളിൽ Folder for image export ടെക്സ്റ്റ്ബോക്സ് ഇത് മാറ്റാം.

ഉദാഹരണം 17.2. പ്രത്യേക ഇമേജ് ഫോൾഡറിൽ

```
<table>
  <tr>
    <td><img src="images/slice_0_0.png"/></a></td>
```

പ്രാപ്തമാക്കിയ "Separate image folder" ഫലം

മേശ ഘടകങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള സ്പെയ്സ്
: ഈ വില (0-15) HTML പട്ടിക ലേക്ക് "cellspacing" ആട്രിബ്യൂട്ട് പാസുചെയ്യും. ഫലം തിരശ്ചീന, ലംബ വഴികാട്ടികളേ വ്യക്തമാക്കിയ വീതി അടി മാറ്റിസ്ഥാപിക്കും എന്നു ആകുന്നു

ഉദാഹരണം 17.3. മേശ ഘടകങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള സ്പെയ്സ്

```
<table cellspacing="5">
```

പൊരുത്തപ്പെടുന്ന HTML കോഡ് സ്നിപ്പറ്റ്

ചിത്രം ഈ അടിക്കു വലിപ്പം വലുതായ ചെയ്യില്ല ശ്രദ്ധിക്കുക. പകരം, ഇറേസർ ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് തല്ലും വരച്ചു പോലെ ഫലമായുണ്ടാകുന്ന എച്ച്ടിഎംഎൽ ചിത്രം കാണപ്പെടും.

onmouseover ജാവാ സ്ക്രിപ്റ്റ് ക്ലിക്കുചെയ്തെന്നുമുള്ളവ
: ഈ പ്രയോഗം പ്രവർത്തന, അരിപ്പ ചില JavaScript കോഡ് ചേർക്കും. HTML കോഡ് തോന്നുന്നു, ഈ കോഡ് മറിച്ച് ചില ചലനാത്മക പ്രവർത്തനക്ഷമത ചേർത്ത് ഒരു നല്ല ആരംഭസ്ഥാനം, അതേ പടി പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല. JavaScript കോഡ് "onmouseover" പോലുള്ള ഇവന്റുകൾ കൈകാര്യം ഒരു ചടങ്ങിൽ ലഭ്യമാക്കുന്നു:

ഉദാഹരണം 17.4. JavaScript കോഡ് സ്നിപ്പെറ്റ്

```
function exchange (image, images_array_name, event)
  {
    name = image.name;
    images = eval (images_array_name);

    switch (event)
      {
        case 0:
          image.src = images[name + "_plain"].src;
          break;
        case 1:
          image.src = images[name + "_hover"].src;
          break;
        case 2:
          image.src = images[name + "_clicked"].src;
          break;
        case 3:
          image.src = images[name + "_hover"].src;
          break;
      }
```

}

മേശ ക്യാപ്സ് വേണ്ടി ആനിമേഷൻ ഒഴിവാക്കുക

പ്രവർത്തനരഹിതമാക്കുമ്പോൾ, അരിപ്പ ഓരോ പട്ടിക സെൽ ഒരു `<a href="# "> ... </a>` ഹൈപ്പർലിങ്ക് സ്റ്റബ് ചേർക്കും. പ്രാപ്തമായിരിക്കുമ്പോൾ (ഈ സ്വതവേ), കുറഞ്ഞത് രണ്ടു ലംബമായ തിരശ്ചീനമായി രണ്ടു ഗൈഡുകൾ ഉണ്ട്, അരിപ്പ ഒരു നിര അല്ലെങ്കിൽ വരി ആദ്യ, അവസാന സെൽ ഹൈപ്പർലിങ്ക് അപൂർണ്ണമാണ് ചേർക്കില്ല. നിങ്ങൾ അതിർനാടും ചിത്രം ഉണ്ടെങ്കിൽ നിങ്ങൾ അതിർത്തി സെൻസിറ്റീവ് വരുത്തുവാൻ ആവശ്യമില്ലാത്തപ്പോൾ ഈ ക്രമീകരണം സഹായിക്കും.

ഉദാഹരണം 17.5. മേശ ദിനന്തോറും (ലഘൂകരിച്ച HTML കോഡ്) വേണ്ടി ആനിമേഷൻ ഒഴിവാക്കപ്പെടും

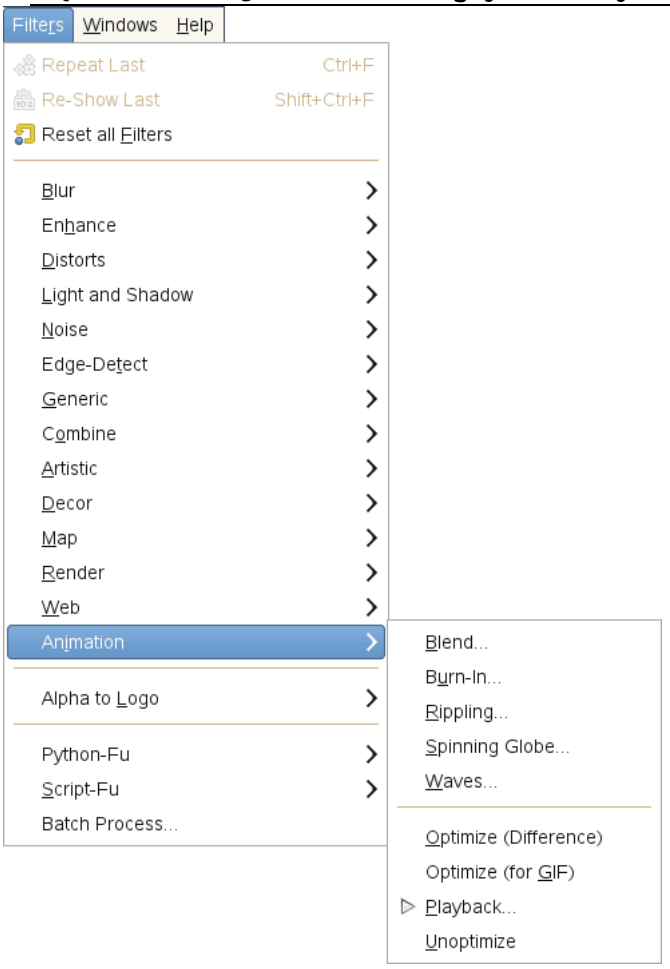
```
<table cellpadding="0" border="0" cellspacing="0">
  <tr>
    <td><img alt="" src="images/slice_0_0.png"/></td>
    <td><img alt="" src="images/slice_0_1.png"/></td>
    <td><img alt="" src="images/slice_0_2.png"/></td>
    <td><img alt="" src="images/slice_0_3.png"/></td>
  </tr>
  <tr>
    <td><img alt="" src="images/slice_1_0.png"/></td>
    <td><a href="#"><img alt="" src="images/slice_1_1.png"/></a></td>
    <td><a href="#"><img alt="" src="images/slice_1_2.png"/></a></td>
    <td><img alt="" src="images/slice_1_3.png"/></td>
  </tr>
  <tr>
    <td><img alt="" src="images/slice_2_0.png"/></td>
    <td><img alt="" src="images/slice_2_1.png"/></td>
    <td><img alt="" src="images/slice_2_2.png"/></td>
    <td><img alt="" src="images/slice_2_3.png"/></td>
  </tr>
</table>
```

അകത്തെ സെല്ലുകളെ (ശൂന്യം) ഹൈപ്പർലിങ്കുകൾ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.

15. ആനിമേഷൻ ഫിൽട്ടറുകൾ

15.1. അവതാരിക

ചിത്രം 17.353. ആനിമേഷൻ ഫിൽട്ടറുകൾ മെനു



നിങ്ങൾ (അവരുടെ വ്യാപ്തി കുറച്ചും) കാണുക, ഒപ്റ്റിമൈസ് നിങ്ങളുടെ ആനിമേഷനുകൾ ചെയ്യട്ടെ ഏത് ആനിമേഷൻ സഹായികളായി, ആകുന്നു. നാം "Optimize (Difference)" ആൻഡ് "Optimize (GIF)" ഒരുമിച്ചു അരിച്ചിറങ്ങുന്നു ശേഖരിച്ചു അവർ വളരെ വ്യത്യസ്തമല്ല കാരണം.

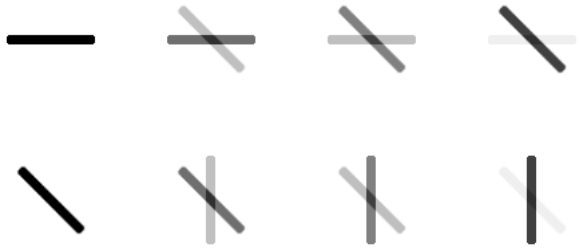
15.2. കൂട്ടിക്കലര്ത്തുക

15.2.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.354. യഥാർത്ഥ ചിത്രം: "Blend" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

5 ഫ്രെയിമുകൾ (വെള്ള പശ്ചാത്തല പാളി ഒഴിവാക്കി) 4 ഫ്രെയിമുകൾ

ചിത്രം 17.355. "Blend" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം: പ്രയോഗിച്ചു ഫിൽട്ടർ



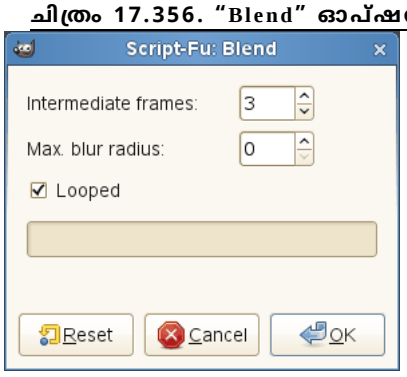
ആദ്യത്തെ 8 (16) ഫ്രെയിമുകൾ

15.2.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Animation → Blend കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

15.2.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.356. "Blend" ഓപ്ഷനുകൾ

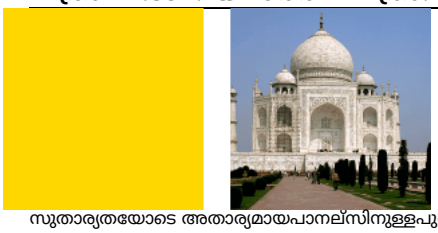


ഇൻറർമീഡിയേറ്റ് ഫ്രെയിമുകൾ
    എല്ലാ
മാക്സ്. ആരം ബ്ലർ
    എല്ലാ
വളയം
    എല്ലാ

15.3. ബേൺ ഇൻ

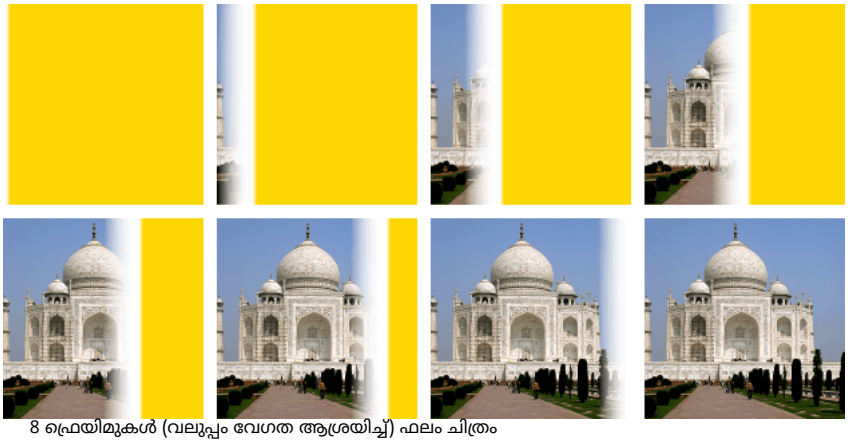
15.3.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.357. യഥാർത്ഥ ചിത്രം: "Burn-In" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



സുതാര്യതയോടെ അതാര്യമായപാനല്സിനുള്ളപുറകുചിത്രങ്ങള് പാളി മുൻഭാഗത്തെ പാളി

ചിത്രം 17.358. "Burn-In" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം: പ്രയോഗിച്ചു ഫിൽട്ടർ



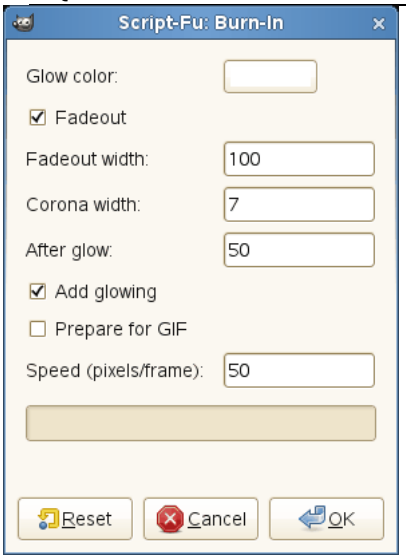
8 ഫ്രെയിമുകൾ (വലുപ്പം വേഗത ആശ്രയിച്ച്) ഫലം ചിത്രം

15.3.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Animation → Burn-In കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

15.3.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.359. "Burn-In" ഓപ്ഷനുകൾ



നിറം ജലിക്കുക
എല്ലാ
ഫേഡ്ഔട്ട്
എല്ലാ
ഫേഡ്ഔട്ട് വീതി
എല്ലാ
കൊറോണ വീതി
എല്ലാ
തിളക്കം ശേഷം
എല്ലാ
തിളങ്ങുന്ന ചേർക്കുക
എല്ലാ
ജിഫ് തയ്യാറെടുക്കുക
എല്ലാ
വേഗത (പിക്സൽ / ഫ്രെയിം)
എല്ലാ

15.4. ഓളമിളകുന്ന

15.4.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.360. "Rippling" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

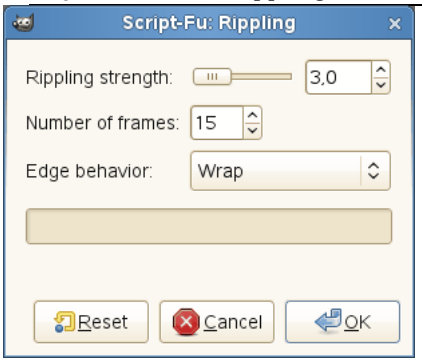
ഒരു “Rippled” ഫ്രെയിം

15.4.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Animation → Rippling കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

15.4.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.361. “Rippling” ഓപ്ഷനുകൾ



ഓളമിളകുന്ന ബലം
: എല്ലാ
ഫ്രെയിമുകൾ എണ്ണം
: എല്ലാ
എഡ്ജ് പെരുമാറ്റം
: എല്ലാ

15.5. സ്പിന്നിംഗ് ഗ്ലോബ്

15.5.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.362. യഥാർത്ഥ ചിത്രം: “Spinning Globe” ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

ചിത്രം 17.363. "Spinning Globe" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം: പ്രയോഗിച്ചു ഫിൽട്ടർ

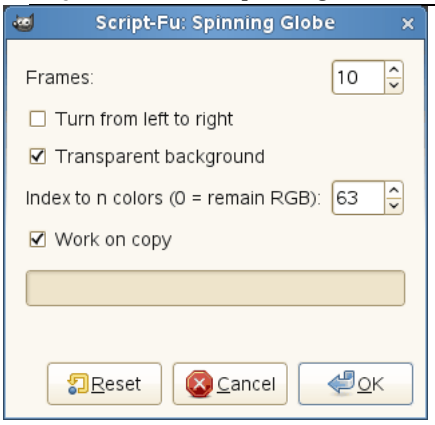
3 "Spinning Globe" ഫ്രെയിമുകൾ (ഒരു വെളുത്ത പശ്ചാത്തലത്തിൽ) (10)

15.5.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Animation → Spinning Globe കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

15.5.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.364. "Spinning Globe" ഓപ്ഷനുകൾ



ഫ്രെയിംസ്
: എല്ലാ
ഇടത്ത് നിന്നും വലത്തോട്ട് തിരിയുക
: എല്ലാ
സുതാര്യ പശ്ചാത്തലം
: എല്ലാ
n നിറങ്ങൾ സൂചിക
: എല്ലാ
പകർപ്പിൽ ഔദ്യോഗിക
: എല്ലാ

15.6. വേവ്സ്

15.6.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.365. "Waves" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം

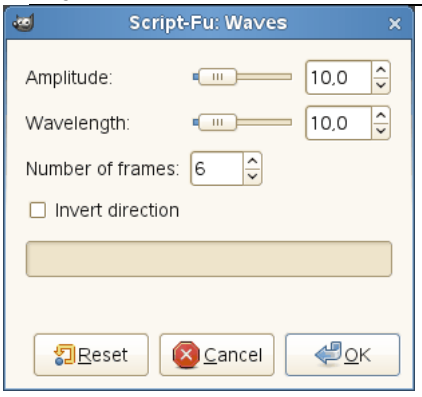
ഒരു "Wave" ഫ്രെയിം

15.6.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Animation → Waves കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

15.6.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.366. "Waves" ഓപ്ഷനുകൾ



കഴിവുമുള്ളവർ
: എല്ലാ

തരംഗദൈർഘ്യം
: എല്ലാ

ഫ്രെയിമുകൾ എണ്ണം
: എല്ലാ

വിപരീതം ദിശ
: എല്ലാ

15.7. ഒപ്റ്റിമൈസുചെയ്യുക

15.7.1. പൊതു അവലോകനം

ഒരു ആനിമേഷൻ നിരവധി പാളികൾ ഉൾക്കൊള്ളാൻ കഴിയൂ അങ്ങനെ അതിന്റെ വലിപ്പം പ്രധാന്യമുണ്ട്. ഇത് ഒരു വെബ് പേജ് വേണ്ടി അരോചകമാണ്. അനുരൂപമാക്കാനുള്ള ഫിൽട്ടറുകൾ ഈ വലിപ്പം കുറയ്ക്കാൻ ചെയ്യട്ടെ. പല ഘടകങ്ങൾ ഒരു ആനിമേഷൻ എല്ലാ പാളികൾ പങ്കിടുന്ന; അങ്ങനെ അവർ പകരം എല്ലാ പാളികളിൽ രക്ഷപ്പെടും ഒരിക്കൽ മാത്രമേ സൂക്ഷിക്കാനോ, എന്തു ഓരോ പാളി മാറി മാത്രമേ സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയൂ.

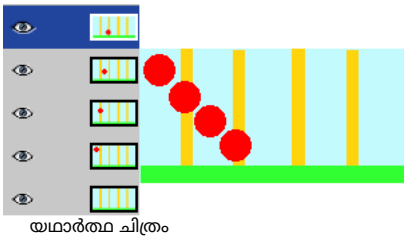
Optimize (Difference) ആൻഡ് Optimize (GIF): ജിമ്പ് രണ്ടു അനുരൂപമാക്കുക ഫിൽട്ടറുകൾ പ്രദാനം ചെയ്യുന്നു. അവരുടെ ഫലം വളരെ വ്യത്യസ്തമായ തോന്നുന്നില്ല.

15.7.2. ഫിൽട്ടറുകൾ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടറുകൾ കണ്ടെത്താനാകും:

- ഫിൽട്ടറുകൾ → ജീവസഞ്ചാരണം → (വ്യത്യാസം) ഒപ്റ്റിമൈസുചെയ്യുക
- ഫിൽട്ടറുകൾ → ജീവസഞ്ചാരണം → (GIF വേണ്ടി) അനുരൂപമാക്കുക
- ഫിൽട്ടറുകൾ → ജീവസഞ്ചാരണം → Unoptimize

15.7.3. അനുരൂപമാക്കാനുള്ള ആനിമേഷൻ ഫിൽട്ടറുകൾക്കുമായി ഉദാഹരണം

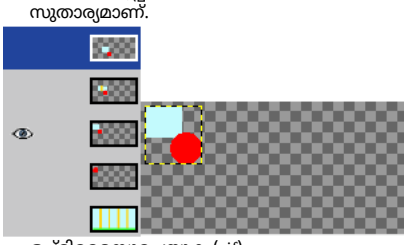


യഥാർത്ഥ ചിത്രം

ഈ ആനിമേഷൻ, ചുവന്ന പന്ത് താഴേക്കും കഴിഞ്ഞ ലംബമായ ബാറുകൾ പോകുന്നു. ഫയൽ വലുപ്പം 600 Kb ആണ്.

(വ്യത്യാസം) ഒപ്റ്റിമൈസുചെയ്യുക

ഫയൽ വലുപ്പം 153 KB വരെ നീക്കി. മാത്രമേ ലെയറുകൾ ഭാഗം ചുവന്ന പന്ത് അംശവും നീക്കം ഉപയോഗിക്കുന്ന പശ്ചാത്തല നടത്തി. പാളികൾ സാധാരണ ഭാഗം സുതാര്യമാണ്.



ഒപ്റ്റിമൈസുചെയ്യുക (gif)

ഫയൽ വലുപ്പം ഇന്നത്തെ ഉദാഹരണത്തിന് 154 കെ.ബി., അൽപ്പം വലിയ നീക്കി, പക്ഷേ പാളി വലിപ്പം കുറച്ചിട്ടുണ്ട്. ലെയറുകൾ ചുവന്ന പന്ത് അംശവും നീക്കം ഉപയോഗിക്കുന്ന പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഭാഗമായി ഉൾപ്പെടുന്നു മാത്രമേ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിരക്കു നടത്തി. പാളികൾ സാധാരണ ഭാഗം സുതാര്യമാണ്.

15.7.4. Unoptimize

"Unoptimize" ഫിൽട്ടർ ഒരു layer- അടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള ആനിമേഷൻ ഏതെങ്കിലും ഒപ്റ്റിമൈസേഷനുകൾ നീക്കം. നിങ്ങൾ ആനിമേഷൻ എഡിറ്റ് ചെയ്യാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന അതു എന്തെങ്കിലും മാറ്റങ്ങൾ undo യഥാർത്ഥ ചിത്രം തിരുത്തൽ ആരംഭിക്കാൻ സാധ്യത ഉപയോഗപ്രദവുമല്ലെങ്കിൽക്കൂടി ഇത് നിങ്ങൾക്ക് ഈ കമാൻഡ് വരാം.

15.8. പ്ലേബാക്ക്

15.8.1. പൊതു അവലോകനം

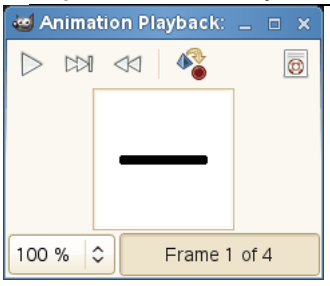
ഈ പ്ലഗ്-ഇൻ നിങ്ങൾ അതു പരീക്ഷിക്കാനായി ഒരു മൾട്ടി പാളികൾ ചിത്രം (ആ മലയാളചലച്ചിത്രം എഎന്ജി അല്ലെങ്കിൽ പോലും എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റിൽ സംരക്ഷിച്ചു കഴിഞ്ഞേക്കും) നിന്ന് ഒരു അനിമേഷൻ പ്ലേ അനുവദിക്കുന്നു.

15.8.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Animation → Playback മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും

15.8.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.367. "Playback" ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



ഈ ഡയലോഗ് ഉണ്ട്:

പ്രിവ്യൂ
: ആനിമേഷൻ ഈ പ്രിവ്യൂ സ്വയം ഫ്രെയിം വലുപ്പം അനുയോജ്യമാകും. പ്രദർശിപ്പിച്ച ഫ്രെയിം എണ്ണം പ്രിവ്യൂ താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു.

ബട്ടണുകൾ
: മൂന്ന് ബട്ടണുകൾ ലഭ്യമാണ്:

/ നിർത്തുക പ്ലേ
: ആനിമേഷൻ പ്ലേ അല്ലെങ്കിൽ അവസാനിപ്പിക്കുക Play/Stop.

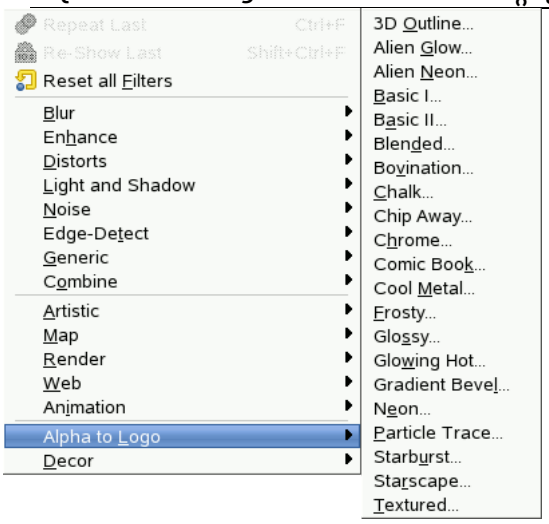
വീണ്ടും ചുറ്റുക
: തുടക്കം മുതൽ ആനിമേഷൻ വീണ്ടും തുടങ്ങുവാനുള്ള Rewind.

ഘട്ടം
: പടിപടിയായി ആനിമേഷൻ ഘട്ടം കളിക്കാൻ Step.

16. ലോഗോ ഫിൽട്ടറുകൾ ആൽഫ

16.1. അവതാരിക

ചിത്രം 17.368. ആൽഫാ ലോഗോ ഫിൽറ്ററുകൾ മെനു



ഈ ഫിൽട്ടറുകൾ logo- generating script-fu scripts രൂപീകരിച്ചിരിക്കുന്നത്. അവർ സജീവ പാളി (ഒരു നോൺ പൂജ്യം ആൽഫ മൂല്യം കൂടെ പിക്സൽ, ആണ്) ആൽഫാ ചാനൽ പ്രത്യേക ഇഫക്റ്റുകൾ എല്ലാ തരത്തിലുള്ള ചേർക്കുക.

> **കുറിപ്പ്**
> മെനു ഇനങ്ങൾ അനുയോജ്യമായ ഫങ്ഷനുകളെ സജീവ പാളി ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ മാത്രമേ പ്രവർത്തനക്ഷമമാണ്. നിങ്ങൾ മെനു ഇനങ്ങൾ ഗ്രേ ഔട്ട് എന്ന് കാണുകയാണെങ്കിൽ, add an alpha channel ശ്രമിക്കുക.

ഫിൽട്ടർ പ്രഭാവം എപ്പോഴും ആൽഫ മൂല്യങ്ങൾ പ്രകാരം പ്രയോഗിക്കും. ഏതെങ്കിലും പിക്സൽ alpha (പൂർണ്ണമായി ആഗിരണം ചെയ്യും) 255 0 വരെയുള്ള ഒരു മൂല്യം (സുതാര്യമായ) ഉണ്ട്. അത് 1 മുതൽ 254 ആൽഫ മൂല്യങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് പിക്സലുകൾ ചില (അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ) മാത്രമാണ് *partially* ഒരു ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കാൻ സാധ്യമാണ്.
ഈ ഭാഗികമായോ selecting പിക്സൽ സമാനമായ നിങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കും. സത്യത്തിൽ, ആന്തരികമായി ഈ ഫിൽട്ടറുകൾ എപ്പോഴും ഒരു selection from the alpha channel ഏത് നിരക്കു പ്രതിനിധാനം ചാനലിലേക്ക് ആൽഫ മൂല്യങ്ങൾ ട്രാൻസ്ഫർ ചെയ്ത്, അതിന് ശേഷം നിരക്കു പ്രവർത്തിക്കുക.

ഒരു നിരക്കു ഒരു "Alpha to Logo" അരിപ്പ പണി?

1. സജീവ പാളി പശ്ചാത്തല പാളി, അല്ലെങ്കിൽ add an alpha channel, ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഉണ്ടോ എന്നു ഉറപ്പാക്കുക.

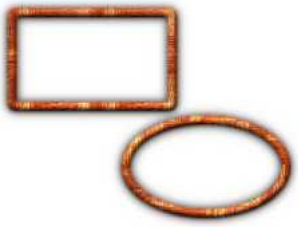
   > **സൂചന**
   > ലെയർ ഡയലോഗിൽ ഒരു പാളി നാമം ബോൾഡ് ആണെങ്കിൽ, ഈ പാളി ആൽഫ ചാനൽ ഉണ്ട്.

2. നിരക്കു വിപരീത: Select → Invert.
3. Edit → Clear: (വിപരീതമാക്കപ്പെടും) നിരക്കു നീക്കംചെയ്യുക.
4. "Alpha to Logo" അരിപ്പ പ്രയോഗിക്കുക (ഫിൽട്ടറുകൾ തെരഞ്ഞെടുത്തത്ഒഴിവാക്കുക, നിങ്ങൾ നിരക്കു വീണ്ടും വിപരീത ആവശ്യമില്ല).

16.2. 3D ഔട്ട്ലൈൻ

16.2.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.369. "3D Outline" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



"3D Outline" ഫിൽട്ടർ

“3D Outline” ലോഗോ

ഈ ഫിൽട്ടർ (മുകളിൽ കാണുക) ഔട്ട്ലൈൻ ടെക്സ്റ്റ് ഒരു ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ ഒരു ലോഗോ സൃഷ്ടിക്കുന്ന “3D Outline” സ്ക്രിപ്റ്റ് (ചിത്രം വിൻഡോയിൽ File → Create → Logos → 3D Outline), നിന്നാണ്.
ഫിൽട്ടർ ഒരു പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് സജീവ പാളി (ആൽഫാ ചാനലിൽ നിന്ന് നിർണ്ണയിക്കുന്നത്) നോൺ-സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ നൽകിയിട്ടുണ്ട് ഒരു ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ ചേർക്കുന്നു. ഇവിടെ നാം നോൺ-സുതാര്യമായ പിക്സൽ നിർവചിക്കപ്പെട്ട സജീവ പാളി ഈ പ്രദേശങ്ങളിൽ റഫർ *alpha* പദം ഉപയോഗിക്കും.
ഫിൽട്ടർ ആൽഫ ന്റെ ഔട്ട്ലൈൻ ലഭിക്കാൻ Sobel edge detect ഉപയോഗിക്കുന്നുണ്ട്. അങ്ങനെ ഒരു ലളിതമായ ആൽഫ, ഉദാഹരണത്തിന് ഒരു മായ്ച്ചു ദീർഘചതുരം നിരക്കു, നിങ്ങൾ അതിർത്തി ലഭിക്കും. എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഒരു സംഭവം (സാധാരണ സംഭവം മറക്കരുത്) ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ, താഴെ ഉദാഹരണം പോലെ, എഡ്ജ് ഡിറ്റക്ടർ കൂടുതൽ വേണമങ്കിലും അതുവഴി അരിപ്പ പ്രാബല്യത്തിൽ അതും അരികുകളിൽ ബാധകമാകും കണ്ടെത്തും.

ചിത്രം 17.370. ഉദാഹരണം multicolored ലെയർ മാസ്ക് അടിസ്ഥാനമാക്കി

ഇതുപോലൊരു സംഭവം (ആൽഫ) കൂടി ...

... ഈ ലഭിക്കും.

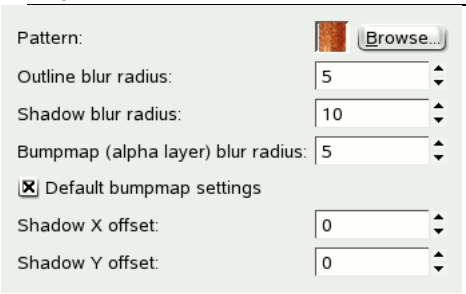
മുന്നറിയിപ്പ്
ചിത്രം എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പം മാറ്റും.

16.2.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Alpha to Logo → 3D Outline കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.
സജീവ പാളി ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഉണ്ട് എങ്കിൽ അരിപ്പ മാത്രമേ പ്രവർത്തിക്കൂ. അല്ലാത്തപക്ഷം, മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

16.2.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.371. “3D Outline” ഓപ്ഷനുകൾ



മാതൃക
: താങ്കൾക്ക് മാറ്റാനും കഴിയും നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത പാറ്റേൺ. നിങ്ങൾ പാറ്റേൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഒരു റെസിഡന്റ് പ്രിവ്യൂ പോപ്പ് ചെയ്യും. Browse... ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ നിങ്ങൾക്ക് മറ്റൊരു പാറ്റേൺ തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു.

ബാഹ്യരേഖയുടെ മങ്ങൽ ആരം
: ഈ ആരം ആൽഫ blur ലേക്കുള്ള edge detector പാറ്റേൺ നിറഞ്ഞ് പ്രദേശം തിരഞ്ഞെടുക്കും മുമ്പ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. അത് വിശാലമായ പക്ഷേ പൂശി മാതൃകയിൽ എന്തുകൊണ്ട് ഒരു ഉയർന്ന മൂല്യം ഫലങ്ങള് തുടർന്ന്:

ചിത്രം 17.372. ബാഹ്യരേഖയുടെ മങ്ങൽ ആരം ഉദാഹരണം

റേഡിയസ്: 5

റേഡിയസ്: 20

റേഡിയസ്: 40

ഷാഡോ മങ്ങൽ ആരം
ഈ ആരം ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ blur ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഒരു ഉയർന്ന മൂല്യം നിഴൽ വഴറ്റിയെടുത്ത ചെയ്യും:

ചിത്രം 17.373. ഷാഡോ മങ്ങൽ ആരം ഉദാഹരണം

റേഡിയസ്: 10

റേഡിയസ്: 20

റേഡിയസ്: 40

Bumpmap (ആൽഫാ പാളി) മങ്ങൽ ആരം
ഒരു 3D പ്രഭാവം സൃഷ്ടിക്കാൻ ഉപയോഗിച്ച Bump Map സജീവ പാളി (ആൽഫാ പാളി) പ്രയോഗിച്ചു edge detect അരിപ്പ ആണ്. അതു പാറ്റേൺ പാളി എംബോസ്സ് ഉപയോഗിക്കുന്നു മുമ്പ്, മറ്റൊരു Gaussian blur വ്യക്തമാക്കിയ വ്യാസാർദ്ധം പ്രയോഗിക്കും. അങ്ങനെ ഒരു ഉയർന്ന മൂല്യം 3D പ്രഭാവം കുറയ്ക്കും.

സ്വതേ bumpmap ക്രമീകരണങ്ങൾ
ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ (ഈ സ്വതവേ) കരീനയെ മാപ്പ് പ്ലഗ്-ഇൻ അതിന്റെ സ്ഥിരസ്ഥിതി ഓപ്ഷനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് പ്രയോഗിക്കും. അല്ലാത്തപക്ഷം, അരിപ്പ പ്രവർത്തിക്കുന്ന സമയത്ത് Bump Map ഡയലോഗ് ജാലകം പോപപ്പ്; നിങ്ങൾ വ്യത്യസ്ത ഓപ്ഷനുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം. നിങ്ങൾ **Cancel** ബട്ടണ് വിൻഡോ അടയ്ക്കുമ്പോൾ, യാതൊരു കരീനയെ മാപ്പ് പ്രയോഗിക്കും, ശ്രദ്ധിക്കുക.

ഷാഡോ X ഓഫ്സെറ്റ്; ഷാഡോ Y ഓഫ്സെറ്റ്
ഈ നിഴൽ പാളി എന്നെ ശരിയായ (എക്സ്) താഴേക്കുമുള്ള (y) നീക്കി ചെയ്യും പിക്സൽ തുക. അപ്പോൾ പാളി ഇമേജ് വലുപ്പം .ബട്ടണില്ലാത്ത ചെയ്യും. യാതൊരു യഥാർത്ഥ പശ്ചാത്തല പാളി ഇല്ല ശ്രദ്ധിക്കുക നിഴൽ ചലിക്കുന്ന അതിന്റെ യഥാർത്ഥ സ്ഥലം ക്ലിയർ:

ചിത്രം 17.374. ഷാഡോ ഉദാഹരണം ഓഫ്സെറ്റ്

X ഓഫ്സെറ്റ്: 50; Y ഓഫ്സെറ്റ്: 20

16.3. ഏലിയൻ ഗ്ലോ

16.3.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.375. "Alien Glow" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

"Alien Glow" ഫിൽട്ടർ

"Alien Glow" ലോഗോ

ഈ ഫിൽട്ടർ സജീവ പാളി ന്റെ ആൽഫ ചുറ്റും ഒരു വലിയ തിളക്കം ചേർക്കുന്നു.
ഫിൽട്ടർ മുകളിൽ ടെക്സ്റ്റ് പ്രാബല്യത്തോടെ ഒരു ലോഗോ സൃഷ്ടിക്കുന്ന "Alien Glow" സ്ക്രിപ്റ്റ് (ചിത്രം വിൻഡോയിൽ File → Create → Logos → Alien Glow), നിന്നാണ്.

> **മുന്നറിയിപ്പ്**
> ചിത്രം എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പം മാറ്റും.

16.3.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Alpha to Logo → Alien Glow കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താം.

16.3.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.376. "Alien Glow" ഓപ്ഷനുകൾ

വലുപ്പം ഗ്ലോ (പിക്സൽ * 4)
: ഈ യഥാർത്ഥത്തിൽ "Alien Glow" സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റ് ഫോണ്ട് വലിപ്പം തീരുമാനം. എന്നാൽ രണ്ടു മൂല്യങ്ങളെ ഈ വലിപ്പം ബന്ധപ്പെട്ട് ആയിരിക്കും: തിളക്കം "Glow size" / 30 വലുതായ ചെയ്യും, നിങ്ങൾക്ക് ചിലപ്പോൾ ഈ ഓപ്ഷനായി നിങ്ങളുടെ വസ്തുക്കളുടെ ഉയരം തിരഞ്ഞെടുക്കുക വേണം തൂവൽ ആരം "Glow size" / 4. ആണ് ("pixels * 4" അവഗണിക്കുക).

നിറം ജലിക്കുക
: ഈ "eerie" തിളങ്ങുന്ന നിറം ആണ്. കേരളത്തിലും ഇത് പച്ച (63,252,0) ലേക്ക് സ്ഥിരസ്ഥിതികളെ എന്നാൽ Swatch ബട്ടണിൽ ക്ലിക്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് എന്തെങ്കിലും നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ലഭ്യമാണ് നിറം സെലക്ടർ നൽകുന്നു.

16.3.4. ഫിൽറ്റർ വിശദാംശങ്ങൾ

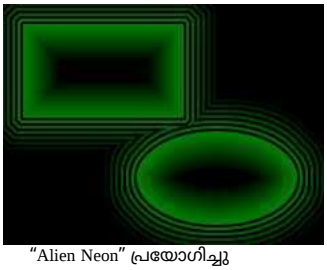
ഒരു രാകേഷിന്റെ അന്യഗ്രഹ തിളക്കം പുനരുൽപ്പാദിപ്പിക്കുന്നതിനായുമുള്ള എളുപ്പമാണ്:

- ആവശ്യമെങ്കിൽ സജീവ പാളി ഒരു selection from the alpha channel സൃഷ്ടിക്കുക.
- താഴെ Gradient Blend ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നിറയ്ക്കുക: SHAPE = രൂപപ്പെടുത്തിയ (ഗോളാകൃതി); ഗ്രേഡിയന്റ് = ബൾഗേറിയ ലേക്ക് FG (ആർജിബി), FG = ഇരുണ്ട ചാരനിറം (79,79,79), ബൾഗേറിയ = കറുത്ത.
- ഒരു new layer ("Alien Glow") താഴെ സൃഷ്ടിക്കുക. Extend ചെറുതായി നിരക്കു, feather അതു Glow color ഫിൽ.
- കറുത്ത നിറഞ്ഞു പുതിയ ഒരു പശ്ചാത്തല ലെയർ സൃഷ്ടിക്കുക.

16.4. ഏലിയൻ നിയോൺ

16.4.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.377. "Alien Neon" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



"Alien Neon" പ്രയോഗിച്ചു

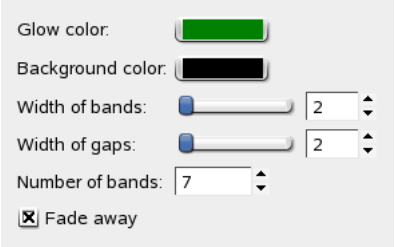
> **ശ്രദ്ധിക്കുക**
> ക്ഷമിക്കണം, ഇതുവരെ ഈ ഫിൽട്ടർ യാതൊരു വിവരങ്ങളുണ്ട്.

16.4.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Alpha to Logo → Alien Neon കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

16.4.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.378. "Alien Neon" ഓപ്ഷനുകൾ

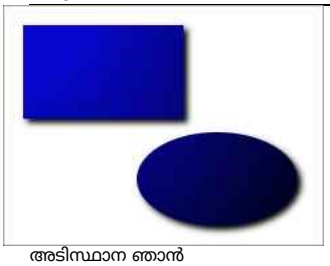


നിറം ജലിക്കുക
: എല്ലാ
പശ്ചാത്തല നിറം
: എല്ലാ
ബാൻഡുകൾ വീതി
: എല്ലാ
വിടവുകൾ വീതി
: എല്ലാ
ബാൻഡുകൾ എണ്ണം
: എല്ലാ
ക്ഷയിച്ചുപോകുന്നു
: എല്ലാ

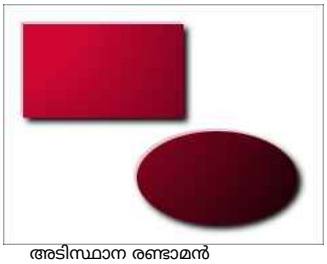
16.5. അടിസ്ഥാന ഞാൻ & രണ്ടാമൻ

16.5.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.379. "Basic" ഫിൽട്ടറുകൾക്കുമായി ഉദാഹരണങ്ങൾ



അടിസ്ഥാന ഞാൻ



അടിസ്ഥാന രണ്ടാമൻ

ഈ ഫിൽട്ടറുകൾ സജീവ പാളി ആൽഫാ ചാനൽ പോലെ ഒരു ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ ഒരു പശ്ചാത്തല പാളി ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രഭാവം ചേർക്കുക.
"Basic II" ഒരു ഹൈലൈറ്റ് പാളി ചേർക്കുന്നു.

> **മുന്നറിയിപ്പ്**
> ചിത്രം എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പം മാറ്റും.

ഫിൽട്ടറുകൾ ഉദാ ഫിൽട്ടർ പ്രാബല്യത്തോടെ ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ഏറെനല്ല "Basic I" ആൻഡ് "Basic II" ലോഗോ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ (File → Create → Logos കാണുക), നിന്നാണ്

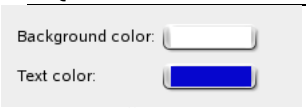
“Basic I” ലോഗോ സ്ക്രിപ്റ്റ്.

16.5.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

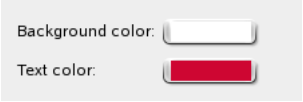
നിങ്ങൾ Filters → Alpha to Logo → Basic I ആൻഡ് Filters → Alpha to Logo → Basic II കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താം.

16.5.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.380. “Basic” ഫിൽട്ടർ ഓപ്ഷനുകൾ



“Basic I” ഓപ്ഷനുകൾ



“Basic II” ഓപ്ഷനുകൾ

പശ്ചാത്തല നിറം
: ഈ കളർ ഫിൽറ്റർ സൃഷ്ടിച്ച പശ്ചാത്തല പാളി നിറയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. വെള്ള സ്ഥിര. നിങ്ങൾക്ക് കളർ Swatch ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഒരു കളർ സെലക്ടർ വേറെ ഏതെങ്കിലും നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാം കഴിയുന്ന മാറികിട്ടി.

ടെക്സ്റ്റ് നിറം
: ഈ ഓപ്ഷൻ പേര് മുകളിൽ പരാമർശിച്ചിട്ടുള്ള ലോഗോ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ വാചകം നിറം പരാമർശിക്കുന്നു. ഇവിടെ ഈ നിറം - “Basic II” വേണ്ടി “Basic I” ചുവന്ന (206,6,50) സ്വതവേയുള്ള നീല (6,6,206) വഴി - ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രഭാവം അടിസ്ഥാന നിറം സജ്ജീകരിക്കുന്നു: ഈ ആൽഫ ചാനൽ ഗ്രേഡിയന്റ് ഇഫക്റ്റ് മുമ്പിൽ നിറയും നിറം ആണ് പ്രയോഗിക്കും.

16.5.4. ഫിൽറ്റർ വിശദാംശങ്ങൾ

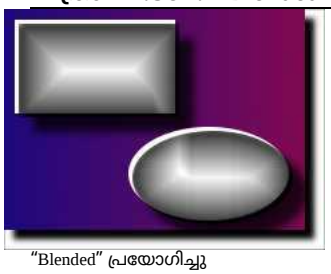
ഇനിപ്പറയുന്ന ഓപ്ഷനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് Blend tool ഉപയോഗിച്ച് സ്വമേധയാ ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രഭാവം പുനർനിർമ്മാണം കഴിയും:

- Mode : പെരുകി
- Gradient : ബൾഗേറിയ (ആർജിബി) ലേക്ക് FG എവിടെ FG വെളുത്ത ആണ് ബി.ജി കറുത്ത,
- Offset : 20,
- Shape : റേഡിയൽ,
- Dithering : പരിശോധിച്ചത്.

16.6. സവാളും

16.6.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.381. “Blended” ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



“Blended” പ്രയോഗിച്ചു

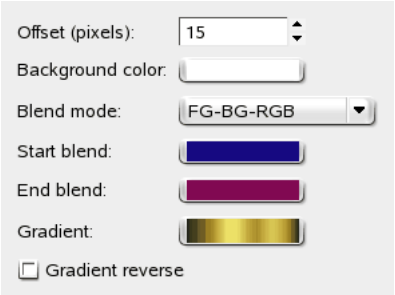
> **ശ്രദ്ധിക്കുക**
> ക്ഷമിക്കണം, ഇതുവരെ ഈ ഫിൽട്ടർ യാതൊരു വിവരങ്ങളുണ്ട്.

16.6.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Alpha to Logo → Blended കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

16.6.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.382. “Blended” ഓപ്ഷനുകൾ



ഓഫ്സെറ്റ് (പിക്സൽ)
: എല്ലാ

പശ്ചാത്തല നിറം
: എല്ലാ

സംയോജിപ്പിക്കുക മോഡ്
: എല്ലാ

നാഴികകല്ലായി ആരംഭിക്കുക
: എല്ലാ

അവസാനിപ്പിക്കുക നാഴികകല്ലായി
: എല്ലാ

ഗ്രേഡിയന്റ്
: എല്ലാ

ഗ്രേഡിയന്റ് റിവേഴ്സ്
: എല്ലാ

16.7. Bovination

16.7.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.383. "Bovination" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

"Bovination" പ്രയോഗിച്ചു

ഈ ഫിൽട്ടർ സജീവ പാളി ആൽഫാ ചാനലിലേക്ക് "cow spots" ചേർക്കുന്നു.

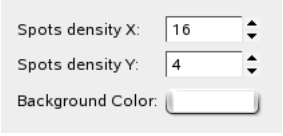
> **മുന്നറിയിപ്പ്**
> ചിത്രം എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പം മാറ്റും.

16.7.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Alpha to Logo → Bovination കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താം.

16.7.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.384. "Bovination" ഓപ്ഷനുകൾ



സ്പോട്ടുകൾ സാന്ദ്രത എക്സ്, സ്പോട്ടുകൾ സാന്ദ്രത വൈ
: തിരശ്ചീനമായി (എക്സ്), ലംബ (y) പാടുകൾ സാന്ദ്രത X Size ആൻഡ് Y Size ഐച്ഛികങ്ങളു Solid Noise ഫിൽറ്റർ ഉപയോഗിക്കും. അങ്ങനെ ഈ മൂല്യങ്ങൾ മാനങ്ങൾ പല പാടുകൾ, ഏതാനും പാടുകൾ കാരണമാകുന്നു കുറഞ്ഞ മൂല്യങ്ങൾ കലാശിക്കുന്നു ഉയർന്ന മൂല്യങ്ങളും 1 മുതൽ 16 വരെയാണ്.

ചിത്രം 17.385. "Spots density" ഉദാഹരണങ്ങൾ

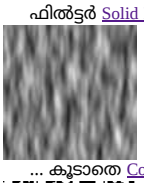
പരമാവധി എക്സ് സാന്ദ്രത, മിനിമം വൈ സാന്ദ്രത

പരമാവധി വൈ സാന്ദ്രത, മിനിമം എക്സ് സാന്ദ്രത

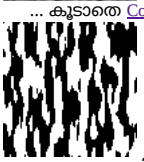
പശ്ചാത്തല നിറം
ഈ "Background" പാളി നിറയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന നിറം; വെള്ള സ്ഥിര. നിങ്ങൾക്ക് കളർ ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, നിറം സെലക്ടർ ഡയലോഗിൽ മറ്റേതെങ്കിലും നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

16.7.4. ഫിൽറ്റർ വിശദാംശങ്ങൾ

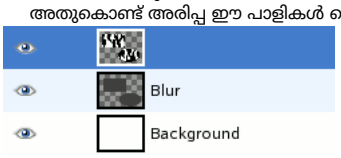
ഫിൽട്ടർ Solid Noise കൂടെ ആൽഫാ ചാനൽ നിറയുന്നു:



... കൂടാതെ Contrast ലാഘവത്തോട്:



കൂടാതെ അരിപ്പ ലൈറ്റ് ഗ്രേ നിഴൽ പോലെ ഒരു Blur പാളി ചേർക്കുന്നു ഒരു Bump Map ഈ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഒടുവിൽ ഒരു (സ്വതവേ) വെളുത്ത "Background" പാളി താഴെ ചേർത്തു.
അതുകൊണ്ട് അരിപ്പ ഈ പാളികൾ കൊണ്ട് അവസാനിക്കും: PLACEHOLDER,-105918

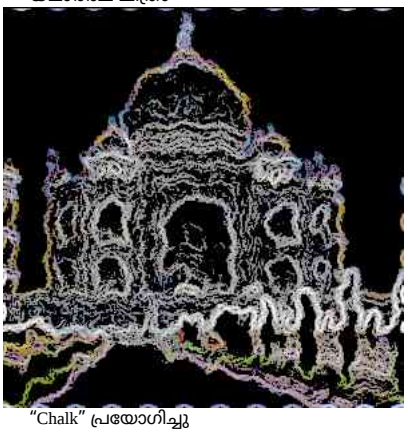


16.8. ചോക്ക്

16.8.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.386. "Chalk" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം

യഥാർത്ഥ ചിത്രം



"Chalk" പ്രയോഗിച്ചു

ഈ ഫിൽട്ടർ സജീവ പാളി ഒരു ചോക്ക് ഡ്രോയിംഗ് പ്രഭാവം സൃഷ്ടിക്കുന്നു.
അതു ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങളുടെ നിര ഒരു ടെക്സ്റ്റ് നിന്നുമുള്ള ലോഗോ സൃഷ്ടിക്കുന്ന "Chalk" സ്ക്രിപ്റ്റ് (ചിത്രം വിൻഡോയിൽ File → Create → Logos → Chalk), കഥകളിയുടെ:

"Chalk" ലോഗോ

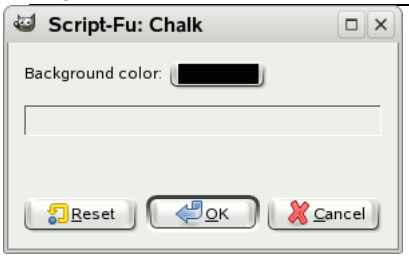
മുന്നറിയിപ്പ്
ചിത്രം എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പം മാറ്റും.

16.8.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Alpha to Logo → Chalk കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താം.

16.8.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.387. "Chalk" ഓപ്ഷൻ



പശ്ചാത്തല നിറം
: പശ്ചാത്തല നിറം നിങ്ങളെ ചോക്ക് കൂടെ വരയ്ക്കുന്നു "blackboard" നിറം ആണ്, പ്രതിഭയെ അത് കറുത്ത തുടർന്ന്. നിങ്ങൾക്ക് കളർ ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, നിറം സെലക്ടർ അപ്പ് ചെയുകയും വേറെ ഏതെങ്കിലും നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

16.8.4. ഫിൽറ്റർ വിശദാംശങ്ങൾ

"Chalk" ഫിൽട്ടർ

1. , പാളി ഒരു Gaussian blur ബാധകമാണ് പിക്സൽ spreads, ഒപ്പം ripples തിരശ്ചീനമായും ലംബമായും പാളി,
2. Sobel എഡ്ജ് ഉപയോഗിച്ച് ശശ വേണമങ്കിലും അരിപ്പ കണ്ടെത്തി

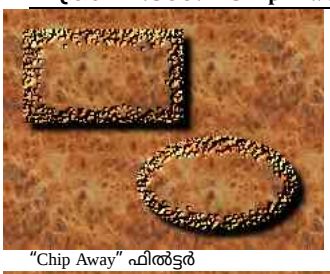
   കുറിപ്പ്
   ചിലപ്പോൾ സോബൽ എഡ്ജ് ഇമേജ് വശങ്ങളും ചില ചപ്പുചവറുകളും ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് കണ്ടുപിടിക്കുന്നു.
3. പ്രതല level വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

നിർഭാഗ്യവശാൽ നിങ്ങൾ ഉപകരണം അരിച്ചെടുക്കുന്ന ഓപ്ഷനുകൾ മാറ്റാൻ കഴിയില്ല. എന്നാൽ നിങ്ങള് ബന്ധപ്പെട്ട ഓപ്ഷനുകൾ വ്യത്യസ്ത മുകളിൽ പറഞ്ഞിരിക്കുന്ന രീതികൾ ഉപയോഗിച്ച് പടിപടിയായി പ്രക്രിയ ഘട്ടം പുനർനിർമ്മാണം. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ കേവലം ഏതെങ്കിലും നിറം നിറഞ്ഞ ഒരു പശ്ചാത്തല പാളി ചേർക്കാം. അത്രയേയുള്ളൂ.

16.9. അകലെ ചിപ്പ്

16.9.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.388. "Chip Away" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



"Chip Away" ഫിൽട്ടർ

"Chip Away" ലോഗോ

ഈ ഫിൽട്ടർ സജീവ പാളി ആൽഫാ ചാനലിലെ ഒരു ഭേദപ്പെട്ട woodcarving പ്രഭാവം ചേർക്കുന്നു. ഐച്ഛികമായി അത് ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ഡ്രോപ്പ് നിഴൽ ചേർക്കുന്നു. സജീവ പാളി ഉള്ളടക്കം പ്രശ്നമല്ല, അതിന്റെ ആൽഫാ ചാനൽ മാത്രം ആകാരം ചെയ്യുന്നു.

മുന്നറിയിപ്പ്
ചിത്രം എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പം മാറ്റും.

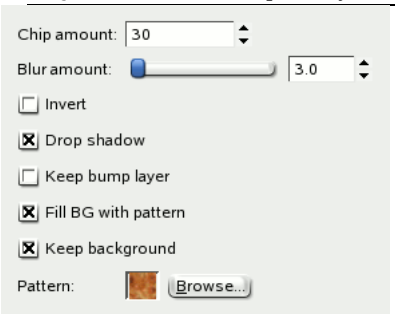
അരിപ്പ മുകളിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന പ്രാബല്യത്തോടെ ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ലോഗോ സൃഷ്ടിക്കുന്ന "Chip Away" സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റ് (File → Create → Logos → Chip Away), നിന്നാണ്.

16.9.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Alpha to Logo → Chip Away കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

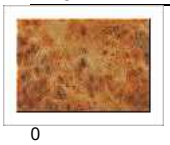
16.9.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.389. "Chip Away" ഓപ്ഷനുകൾ

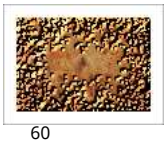


ചിപ്പ് തുക
: ഈ ഐച്ഛികം പ്രദേശം chipping വലിപ്പം വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കും അനുവദിക്കുന്നു. എന്നാൽ "Chip amount" പിക്സൽ ഈ ഭാഗത്തിന്റെ വലിപ്പം കാര്യം ശ്രദ്ധിക്കുക. പരമാവധി തുക പിക്സൽ ക്രമരഹിതമായി കരീനയെ മാപ്പ് പ്രയോഗിച്ചു Spread അരിപ്പ പ്രചരിച്ചത് ചെയ്യുന്നു ഇതുപയോഗിക്കാം. സാധുവായ ശ്രേണി 0-200 ആണ്.

ചിത്രം 17.390. "Chip amount" ഉദാഹരണങ്ങൾ


0

30


60

90

ഇഫക്റ്റ് തുക
: നിശ്ചിത മൂല്യം ഈ തുക കരീനയെ പാളി മങ്ങിക്കും ഏത് Gaussian blur ഫിൽട്ടർ, ലേക്കുള്ള "Radius" ഓപ്ഷനായി പാസുചെയ്യും.

വിപരീതം
: പരിശോധിച്ചാൽ, bump map വിപരീതമാക്കപ്പെടും, ഇമേജ് കൊത്തിയെടുത്ത അംലയാണ് തിങ്ങുന്ന പകരം പാലുണ്ണി എന്ന hollows, സൃഷ്ടിക്കും.

ചിത്രം 17.391. "Chip Away" വിപരീതമാക്കപ്പെടും ഉദാഹരണം

: വിപരീതദിശയിലാക്കി, (ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ ഇല്ലാതെ)

ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ
: പരിശോധിച്ചതാണെങ്കിൽ, ഒരു Drop shadow സജീവ താഴെയായി ഒരു പുതിയ പാളി ചിത്രം ചേർക്കും.

ബംമ്പ് പാളി നിലനിർത്തുക
: സ്വതവേ, chipping പ്രാബല്യത്തിൽ സൃഷ്ടിക്കാൻ ഉപയോഗിച്ച bump map അരിപ്പ പ്രയോഗിച്ച ശേഷം നീക്കംചെയ്യും. ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, കരീനയെ മാപ്പ് ഒരു അദൃശ്യ പാളി പോലെ സൂക്ഷിക്കും.

പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് ബൾഗേറിയ നിറയ്ക്കുക
: പരിശോധിച്ചാൽ, പശ്ചാത്തല പാളി (ഫിൽറ്റർ ചേർത്തു) നിർദ്ദിഷ്ട Pattern നിറയും. അല്ലാത്തപക്ഷം, വെളുത്ത നിറയും.

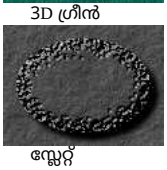
പശ്ചാത്തലം നിലനിർത്തുക
: ഇല്ലെങ്കിലും പശ്ചാത്തല പാളി നീക്കം. ഈ ഓപ്ഷൻ സ്ഥിരസ്ഥിതിയായി ചെക്ക്. നിങ്ങൾ, തീർച്ചയായും, പിന്നീട് Layers dialog ഈ പാളി നീക്കം (ദൃശ്യപരത മാറ്റുക) കഴിയും.

മാതൃക
: ഈ ഉപാധി അത് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് മൗസ് ബട്ടൺ, ഒരു Browse ബട്ടൺ പിടിക്കുക ഒരു പോപപ്പ് പ്രിവ്യൂ താനേ ഒരു പ്രിവ്യൂ പ്രദേശം ഉള്ളത്. ബട്ടണില് പാറ്റേണുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് പോപപ്പ് ചെയ്യും.
സ്ഥിര പാറ്റേൺ "Burlwood" ആണ്. ഞങ്ങളുടെ ആ ഒരു നിന്ന്, പ്ലഗ്-ഇൻ രചയിതാവ് പാറ്റേണുകൾ "Dried mud", "3D Green", ഒപ്പം "Slate" നിർദ്ദേശിക്കുന്നു:

ചിത്രം 17.392. നിർദ്ദേശിച്ച "Chip Away" പാറ്റേണുകൾ

ഉണങ്ങിയ ചെളി

3D ഗ്രീൻ


സ്ലേറ്റ്

16.9.4. ഫിൽറ്റർ വിശദാംശങ്ങൾ

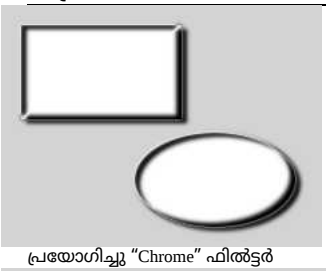
ഒരു chipping പ്രഭാവം നേടാനായി, ഫിൽറ്റർ ...

1. ... ഒരു പുതിയ പാളി ഒരു selection from the alpha channel സൃഷ്ടിക്കുന്നു,
2. വെള്ള നിരക്കു നിറയുന്നു,
3. പിക്സൽ spreads,
4. , തലം ഒരു Gaussian blur ബാധകമാണ്.
5. പിന്നെ അതു ഈ പാളി ഒരു 3D ഇഫക്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നതിൽ ഒരു Bump map ആയി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

16.10. ക്രോം

16.10.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.393. "Chrome" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം


പ്രയോഗിച്ചു "Chrome" ഫിൽട്ടർ

"Chrome" ലോഗോ

സ്ക്രിപ്റ്റ് രചയിതാവ് തക്കവണ്ണം - - ഒരു "simplistic, but cool, chromed logo" സൃഷ്ടിക്കുന്നു (മുകളിൽ കാണുക) ഈ ഫിൽട്ടർ "Chrome" ലോഗോ സ്ക്രിപ്റ്റ് (File → Create → Logos → Chrome), ഏത് കഥകളിയുടെ.
ഫിൽട്ടർ, ആൽഫാ ഈ ലളിതമായ ക്രോം പ്രഭാവം ചേർക്കുന്ന നോൺ-സുതാര്യമായ പിക്സൽ (ഒരു "selection by visibility" ഇതിനെ കരുതുക) നിർവ്വചിച്ച സജീവ പാളി പ്രദേശമാണ്. ഫിൽട്ടർ പ്രഭാവം എപ്പോഴും ആൽഫ മൂല്യങ്ങൾ പ്രകാരം പ്രയോഗിക്കും.
ഫിൽട്ടർ നേർത്ത പ്രദേശങ്ങൾ പ്രയോഗിച്ചു ചെയ്യുമ്പോൾ പ്രത്യക്ഷമായും പ്രാബല്യത്തിൽ മാത്രമേ "cool" തോന്നുന്നു. വൈഡ് രൂപങ്ങൾ നിങ്ങൾ Offset മൂല്യം വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ ശ്രമിക്കാം; ഉദാഹരണങ്ങൾ below കാണും.

മുന്നറിയിപ്പ്

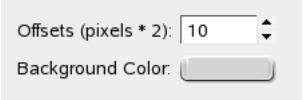
ചിത്രം എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പം മാറ്റും.

16.10.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Alpha to Logo → Chrome കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

16.10.3. ഓപ്ഷനുകൾ

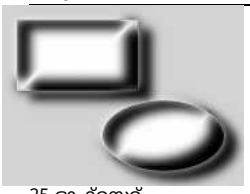
ചിത്രം 17.394. "Chrome" ഓപ്ഷനുകൾ



ഓഫ്സെറ്റ് (2 പിക്സലുകൾ *)

ക്രോം ഇഫക്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നതിൽ ഡ്രോപ്പ് നിഴൽ നല്കുന്നതിനു വേണ്ടി ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു:

ചിത്രം 17.395. "Offset" ഉദാഹരണങ്ങൾ



25 ഓഫ്സെറ്റ്

50 ഓഫ്സെറ്റ്

75 ഓഫ്സെറ്റ്

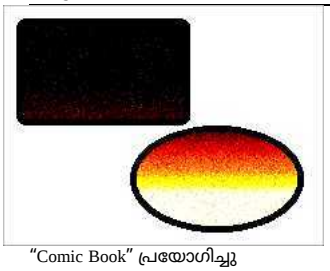
ഫിൽട്ടർ ആൽഫാ ആകൃതിയിൽ ഒരു തുള്ളി നിഴൽ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ഈ നിഴൽ ആൽഫ ബന്ധപ്പെട്ട് വ്യക്തമാക്കിയിട്ടുള്ള ഓഫ്സെറ്റ് തക്കവണ്ണം നീക്കപ്പെടും: ഓഫ്സെറ്റ് വലതുവശത്ത് 30% ഇറങ്ങി ഓഫ്സെറ്റ് 40% വഴി. ഇത് ഓഫ്സെറ്റ് മൂല്യത്തിന്റെ 50% feathered ചെയ്യും.
ക്രോം പ്രഭാവം ചില താൽക്കാലിക പാളികൾ ഉപയോഗിച്ച് നേടിയെടുക്കാം ചെയ്യും. ഈ പാളികൾ ഒരേ തുക (40% വ്യക്തമാക്കിയ ഓഫ്സെറ്റ് 30%) വഴി നീക്കി മാത്രമല്ല ഓഫ്സെറ്റ് 50% തൂവലുകളും ചെയ്യുന്നു. അങ്ങനെ ആൽഫ രൂപം വളരെ ഓഫ്സെറ്റ് മൂല്യം നിർണ്ണയിക്കുന്നത്.

പശ്ചാത്തല നിറം
ഈ കളർ ഫിൽറ്റർ സൃഷ്ടിച്ച പശ്ചാത്തല പാളി നിറയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇത് ലൈറ്റ് ഗ്രേ സ്ഥിര. നിങ്ങൾക്ക് കളർ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഒരു കളർ സെലക്ടർ വേറെ ഏതെങ്കിലും നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാം കഴിയുന്ന മാറികിട്ടി.

16.11. കോമിക് ബുക്ക്

16.11.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.396. "Comic Book" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



"Comic Book" പ്രയോഗിച്ചു

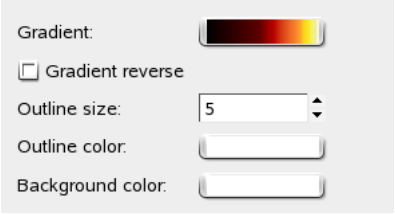
> **ശ്രദ്ധിക്കുക**
> ക്ഷമിക്കണം, ഇതുവരെ ഈ ഫിൽട്ടർ യാതൊരു വിവരങ്ങളുണ്ട്.

16.11.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Alpha to Logo → Comic Book കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

16.11.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.397. "Comic Book" ഓപ്ഷനുകൾ



ഗ്രേഡിയന്റ്
എല്ലാ
ഗ്രേഡിയന്റ് റിവേഴ്സ്
എല്ലാ
ബാഹ്യരേഖയുടെ വലുപ്പം
എല്ലാ

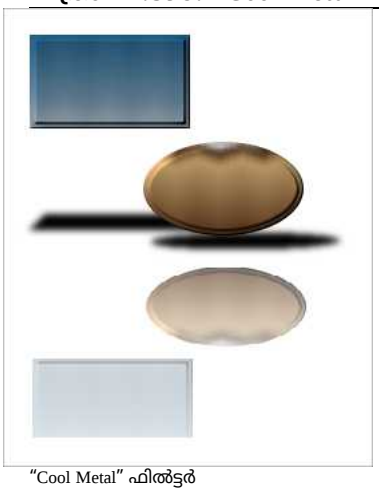
കളറും
: എല്ലാ

പശ്ചാത്തല നിറം
: എല്ലാ

16.12. കൂൾ ലോഹ

16.12.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.398. "Cool Metal" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



"Cool Metal" ഫിൽട്ടർ

"Cool Metal" ലോഗോ

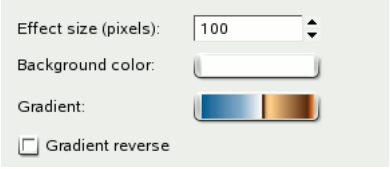
ഈ ഫിൽട്ടർ മിറർ നിലത്തു ഒരു പ്രതിഫലനം, ഒരു രസകരമായ ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ ലോഹ പോലുള്ള ഒരു പ്രഭാവം സൃഷ്ടിക്കുന്നു.
അരിപ്പ മുകളിൽ കാണുന്ന പോലെ ഒരു ടെക്സ്റ്റ് നിന്നുമുള്ള ലോഗോ സൃഷ്ടിക്കുന്ന "Cool Metal" സ്ക്രിപ്റ്റ് (ചിത്രം വിൻഡോയിൽ File → Create → Logos → Cool Metal), നിന്നാണ്.

16.12.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Alpha to Logo → Cool Metal കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

16.12.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.399. "Cool Metal" ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രഭാവം വലുപ്പം (പിക്സൽ)
: ഈ യഥാർത്ഥത്തിൽ "Cool Metal" സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റ് ഫോണ്ട് വലിപ്പം തീരുമാനം. ചില ആന്തരിക മൂല്യങ്ങൾ, ഭദ്രമാക്കുന്ന ബ്ലറിങ്, കൊത്തുപണി, ഒപ്പം റിപ്പിൾ പാറ്റേണുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നത് ഈ വലിപ്പം ബന്ധപ്പെട്ട് സജ്ജമാക്കും.

പശ്ചാത്തല നിറം
: ഫിൽറ്റർ ചേർത്തു പശ്ചാത്തല പാളി നിറം. നിങ്ങൾക്ക് കളർ Swatch ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, നിറം തിരഞ്ഞെടുത്ത ഡയലോഗ് മാറികിട്ടി.

ഗ്രേഡിയന്റ്
: തണുത്ത ലോഹം സൃഷ്ടിക്കാൻ സ്ഥിര ഗ്രേഡിയന്റ് "Horizon 1" ആണ്. ഗ്രേഡിയന്റ് ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് മറ്റേതെങ്കിലും വ്യത്യാസത്തിനു തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന ലളിതമായ gradient dialog, തുറക്കും.

ഗ്രേഡിയന്റ് റിവേഴ്സ്
: സ്വതവേ, തിരഞ്ഞെടുത്ത ഗ്രേഡിയന്റ് മുകളിൽ നിന്നും താഴേക്ക് പ്രയോഗിക്കും. ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും, വിപരീത ചെയ്യും.

16.12.4. ഫിൽറ്റർ വിശദാംശങ്ങൾ

ഫിൽട്ടർ ഇഫക്റ്റുകൾ ചിലരെങ്കിലും ചുരുക്കത്തിൽ വിവരിച്ച ചെയ്യണം: ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾ സ്വയം ഈ ഇഫക്റ്റുകൾ പുനർനിർമ്മാണം എങ്ങനെ, പ്രതിഫലനവും ഈ ആശംസകള് നിഴൽ സൃഷ്ടിക്കുന്നു എങ്ങനെ, അല്ല. വാസ്തവത്തിൽ, മാത്രം ഹാട്രിക് ഉപയോഗിക്കാൻ ഉപകരണം അറിയുന്നത് ...

പ്രതിഫലനം ഉണ്ടാക്കുന്നു

പിന്നെ, ആൽഫാ ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് നിറഞ്ഞു ചെയ്തു കരുതുന്നു:

1. ഉദാഹരണത്തിന് Copy ആൻഡ് Paste പുതിയ പാളി പ്രദേശത്തെ വേണ്ടി, മിറർ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പ്രദേശം ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഒരു പുതിയ ലെയർ സൃഷ്ടിക്കുക.
2. പ്രതിഫലനം ലുക്ക് കൂടുതൽ സ്വാഭാവിക വരുത്തുന്നതിനായി, പാളി ഇറങ്ങി scale (ഫിൽട്ടർ യഥാർത്ഥ ഉയരം 85% വരെ മാറ്റുന്നു). ഈ ഉദാ ചെയ്യാൻ കഴിയും Scale Layer കമാൻഡ് അല്ലെങ്കിൽ Scale Tool ഉപയോഗിച്ച്.
3. പിന്നെ ലംബമായി പാളി move അതു ഇടിച്ചു flip.
4. ഇപ്പോൾ add a layer mask ഒരു gradient (ഉദാഹരണത്തിന് കറുത്ത വൈറ്റ് അല്ലെങ്കിൽ ചാര വേണ്ടി) കൊണ്ട് ലെയർ മാസ്ക് നിറഞ്ഞു, തീർച്ചയായും, apply the layer mask.

നിഴൽ ഉണ്ടാക്കുന്നു

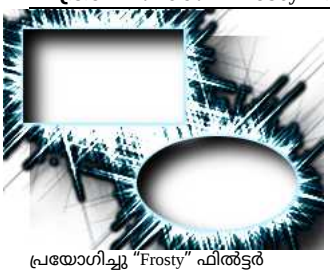
ആൽഫ കറുത്ത കൂടെ അപ്പോൾ Duplicate Layer ആൻഡ് Alpha to Selection വഴി ഉദാഹരണത്തിന് നിറയ്ക്കുക

1. ഉദാ അകലുകയും, തലം സ്ലാന്റ് Perspective ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച്
2. , തലം ഒരു Gaussian Blur ബാധകമാണ്.

16.13. മരവിച്ച

16.13.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.400. "Frosty" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



പ്രയോഗിച്ചു "Frosty" ഫിൽട്ടർ

"Frosty" ലോഗോ

ഈ ഫിൽട്ടർ മുകളിൽ ഉദാഹരണം പോലെ ഒരു തണുത്തുറഞ്ഞ ലോഗോ സൃഷ്ടിക്കുന്ന "Frosty" ലോഗോ സ്ക്രിപ്റ്റ് (ചിത്രം വിൻഡോയിൽ File → Create → Logos → Frosty), നിന്നാണ്.
ഫിൽട്ടർ, ആൽഫാ ഈ മരവിച്ച പ്രഭാവം ചേർക്കുന്ന നോൺ-സുതാര്യമായ പിക്സൽ (ഒരു "selection by visibility" ഇതിനെ കരുതുക) നിർവ്വചിച്ച സജീവ പാളി പ്രദേശമാണ്. ഫിൽട്ടർ പ്രഭാവം എപ്പോഴും ആൽഫ മൂല്യങ്ങൾ പ്രകാരം പ്രയോഗിക്കും.

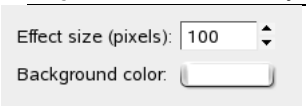
> **കുറിപ്പ്**
> ലോഗോ ഫിൽട്ടറുകൾ ഏറ്റവും ആൽഫ വ്യത്യസ്തമായി "Frosty" അരിപ്പ സജീവ പാളി ന്റെ വലുപ്പം ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം *not* ചെയ്യും.

16.13.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Alpha to Logo → Frosty കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

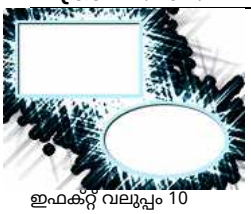
16.13.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.401. "Frosty" ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രഭാവം വലുപ്പം (പിക്സൽ)

ചിത്രം 17.402. "Effect size" ഉദാഹരണങ്ങൾ



ഇഫക്റ്റ് വലുപ്പം 10

ഇഫക്റ്റ് വലുപ്പം 200

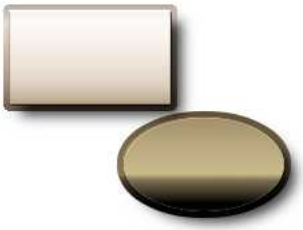
ഇഫക്റ്റ് വലുപ്പം 400

പശ്ചാത്തല നിറം
: ഈ കളർ ഫിൽറ്റർ സൃഷ്ടിച്ച പശ്ചാത്തല പാളി നിറയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. വെളള സ്ഥിര. നിങ്ങൾക്ക് കളർ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഒരു കളർ സെലക്ടർ വേറെ ഏതെങ്കിലും നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാം കഴിയുന്ന മാറികിട്ടി.

16.14. മിനുക്കമുള്ള

16.14.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.403. "Glossy" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



"Glossy" ഫിൽട്ടർ

"Glossy" ലോഗോ

ഈ ഫിൽട്ടർ ആൽഫ ലേക്കുള്ള ഘനമായ പാറ്റേണുകളും ബാധകമാണ്. ഒരു ചെറിയ 3D പ്രഭാവം ഒരു കരീനയെ മാപ്പ് ഉപയോഗിച്ച് ചേർക്കും, ഫിൽട്ടർ ഒരു ഡ്രോപ്പ് നിഴൽ ചേർക്കുന്നു ഓപ്ഷണലായി.

> **കുറിപ്പ്**
> ഇതാ ഒരു ഭാഷ കുറുക്കുവഴിയായി ഞങ്ങൾ *alpha* നോൺ-സുതാര്യമായ പിക്സൽ നിർവചിക്കപ്പെട്ട സജീവ പാളി പ്രദേശത്തെ സൂചിപ്പിക്കാനും ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു നിര "by visibility" അതിനെ ചിന്തിക്കുന്നത്. സ്വാധീനം "to the alpha" ബാധകമാക്കുന്നത് വെറും സജീവ പാളി ദൃശ്യമായ എല്ലാ പിക്സൽ ഈ കളറില് എന്നാണ്.

അരിപ്പ സ്ഥിര ഓപ്ഷനുകൾ, ഇങ്ങനെ പേര് ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ (മുകളിൽ കാണുക) ഒരു ലോഗോ ഒരു തിളങ്ങുന്ന കാഴ്ച്ചപ്പാടുമായി സൃഷ്ടിക്കുന്ന "Glossy" സ്ക്രിപ്റ്റ് (ചിത്രം വിൻഡോയിൽ File → Create → Logos → Glossy), നിന്നാണ്.
സജീവ പാളി ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഉണ്ട് എങ്കിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ മാത്രമേ പ്രവർത്തിക്കൂ. അല്ലാത്തപക്ഷം, മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

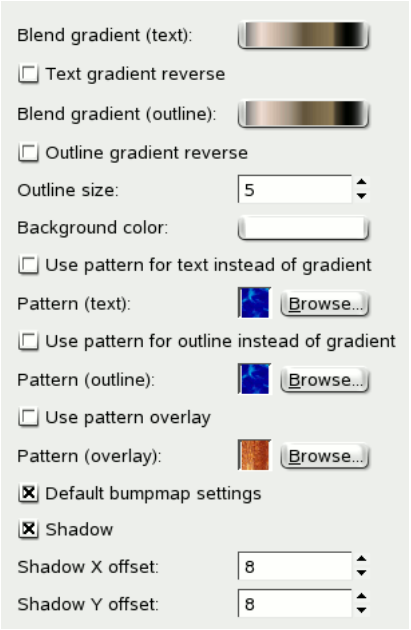
> **മുന്നറിയിപ്പ്**
> ചിത്രം എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പം മാറ്റും.

16.14.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Alpha to Logo → Glossy കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

16.14.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.404. "Glossy" ഓപ്ഷനുകൾ



ബ്ലൻഡ് ഗ്രേഡിയന്റ് (ടെക്സ്റ്റ്)
: സ്വതവേ, ഫിൽട്ടർ ഒരു gradient blend കൊണ്ട് ആൽഫ നിറെക്കും. Swatch ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്താൽ ഏതെങ്കിലും വ്യത്യാസത്തിനു തിരഞ്ഞെടുക്കാം എവിടെ ലളിതമായ gradient dialog, തുറക്കും. "Text" ഒരു ടെക്സ്റ്റ് നിന്നുമുള്ള ലോഗോ സൃഷ്ടിക്കുന്ന "Glossy" ലോഗോ, റഫർ, ഇവിടെ തരമുള്ളു.
Text gradient reverse ചെക്കുചെയ്തിട്ടുള്ളപ്പോൾ, ആൽഫാ ചുവടെ തുടങ്ങുന്ന ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് നാഴികകല്ലായി നിറയും.

ശ്രേണി (ടെക്സ്റ്റ്)
: Use pattern for text instead of gradient ചെക്കുചെയ്തിട്ടുള്ളപ്പോൾ, ആൽഫാ ഒരു പാറ്റേൺ നിറയും. നിങ്ങൾ Browse ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളുടെ നിര ഒരു പാറ്റേൺ തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഒരു patterns dialog തുറക്കാൻ കഴിയും. അസഹ്യപ്പെടുത്തി ഇടതുവശത്ത് പ്രിവ്യൂ പ്രദേശം നിലവിലെ പാറ്റേൺ പോപപ്പ് പ്രിവ്യൂ താനേ വന്നുകൊള്ളും.

ബാഹ്യരേഖയുടെ വലുപ്പം
: ഈ അതിർ ഒരു തരം, ആൽഫാ (വിശദാംശങ്ങൾ ചുവടെ കാണുക) ല് ഒരു പകർപ്പ് അടങ്ങുന്ന ഒരു പാളി മനസ്സിലായി വ്യാപ്തി.

ബ്ലൻഡ് ഗ്രേഡിയന്റ് (ഔട്ട്ലൈൻ); ശ്രേണി (ഔട്ട്ലൈൻ)
: ജസ്റ്റ് സജീവ ലെയറിനായുള്ള "text" ഓപ്ഷനുകൾ പോലെ ഈ ഓപ്ഷനുകൾ (Use pattern for outline instead of gradient ചെക്കുചെയ്തിട്ടുള്ളപ്പോൾ) ഗ്രേഡിയന്റ് അല്ലെങ്കിൽ പാറ്റേൺ വ്യക്തമാക്കുക ഔട്ട്ലൈൻ പ്രദേശം നിറയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന.

പാറ്റേൺ ഓവർലേ ഉപയോഗിക്കുക
: ചെക്കിൻ ചെയ്തപ്പോൾ, ഔട്ട്ലൈൻ പാളി യഥാർത്ഥ, വലുതാക്കിയ അല്ല ആൽഫ അങ്ങനെ പാറ്റേൺ മുൻ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ (പാറ്റേൺ അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രേഡിയന്റ്) ലയിപ്പിക്കും, ഓവർലേ mode ഉപയോഗിച്ച് വ്യക്തമാക്കിയ പാറ്റേൺ നിറയും.
വീണ്ടും, Browse ബട്ടൺ ക്ളിക്ക് അമർത്തുന്നതിലൂടെ പ്രിവ്യൂ ഐക്കൺ നിലവിലെ പാറ്റേൺ പോപപ്പ് പ്രിവ്യൂ താനേ ഒരു patterns dialog തുറക്കും.

സ്വതേ bumpmap ക്രമീകരണങ്ങൾ
: ഈ ഓപ്ഷൻ ഒന്നും, അരിപ്പ എപ്പോഴും ഒരു bump map ബാധകമാകും.

പശ്ചാത്തല നിറം
: ഫിൽറ്റർ ചേർത്തു പശ്ചാത്തല പാളി നിറം. നിങ്ങൾക്ക് കളർ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഒരു color select dialog മാറികിട്ടി.

നിഴല്
: അരിപ്പ ഓപ്ഷണലായി ഒരു drop shadow അടങ്ങുന്ന ഒരു പാളി സൃഷ്ടിക്കുന്നു. നിഴൽ പാളി വലതുവശത്ത് Shadow X offset പിക്സൽ നീക്കും ഒപ്പം Shadow Y offset ഇറങ്ങി പിക്സലുകൾ. പശ്ചാത്തല പാളി സജീവ പാളി വലിപ്പം കാക്കും സമയത്ത്, ഈ ചിത്രം വിശാലമാക്കുമ്പോൾ ശ്രദ്ധിക്കുക.

16.14.4. ഫിൽറ്റർ വിശദാംശങ്ങൾ

നിരവധി ഓപ്ഷനുകൾ ഇത് വളരെ സങ്കീർണ്ണമാക്കുക അരിപ്പ ഉണ്ടെന്നും എന്നാൽ യഥാർത്ഥത്തിൽ ഗംഭീരമായി ലളിതമാണ് ധാരണ വരാം. രസകരമായ ഭാഗം അരിപ്പ സജീവ പാളി ഔട്ട്ലൈൻ പാളി കൈകാര്യം എങ്ങനെ ആണ്:
സജീവ പാളിയായി, അരിപ്പ ഒരു selection from the alpha channel സൃഷ്ടിക്കുന്നു വ്യക്തമാക്കിയ ഗ്രേഡിയന്റ് നാഴികകല്ലായി അല്ലെങ്കിൽ പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നിറയുന്നു.
അപ്പോൾ സജീവ താഴെയായി ഒരു പുതിയ "outline" പാളി സമാനമായ രീതിയിൽ സൃഷ്ടിക്കപ്പെടും: ആദ്യം, സജീവ പാളി ആൽഫ ഒരു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നടത്താൻ ഉപയോഗിക്കും. എന്നാൽ ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് അല്ലെങ്കിൽ പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് പൂരിപ്പിക്കുന്നതിന് മുമ്പ്, നിരക്കു Outline size പിക്സൽ enlarged ചെയ്യും. നിങ്ങൾ ഒരേ പാറ്റേൺ അല്ലെങ്കിൽ വ്യത്യാസത്തിനു നാഴികകല്ലായി ഉപയോഗിച്ച് രണ്ടു പാളികൾ നിറഞ്ഞപ്പോൾ, തുടർന്നും ഒരു അതിർ ("outline"), കാണും

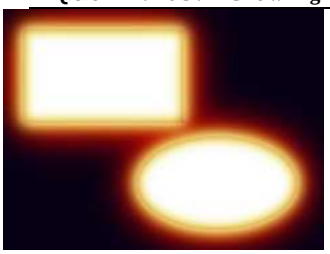
- ഒരു 3D പ്രഭാവം ഒരു bump map പോലെ സജീവ പാളി ഉപയോഗിച്ച് ഔട്ട്ലൈൻ പാളി ബാധകമാകും;
- സജീവ പാളി layer mode "Screen" ലേക്ക് സജ്ജമാക്കും.

കഴിഞ്ഞ (ഓപ്ഷണൽ) ഘട്ടം "overlay" പാളി mode ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് ഔട്ട്ലൈൻ പാളി, നിറയ്ക്കുക എന്നതാണ്. ഈ മുമ്പ് ഉപയോഗിച്ച പാറ്റേൺ അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രേഡിയന്റ് കൂടെ പാറ്റേൺ സംയോജിപ്പിക്കും. ഓവർലേ മോഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഫലമാണ് കുറിച്ച് കൂടുതലറിയാൻ, വിഭാഗം 2, "ലെയർ മോഡുകൾ" ലെ വിവരണം കാണുക.

16.15. ഹോട്ട് തിളങ്ങുന്ന

16.15.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.405. "Glowing Hot" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



"Glowing Hot" ഫിൽട്ടർ

"Glowing Hot" ലോഗോ

ഈ ഫിൽട്ടർ (അല്ലാത്തതോ സുതാര്യമായ പിക്സൽ നിർവചിക്കപ്പെട്ട സജീവ പാളി ഈ പ്രദേശങ്ങളിൽ ആണ്) ആൽഫ ഒരു മരീചിക ഹോട്ട് മെറ്റൽ പ്രഭാവം ചേർക്കുന്നു.
ഫിൽട്ടർ ഒരു തിളങ്ങുന്ന ടെക്സ്റ്റ് ലോഗോ സൃഷ്ടിക്കുന്ന "Glowing Hot" സ്ക്രിപ്റ്റ് (ചിത്രം വിൻഡോയിൽ File → Create → Logos → Glowing Hot), (മുകളിൽ കാണുക) കഥകളിയുടെ.
മറ്റൊരു മെറ്റൽ താപനില പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന ഓരോ നിറം - - ഫിൽട്ടർ ചുവന്ന-ചൂടുള്ള ഒരു മഞ്ഞ-ഹോട്ട് ഒരു വെളുത്ത-ചൂടുള്ള പ്രദേശം അനുകരിക്കുന്നു; ആൽഫ ന്റെ ഔട്ട്ലൈൻ തിളങ്ങുന്ന കൂടി.

മുന്നറിയിപ്പ്

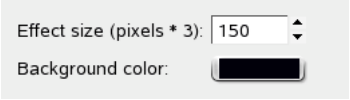
ചിത്രം എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പം മാറ്റും.

16.15.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Alpha to Logo → Glowing Hot കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.
സജീവ പാളി ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഉണ്ട് എങ്കിൽ അരിപ്പ മാത്രമേ പ്രവർത്തിക്കൂ. അല്ലാത്തപക്ഷം, മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റം ചെയ്ത് ആവശ്യം തന്നെയാണ്.

16.15.3. ഓപ്ഷനുകൾ

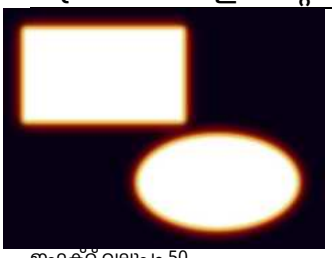
ചിത്രം 17.406. "Glowing Hot" ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രഭാവം വലുപ്പം (പിക്സൽ * 3)

ഈ യഥാർത്ഥത്തിൽ "Glowing Hot" ലോഗോ ഫോണ്ട് വലിപ്പം തീരുമാനം. മൂല്യം ആൽഫാ, ചുവന്ന മഞ്ഞ, വെള്ള നിറഞ്ഞു മുമ്പ് ഭദ്രമാക്കുന്ന അതിർത്തിയിൽ (സി.എഫ് വിഭാഗം 4.9. "തൂവല്") വലുപ്പം കണക്കാക്കുവാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ തൂവലുകളും നിറങ്ങൾ ഹോട്ട് മെറ്റൽ ഉണ്ടാക്കുനതിനു.

ചിത്രം 17.407. ഇഫക്റ്റ് വലുപ്പം ഉദാഹരണങ്ങൾ



ഇഫക്റ്റ് വലുപ്പം 50

ഇഫക്റ്റ് വലുപ്പം 350

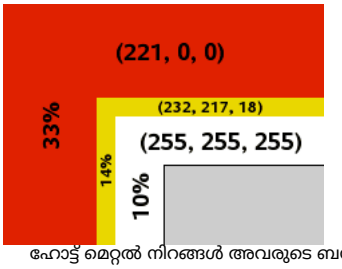
പശ്ചാത്തല നിറം

ഈ "Background" പാളി നിറയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന നിറം; അതു കറുത്ത (7,0,20) സ്ഥിര. നിങ്ങൾക്ക് മറ്റൊരു നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ ബട്ടണിൽ, ഒരു കളർ സെലക്ടർ തുറക്കാൻ ക്ലിക്കുചെയ്യുക.

16.15.4. ഫിൽറ്റർ വിശദാംശങ്ങൾ

തിളങ്ങുന്ന പ്രഭാവം (ചുവന്ന-ചൂടുള്ള, മഞ്ഞ-ഹോട്ട്, വെളുത്ത-ചൂടുള്ള പ്രദേശം) സൃഷ്ടിക്കാൻ ആൽഫ കടൽപുറത്തെ തുടർന്ന് കടൽപുറത്തെ പ്രദേശത്ത് തൂവൽ വലുപ്പത്തിലും കളർ തീവ്രത കുറയുകയും ചുവന്ന നിന്ന് വൈറ്റ്, അതാത് നിറം നിറഞ്ഞിരിക്കുന്നു.
താഴെ ദൃഷ്ടാന്തം "hot metal" നിറങ്ങളും "Effect size" ശതമാനത്തിൽ വരുന്ന ഭദ്രമാക്കുന്ന അതിർത്തിയിൽ വീതി (ഈ മൂല്യങ്ങൾ അരിപ്പ യഥാർത്ഥത്തിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു ആകുന്നു) കാണിക്കുന്നു.

ചിത്രം 17.408. ഇഫക്റ്റ് വലുപ്പം



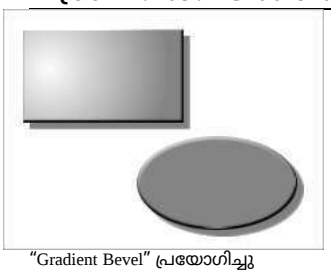
ഹോട്ട് മെറ്റൽ നിറങ്ങൾ അവരുടെ ബന്ധു തൂവല് വലുപ്പത്തിലും തിളങ്ങുന്ന

ഉദാഹരണത്തിന് ചിത്രങ്ങൾ ൽ ആൽഫാ ന്റെ ഔട്ട്ലൈൻ തിളങ്ങുന്ന കൂടി കാണാൻ കഴിയും. ഈ എവിടെ layer mode overlay ലേക്ക് സെറ്റ് ടോപ് പാളി പോലെ കറുത്ത നിറഞ്ഞ ഒരു ആൽഫ, കൂടെ കൈവരിക്കുന്നു. ഒരു കറുത്ത ഓവർലേ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു ശുദ്ധമായ വെള്ള മാറില്ല, പക്ഷേ ഔട്ട്ലൈൻ ദൃശ്യമാവും ആൽഫ ന്റെ നാനാഭാഗങ്ങളിലുമുണ്ടായിരിക്കും നേരിയ നിറങ്ങൾ കറുപ്പിക്കുന്നു.

16.16. ഗ്രേഡിയന്റ് ബിവെൽ

16.16.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.409. "Gradient Bevel" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



"Gradient Bevel" പ്രയോഗിച്ചു

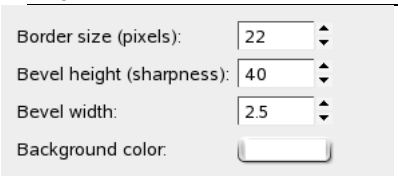
> **ശ്രദ്ധിക്കുക**
> ക്ഷമിക്കണം, ഇതുവരെ ഈ ഫിൽട്ടർ യാതൊരു വിവരങ്ങളുണ്ട്.

16.16.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Alpha to Logo → Gradient Bevel കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

16.16.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.410. "Gradient Bevel" ഓപ്ഷനുകൾ



ബോർഡർ വലുപ്പം (പിക്സൽ)
: എല്ലാ

ബിവെൽ ഉയരം (മൂര്ച്ച)
: എല്ലാ

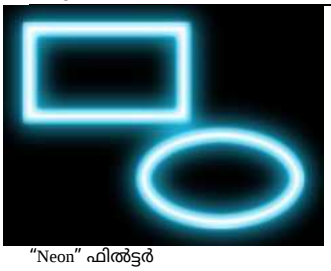
ബിവെൽ വീതി
: എല്ലാ

പശ്ചാത്തല നിറം
: എല്ലാ

16.17. നിയോൺ

16.17.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.411. "Neon" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



"Neon" ഫിൽട്ടർ

"Neon" ലോഗോ

ഈ ഫിൽട്ടർ ഒബ്ജക്റ്റ് ഓപ്ഷണലായി പോലുള്ള ഒരു നിയോൺ-അടയാളം സജീവ പാളി ആൽഫ ആക്കാനുള്ള ഒരു നിഴൽ ചേർക്കുന്നു. ഇത് നിയോൺ വിളക്കുകൾ അനുകരിക്കുന്നു ഒരു ടെക്സ്റ്റ് പ്രഭാവം സൃഷ്ടിക്കുന്ന "Neon" സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റ് (File → Create → Logos → Neon), നിന്നാണ്.

മുന്നറിയിപ്പ്

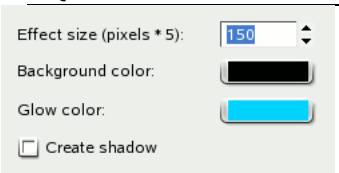
ചിത്രം എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പം മാറ്റും.

16.17.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Alpha to Logo → Neon കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താം.

16.17.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.412. "Neon" ഓപ്ഷനുകൾ



പ്രഭാവം വലുപ്പം (പിക്സൽ * 5)
: ഈ യഥാർത്ഥത്തിൽ നിയോൺ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റ് ഫോണ്ട് വലിപ്പം തീരുമാനം. ചില ആന്തരിക മൂല്യങ്ങൾ ഉദാഹരണത്തിന് ട്യൂബ് വലിപ്പം, നിഴൽ ഓഫ്സെറ്റ്, ഒപ്പം മങ്ങൽ വ്യാസം ഈ ഫോണ്ട് വലുപ്പം ബന്ധപ്പെട്ട് സജ്ജമാക്കും. അതുകൊണ്ട് ഇവിടെ ഒരു ആരംഭമായി നിങ്ങളുടെ വസ്തുക്കളുടെ ഉയരം തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് ഒരു നല്ല ആശയം ആകാം. ("pixels * 5" അതിനെ അവഗണിക്കുക, ഇഷ്ടാ.)

പശ്ചാത്തല നിറം
: ഈ "Background" പാളി നിറയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന നിറം; അതു കറുത്ത സ്ഥിര. നിങ്ങൾക്ക് കളർ Swatch ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, നിറം സെലക്ടർ ഡയലോഗിൽ മറ്റേതെങ്കിലും നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

നിറം ജലിക്കുക
: പത്രംപോളെ നിയോൺ കുഴലുകളിൽ നിറം ആണ്. സ്ഥിര ഇളം നീല (38,211,255) ഒരു സാധാരണ neon- ആണ്. വീണ്ടും, വർണ്ണ സ്വാച്ച് ബട്ടണിൽ ക്ലിക്കിൽ കളർ സെലക്ടർ നൽകുന്നു.

നിഴൽ സൃഷ്ടിക്കുക
: വേണമെങ്കിൽ, അരിപ്പ, ഒരു തുള്ളി നിഴൽ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയുന്ന ആൽഫാ ചാനൽ അതേ ആകാരം ഉണ്ടായിരിക്കും. നിഴൽ നിറം കറുപ്പാണ് ആണ്, പരിഷ്കരിക്കാൻ കഴിയില്ല. പശ്ചാത്തല പാളി നീക്കം ആസൂത്രണം ചെയ്യാത്ത അനുവദിച്ചില്ലെങ്കിൽ, മറ്റൊരു Background color തിരഞ്ഞെടുക്കാവൂ.

നിഴൽ കൂടെ "Neon"

16.17.4. ഫിൽറ്റർ വിശദാംശങ്ങൾ

ഫിൽട്ടർ നിയോൺ പ്രഭാവം നേടാൻ രണ്ടു പാളികൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു:

ചിത്രം 17.413. നിയോൺ പ്രഭാവം

"Neon Tubes" പാളി

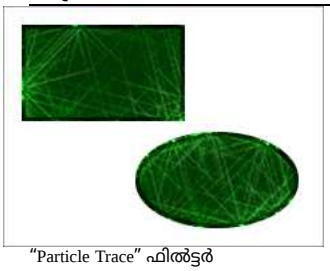
"Neon Glow" പാളി

പാളി "Neon Tubes" അരിപ്പ പ്രയോഗിക്കുന്നത് സജീവ പാളിയാണ്. ഈ പാളിയുടെ ഉള്ളടക്കം പ്രശ്നമല്ല. മാത്രം ആൽഫാ ചാനൽ പ്രത്യേകിച്ച് അതിൻറെ രൂപം പറയുന്നില്ല.
താഴെ "Neon Glow" പാളി നിയോൺ വെളിച്ചത്തിന്റെ തിളങ്ങുന്ന അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.
ഓപ്ഷണൽ ഒരു "Shadow" പാളി സജീവ പാളി ആൽഫാ ചാനൽ അതേ ആകൃതിയിൽ ഒരു തുള്ളി നിഴൽ അടങ്ങുന്ന താഴെ സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്. ചുവടെ ഒരു പുതിയ "Background" പാളി Background color നിറഞ്ഞു സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്.
നിയോൺ അരിപ്പ പാളികൾ പരിശോധന:

16.18. കണം ട്രെയ്സ്

16.18.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.414. "Particle Trace" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണങ്ങൾ



"Particle Trace" ഫിൽട്ടർ

"Particle Trace" ലോഗോ

അത്തരം ചിത്രങ്ങൾ ലഭിക്കാൻ സുതാര്യമായ പശ്ചാത്തലമുള്ള ഒരു പുതിയ ചിത്രം തുറക്കാൻ, തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ സൃഷ്ടിക്കുക ഏതെങ്കിലും നിറം അവരെ നിറഞ്ഞു അരിപ്പ ബാധകമാക്കുക.
ഈ ഫിൽട്ടർ സജീവ പാളി ആൽഫയിലേക്ക്, ന്യൂക്ലിയർ ഫിസിക്സ് ഒരു ബബിൾ ചേമ്പർ കണികാ ജലരേഖകളെ ഒരു പ്രഭാവം, ഉൽബോധനവും ചേർക്കുന്നു.

മുന്നറിയിപ്പ്

ചിത്രം എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പം മാറ്റും.

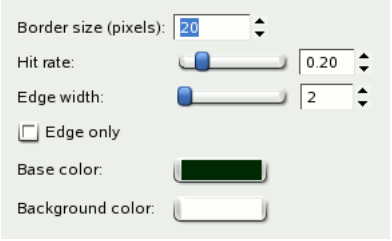
ഫിൽട്ടർ ടെക്സ്റ്റ് പ്രഭാവം മുകളിൽ ഉദാഹരണത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന സൃഷ്ടിക്കുന്ന "Particle Trace" ലോഗോ സ്ക്രിപ്റ്റ് (File → Create → Logos → Particle Trace), നിന്നാണ്.

16.18.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters → Alpha to Logo → Particle Trace കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താം.

16.18.3. ഓപ്ഷനുകൾ

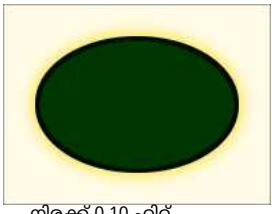
ചിത്രം 17.415. "Particle Trace" ഓപ്ഷനുകൾ



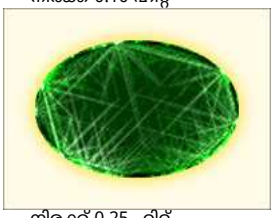
ബോർഡർ വലുപ്പം (പിക്സൽ)
: യഥാർത്ഥത്തിൽ ഈ ഓപ്ഷൻ "Particle Trace" സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു ലോഗോ (ഇവിടെനിന്നു തെറ്റിദ്ധരിപ്പിക്കുന്ന പേര്) പാഠം പാളി അതിർ. ഇവിടെ വെള്ള നിഴൽ ന്റെ feathering വീതി നിർണ്ണയിക്കുന്നു.

നിരക്ക് ഹിറ്റ്
: ഈ ഓപ്ഷൻ Noise ഫിൽട്ടർ sparkles പരിവർത്തനം പോയിന്റുകൾ ഇങ്ങനെ തുക നിർമ്മിക്കുന്ന നേരിയ പോയിന്റ് അളവ് സജ്ജമാക്കുന്നു. മൂല്യം 0.0 മുതൽ നിന്ന് 1.0 വരെയാണ്, പക്ഷേ ചില മൂല്യങ്ങൾ ഉപയോഗപ്രദമായ അല്ലയോ എന്നും:

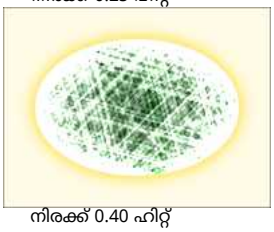
ചിത്രം 17.416. "Hit rate" ഉദാഹരണങ്ങൾ



നിരക്ക് 0.10 ഹിറ്റ്



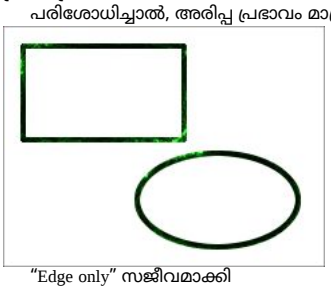
നിരക്ക് 0.25 ഹിറ്റ്



നിരക്ക് 0.40 ഹിറ്റ്

എഡ്ജ് വീതി
: ആൽഫാ വായ്ത്തലയാൽ വളരുന്നു, ഒരു പുതിയ മേഖല പരിധി "Edge width" (വിഭാഗം 4.13, "അതിർത്തി" താരതമ്യം) ഉപയോഗിച്ച് സൃഷ്ടിക്കപ്പെടും. ഈ പ്രദേശം പുറമേ "Base color" നിറയും, പക്ഷേ ഒരു ബിറ്റ് ഇരുണ്ടതായിരിക്കണം ചെയ്യും.

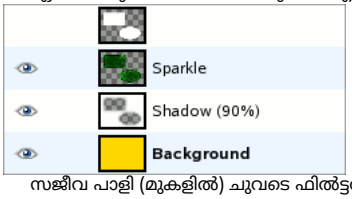
അഗ്രം മാത്രം
: പരിശോധിച്ചാൽ, അരിപ്പ പ്രഭാവം മാത്രം ആൽഫാ ചാനൽ അറ്റം വരെ പ്രയോഗിക്കും ആൽഫ ചാനലിന്റെ പ്രദേശം മായ്ക്കപ്പെടും.



"Edge only" സജീവമാക്കി

ബേസ് നിറം
: ഈ നിറം സജീവ പാളി ആൽഫാ ചാനൽ നിർവചിക്കുന്ന പ്രദേശം നിറയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. അതു വളരെ ഇരുണ്ട പച്ച സ്ഥിര. പതിവുപോലെ, നിറം Swatch ബട്ടൺ ക്ളിക്ക് വേറെ ഏതെങ്കിലും നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു കളർ സെലക്ടർ തുറക്കുന്നു.

പശ്ചാത്തല നിറം
: ഈ നിറം പുതിയ ഒരു പശ്ചാത്തല പാളി നിറയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. പശ്ചാത്തല പാളി മുകളിൽ അതാര്യത 90% വരെ സജ്ജമാക്കി ഒരു വെളുത്ത നിഴൽ പാളി ഇല്ല എന്നു അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഭാഗികമായി മാത്രം പശ്ചാത്തല നിറം കാണും ശ്രദ്ധിക്കുക. "Edge only" ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, ആൽഫാ ചാനൽ പ്രദേശത്തെ മായ്ച്ചു ലഭിക്കുക, പശ്ചാത്തല നിറം കാണും. വീണ്ടും, നിങ്ങൾക്ക് കളർ Swatch ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഒരു കളർ സെലക്ടർ നിങ്ങൾക്ക് ഏതെങ്കിലും നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കാം എവിടെ ലഭ്യമാകുന്നു.



സജീവ പാളി (മുകളിൽ) ചുവടെ ഫിൽട്ടർ പാളികൾ

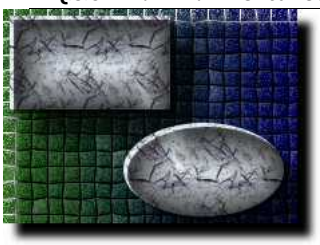
16.18.4. ഫിൽറ്റർ വിശദാംശങ്ങൾ

ഫിൽട്ടർ ആൽഫയിലേക്ക് noise ചേർക്കുന്നു തുടർന്ന് sparkles കയറി പാടുകൾ തിരിക്കുക. പിന്നെ അതു ഒരു feathered വെളുത്ത നിഴൽ ചേർക്കുന്നു.

16.19. ടെക്സ്ചർ

16.19.1. പൊതു അവലോകനം

ചിത്രം 17.417. "Textured" ഫിൽട്ടർ ഉദാഹരണം



"Textured" പ്രയോഗിച്ചു

ശ്രദ്ധിക്കുക

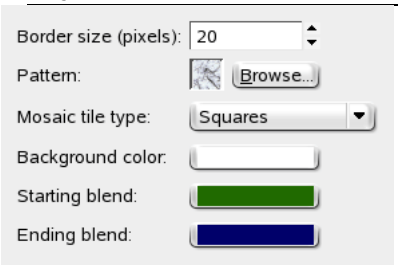
ക്ഷമിക്കണം, ഇതുവരെ ഈ ഫിൽട്ടർ യാതൊരു വിവരങ്ങളുണ്ട്.

16.19.2. ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ Filters → Alpha to Logo → Textured കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

16.19.3. ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം 17.418. "Textured" ഓപ്ഷനുകൾ



ബോർഡർ വലുപ്പം (പിക്സൽ)
: എല്ലാ

മാതൃക
: എല്ലാ

മൊസൈക്ക് തരം
: എല്ലാ

പശ്ചാത്തല നിറം
: എല്ലാ

നാഴികകല്ലായി ആരംഭിക്കുന്നു
: എല്ലാ

നാഴികകല്ലായി അവസാനിപ്പിക്കുന്നു
: എല്ലാ

കീകൾക്കും മൗസ് റഫറൻസ്

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

സഹായിക്കൂ — Help മെനു കീ റഫറൻസ്
ഉപകരണങ്ങൾ — Tools മെനു കീ റഫറൻസ്
ഫയല് — File മെനു കീ റഫറൻസ്
ഡയലോഗുകൾ — Dockable Dialogs ഉപമെനുവുണ്ട് കീ റഫറൻസ്
കാണുക — View മെനു കീ റഫറൻസ്
തിരുത്തുക — Edit മെനു കീ റഫറൻസ്
ലെയർ — Layer മെനു കീ റഫറൻസ്
തെരഞ്ഞെടുക്കുക — Select മെനു കീ റഫറൻസ്
ഫിൽട്ടറുകൾ — Filters മെനു കീ റഫറൻസ്
സൂം ഉപകരണം — Zoom tool ഉപമെനുവുണ്ട് വേണ്ടി കീ റഫറൻസ്

നാമം

സഹായിക്കൂ — Help മെനു കീ റഫറൻസ്

സഹായിക്കൂ

എഫ് 1
: സഹായിക്കൂ

Shift + F1
: സന്ദർഭ സഹായം

നാമം

ഉപകരണങ്ങൾ — Tools മെനു കീ റഫറൻസ്

ഉപകരണങ്ങൾ

ഉപകരണങ്ങൾ

ആർ
: RECT തിരഞ്ഞെടുക്കുക

പിന്നെ
: അണ്ഡാകൃതി തിരഞ്ഞെടുക്കുക

എഫ്
: സൗജന്യ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

കൂടെ
: അവ്യക്തമായ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

Shift + O
: വർണ്ണപ്രകാരം തിരഞ്ഞെടുക്കുക

ഞാന്
: കതിക

ബി
: പാഥുകൾ

ദി
: വർണ്ണം പിക്കർ

എം
: നീങ്ങുക

Shift + C
: ക്രോപ്പും വലിപ്പംമാറ്റുന്നത്

Shift + R
: തിരിക്കുക

Shift + T
: സ്കെയിൽ

Shift + S,
: അറുക്കുക

Shift + P
: കാഴ്ചപ്പാട്

Shift + F
: ഫ്ലിപ്

ടി
: ടെക്സ്റ്റ്

Shift + B
: ബക്കറ്റ് നിറയാൻ

എൽ
: കൂട്ടിക്കലര്ത്തുക

വ
: പെന്സില്

പി
: അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു

Shift + E
: തുടച്ചുമാറ്റുന്നവന്

ഒരു
: എയർബ്രഷ്

കെ
: മച്ചി

സി
: ക്ലോൺ

Shift + R
: ഇഫക്റ്റ് / മൂര്ച്ചകൂട്ടല്പ്പഭാവംടോഗിള്ചെയ്യുക

എസ്
: സ്മഡ്ജ്

Shift + D
: ഡോഡ്ജ് / ബേൺ

> **കുറിപ്പ്**
> അതിന്റെ ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നതിന് ഒരു ഉപകരണം ഐക്കണിൽ ക്ലിക്ക്.

സന്ദർഭ

എക്സ്
: സ്വാപ്പ് നിറങ്ങൾ

ഡി
: സ്വതേ നിറങ്ങൾ

> **കുറിപ്പ്**
> വർണങ്ങൾ മാറ്റുന്നതിന് നിറങ്ങൾ ക്ലിക്കുചെയ്യുക.

നാമം

ഫയല് — File മെനു കീ റഫറൻസ്

ഫയല്

Ctrl + N
: പുതിയ ചിത്രം

Ctrl + O
: ചിത്രം തുറക്കുക

Ctrl + Alt + O
: പുതിയ പാളി ആയി തുറക്കുക ചിത്രം

Ctrl + D
: പകര്പ്പ്

Ctrl +1
: തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്രം # 1

Ctrl + 2
: തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്രം # 2

Ctrl + 3
: തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്രം # 3

Ctrl + 4
തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്രം # 4

Ctrl + 5
തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്രം # 5

Ctrl + 6
തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്രം # 6

Ctrl + 7
തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്രം # 7

Ctrl + 8
തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്രം # 8

Ctrl + 9
തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്രം # 9

Ctrl + 0
തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്രം # 10

Ctrl + S,
ചിത്രം സൂക്ഷിക്കുക

Shift + Ctrl + S എന്ന
ഒരു പേരില് സംരക്ഷിക്കുക

Ctrl + Q
ക്വിറ്റ്

നാമം

ഡയലോഗുകൾ — Dockable Dialogs ഉപമെനുവുണ്ട് കീ റഫറൻസ്

Dockable ഡയലോഗുകൾ

Ctrl + L
പാളികൾ

Shift + Ctrl + B
നയപ്രഖ്യാപന

Shift + Ctrl + P
പാറ്റേണുകൾ

Ctrl + G
ഘനമായ

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ മറ്റുതരത്തിൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ഡയലോഗ് ഫോക്കസ് ലഭിക്കുന്നു, ഇതുവരെ തുറക്കില്ല ഒരു പുതിയ ഡയലോഗ് വിൻഡോ തുറക്കുക.

ഒരു സംഭാഷണം രീതിയിൽ

Alt + F4, Ctrl + W
ജനല് അടക്കുക

ടാബ്
അടുത്ത വിജറ്റിലേക്ക് മാറുക

Shift + Tab,
മുമ്പത്തെ വിജറ്റിലേക്ക് മാറുക

നൽകുക
പുതിയ മൂല്യം സജ്ജമാക്കുക

സ്പെയ്സ്, എന്റർ
നിലവിലെ ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ ലിസ്റ്റ് സജീവമാക്കുക

Ctrl + Alt + PgUp Ctrl + Alt + PgDn
ഒരു മൾട്ടി-ടാബ് ഡയലോഗിൽ, ടാബുകൾ മാറാൻ

> **കുറിപ്പ്**
> ഇത് നിങ്ങൾ ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ഫീൽഡിൽ ടൈപ്പ് ചെയ്ത പുതിയ മൂല്യം സ്വീകരിക്കുകയും റിട്ടേൺ ക്യാൻവാസ് ഫോക്കസ്.

ഒരു ഫയൽ ഡയലോഗ് രീതിയിൽ

Shift + L
സ്ഥാനം തുറക്കുക

Alt + Up
മുകളിലേക്ക്-ഫോൾഡർ

Alt + താഴേക്കുള്ള
ഡൗൺ-ഫോൾഡർ

Alt + ഹോം
ഹോം-ഫോൾഡർ

ഇഎസ്സി
ഡയലോഗ് അടയ്ക്കുക

നാമം

കാണുക — View മെനു കീ റഫറൻസ്

കാണുക

ജാലകം

F10
: മെയിൻ മെനു

Shift + F10, വലത് ക്ലിക്കിൽ
: ഡ്രോപ്പ് ഡൗൺ മെനു

F11
: സ്ക്രീൻ ടോഗിൾ

Shift + Q
: ടോഗിൾ quickmask

Ctrl + W
: അടയ്ക്കുക ഡോക്യുമെന്റ് ജാലകം

> **കുറിപ്പ്**
> മെനുകൾ പുറമേ മെനു നാമത്തിൽ underscored എഴുത്തുമായി Alt സജീവമാക്കാം.

സൂം

+
: വലുതാക്കുക

-
: സൂം ഔട്ട്

1
: സൂം 1: 1

Ctrl + E
: റാപ് ചുരുക്കുക

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം വിൻഡോ അനുയോജ്യമാകും.

ഭരണാധികാരികൾ വഴികാട്ടി

മൌസ് ഡ്രാഗ്
: ഗൈഡ് സൃഷ്ടിക്കാൻ ഒരു പ്രമാണി ഓഫ് വലിച്ചിടുക

Ctrl + മൌസ് ഡ്രാഗ്
: ഭരണാധികാരികൾ നിന്നു ഒരു സാമ്പിൾ പോയിന്റ് വലിച്ചിടുക

Shift + Ctrl + R
: ഭരണാധികാരികൾ ടോഗിൾ

Shift + Ctrl + T-
: ടോഗിൾ ഗൈഡുകൾ

> **കുറിപ്പ്**
> ഒരു പുതിയ മാർഗ്ഗനിർദ്ദേശം സൃഷ്ടിക്കാൻ തിരശ്ചീനമായി ലംബമായതോ ഭരണാധികാരി ഓഫ് വലിച്ചിടുക. ഇല്ലാതാക്കുന്നതിന് ചിത്രം പന്തിൽ മാർഗ്ഗനിർദ്ദേശം വലിച്ചിടുക.

നാമം

തിരുത്തുക — Edit മെനു കീ റഫറൻസ്

തിരുത്തുക

പഴയപടിയാക്കുക / വീണ്ടും

Ctrl + Z
: പഴയപടിയാക്കുക

Ctrl + Y
: തയ്യാറായ

ക്ലിപ്ബോർഡ്

Ctrl + C
: നിരക്കു പകർത്തുക

Ctrl + X
: മുറിക്കുക നിരക്കു

Ctrl + V
: ഒട്ടിക്കുക ക്ലിപ്ബോർഡ്

The
: നിരക്കു മായ്ക്കുക

Shift + Ctrl തോന്നുകയാണെങ്കില്
: നാമകരണം ചെയ്ത പകർപ്പ് നിരക്കു

Shift + Ctrl + X
: നാമകരണം ചെയ്ത കട്ട് നിരക്കു

Shift + Ctrl + V
: നാമകരണം ചെയ്ത പേസ്റ്റ് ക്ലിപ്ബോർഡ്

> **കുറിപ്പ്**
> ഈ ജിമ്പ് ക്ലിപ്ബോർഡിലെ നിരക്കു ഒരു പകർപ്പ് ഇടുന്നു.

നിറയ്ക്കുക

Ctrl +
FG കളർ നിറക്കുക

Ctrl +.
ബി.ജി. കളർ നിറക്കുക

Ctrl +;
ശ്രേണി നിറക്കുക

നാമം

ലെയർ — Layer മെനു കീ റഫറൻസ്

പാളികൾ

PgUp, Ctrl + ടാബ്
മുകളിൽ പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുക

PgDn, Shift + Ctrl + ടാബ്
താഴെ പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുക

വീട്
ആദ്യ പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുക

അവസാനിക്കുന്നു
കഴിഞ്ഞ പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുക

Ctrl + M എന്ന
കാണാവുന്ന പാളികൾ ലയിപ്പിക്കുക

Ctrl + H
ആങ്കർ പാളി

നാമം

തെരഞ്ഞെടുക്കുക — Select മെനു കീ റഫറൻസ്

തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ

Ctrl + T
തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ടോഗിൾ

Ctrl + A
എല്ലാം തിരഞ്ഞെടുക്കുക

Shift + Ctrl + A
ഒന്നുമില്ല തിരഞ്ഞെടുക്കുക

Ctrl ഞാൻ
വിപരീതം തിരഞ്ഞെടുക്കുക

Shift + Ctrl + L
ഫ്ലോട്ട് നിരക്കു

Shift + V
നിരക്കു പാത

നാമം

ഫിൽട്ടറുകൾ — Filters മെനു കീ റഫറൻസ്

ഫിൽട്ടറുകൾ

Ctrl + F
അവസാന ഫിൽട്ടർ ആവർത്തിക്കുക

Shift + Ctrl + F
അവസാന ഫിൽട്ടർ Reshow

നാമം

സൂം ഉപകരണം — Zoom tool ഉപമെനുവുണ്ട് വേണ്ടി കീ റഫറൻസ്

സൂം ഉപകരണം

ക്ലിക്കിൽ
വലുതാക്കുക

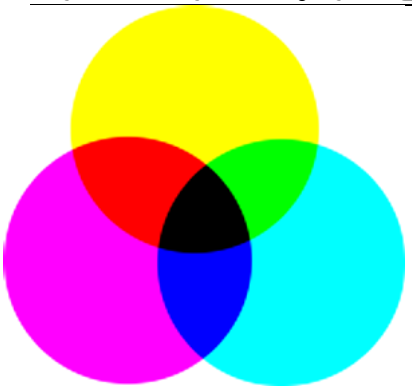
Ctrl + ക്ലിക്കിൽ
സൂം ഔട്ട്

മൌസ് ഡ്രാഗ്
പ്രദേശത്ത് സൂം

നിഘണ്ടു

CMY, CMYK
CMYK സിയാൻ, മജന്ത, മഞ്ഞ, ബ്ലാക്ക് വേണ്ടി ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ട് ഒരു color model ആണ്. ഒരു പ്രവണത കളർ മോഡൽ ആണ്, ഒരു ചിത്രം പ്രിന്റ് ചെയ്യുമ്പോൾ വസ്തുത പ്രധാനമാണ്. ഇത് RGB കളർ മോഡൽ തീർക്കുന്ന ആണ്.
വ്യക്തിഗത നിറങ്ങൾ മൂല്യങ്ങൾ 0% എവിടെ 0% ഒരു unprinted നിറം യോജിക്കുന്നുവോ, 100% നിറം ഒരു പൂർണ്ണമായും അച്ചടിച്ച പ്രദേശത്ത് യോജിക്കുന്നുവോ 100%, തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കും. നിറങ്ങൾ മൂന്ന് അടിസ്ഥാന നിറങ്ങൾ ധനത്തോട് രൂപപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നത്.
ഈ മൂല്യങ്ങൾ അവസാനത്തെ കെ (കറുപ്പ്), നിറം അനുഗുണമല്ല, മറിച്ച് മറ്റ് നിറങ്ങൾ ഇരുണ്ട് ഉപകരിക്കുന്നു. കത്ത് കെ ബി സാധാരണയായി ബ്ലൂ നിലകൊള്ളുന്നു ശേഷം, ആശയക്കുഴപ്പം തടയാൻ ബ്ലാക്ക് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ചിത്രം 1112. ഭ്രാന്താശുപത്രികളില് നിറം മോഡൽ



GIMP നിലവിൽ CMYK മോഡൽ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല. (ഒരു പരീക്ഷണാത്മക പ്ലഗ്-ഇൻ ബേസികിലേക്കായിരുന്നതിനാൽ CMYK പിന്തുണ നൽകുന്നത് [പ്ലഗിൻ-പ്രത്യേക] കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.)
ഈ പ്രിന്റിംഗ് ഉപയോഗിക്കുന്ന മോഡ്. ഈ നിങ്ങളുടെ പ്രിന്റർ മഷികൊണ്ടു വെടിയുണ്ടകളിൽ നിറങ്ങൾ ആകുന്നു. ഇത് എവിടെ പ്രതിഫലനം മാത്രമാണെന്ന് ചിത്രത്തിൽ നമ്മുടെ ചുറ്റുമുള്ളവരുടെയും വസ്തുക്കൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന മോഡ്, emmitted അല്ല. തെളിഞ്ഞുവരും തിരകൾ ഭാഗമായി ആഗിരണം മാത്രമേ ഞങ്ങൾ പ്രതിഫലിക്കും ചിലത്. നമ്മുടെ ദൃഷ്ടിയിൽ അതോടൊപ്പം ഈ പ്രതിഫലിക്കുന്നുണ്ട് ആർജിബി മോഡിൽ വെളിച്ചം കാണുന്നു ശ്രദ്ധിക്കുക. പച്ച, നീല ആഗിരണം ചെയ്തു കാരണം ഒരു വസ്തു റെഡ് തോന്നുന്നു. പച്ച, നീല സംയോജനമാണ് സിയാൻ ആയതിനാൽ, Red ചേർക്കുമ്പോൾ സിയാൻ ആഗിരണം. അതുപോലെ തന്നെ, സിയാൻ, അതിന്റെ തീർക്കുന്ന നിറം ചേർത്താൽ, റെഡ്, ആഗിരണം. ഈ സിസ്റ്റം *subtractive* ആണ്. നിങ്ങൾ മഞ്ഞ ചേർക്കാൻ, നിങ്ങൾക്ക് ബ്ലൂ കുറക്കാനോ, നിങ്ങൾ മജന്ത ചേർത്താൽ, ഗ്രീൻ കുറക്കാനോ.
ഇത് സിയാൻ, മജന്ത, മഞ്ഞ ധനത്തോട്, Red, പച്ച, നീല കുറയ്ക്കേണ്ട എന്ന് കരുതുന്നു ലോജിക്കൽ തന്നെ, കണ്ണ്, യാതൊരു വെളിച്ചം കാണും എന്നു ബ്ലാക്ക് ആണ്. എന്നാൽ ചോദ്യം കൂടുതൽ സങ്കീർണമാണ്. സത്യത്തിൽ, ഒരു ഇരുണ്ട തവിട്ട് കാണും. ഈ മോഡിൽ ഒരു ബ്ലാക്ക് മൂല്യം അതുകൊണ്ടാണ്, എന്തുകൊണ്ട് നിങ്ങളുടെ പ്രിന്റർ ഒരു ബ്ലാക്ക് വെടിയുണ്ടക്കൂട് സാധ്യത ഉണ്ട്. ആ വഴി ചിലവ് കുറവാണ്. പ്രിന്റർ അതു വെറും കറുത്ത ചേർക്കാൻ ഉണ്ട്, ഒരു അപൂർണ ബ്ലാക്ക് സൃഷ്ടിക്കാൻ മറ്റ് മൂന്ന് നിറങ്ങൾ ഇളക്കുക ഇല്ല.

HSV

HSV ഹ്യൂയേ (നീല, ചുവപ്പ് പോലെ നിറം,), സാച്ചുറേഷൻ (നിറം എത്ര ശക്തമായ) ഉം മൂല്യം (തെളിച്ചം) വേണ്ടി ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ട് ഒരു color model ആണ്. ആർജിബി മോഡിൽ കമ്പ്യൂട്ടർ സ്ക്രീനുകൾ വളരെ ഉചിതമാകുന്നു, എന്നാൽ നമുക്ക് നിത്യ ജീവിതത്തിൽ കാണുന്ന വിവരിക്കുന്ന അനുവദിക്കാറില്ല; ഒരു ഇളം പച്ച, ഇളം പിങ്ക്, നടത്തരുത് ചുവന്ന മുതലായവ HSV മോഡൽ അക്കൗണ്ടിലേക്ക് ഈ സ്വഭാവസവിശേഷതകൾ എടുക്കും. HSV ആൻഡ് ആർജിബി പരസ്പരം പൂർണമായും സ്വതന്ത്ര അല്ല. നിങ്ങൾക്ക് കളർ പിക്കർ ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് നമുക്ക് കാണാം; നിങ്ങൾക്ക് കളർ മോഡലുകൾ ഒന്നിൽ ഒരു നിറം മാറ്റം വരുമ്പോള്, മറ്റ് ഒരു ലും മാറ്റമുണ്ടാകും. ധൈര്യമുള്ള അവരുടെ interrelationship വിശദീകരിക്കുന്ന *Grokking the GIMP*, വായിക്കാൻ കഴിയും.
HSV ഘടകങ്ങളുടെ സംക്ഷിപ്ത വിവരണം:

ഹ്യൂയേ

ഈ പ്രാഥമിക നിറങ്ങൾ കോമ്പിനേഷൻ നിന്നുള്ള ഫലങ്ങൾ നിറം തന്നെ ആണ്. എല്ലാ ഷേഡുകൾ (ചാര തലങ്ങളിൽ ഒഴികെ) ഒരു *chromatic circle* പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നത്:, മഞ്ഞ നീല, കൂടാതെ ധൂമ്രനൂൽ, ഓറഞ്ച്, മുതലായവ ക്രോമാറ്റിക് സർക്കിൾ (അല്ലെങ്കിൽ "color wheel") മൂല്യങ്ങൾ 0 ° 360 ° തമ്മിലുള്ള കൂടുന്നു. (കാലാവധി "color" പലപ്പോഴും പകരം "Hue" എന്ന ഉപയോഗിക്കുന്നു. ആർജിബി നിറങ്ങൾ "primary colors" ആകുന്നു.)

സാച്ചുറേഷൻ

ഈ വില നിറം എത്ര ഇളം വിവരിക്കുന്നു. ഒരു പൂർണ്ണമായും അപൂരിത നിറം ചാര ഒരു തണൽ. സാച്ചുറേഷൻ കൂടുകയും നിറം ഒരു IS @ തണൽ മാറുന്നു. ഒരു പൂർണ്ണമായും പൂരിത നിറം ശുദ്ധമല്ല. സാച്ചുറേഷൻ മൂല്യങ്ങൾ വെളുത്ത നിന്ന് പക്കലാണ് നിറം ലേക്ക്, 0 മുതൽ 100 പോകുക.

വില

ഈ മൂല്യം തേജസ്സ്, ഗോളമാണ് തീവ്രത വിവരിക്കുന്നു. ഒരു നിറം പുറത്തുവിടുന്ന പ്രകാശം തുക. ഒരു നിറമുള്ള ഒബ്ജക്റ്റ് വെയിലത്ത് എന്നതിന് നിഴലിൽ നിലയിൽ നിന്നും വഴുതുമ്പോൾ നീ തിളക്കം ഒരു മാറ്റം കാണാൻ കഴിയും, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിന്റെ പ്രതല പെരുകുമ്പോള്. മൂല്യങ്ങൾ പോയി മൂന്നു ചാനലുകളിൽ 0 നിന്ന് 100 പിക്സൽ ബക്കറ്റ് പുറമേ luminosities: HSV നിറം മാതൃകയിൽ "Value" ആർജിബി ബഹിരാകാശത്ത് ഈ പ്രാഥമിക മൂല്യങ്ങൾ (0-100 സ്കെയിൽ) പരമാവധി ആണ്.

Interpolation

Interpolation ഇന്റർമീഡിയറ്റ് മൂല്യങ്ങൾ കണക്കുകളുടെ എന്നാണ്. നിങ്ങൾ ("digitally zoom") വലുതാക്കുന്നു മറ്റുവിധത്തിൽ രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ (, റൊട്ടേറ്റ് അറുക്കുക അല്ലെങ്കിൽ കാഴ്ചപ്പാട് നൽകുക) ഡിജിറ്റൽ ചിത്രം ചെയ്യുമ്പോൾ, interpolation നടപടിക്രമങ്ങൾ രൂപാന്തരപ്പെടുന്നു സ്വരൂപത്തിൽ പിക്സൽ നിറങ്ങൾ കണക്കാക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന. GIMP ഗുണമേന്മയും വേഗത വ്യത്യാസമുള്ള മൂന്നു interpolation രീതികൾ നല്കുന്നു. പൊതുവെ, മെച്ചപ്പെട്ട, interpolation എടുക്കും കൂടുതൽ സമയം (Interpolation methods കാണുക).
GIMP, നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് Scale വരുമ്പോൾ interpolation ഉപയോഗിക്കുന്നു ഒരു പാളി Scale, നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് Transform വരുമ്പോൾ.

Moir പ്രഭാവം

moir പ്രഭാവം ("Moa-ray" ഉച്ചരിക്കാൻ) ഗ്രിഡുകൾ അല്ലെങ്കിൽ വരികൾ ഒരു സാധാരണ പാറ്റേൺ അതു വയ്ക്കുക മറ്റൊരു സാധാരണ പാറ്റേൺ ഇടപെടുന്ന ദൃശ്യമാകുന്ന എന്ന ഉദ്ദേശിക്കാത്ത മാതൃക. ഇത് നിങ്ങൾ, ഒരു ആനുകാലിക ഘടന (തിരിച്ചറിയാനുള്ള ഒരു ഷർട്ടും അല്ലെങ്കിൽ ഒന്നര-നറിഷിംഗ് ചിത്രം) ഒരു ഇമേജ് സ്കാൻ ചെയ്യുമ്പോൾ ഒരു ഡിജിറ്റൽ ഇമേജ് സ്കാൻ ഒരു ആനുകാലിക പാറ്റേൺ ഒരു ഡിജിറ്റൽ ഫോട്ടോ എടുക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ silkscreening പോലും ഉദാഹരണത്തിന്, സംഭവിക്കാം.
നിനക്ക് സമയത്ത് പ്രശ്നം തിരിച്ചറിയുമ്പോൾ, മികച്ച പരിഹാരം സ്കാനർ യഥാർത്ഥ ചിത്രം ഒരു അല്പം നീക്കാൻ ചെറുതായി ക്യാമറ ആംഗിൾ മാറ്റാൻ സാധ്യമല്ല. നിങ്ങൾ കഴിയില്ല എങ്കിൽ ഇമേജ് ഫയൽ വീണ്ടും സൃഷ്ടിക്കാൻ, GIMP പ്രശ്നം നിങ്ങളെ സഹായിച്ചേക്കാം ചില ഫിൽട്ടറുകൾ പ്രദാനം ചെയ്യുന്നു. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക്, Despeckle ആൻഡ് NL Filter (നോൺ-ലീനിയർ) ഫിൽട്ടറുകൾ കാണുക.

Supersampling

Supersampling, ഒരു വഴക്കങ്ങൾ ആന്റിഎലിയാസിംഗ് സാങ്കേതികതയെ എന്ന് ഒരു ചരിഞ്ഞ അല്ലെങ്കിൽ വളഞ്ഞ ലൈനിലാണ് പല്ലുള്ള ആൻഡ് കോണികളും വരുകയായിരുന്നു വേണമങ്കിലും കുറയ്ക്കുക എന്ന ഒരു രീതിയാണ്. സാമ്പിളുകൾ വെറും കേന്ദ്രത്തിൽ അല്ല, പല സ്ഥലങ്ങളും *within* ഓരോ പിക്സൽ സ്വീകരിച്ചതായും, ശരാശരി നിറം കണക്കുകൂട്ടി. ഈ പ്രദർശിപ്പിക്കില്ല ഒറ്റ വളരെ കൂടുതൽ ചിത്രം ചിത്ര തർജ്ജമ തുടർന്ന് ഇഷ്ടമുള്ള വലുപ്പത്തിലേക്ക് അത് കുറയുക, കണക്കുകൂട്ടൽ അധിക പിക്സൽ ഉപയോഗിച്ചാണ് ഇത് ചെയ്തത്. ഫലം സുഗമമായ വസ്തുക്കൾ അറ്റങ്ങൾ സഹിതം തമ്മിൽ പിക്സൽ ന്റെ ഒരു വരി മാറ്റം ആണ്.
ഫലം ഗുണമേന്മ സാമ്പിളുകളുടെ എണ്ണം ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. Supersampling പലപ്പോഴും × യഥാർത്ഥ വലിപ്പം 2 × 16 ഒരു പരിധിയിൽ നടപ്പാകും. ഇത് ഏറ്റവും ചിത്രം കൂടാതെ സ്ഥലത്തിന്റെ അളവ് മെമ്മറിയിൽ ചിത്രം സംഭരിക്കാൻ ആവശ്യമായ കോരുവാൻ ആവശ്യമായ സമയം കൂടും.
സ്ഥലവും സമയവും ആവശ്യകത കുറയ്ക്കാനും ഒരു വഴി അഡാപ്റ്റീവ് Supersampling ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. ഈ രീതി വളരെ കുറച്ച് പിക്സലുകൾ മാത്രമേ പിക്സൽ supersampled ചെയ്യേണ്ടതുണ്ട് അങ്ങനെ ഒരു വസ്തു അതിർത്തിവരയ്ക്കടുത്തായാണ് യഥാർത്ഥത്തിൽ വസ്തുത പ്രയോജനപ്പെടുത്തുകയും ചെയ്യും. ആദ്യം ഏതാനും സാമ്പിളുകൾ ഒരു പിക്സൽ ഉള്ളിൽ കൊണ്ടുപോയിരുന്നു. നിറങ്ങൾ പരസ്പരം വളരെ സാദൃശ്യമുള്ള എങ്കിൽ മാത്രമേ ആ സാമ്പിളുകൾ അവസാന നിറം കണക്കുകൂട്ടാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇല്ലെങ്കിൽ, കൂടുതൽ സാമ്പിളുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ പ്രവർത്തനം മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനുള്ള സാമ്പിളുകൾ ഉയർന്ന നമ്പറിൽ മാത്രം ആവശ്യമെങ്കിൽ കണക്കു എന്നാണ്.

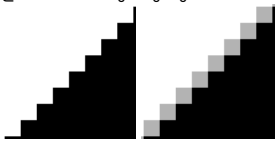
YCbCr

YCbCr YUV നിറം മോഡൽ ഒരു ലളിതമായ പരിഷ്കരണത്തിന് ആയി പാൽ ടെലിവിഷൻ സാധാരണ വികസിപ്പിക്കപ്പെട്ടിരുന്നു ഒരു color model ആണ്. അതിനിടയിൽ, അത് ചിത്രത്തിന്റെ വീഡിയോ റെക്കോർഡിംഗ് വേണ്ടി CCIR-601 സ്റ്റാൻഡേർഡ് മാറിയിരിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ഡിവിഡികൾ, വീഡിയോ സിഡികളും മറ്റ് മിക്ക വ്യാപകമായി ഡിജിറ്റൽ വീഡിയോ സ്റ്റാൻഡേർഡുകൾക്കായുള്ള ന് പുറമേ ജെപെഗ് ചിത്രങ്ങളും എംപെഗ്പ്ലെയര് വീഡിയോകൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന, അതിനാൽ ആണ്. അത് യഥാർത്ഥത്തിൽ "red", "green" ആൻഡ് "blue" ഉദ്ദേശിച്ചത് ഏത് നിറങ്ങൾ നിർണയിക്കാൻ ഇല്ല ശേഷം, ഒരു കളർ മോഡൽ ഇപ്പോഴും ഒരു കളർ സ്പേസ് എന്നത് മനസിലാക്കുക. ഒരു കളർ സ്പേസ് വേണ്ടി ഇനിയും ഒരു പ്രത്യേക കേവല വർണ്ണ മൂല്യം ഒരു റഫറൻസ് ആയിരിക്കണം.
, തെളിച്ചം-നിറം മോഡൽ ഉദാഹരണത്തിന് ഒരു നിറം, ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല വര്ദ്ധിക്കുന്ന അടിസ്ഥാന നിറങ്ങൾ, (ആർജിബി) പ്രകാരം, പ്രകടിപ്പിക്കാൻ ഏത്, എന്നാൽ മറ്റ് ഉള്ള വർ നിറം മോഡലുകൾ ഉണ്ട്. ഇവിടെ, മാനദണ്ഡം അടിസ്ഥാന നിറങ്ങൾ (ചാര വഴി വെളുത്ത കറുത്ത നിന്നുള്ള) പ്രകാശതീവ്രത വലിയ ഭാഗം (ചുവപ്പ്, ഓറഞ്ച്, മഞ്ഞ, പച്ച, നീല, വയലറ്റ്, അല്ലെങ്കിൽ അവയ്ക്കിടയിൽ കിടക്കുന്ന മറ്റ് ശുദ്ധമായ നിറങ്ങൾ) ഉപയോഗിച്ച് വർണ്ണങ്ങൾ ആകുന്നു വർണങ്ങളും (വിളറിയ ലേക്ക് "gaudy") എന്ന സാച്ചുറേഷൻ. ഈ നിറം മോഡൽ മെച്ചപ്പെട്ട ചെറിയ നിറം വ്യത്യസ്തമാണെന്ന് തേജസ്സിനേക്കാൾ ചെറിയ വ്യത്യാസങ്ങൾ മാനിച്ചും, സാച്ചുറേഷൻ ചെറിയ വ്യത്യാസങ്ങൾ നല്ലതു ആ തിരിച്ചറിയാൻ കണ്ണിന് കഴിവ് അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ളതാണ്. പോലും അതേ അടിസ്ഥാന പ്രഭാവത്താൽ ഒരു കറുത്ത പശ്ചാത്തലം വായിക്കാൻ എളുപ്പമാണ് എഴുതിയ ചാര പാഠം, പക്ഷേ ചുവപ്പ് പശ്ചാത്തലത്തിൽ വായിക്കാൻ വളരെ ഹാർഡ് നീല ടെക്സ്റ്റ് ചെയ്യുന്നു. അത്തരം നിറം മോഡലുകൾ തെളിച്ചം-നിറം മോഡലുകൾ വിളിക്കുന്നു.

YCbCr മോഡൽ അത്തരം ഒരു പ്രകാശവും-നിറം മാതൃകയുടെ ഒരു ചെറിയ വകഭേദം ആണ്. ഒരു ആർജിബി നിറങ്ങളുടെ മൂല്യം അല്ലെങ്കിൽ നീല ദിശയിൽ ചാര നിന്ന് ഒരു അടിസ്ഥാന തെളിച്ചം, Y, രണ്ടു ഘടകങ്ങൾ, സി ആൻഡ് കോടി, സി വ്യതിയാനം അളക്കുന്നവഴിയാണ് എവിടെ തിരിച്ചിരിക്കുന്നു, അത് 0.5 താഴെയാണെങ്കിൽ, മഞ്ഞ ദിശയിൽ. കോടിയുടെ ചുവന്ന അല്ലെങ്കിൽ ടര്കോയിസ് ദിശയിൽ വ്യത്യാസം സദൃശ്യമായ അളക്കുക എന്നത്. ഈ പ്രാതിനിധ്യം പച്ച വെളിച്ചം പ്രത്യേകിച്ച് സെൻസിറ്റീവ് ഒരാളായി കണ്ണിൽ ഇല്യ ഉപയോഗിക്കുന്നു. പച്ച അനുപാതം കുറിച്ച് മിക്ക വിവരങ്ങളും, അടിസ്ഥാന പ്രകാശതീവ്രത Y- യിലെ എന്തുകൊണ്ട് ചുവപ്പ്, നീല പകർച്ച ഒരു സംഭവിക്കുന്നവ പ്രാതിനിധ്യം എന്നതാണ്. വൈ മൂല്യങ്ങൾ അത്തരം ഡി.വി.ഡികൾ എന്നപോലെ ഏറ്റവും പ്രായോഗികമായ അപേക്ഷകൾ, മറ്റ് രണ്ടു മൂല്യങ്ങൾ, സി ആൻഡ് കോടി ഇരട്ടി ചിത്രം, ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.

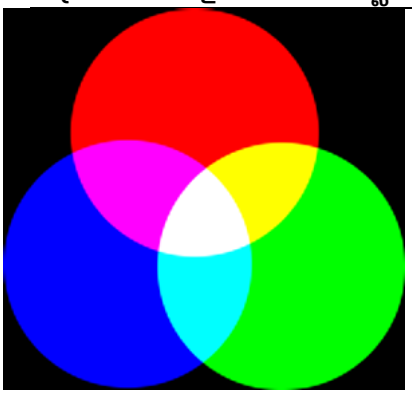
ആന്റിഎലിയാസിംഗ്

ആന്റിഎലിയാസിംഗ്, അപരനാമമായോ തിരിച്ച് പ്രക്രിയ എന്ന് "jaggies" കുറയ്ക്കുക, ആണ്. ആന്റിഎലിയാസിംഗ് പശ്ചാത്തലവും antialiased ചെയ്യുകയാണ് ആ പിക്സൽ മേഖലക്കും അതിർത്തി ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട് പ്രശാന്തമായിരിക്കുന്നു കടപ്പുറം ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. സാധാരണയായി, അങ്ങനെ പശ്ചാത്തലത്തിലേക്ക് സുഗമമായ സംക്രമണം കൈവരിക്കുന്നു പിക്സൽ തീവ്രത അല്ലെങ്കിൽ opacities രൂപാന്തരപ്പെടുന്നു. തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളിൽ, നിരക്കു വായ്ത്തലയാൽ ഒപാസിറ്റി ഉചിതമായി കുറയുന്നു.



ആർജിബി

ചിത്രം 1114. ഉപയോഗിക്കില്ല നിറം മോഡൽ



RGB RED, പച്ച, നീല വേണ്ടി ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ട് ഒരു color model ആണ്. ഈ നിറങ്ങൾ സ്ക്രീൻ ഘടകങ്ങൾ അവർ പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ച് ഉള്ളതിൽ ബാധകമാകുന്നില്ല പുറത്തുവിടുന്ന ചെയ്യുന്നു. തത്ഫലമായുണ്ടാകുന്ന നിറം ചാപല്യം വ്യത്യസ്ത മൂന്നു പ്രാഥമിക ആർജിബി നിറങ്ങൾ സംയോജനമാണ്. നിങ്ങൾ ആരുടെ പിച്ച് ഒരു കമ്പ്യൂട്ടർ സ്ക്രീനിന്റെ ആ കുറവാണ് നിങ്ങളുടെ ടെലിവിഷൻ സ്ക്രീനിൽ, പഠനവിഷയമായി നോക്കുകയാണെങ്കിൽ, വിവിധ തീവ്ര കത്തിക്കാം, ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല ഘടകങ്ങൾ കാണാൻ കഴിയും. ആർജിബി നിറങ്ങളുടെ മോഡൽ *additive* ആണ്.

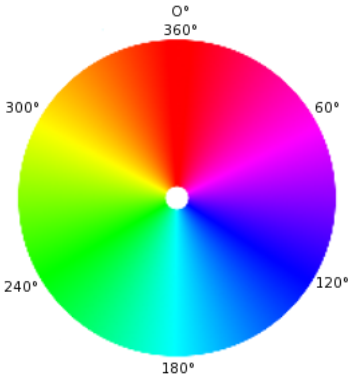
GIMP ഓരോ പ്രാഥമിക നിറം ചാനൽ എട്ട് ബിറ്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. അത് 256 തീവ്രത (മൂല്യങ്ങൾ) ലഭ്യമാണ്, 256 × 256 × 256 = 16,777,216 നിറങ്ങളിൽ ഫലമായുണ്ടാകുന്ന ഉണ്ട് എന്നാണ്.

പ്രാഥമിക നിറങ്ങൾ തന്നിരിക്കുന്ന കോമ്പിനേഷൻ ഒരു പ്രത്യേക നിറം ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് എന്തുകൊണ്ട് അത് വ്യക്തമല്ലേ. എന്തുകൊണ്ട് ഉദാഹരണത്തിന്, 229R + 205G + 229B പിങ്ക് ഒരു തണൽ നൽകുന്നത് എങ്ങനെ? ഈ മനുഷ്യ കണ്ണ്, തലച്ചോറ് ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. പ്രകൃതിയിൽ യാതൊരു നിറം, പ്രകാശത്തിന്റെ തരംഗദൈർഘ്യം മാത്രമേ തുടർച്ചയായി സ്പെക്ട്രം ഉണ്ട്. റെറ്റിന ലെ അതോടൊപ്പം മൂന്നു തരം ഉണ്ട്. അതോടൊപ്പം മൂന്നു തരം മേൽ പ്രകാശം അഭിനയം ഒരേ തരംഗദൈർഘ്യം വ്യത്യസ്തമായി അവരിൽ ഓരോ ഉത്തേജിപ്പിക്കുന്നു, മനസ്സ് ഈ വ്യത്യാസങ്ങൾ നിന്ന് ഒരു നിറം തിരിച്ചറിയാൻ എങ്ങനെ, പരിണാമ ചില ദശലക്ഷം വർഷങ്ങൾ ശേഷം അഭ്യസിച്ചിട്ടുള്ള.

ഇത് പ്രകാശം (0R + 0G + 0B) പൂർണ്ണമായ ഇരുട്ടിൽ കറുത്ത ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് ആ പൂർണ്ണ വെളിച്ചം (255R + 255G + 255B) വെള്ള ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് കാണാൻ എളുപ്പമാണ്. എല്ലാ നിറം ചാനലുകളിലെ തുല്യ തീവ്രത ചാര ഒരു ലെവൽ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. മാത്രം GIMP ലെ 256 ചാര തലങ്ങളിൽ പാടുള്ളൂ അതുകൊണ്ടാണ്.

ആർജിബി മോഡിൽ രണ്ടു *Primary colors* ലയിപ്പിക്കുന്നതിന് ഒരു *Secondary color* നൽകുന്ന, CMY മോഡൽ ഒരു നിറം ആണ്. ഇങ്ങനെ ചുവപ്പും പച്ചയും ഉള്ള മഞ്ഞ, പച്ച, നീല, എന്താടാ നീലയും ചുവപ്പും തരും മജന്ത തരും നൽകുന്നു. ക്രോമാറ്റിക് സർക്കിളിൽ ഒരു പ്രാഥമിക നിറം സമ്മുഖ നേരിട്ട് ആയ *Complementary colors* സെക്കണ്ടറി നിറങ്ങൾ ആശയക്കുഴപ്പമുണ്ടാക്കരുത്:

ചിത്രം 1115. Colorcircle



അതിന്റെ പരസ്പരപൂരകങ്ങളാണ് നിറം ഒരു പ്രാഥമിക നിറം ലയിപ്പിക്കുന്നതിന് ചാര (ഒരു നിഷ്പക്ഷ കളർ) നൽകുന്നു.

അതു നിങ്ങൾ GIMP നിറങ്ങളെ അഭിമുഖീകരിക്കുന്നതെന്നു എന്തു സംഭവിക്കുന്നു അറിയാൻ പ്രധാനമാണ്. ഓർക്കുക ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട ഭരണം തീർക്കുന്ന നിറം (തിരിച്ചും) തീവ്രത വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ ഒരു പ്രാഥമിക നിറം ഫലങ്ങളുടെ തീവ്രത കുറയ്ക്കുന്നു എന്നതാണ്. നിങ്ങൾ ഒരു ചാനൽ മൂല്യം കുറക്കാനോ വരുമ്പോൾ ഉദാഹരണത്തിന് പച്ച നിങ്ങൾ യാന്ത്രികമായി മറ്റ് രണ്ട്, ഇവിടെ ചുവപ്പ്, നീല പ്രാധാന്യമനുസരിച്ച് വർദ്ധിപ്പിക്കുക ഇതിന് കാരണം. ഈ രണ്ടു ചാനലുകളുടെ കോമ്പിനേഷൻ ഏത് ഗ്രീൻ കോംപ്ലിമെന്ററി നിറം ദ്വിതീയ നിറം, മജന്ത, നൽകുന്നു.

Color Picker ഉപകരണം നിങ്ങളെ ഒരു പിക്സൽ ആർജിബി മൂല്യങ്ങളും നിറം വേണ്ടി hextriplet കണ്ടെത്താൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ആൽഫ

ആൽഫാ മൂല്യം ഒരു പിക്സൽ സുതാര്യത സൂചിപ്പിക്കുന്നു. അതിന്റെ റെഡ്, പച്ച, നീല മൂല്യങ്ങൾ പുറമെ ഒരു പിക്സൽ ഒരു ആല്ഫാ മൂല്യമുണ്ട്. ചെറിയ ഒരു പിക്സൽ ആൽഫാ മൂല്യം കൂടുതൽ ദൃശ്യമാകും അതു താഴെ നിറങ്ങൾ. 0 ഒരു ആൽഫ മൂല്യമുള്ള ഒരു പിക്സൽ പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമാണ്. 255 ന്റെ ഒരു ആല്ഫാ മൂല്യമുള്ള ഒരു പിക്സൽ പൂർണ്ണമായി അതാര്യവുമാണ്.

ചില ഇമേജ് file formats ഉപയോഗിച്ച്, മാത്രം ഒരു പിക്സൽ പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമായ അല്ലെങ്കിൽ പൂർണ്ണമായും അതാര്യവുമാണ് വ്യക്തമാക്കാം. മറ്റു ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ സുതാര്യത ഒരു വേരിയബിൾ ലെവൽ അനുവദിക്കുക.

ആൽഫ ചാനൽ

ഒരു പാളി ന്റെ ഒരു ആല്ഫാ channel അതിന്റെ സുതാര്യത പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന പാളി അതേ വലുപ്പത്തിലുള്ള ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ചിത്രം. ഓരോ പിക്സലിനായുള്ള ചാര നില (0 255 നും ഒരു മൂല്യം) പിക്സൽ ന്റെ Alpha മൂല്യം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ പാളി പ്രദേശങ്ങൾ ഭാഗികമായും സുതാര്യമായ ദൃശ്യമാകാൻ കഴിയും. പശ്ചാത്തല പാളി സ്വതവേ ആൽഫ ചാനൽ ഉണ്ട് കൊണ്ടുവന്നിട്ടുള്ളത്.

ചാനലുകൾ ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു ചിത്രത്തിന്റെ ആൽഫാ ചാനൽ, എല്ലാ പാളികൾ ലയിപ്പിച്ചു അവസാനത്തെ പാളി ആൽഫാ ചാനൽ കണക്കാക്കും കഴിയും.
ഇതും ആൽഫാ ചാനലിനായി ഉദാഹരണം കാണുക.

ഇൻഡന്റ് റെൻഡർ
റെൻഡറിംഗ് ഇൻഡന്റുകൾ ഔട്ട്-ഫിലിമിലെ സ്രോതസ്സ് ബഹിരാകാശത്ത് ഇപ്പോഴത്തെ ഡെസ്റ്റിനേഷൻ സ്പേസ് ഉത്പാദക കഴിവ് ആ പൂർണ്ണവ്യാപ്തി നിറങ്ങൾ ആകുന്നു നിറങ്ങൾ ഇടപെടുമ്പോൾ വഴികളും. ഐസിസി നിർവചിക്കുന്ന നാലു തർജ്ജമ ഇൻഡന്റുകൾ ഉണ്ട്:

എന്നീ
ഈ തർജ്ജമ ഇന്റന്റ് സാധാരണ ഫോട്ടോഗ്രാഫിക് ഉള്ളടക്കം ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇത് നിറങ്ങൾ ആപേക്ഷിക സ്ഥാനം നിലനിർത്തിക്കൊണ്ടുതന്നെ മറ്റ് ഫയലിലുണ്ട് തമ്മിൽ പൂർണ്ണവ്യാപ്തി കയറുകയും.

ആപേക്ഷിക colorimetric
ഈ തർജ്ജമ ഇന്റന്റ് സാധാരണ സ്പോട്ട് നിറങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. പൂർണ്ണവ്യാപ്തി നിന്നു അല്ല എന്നു നിറങ്ങൾ മാറ്റമില്ലാതെ അവശേഷിക്കുന്നു. പൂർണ്ണവ്യാപ്തി പുറത്തുള്ള കളേഴ്സ് പൂർണ്ണവ്യാപ്തി വക്കിൽ, അതേ ചാപല്യം വ്യത്യസ്ത സാച്ചുറേഷൻ ഉപയോഗിച്ച് വർണ്ണങ്ങൾ പരിവർത്തനം ചെയ്യപ്പെടുന്നു.

സാച്ചുറേഷൻ
ഈ രീതി സാധാരണ ബിസിനസ്സ് ഗ്രാഫിക്സ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിറങ്ങൾ ആപേക്ഷിക സാച്ചുറേഷൻ കൂടുതലും പരിപാലിക്കുന്ന, പക്ഷേ മിന്നൽ സാധാരണയായി മാറുന്നു.

സമ്പൂർണ്ണ colorimetric
ഈ തർജ്ജമ ഇന്റന്റ് ഏറ്റവും പലപ്പോഴും നിവാരണരീതികള് ഉപയോഗിക്കുന്നു. സ്രോതസ്സ് ചിത്രത്തിന്റെ നേറ്റീവ് ഉപകരണം വൈറ്റ് പോയിൻറ് പാലിക്കുന്നു.

ഇൻഡെക്സ് നിറങ്ങൾ
ഇൻഡെക്സ്ഡ് നിറം മോഡ് എവിടെ ചിത്രം ഓരോ പിക്സൽ ഒരു 8-ബിറ്റ് നിറം നമ്പർ നൽകിയിരിക്കുന്നു ഒരു ചിത്രം വർണ്ണങ്ങൾ എൻകോഡുചെയ്യുന്നതിനായുള്ള ഒരു മോഡ്. ഈ നമ്പർ യോജിക്കുന്ന നിറം പിന്നീട് ഒരു മേശ (പാലറ്റ്) ഇടുന്നു. പാലറ്റ് ഒരു നിറം മാറ്റുന്നത് ഈ പാലറ്റ് നിറം യെയാണ് എല്ലാ പിക്സലുകൾ മാറ്റങ്ങള്. നിങ്ങൾ *Indexed Color* മോഡിൽ ചിത്രങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും അതു ഇമേജുകൾ മാറ്റാൻ കഴിയുന്ന ആണെങ്കിലും, അതു കർശനമായി, സംസാരിക്കുന്ന ഒരു color model ആണ്.
ഇതും കാണുക Indexed Palette വിഭാഗം Convert Image to Indexed Colors കമാൻഡ്.

ഉറുമ്പു മാർച്ചിംഗ്
മാർച്ചിംഗ് ഉറുമ്പു ഒരു നിര ചുറ്റുമുള്ള അതിനെക്കുറിച്ച് വിവരിക്കുന്ന ഒരു പദമാണ്. ലൈൻ ആനിമേറ്റഡ്, അങ്ങനെ ചെറിയ ഉറുമ്പുകൾ പരസ്പരം പിന്നിൽ ചുറ്റും ലിന്റെ തോന്നുന്നു.

എക്സിഫ്
Exchangeable ഇമേജ് ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് (ഔദ്യോഗിക ചുരുക്കെഴുത്ത് എക്സിഫ്, എക്സിഫ്) ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഇമേജ് ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് ഒരു സ്പെസിഫിക്കേഷൻ ആണ്. ഇത് ജപ്പാൻ ഇലക്ട്രോണിക് ഇൻഡസ്ട്രി ഡെവലപ്മെന്റ് അസോസിയേഷന്റെ (JEIDA) സൃഷ്ടിച്ചിരിക്കുന്നത്. സ്പെസിഫിക്കേഷൻ നിർദ്ദിഷ്ട മെറ്റാഡാറ്റ ടാഗുകൾ അധിക നിലവിലുള്ള ജെപിഇജി, ടിഐഎഫ്എഫ് റവ 6.0, ഒപ്പം ഒന്പതില് WAVE ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇത് ജെപ്പെഗ് 2000 അല്ലെങ്കിൽ PNG ൽ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല. പതിപ്പ് 2.1 സ്പെസിഫിക്കേഷൻ ജൂൺ 12, 1998 dated, പതിപ്പ് 2.2 ഏപ്രിൽ 2002 dated എക്സിഫ് ടാഗ് ഘടന TIFF ഫയലുകൾ നിന്നും നടത്തും. ടിഐഎഫ്എഫ്, എക്സിഫ്, ടിഐഎഫ്എഫ് / ഇ.പി. ആൻഡ് DCF നിലവാരങ്ങൾ ??? നിർവചിച്ചിരിക്കുന്ന ടാഗുകൾ തമ്മിലുള്ള ഒരു വലിയ ഓവർലാപ്പും ഉണ്ട്.

എക്സ്.സി.എഫ്
എക്സ്.സി.എഫ് അതു GIMP ന്റെ നേറ്റീവ് ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് കാരണം പ്രത്യേക ആണ് ഒരു file format ആകുന്നു അതായത് അതിന്റെ പ്രത്യേകമായി ഒരു GIMP ചിത്രം നിർമ്മിക്കാനായി പോകുന്നു ആ ഡാറ്റ എല്ലാ സംഭരിക്കാൻ രൂപകല്പന. ഇതുകാരണം, എക്സ്.സി.എഫ് ഫയലുകൾ വളരെ സങ്കീർണ്ണമായ വരാം അവ വായിക്കാൻ കഴിയുന്ന GIMP പുറമെ ഏതാനും പരിപാടികൾ ഉണ്ട്.
ഒരു ഇമേജ് ഒരു എക്സ്.സി.എഫ് ഫയലായി സൂക്ഷിച്ചിരിക്കുന്ന ചെയ്യുമ്പോൾ, ഫയൽ ചിത്രം കുറിച്ച് അറിയേണ്ടതെല്ലാം ഏതാണ്ട് എല്ലാം encodes: ഉണ്ടെങ്കിൽ പാളികൾ ഓരോ പിക്സൽ ഡാറ്റ, നിലവിലെ നിരക്കു, അധിക ചാനലുകൾ, പാതകൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഒപ്പം ഗൈഡുകൾ. *not* ഒരു എക്സ്.സി.എഫ് ഫയലിൽ സംരക്ഷിക്കപ്പെടും ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട കാര്യം പഴയപടിയാക്കാനുള്ള ചരിത്രം.
ഒരു എക്സ്.സി.എഫ് ഫയലിൽ പിക്സൽ ഡാറ്റ ഒരു നഷ്ടമാകാത്ത ഉൾക്കൊള്ളിച്ച രൂപത്തിൽ ചിത്രീകരിക്കുന്നു: ഇമേജ് ബൈറ്റ് ബ്ലോക്കുകൾ നഷ്ടമാകാത്ത RLE അൽഗോരിതം ഉപയോഗിച്ച് ഉൾക്കൊള്ളിക്കുന്നു ചെയ്യുന്നു. ഇത് നിങ്ങൾ ലോഡ് ചെയ്ത് ഈ ഫോർമാറ്റിലുള്ള ഒരു ഇമേജ് സംരക്ഷിക്കാൻ എത്ര തവണ സാരമില്ല, ഒരൊറ്റ പിക്സൽ അല്ലെങ്കിൽ മറ്റ് ഇമേജ് ഡാറ്റ കാരണം ഈ ഫോർമാറ്റ് നഷ്ടപ്പെടുകയോ പുതുക്കപ്പെട്ടത് എന്നാണ്. എക്സ്.സി.എഫ് ഫയലുകൾ വളരെ വലിയ ബാധിക്കാം എന്നാൽ GIMP ഫയലുകൾ തങ്ങളെ കംപ്രസ്സ്, രണ്ടും, ഫാസ്റ്റ് കാര്യക്ഷമവും സ്വതന്ത്രമായി ലഭ്യമാണ് gzip അല്ലെങ്കിൽ Bzip2 കമ്പ്രഷൻ രീതികൾ ഒന്നുകിൽ, ഉപയോഗിച്ച് അനുവദിക്കുന്നു. ഒരു എക്സ്.സി.എഫ് ഫയൽ കംപ്രസ്സുചെയ്യുന്നു പലപ്പോഴും 10 അതിലധികമോ ഘടകവുമായി അത് ചുരുക്കി ചെയ്യും. GIMP ഡെവലപ്പർമാർ പതിപ്പുകളിൽ അനുയോജ്യമായ എക്സ്.സി.എഫ് ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് നിലനിർത്തുന്നതിന് ഒരു വലിയ ശ്രമം നടത്തിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ. നിങ്ങൾ GIMP 2.0 ഉപയോഗിച്ച് ഫയൽ സൃഷ്ടിക്കാനും, അത് GIMP 1.2 ഫയൽ തുറക്കാൻ സാധ്യമാണെന്ന് യോഗ്യമല്ല. എന്നാൽ ഫയലിൽ ചില വിവരങ്ങൾ ഉപയോഗപ്രദമായേക്കില്ല ഉദാഹരണമായി, GIMP 2.0 GIMP 1.2 അധികം ടെക്സ്റ്റ് കൈകാര്യം വളരെ കൂടുതൽ പരിഷ്കൃതമായ വഴി ഉണ്ട്, ഒരു GIMP 2.0 എക്സ്.സി.എഫ് ഫയൽ ഒരു സാധാരണ ചിത്രം പാളി ദൃശ്യമാകും നിന്ന് അങ്ങനെ ഒരു വാചക പാളി ഫയൽ GIMP 1.2 തുറക്കുകയാണെങ്കിൽ.

എച്ച്ടിഎംഎൽ നൊട്ടേഷനാണോ
ഒരു ഹെക്സ് triplet ഒരു കമ്പ്യൂട്ടർ വേണ്ടി ഒരു നിറം എൻകോഡുചെയ്യുന്നതിനായുള്ള ഒരു വഴിയാണ്. “#” ചിഹ്നം അതു പിന്തുടരുന്ന നമ്പറുകൾ ഹെക്സാഡെസിമൽ ലെ എൻകോഡ് സൂചിപ്പിക്കുന്നു. ഓരോ നിറം “rr” ചുവന്ന പ്രതിനിധാനം എവിടെ ഫോം “#rrggbb”, ലെ ഹെക്സാഡെസിമൽ മൂല്യങ്ങളുടെ ഒരു triplet (മൂന്ന് ജോഡി) ഉണ്ടാക്കുന്നത് രണ്ടു ഹെക്സാഡെസിമൽ അക്കങ്ങൾ വ്യക്തമാക്കുന്നത്, “gg” പച്ച പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നത് “bb” നീല പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു.

എസ്.വി.ജി.
എസ്.വി.ജി. സ്കെയിലബിൾ വെക്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ് നിലകൊള്ളുന്നു. ഇത് ദ്വിമാന വെക്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ്, സ്റ്റാറ്റിക് കർത്ടൻ ഇരുവരും ഒരു ഫോർമാറ്റാണ്. നിങ്ങൾ എസ്.വി.ജി.യിലേയ്ക്കുള്ള ജിമ്പ് പാതകളെ കയറ്റുമതി ചെയ്യാൻ കഴിയും നിങ്ങൾ ഒരു വെക്റ്റർ ഗ്രാഫിക് സോഫ്റ്റ്വെയർ നിന്ന് കടന്നു ജിമ്പ് എസ്.വി.ജി. പ്രമാണങ്ങൾ ഇറക്കുമതി ചെയ്യാൻ കഴിയും. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് [WKPD-എസ്.വി.ജി.] കാണുക.

കളർ മോഡൽ
ഒരു നിറം മോഡൽ വിവരിക്കുന്ന ഒരു നിറവും ഒരു വഴി. കാലാവധി പലപ്പോഴും ഒരു കളർ സ്പേസ് സിസ്റ്റം എന്നിവ അതു അടിസ്ഥാനമാക്കിയാണ് കളർ സ്പേസ് ഇരുവരും കുറിക്കുവാൻ പണത്തെയും ഉപയോഗിക്കുന്നു.
ഒരു നിറം ഇടം ഒരു ഇൻപുട്ട് അല്ലെങ്കിൽ ഔട്ട്പുട്ട് ഡിവൈസ് (പോലുള്ള സ്കാനർ, മോണിറ്റർ, പ്രിന്റർ മുതലായവ) പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന അല്ലെങ്കിൽ അംഗീകൃത കഴിയുന്ന ഒരു കൂട്ടം വർണങ്ങൾ ആണ്. ഒരു കളർ സ്പേസ് നിറങ്ങൾക്ക് ഏത് വ്യക്തിയുടെ നിറങ്ങൾ ഏകോപിപ്പിക്കുകയും വിവിധ മഴ ന് മൂല്യങ്ങൾ വിശേഷിപ്പിച്ചത് ഒരു കോഓർഡിനേറ്റ് സിസ്റ്റം ആണ് ഒരു കളർ സ്പേസ് സിസ്റ്റം, മൂല്യങ്ങൾ വ്യക്തമാക്കിയിരിക്കുന്നു. കാരണം മനുഷ്യ കണ്ണ് ഘടന, മനുഷ്യ നിരീക്ഷകർ ലക്ഷ്യം നിറം സ്ഥലങ്ങളിലും മൂന്നു മഴു ഉണ്ട്. ആ പ്രയോഗത്തിൽ നിറങ്ങൾ മൂന്നു ഘടകങ്ങൾ (കുറച്ച് ഒഴിവാക്കലുകളോടുകൂടി) ഉപയോഗിച്ച് വ്യക്തമാക്കിയ എന്നതാണ്. ഉപയോഗം 30 മുതൽ 40 വരെ കളർ സ്പേസ് സംവിധാനങ്ങൾ. ചില സുപ്രധാന ഉദാഹരണങ്ങൾ:

- ആർജിബി
- HSV
- CMY (കെ)
- താഴത്തെ നിരക്കുകൾ
- YCbCr

ക്ലിപ്ബോർഡ്
ക്ലിപ്ബോർഡ് പ്രയോഗങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ പ്രമാണങ്ങൾ വിവരം കൈമാറുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കുന്ന മെമ്മറി ഒരു താൽക്കാലിക മേഖലയാണ്. അതു നിങ്ങൾ, മുറിച്ചാൽ പകർത്തുക അല്ലെങ്കിൽ GIMP ൽ ഒട്ടിക്കുക ഡാറ്റ ഉപയോഗിക്കുന്നു.
ക്ലിപ്ബോർഡ് ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റങ്ങൾ കീഴിൽ അൽപ്പം വ്യത്യസ്തമായി നടപ്പിലാക്കുന്നത്. ലിനക്സ് / എക്സ്ഫ്രീ കീഴിൽ GIMP പാഠ, പ്രമാണങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള ചിത്രങ്ങൾ മാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്ന GIMP ആന്തരിക ചിത്രം ക്ലിപ്ബോർഡ് വേണ്ടി എക്സ്ഫ്രീ ക്ലിപ്ബോർഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. മറ്റ് ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റങ്ങൾ കീഴിൽ ക്ലിപ്ബോർഡ് അല്പമെങ്കിലും വ്യത്യസ്തമായ രീതിയിലാണ് പ്രവർത്തിക്കുക. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് നിങ്ങളുടെ ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റം വേണ്ടി GIMP ഡോക്യുമെന്റേഷൻ കാണുക.
ക്ലിപ്ബോർഡ് നൽകിയ അടിസ്ഥാന ഓപ്പറേഷൻസ് “Cut”, “Copy”, ഒപ്പം “Paste” ആകുന്നു. മുറിക്കുക ഇനം പ്രമാണത്തിൽ നിന്ന് നീക്കം ക്ലിപ്ബോർഡിലേക്ക് പകർത്തി എന്നാണ്. പകർത്തുക പ്രമാണം ക്ലിപ്ബോർഡിലേക്ക് പകർപ്പുകൾ അതിൽ ഇനം വിടുന്നു. പ്രമാണത്തിൽ പകർപ്പുകൾ ക്ലിപ്ബോർഡിലെ ഉള്ളടക്കം ഒട്ടിക്കുക. GIMP ടാർഗെറ്റ് അനുസരിച്ച് ഒട്ടിക്കാൻ എന്താണ് ഇന്റലിജന്റ് തീരുമാനം. ടാർഗെറ്റ് ഒരു ക്യാൻവാസ് എങ്കിൽ, ഒട്ടിക്കുക ഓപ്പറേഷൻ ഇമേജ് ക്ലിപ്ബോർഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ടാർഗറ്റ് ഒരു ടെക്സ്റ്റ് എൻട്രി ബോക്സിൽ എങ്കിൽ, പേസ്റ്റ് ഓപ്പറേഷൻ ടെക്സ്റ്റ് ക്ലിപ്ബോർഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ക്വാണ്ടൈസേഷൻ
ക്വാണ്ടൈസേഷൻ നിറം ചേരുന്ന colormap അടുത്തുള്ള നിറം ലേക്ക് നിശ്ചയിച്ച മൂല്യങ്ങളുടെ ഒരു എണ്ണം ഒന്നിലേക്ക് ഒരു പിക്സൽ നിറം കുറയ്ക്കുക എന്ന പ്രക്രിയയാണ്. യഥാർത്ഥ പിക്സൽ മൂല്യങ്ങൾ ഒരു ഡിജിറ്റൽ ഡിസ്പ്ലേ പ്രകടമാക്കും കഴിയുന്ന ഒറ്റ തലങ്ങളിൽ എത്രയോ കൂടുതൽ കൃത്യത ഉണ്ടായിരിക്കാം. ഡിസ്പ്ലേ പരിധി വളരെ ചെറുതാണ് എങ്കിൽ, നിറങ്ങൾ വിചിത്രശൈലികൾ (കള്ള ഭഗവനേന്, അല്ലെങ്കിൽ പരിചയവുമായാണ്) നിറം തീവ്രത ഒരു തലത്തിൽ നിന്ന് മറ്റൊന്നിലേക്ക് മാറുമ്പോൾ എവിടെ അനുഭവപ്പെടാം. ഈ 256 കുറവോ ഒറ്റ നിറങ്ങൾ ഉണ്ടായിട്ടും ഇൻഡെക്സ്ഡ് ചിത്രങ്ങൾ, പ്രത്യേകിച്ച് ശ്രദ്ധേയമാണ്. ക്വാണ്ടൈസേഷൻ പ്രഭാവം കുറയ്ക്കുകയും ഒരു വഴി Dithering ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. വി.എസിന്റെ അനുഷ്ഠിച്ചു GIMP പ്രവർത്തനം Blend tool (നിങ്ങൾ വി.എസിന്റെ ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ) ഉം Convert to Indexed കമാൻഡ് ആകുന്നു. എന്നാൽ അവർ മാത്രമേ ആർജിബി ചിത്രങ്ങളും അല്ല ഇൻഡെക്സ്ഡ് ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കാം.

ഗാമാ

ഗാമ അല്ലെങ്കിൽ ഗാമാ തിരുത്തൽ അല്ലെങ്കിൽ ഇപ്പോഴും ചിത്ര സിസ്റ്റങ്ങൾ വീഡിയോയിൽ luminance അല്ലെങ്കിൽ നിറം മൂല്യങ്ങൾ എൻകോഡ് ചെയ്ത് ഡീകോഡ് ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു നോൺ-ലീനിയർ ഓപ്പറേഷൻ ആണ്. ഒരു വളഞ്ഞ സിഗ്നൽ-കൈവശമോ വെളിച്ചം അല്ലെങ്കിൽ തീവ്രത-ടു-സിഗ്നൽ പ്രതികരണ ഔട്ട് നേരെയാക്കാൻ ഇമേജിംഗ് സിസ്റ്റങ്ങൾ പല ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു CRT പുറത്തുവിടുന്ന വെളിച്ചം അതിന്റെ ഇൻപുട്ട് വോൾട്ടേജ് സംബന്ധിച്ചു രേഖീയ അല്ല, ഒരു വൈദ്യുത ക്യാമറയിൽ നിന്നുള്ള വോൾട്ടേജ് രംഗത്തിൽ പ്രകാശത്തിന്റെ തീവ്രത (ശക്തി) കാര്യത്തിൽ രേഖീയ ചെയ്തിട്ടില്ല. ഗാമാ എൻകോഡിംഗ്, ഒരു perceptually ലീനിയർ ഡൊമെയ്ൻ ഡാറ്റ മാപ്പുണ്ടാക്കാൻ അങ്ങനെ പരിമിതമായ സിഗ്നൽ ശ്രേണി (ഓരോ ആർജിബി സിഗ്നൽ ലെ കഷണങ്ങൾ പരിമിതമായ എണ്ണം) നല്ലത് perceptually പരമാവധിയിലാക്കിയിട്ടുണ്ട് സഹായിക്കുന്നു.
ഗാമ തിരുത്തൽ സമവാക്യം ഒരു ഘാതാംഗമോ (പവർ) ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഗാമ കംപ്രഷൻ (എവിടെ ഗാമ < 1) നിറം സിഗ്നലുകൾ അല്ലെങ്കിൽ ഡിജിറ്റൽ ഫയൽ മൂല്യങ്ങൾ കടന്നു ലീനിയർ luminance അല്ലെങ്കിൽ rgb മൂല്യങ്ങൾ എൻകോഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നു,, ഗാമ വികാസം (എവിടെ ഗാമ > 1) ഡീകോഡ് പ്രക്രിയ ആണ്, സാധാരണയായി എവിടെ current- ലേക്കുള്ള-വോൾട്ടേജ് ഫംഗ്ഷൻ സംഭവിക്കുന്നത് ഒരു CRT നോൺ-ലീനിയർ ആണ്.
പിസി വീഡിയോ, ചിത്രങ്ങളോ ഏകദേശം 0.45 ഒരു ഗാമാ ഉപയോഗിച്ച് എൻകോഡ്, 2.2 ഒരു ഗാമാ കൂടെ ഡീകോഡുചെയ്യരുത് ചെയ്യുന്നു. മാക് സിസ്റ്റങ്ങൾ, ചിത്രങ്ങളോ സാധാരണ 0.55 ഗാമാ ഉപയോഗിച്ച് എൻകോഡ് 1.8 ഒരു ഗാമാ കൂടെ ഡീകോഡുചെയ്യരുത് ചെയ്യുന്നു. ഏറ്റവും ക്യാമറകൾ, കമ്പ്യൂട്ടറുകളിലും, പ്രിന്ററുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന രീതി കളർ സ്പേസ് സാധാരണ ലളിതമായ എക്സ്പോണൻഷ്യൽ സമവാക്യം ഉപയോഗിക്കുക, മറിച്ച് അതിന്റെ ശ്രേണിയുടെ എത്രമാത്രം 2.2 സമീപമുള്ള ഒരു ഡീകോഡ് ഗാമാ മൂല്യമുണ്ട്.
GIMP ൽ ഗാമാ GIMPressionist ഫിൽട്ടറിൻറെ ബ്രഷ് ടാബിലും Flame അരിപ്പ ഉപയോഗിച്ച ഒരു തീരുമാനം. display filters ഒരു ഗാമ ഫിൽട്ടർ ഉൾപ്പെടുന്നു. നിങ്ങൾ ഗാമാ മൂല്യം മാറ്റാൻ മിഡിൽ സ്ലൈഡർ ഉപയോഗിക്കുക കഴിയുന്ന Levels Tool, കാണുക.

ഗ്നു

ഗ്നു പദ്ധതി ഒരു സ്വതന്ത്ര പ്രവർത്തക സംവിധാനം വികസ്വര ലക്ഷ്യത്തോടെ റിച്ചാർഡ് സ്റ്റാൾമാൻ 1983 ആരംഭിച്ചത്. ഇത് ഗ്നു പൊതു അനുമതി (സമ്മതപത്രം) ഗ്നു / ലിനക്സ്, ലിനക്സ് കെർണൽ ഒരു ഗ്നു-വേരിയന്റ് നിന്ന് പ്രത്യേകിച്ച് അറിയപ്പെടുന്നത്.
പേര് സ്റ്റാൾമാൻ സമയത്ത് ജോലി എംഐടി, ഭൂതകാല പ്രാക്ടീസ് ഉണ്ടായിരുന്ന നാമകരണ കൺവെൻഷനുകളിൽ നിന്ന് വന്നു. മറ്റ് പരിപാടികൾ സമാനമായ ഉണ്ടായിരുന്ന പരിപാടികൾക്കായി അനവധി ചുരുക്കെഴുത്തുകളും പേരുകൾ എന്നിവ തിരഞ്ഞെടുത്തു. പുതിയ സിസ്റ്റം വ്യാപകമായ ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റം അധിഷ്ഠിതവും ശേഷം, യുണിക്സ്, സ്റ്റാൾമാൻ പേര് ആ തരത്തിലുള്ള വേണ്ടി നോക്കി "GNU is not Unix" സൂചിപ്പിക്കുന്ന ഗ്നു കൂടെ വന്നു. ആശയക്കുഴപ്പം ഒഴിവാക്കാൻ വേണ്ടി, പേര് "G" അത്രേ "new" പോലെ ഉച്ചരിക്കുന്നത് വേണം. ഗ്നു യുണിക്സ്-അനുയോജ്യമായ നടത്തുന്നതിനുള്ള പല കാരണങ്ങൾ ഉണ്ടായിരുന്നു. ഒരു സംഗതി, സ്റ്റാൾമാൻ അവർ ഉപയോഗിച്ച പ്രോഗ്രാമുകൾ ഓടുന്നില്ല എങ്കിൽ മിക്ക കമ്പനികളും, പൂർണ്ണമായും ഒരു പുതിയ ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റം വിസമ്മതിച്ചു ബോധ്യപ്പെടാൻ. കൂടാതെ യുണിക്സ് വാസ്തുവിദ്യ യുണിക്സ് ഏറ്റവും ഭാഗമായി വേണ്ടി സ്വതന്ത്രമായി പരസ്പരം വികസിപ്പിച്ച കഴിയുന്ന നിരവധി ചെറിയ പ്രോഗ്രാമുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു ശേഷം സാധ്യത, പെട്ടെന്നുള്ള എളുപ്പവും വിതരണം വികസനം ഉണ്ടാക്കി. എതിരെ യുണിക്സിനു സിസ്റ്റത്തിന്റെ പല ഭാഗങ്ങളിലും ആർക്കും സൌജന്യമായി ലഭ്യമാണ്, അതുകൊണ്ടുതന്നെ നേരിട്ട് ഗ്നു ഉദാഹരണത്തിന്, സെറ്റിംഗ് സിസ്റ്റത്തിൽ, ടെക്, അല്ലെങ്കിൽ X Window സിസ്റ്റം സംയോജിപ്പിക്കാൻ കഴിഞ്ഞില്ല. കാണാതായ ഭാഗങ്ങൾ പുതുതായി തറനില മുതൽ എഴുതിയിരിക്കുന്നു.
GIMP (ഇമേജ് മാനിപ്പുലേഷൻ പ്രോഗ്രാം) ഒരു ഔദ്യോഗിക ഗ്നു ആപ്ലിക്കേഷൻ [ഗ്നു WKPD] ആണ്.

ഗ്രേസ്കെയിൽ

ഗ്രേസ്കെയിൽ ചാര കറുത്ത വെള്ള ഷേഡുകൾ മാത്രം അടങ്ങുന്ന ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ നിറങ്ങൾ എൻകോഡുചെയ്യുന്നതിനായുള്ള ഒരു മോഡ്.
ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, ഗ്രേസ്കെയിൽ മോഡ് (നിങ്ങൾ ആർജിബി മോഡിലേക്ക് അതു മാറ്റിക്കൊണ്ട്, പിന്നീട് വർണ്ണാഭമാക്കുക കഴിയും) അത് സൃഷ്ടിക്കാൻ തിരഞ്ഞെടുക്കാം. നിങ്ങൾക്ക് Grayscale ഉപയോഗിച്ച് ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി നിലവിലുള്ള ചിത്രം എല്ലാ ഫോർമാറ്റുകളും ഈ മാറ്റങ്ങൾ സ്വീകരിക്കും ആണെങ്കിലും, മാറ്റാം Desaturate, Decompose Channel Mixer. നിങ്ങൾ ഗ്രേസ്കെയിൽ മോഡിൽ ചിത്രങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുക, അത് ഇമേജുകൾ പരിവർത്തനം ചെയ്യാനാകും ആണെങ്കിലും അത് ഒരു നിറം മോഡൽ വചനം യഥാർഥ അർഥത്തിൽ ആണ്.
RGB mode വിവരിച്ചിരിക്കുന്നപോലെ 24-ബിറ്റ് GIMP ചിത്രങ്ങൾ ചാര വരെ 256 അളവ് കഴിയും. നിങ്ങൾ ഗ്രേസ്കെയിൽ നിന്ന് ആർജിബി മോഡിലേക്ക് മാറ്റുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് മൂന്ന് കളർ ചാനലുകളുമായി ഒരു ആർജിബി ഘടനയുണ്ട്, എന്നാൽ തീർച്ചയായും, ഇപ്പോഴും ചാര ചെയ്യും.
ഗ്രേസ്കെയിൽ ഇമേജ് ഫയലുകൾ (8-ബിറ്റ്) ആർജിബി ഫയലുകൾ കുറവായിരിക്കും.

ചാനൽ

ഒരു ചാനൽ ഒരു ചിത്രം ഒരു ചില ഘടകം പരാമർശിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു RGB ചിത്രം ഘടകങ്ങൾ നീല മൂന്ന് പ്രാഥമിക ചുവപ്പ് പച്ച നിറത്തിനു, ചിലപ്പോൾ സുതാര്യത (ആൽഫ) എന്നിവയാണ്.
ഓരോ ചാനൽ ചിത്രം പോലെ കൃത്യമായി ഒരേ വലിപ്പം ഒരു ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ചിത്രം ആണ്, അനന്തരഫലമായി പിക്സൽ അതേ എണ്ണം അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. ഈ ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പിക്സൽ ഈ മൂല്യം കൃത്യമായ അർഥം ഉദാ ചാനലിന്റെ തരം ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു 0 മുതൽ 255. വരെയാണു മൂല്യം നിറയും കഴിയുന്ന ഒരു കണ്ടെയ്നർ കണക്കാക്കപ്പെടുന്നു കഴിയും RGB നിറം മോഡൽ *R* -channel മൂല്യം വിവിധ പിക്സൽ നിറം ചേർത്തു ചുവന്ന തുക മാർഗങ്ങൾ; നിരക്കു ചാനൽ, മൂല്യ പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുക്കപ്പെടുന്നത് എങ്ങനെയെന്ന് ശക്തമായി അധ്യാത്മജ്ഞാനമെന്നാണ്; ആൽഫ ചാനൽ മൂല്യങ്ങൾ സദൃശ്യമായ പിക്സൽ എത്ര സുതാര്യമല്ല എസില്. ഇതും ചാനലുകൾ കാണുക.

ചാനൽ മാസ്ക്

ഒരു ചാനൽ മാസ്കുകൾ ഒരു നിര സുതാര്യത നിശ്ചയിക്കുന്നത് മാസ്ക് ഒരു പ്രത്യേക തരം. ഒരു വിശദമായ വിവരണം വേണ്ടി മാസ്കുകൾ കാണുക.

ചിത്രം ഹോസ്

GIMP ഒരു ചിത്രം ഹോസ് നിരവധി ചിത്രങ്ങൾ അടങ്ങുന്ന ബ്രഷ് ഒരു പ്രത്യേക തരം. ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങൾ രണ്ടു ചിത്രങ്ങൾ, ഇടത് കാൽപ്പാടുകൾ ഒന്നു വലത്തെ ഒന്നു ദ്വയാങ്കസംക്രിയയായ കാൽപ്പാടുകൾ ഒരു ബ്രഷ് ഉണ്ടാകും. പിന്നെ ഇടത് ഒരു ബ്രഷ് ഈ തരം വളരെ ശക്തമാണ് ഈ ബ്രഷ് ചിത്രകല പറയുമ്പോൾ ഒരു ഇടത് കാൽപ്പാടുകൾ ആദ്യം, പിന്നീട് നേരാംവണ്ണം കാൽപ്പാടുകൾ വെളിപ്പെടും മുതലായവ.
ഒരു ഇമേജ് ഹോസ് പുറമേ ചിലപ്പോൾ "image pipe" അല്ലെങ്കിൽ "animated brush" വിളിക്കുന്നു. ഒരു ചിത്രം ഹോസ് ബ്രഷ് ചിഹ്നം താഴത്തെ വലതുഭാഗത്ത് ഒരു ചെറിയ ചുവന്ന ത്രികോണം വഴി Brushes ഡയലോഗിൽ തെളിവാണ്.
ഒരു ഇമേജ് ഹോസ് സൃഷ്ടിക്കുന്നത് കാര്യത്തിൽ വിവരങ്ങൾക്ക്, വിഭാഗം 8, "GIH ഡയലോഗ് ബോക്സ്" ആൻഡ് ??? കാണുക.

ജിഫ്

GIF™ ഗ്രാഫിക്സ് ഇൻറർ ഫോർമാറ്റ് സൂചിപ്പിക്കുന്നു. കുറഞ്ഞ color depth ചിത്രങ്ങളുള്ള നല്ല, നഷ്ടമാകാത്ത കംപ്രഷൻ (ചിത്രം ശതമാനം 256 വ്യത്യസ്ത നിറങ്ങൾ വരെ) ഒരു file format ആണ്. GIF വികസിപ്പിച്ചെടുത്ത മുതൽ, Portable Network Graphics (PNG) എന്ന ഒരു പുതിയ ഫോർമാറ്റ് ആനിമേഷനുകൾ ചില അപൂർവമായി-ഉപയോഗിച്ച സവിശേഷതകൾ ഒഴികെയുള്ള വികസിപ്പിച്ചെടുത്ത എല്ലാ അർത്ഥത്തിലും ജിഫ് നല്ലതു ഏത്.
ജിഫ് 1987 .കാമ്പുസെര്വ് അവതരിപ്പിച്ച അത് കൂടുതലും കാരണം അതിന്റെ കാര്യക്ഷമമായ, LZW കംപ്രഷൻ പ്രശസ്തമായ മാറി. ഇമേജ് ഫയലുകൾ ആവശ്യമായ അത്തരം പിസിഎക്സ് അല്ലെങ്കിൽ MacPaint സമയം മറ്റ് പതിവുപോലെ ഗ്രാഫിക്സ് ഫോർമാറ്റുകൾ, അധികം വ്യക്തമായി കുറവ് ഡിസ്ക് സ്പേസ് വലുപ്പം. പോലും വലിയ ചിത്രങ്ങൾ പോലും സ്ലോ മോഡുമുകൾ കൂടെ ന്യായമായ സമയം പകരാം കഴിഞ്ഞില്ല. കൂടാതെ, .കാമ്പുസെര്വ് തുറന്ന അനുമതി പോളിസി പ്രോഗ്രാമർ കാലത്തോളം .കാമ്പുസെര്വ് പകർപ്പവകാശ അറിയിപ്പ് അവരെ അറ്റാച്ച് പ്രകടമായത് സൗജന്യമായി സ്വന്തം പ്രയോഗങ്ങൾ വേണ്ടി GIF ഫോർമാറ്റിൽ നടപ്പാക്കാൻ സാധ്യമാക്കി.
ജിഫ് ലെ നിറങ്ങൾ 16.7 കോടി വ്യത്യസ്ത വർണ്ണ മൂല്യങ്ങൾ നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുത്ത 256 വ്യത്യസ്ത എൻട്രികൾ, വരെ കയറി ഉൾക്കൊള്ളാൻ കഴിയുന്ന ഒരു കളർ മേശ സൂക്ഷിക്കുന്നു. ചിത്ര ഫോർമാറ്റ് നിലവിൽ വന്നപ്പോൾ, ഇതൊരു പരിമിതി വളരെ ഏതാനും ആളുകൾ അതിനെക്കാൾ കൂടുതൽ നിറങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയാത്ത ഹാർഡ്വെയർ ശേഷം ആയിരുന്നു. സാധാരണ ഡ്രോയിംഗുകൾ, കാർട്ടൂണുകൾ, ബ്ലാക്ക് ആന്റ് വൈറ്റ് ചിത്രങ്ങളും അതുപോലുള്ള ഉപയോഗങ്ങൾക്കായി, 256 നിറങ്ങൾ ഒരു ഭരണം പോലും ഇന്ന് വളരെ മതി. പോലുള്ള നിറം ഫോട്ടോഗ്രാഫുകൾ കൂടുതൽ സങ്കീർണ്ണമായ ചിത്രങ്ങൾ, അതേസമയം ഗുണമേന്മയുള്ള ഒരു വലിയ നഷ്ടം പ്രകടമാണ്, ഫോർമാറ്റ് ആ ആവശ്യങ്ങൾക്കായി യോജിച്ചതാണ് പരിഗണിക്കില്ല അതിനാലാണ് ആണ്.
പാലറ്റ് ഒറ്റ കളർ എൻട്രി സുതാര്യമാക്കുക എന്നതാണ് നിർവചിക്കാം. അതു രൂപമുള്ള ചതുരമല്ലാത്ത പോലെ സുതാര്യതയോടെ, GIF ചിത്രം നോക്കാൻ കഴിയും. എന്നാൽ, സെമി-സുതാര്യത, PNG എന്നപോലെ സാധ്യമല്ല. ഒരു പിക്സൽ മാത്രം പൂർണ്ണമായും കാണാവുന്ന അല്ലെങ്കിൽ പൂർണ്ണമായും സുതാര്യമായ ആകാം.
ജിഫ് ആദ്യ പതിപ്പ് 87a ആയിരുന്നു. 1989-ൽ .കാമ്പുസെര്വ് 89a വിളിച്ചു വിപുലീകൃത പതിപ്പാണ്, പ്രസിദ്ധീകരിച്ചു. മറ്റു കാര്യങ്ങളുടെ കൂട്ടത്തിൽ, ഈ പ്രത്യേകിച്ച് ലളിതമായ ആനിമേഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒറ്റ GIF ഫയൽ, നിരവധി ചിത്രങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാൻ സാധ്യമായ. പതിപ്പ് നമ്പർ ഒരു GIF ഫയൽ ആദ്യത്തെ ആറ് ബൈറ്റുകൾ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമാക്കുന്നത് കഴിയും. ആസ്കി പ്രതീകങ്ങളാണ് വ്യാഖ്യാനിച്ചു അവർ "GIF87a" അല്ലെങ്കിൽ "GIF89a" ആകുന്നു.

ജെപ്പെഗ്

ജെപെഗ് കംപ്രഷൻ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു എല്ലാ നിറം ആഴത്തിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു ഒരു file format ആണ്. ചിത്രം ക്രമീകരിക്കാവുന്ന ആണ്, പക്ഷേ സൂക്ഷിച്ചു: വളരെ ഉയർന്ന കംപ്രഷൻ കഠിനമായി ജെപെഗ് കംപ്രഷൻ ലോസ്സി കാരണം, ചിത്രത്തിന്റെ നിലവാരം കുറയ്ക്കുകയാണ്.
വെബ് ഗ്രാഫിക്സ് സൃഷ്ടിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് ധാരാളം ഇടം എടുത്തു ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ല എങ്കിൽ ജെപ്പെഗ് ഉപയോഗിക്കുക. ജെപ്പെഗ് ഫോട്ടോഗ്രാഫുകൾ നല്ല ഫോർമാറ്റ് ആണ് computer- ചിത്രങ്ങളിലേക്ക് (സിജിഐ) സൃഷ്ടിച്ചു. ഇത് അനുയോജ്യമല്ല ആണ്:

- ഡിജിറ്റൽ ലൈൻ ചിത്രങ്ങൾ (ഉദാഹരണത്തിന്, സ്ക്രീൻഷോട്ടുകളോ വെക്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ്), അതേ നിറം മൂല്യങ്ങൾ, ഏതാനും നിറങ്ങളും ഹാർഡ് അരികുകളുള്ള പല അയൽ പിക്സൽ ഉണ്ട്,
- കറുപ്പും വെള്ളയും ചിത്രങ്ങൾ (മാത്രം കറുപ്പും വെളുപ്പും, .പിക്സലില് ഒന്ന് ബിറ്റ്) അല്ലെങ്കിൽ
- പകുതി നറിഷിംഗ് ചിത്രങ്ങൾ (newsprint).

അത്തരം GIF, PNG അല്ലെങ്കിൽ JBIG പോലെ മറ്റു ഫോർമാറ്റുകൾ, ഇത്തരം ചിത്രങ്ങളിൽ വേണ്ടി ഗുണകരമായിട്ടുള്ളത്.
പൊതുവേ, ജെപിഇജി രൂപാന്തരണങ്ങളെ അല്ല വിപരീതഫലം ആകുന്നു. പിന്നീട് തുറന്ന് ഒരു JPEG ഫയൽ സംരക്ഷിക്കുന്നതിൽ ഒരു പുതിയ ലോസ്സി കംപ്രഷൻ കാരണമാകുന്നു. പിന്നീട് ഗുണമേന്മയുള്ള ഘടകം വർദ്ധിപ്പിക്കുക കാണാതെ ചിത്രം വിവരങ്ങൾ തിരികെ കൊണ്ടുവരികയില്ല.

ടിജിഎ

ടിജിഎ (TARGA ഇമേജ് ഫയൽ) പിക്സൽ, ഓപ്ഷണൽ RLE കമ്പ്രഷൻ ശതമാനം 8, 16, 24 അല്ലെങ്കിൽ 32 ബിറ്റുകൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്ന file format ആണ്. ഇത് യഥാർത്ഥത്തിൽ Truevision കമ്പനി വികസിപ്പിച്ചത്. Truevision ഗ്രാഫിക്സ് അഡാപ്റ്ററും "TARGA" Truevision വിപുലമായ റാസ്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ് അഡാപ്റ്റർ നിലകൊള്ളുന്ന വേണ്ടി "TGA" നിലകൊള്ളുന്നു.

ടിഫ്

ടിഫ് (ട്രാഗ് ചിത്ര ഫയൽ ഫോർമാറ്റ്) നിറം വേർപിരിയാൻ സ്കാൻ റാസ്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ് പ്രാഥമികമായി വികസിപ്പിച്ചെടുത്ത ഒരു file format ആണ്. ആറ് വ്യത്യസ്ഥ എൻകോഡിംഗ് റൂട്ടീനുകളിലൂടെ, പിന്തുണയ്ക്കുന്ന മൂന്ന് വ്യത്യസ്ത ഇമേജ് മോഡുകൾ ഒറ്റ ഓരോ ചെയ്യുന്നു: കറുപ്പും വെള്ളയും ഗ്രേസ്കെയിൽ നിറവും. Uncompressed ടിഫ് ചിത്രങ്ങൾ .പിക്സലില് 1, 4, 8 അല്ലെങ്കിൽ 24 ബിറ്റുകൾ ആയിരിക്കാം. ടിഫ് ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് LZW അൽഗോരിതം .പിക്സലില് 6, 8 അല്ലെങ്കിൽ 24 ബിറ്റുകൾ ആയിരിക്കാം പരന്നതാണ്. ഉപസംഹാര ഫോർമാറ്റ് പുറമെ, ടിഐഎഫ്എഫ് പ്രിന്റിംഗ് പ്രാഥമിക ഘട്ടങ്ങൾ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട ഫോർമാറ്റുകൾ ഒന്നാണ്. ഒരു ഉയർന്ന നിലവാരമുള്ള ഫയൽ ഫോർമാറ്റ്, നിങ്ങൾ FrameMaker അല്ലെങ്കിൽ .ടോ പോലുള്ള മറ്റ് പരിപാടികൾ ഇംപോർട്ട് ചെയ്യണോ ചിത്രങ്ങൾ തികഞ്ഞ ആണ്.

ടൈൽ

ഒരു ടൈൽ ഏത് GIMP നിലവിൽ തുറന്നിരിക്കുന്ന ഒരു ചിത്രം ഭാഗമാണ്. അതേ സമയം മെമ്മറി ഒരു മുഴുവൻ ചിത്രം സംഭരിക്കാൻ ഒഴിവാക്കാൻ വേണ്ടി, GIMP ചെറിയ കഷണങ്ങളാക്കി അത് വിഭജിക്കുന്നു. ഒരു ടൈൽ ഒരു ഇമേജ് അറ്റങ്ങളിൽ ടൈലുകൾ ആ ചെറുതാക്കാൻ എന്നിരുന്നാലും, സാധാരണയായി 64 X 64 പിക്സൽ കള്ളി.

ഏത് സമയത്തും, ഒരു ഇഷ്ടിക റാം ലെ ടൈൽ കാഷെ അല്ലെങ്കിൽ ഡിസ്കിൽ, പ്രധാന മെമ്മറി ഉണ്ടായിരിക്കാം. നിലവിൽ ജോലിചെയ്യുന്ന നൽകപ്പെടുന്ന ടൈലുകൾ പ്രധാന മെമ്മറി ഇരിക്കുന്നു. സമീപകാലത്ത് ഉപയോഗിച്ച ചെയ്തിട്ടുള്ള ടൈലുകൾ റാം ഇരിക്കുന്നു. റാം ടൈൽ കാഷ് നിറഞ്ഞിരിക്കുന്നു എപ്പോഴാണ്, സമീപകാലത്ത് ഉപയോഗിക്കാതിരുന്ന ചെയ്തിട്ടുള്ള ടൈലുകൾ ഡിസ്കിൽ എഴുതിയിരിക്കുന്നു. അവർ ആവശ്യമായ ചെയ്യുമ്പോൾ GIMP റാം അല്ലെങ്കിൽ ഡിസ്കിൽ നിന്നും ടൈലുകൾ വീണ്ടെടുക്കാനും കഴിയും.

Tile Filter ആ കൂടെ ഈ ടൈലുകൾ ആശയക്കുഴപ്പമുണ്ടാക്കരുത്

താഴത്തെ നിരക്കുകൾ

YUV chrominance വീണ്ടും രണ്ടു ഘടകങ്ങളാണ് എവിടെ നിറം വിവരങ്ങൾ പ്രതിനിധീകരിക്കാൻ രണ്ട് ഘടകങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു color model, luma (പ്രദേശത്ത് വെളിച്ചം ശക്തി) ഉം chrominance, അല്ലെങ്കിൽ നിറം അനുപാതം (chroma) ആണ്. YUV നിറം മോഡൽ വികസനം തിരികെ എവിടെ വഴികൾ പഴയ ബ്ലാക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റ് പൊരുത്ത പുറകോട്ട്തെരയുക കിട്ടാൻവേണ്ടി, ബ്ലാക്ക് ആന്റ് വൈറ്റ് സിഗ്നൽ സഹിതം നിറം വല്വരങ്ങൾ അന്വേഷിച്ചപ്പോൾ നിറം ടെലിവിഷൻ (പാൽ) വികസനം, പോകുന്നു ലഭ്യമായ ട്രാൻസ്മിഷൻ ബാൻഡ്വിഡ്ത്ത് വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ ഇല്ലാതെ ടെലിവിഷനുകൾ. അനലോഗ് ടെലിവിഷൻ techiques ഓഫ് YUV നിറം മോഡൽ നിന്നും, YCrCb നിറം മോഡൽ ഡിജിറ്റൽ ഇമേജ്, വീഡിയോ കംപ്രഷൻ ഏറ്റവും തരത്തിലുള്ള ഉപയോഗിക്കുന്ന വികസിപ്പിച്ചെടുത്തു. തെറ്റായി, YUV നിറം മോഡൽ പലപ്പോഴും കുറിച്ച് ആ മേഖലകളിലെ, YCbCr മോഡൽ യഥാർത്ഥത്തിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു ആണെങ്കിലും സംസാരിക്കപെടുന്നു. ഇത് പലപ്പോഴും ആശയക്കുഴപ്പം കാരണമാകുന്നു.

luma സിഗ്നലുകൾ കണക്കുകൂട്ടലിൽ, അന്തർലീനമായിട്ടുള്ള ആർജിബി ഡാറ്റ ആദ്യം ഔട്ട്പുട്ട് ഉപകരണത്തിന്റെ gamma മൂല്യം കൊണ്ട് മാറ്റുവാനായി ഒരു R'G'B 'സിഗ്നൽ ലഭ്യമാക്കുന്നു. മൂന്ന് വ്യക്തിഗത ഘടകങ്ങൾ പഴയ ബ്ലാക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റ് ടെലിവിഷനുകൾ തെളിച്ചനില വിവരങ്ങൾ, പുറമേ VBS സിഗ്നൽ (വീഡിയോ ബെയിസ്ബാൻഡ് സിഗ്നൽ, ബ്ലാക്ക് ആന്റ് വൈറ്റ് സിഗ്നൽ) ആയി പ്രവർത്തിക്കുന്നു രൂപം, തൂക്കം ഒന്നിച്ചു ചേർത്തു.

Y = ആർ + G + ൽ ബി

കൃത്യമായ കണക്കുകൂട്ടൽ കൂടുതൽ സങ്കീർണ്ണമായ, മനുഷ്യ കണ്ണിന്റെ നിറം പറച്ചിലിന് ചില വശങ്ങൾ പരിഗണിക്കേണ്ടതുണ്ട് ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് ശേഷം യാണ്. ഉദാഹരണത്തിന്, പച്ച ചുവപ്പ് ഭാരം ആയിരിക്കുമെന്ന് അറിഞ്ഞു അവന് ഈ നീല ഭാരം ആയിരിക്കുമെന്ന് അറിഞ്ഞു ആണ്. കൂടാതെ, അടിസ്ഥാന നിറം ആദ്യം നടപ്പാകും ചില സിസ്റ്റങ്ങളിൽ ഗാമാ തിരുത്തുന്നതിലും.

പുറമേ chrominance സിഗ്നലുകൾ, നിറം വ്യത്യാസം സിഗ്നലുകൾ, നിറം വിവരങ്ങൾ അടങ്ങിയിട്ടുണ്ട്. അവർ നീല മൈനസ് luma അല്ലെങ്കിൽ ചുവന്ന മൈനസ് luma എന്ന വ്യത്യാസം വഴി രൂപപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നത്.

U = ബി-വൈ

വി = r-വൈ

മൂന്നു സൃഷ്ടിക്കപ്പെടുന്ന ഘടകങ്ങൾ, Y യു, വി നിന്നും, അടിസ്ഥാന നിറം വ്യക്തിഗത നിറം അനുപാതങ്ങൾ പിന്നീട് വീണ്ടും കണക്കാക്കാനായിട്ടുണ്ട്:

വൈ = y + U + (ബി - വൈ) = y - വൈ + b = b

വൈ + = y + V (റ - Y) = y - വൈ + r = r

വൈ - ബി - ആർ = (റ + G + R) - ബി - ആർ = ജി

മാത്രവുമല്ല, കാരണം മനുഷ്യ കണ്ണിന്റെ റെറ്റിനയിൽ ഘടന, അത് തെളിച്ച വിവരങ്ങൾ നിറം ഉയർന്ന റെസലൂഷൻ ന് അറിഞ്ഞു എന്ന്, YUV നിറം മോഡൽ അടിസ്ഥാനമാക്കി പല ഫോർമാറ്റുകൾ ട്രാൻസ്മിഷൻ സമയത്ത് ബാൻഡ്വിഡ്ത്ത് സംരക്ഷിക്കാൻ chrominance ചുരുക്കാന് അങ്ങനെ മാറുകയാണെങ്കിൽ.

പരോപജീവി

ഒരു പരാദം ഒരു എക്സ്.സി.എഫ് ഫയലിൽ എഴുതുന്നു ഏത് അധിക ഡാറ്റയാണ്. ഒരു പരാദം ഒരു പേര് തിരിച്ചറിയുന്നു, ഒരു എക്സ്.സി.എഫ് ഫയലിലെ മറ്റ് വിവരങ്ങൾ ഒരു വിപുലീകരണം കരുതിയിരുന്നത് കഴിയും.

ഒരു ഇമേജ് ഘടകത്തിന്റേയും പരാന്നഭോജികൾ GIMP plug- ഇന്നുകളെ റീഡ് ചെയ്തേക്കാവുന്ന. പ്ലഗിനുകളും മറ്റ് പ്ലഗ്-ഇന്നുകളെ അവഗണിക്കുകയും സ്വന്തം പരോപജീവി പേരുകൾ, define ചെയ്യാം. പരാന്നഭോജികൾ ഉദാഹരണങ്ങൾ അഭിപ്രായങ്ങൾ ആകുന്നു, ടിഐഎഫ്എഫ് ഓപ്ഷനുകൾ സംരക്ഷിക്കുക, JPEG, PNG ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ, ഗാമാ മൂല്യം ചിത്രം സൃഷ്ടിച്ചത് ആൻഡ് എക്സിഫ്.

പലവക

ഫംഗ്ഷനുകളും GIMP അതിന്റെ വിപുലീകരണങ്ങൾ ലഭ്യമാക്കാൻ ഇതിൽ മദാമ്മ ഡാറ്റാബേസ് (പലവക) ൽ രജിസ്റ്റർ ചെയ്തിട്ടുണ്ട്. ഡെവലപ്പര്മാര് Procedure Browser ഉപയോഗിച്ച് പലവക ഈ പ്രവർത്തനങ്ങളെക്കുറിച്ച് ഉപയോഗപ്രദമായ പ്രോഗ്രാമിങ് വിവരം പരിശോധിക്കും കഴിയും.

പാത

ഒരു നേരായ വരികൾ, കർവുകൾ, അല്ലെങ്കിൽ രണ്ടിന്റേയും നിർമ്മിതമായ ഒരു കോണ്ടൂർ ആണ്. GIMP, അത് ഒരു ഇമേജ് ദൃശ്യമാകുന്ന മാർക്ക് സൃഷ്ടിക്കാൻ ഒരു നിര അതിർത്തി രൂപം, അല്ലെങ്കിൽ *stroked* ആയിരിക്കും ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഒരു പാത ഇന്നും മായാതെ സാധ്യമല്ലെങ്കിൽ, ഇമേജ് പ്രിന്റ് (നിങ്ങൾ എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റ് ഉപയോഗിക്കുക പക്ഷം) ചിത്രം ഒരു ചിത്രം എഴുതിയിരിക്കുന്നു എപ്പോൾ സംരക്ഷിക്കില്ല അതു അവയെ ദൃശ്യമാണ്.

പാതകളെ അടിസ്ഥാന വിവരങ്ങൾ പാഥുകൾ സൃഷ്ടിക്കാനും മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തുന്നത് എങ്ങനെ വിവരങ്ങൾക്ക് Path Tool വിഭാഗത്തിനായി Paths Concepts ആൻഡ് Using Paths ഭാഗങ്ങൾ കാണുക. നിങ്ങൾ Paths dialog ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ സ്വരൂപത്തിൽ പാതകളെ നിയന്ത്രിക്കാനാകും.

പിഎന്ജി

പിഎൻജി "Portable Network Graphic" എന്ന ചുരുക്കപ്പേരാണ് ("ping" ഉച്ചരിക്കാൻ ഈ സമീപകാല ഫോർമാറ്റ് പല ഗുണങ്ങളും ഏതാനും ദോഷങ്ങളുമുണ്ട് പ്രദാനം:. അതു ലോസ്സി അല്ല ഫയലുകളും JPEG ഫോർമാറ്റിൽ അധികം കനത്ത നൽകുന്നു, എന്നാൽ നിങ്ങൾ അവരെ നിരവധി തവണ രക്ഷിക്കാൻ കഴിയും കാരണം അതു നിങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുന്നത് അത്യുത്തമം ഡാറ്റ ഓരോ തവണയും നഷ്ടപ്പെടാതെ (ഈ സഹായം ഉപയോഗിക്കുന്നു). അത് (GIF മാത്രം രണ്ട് ലെവലുകൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു സമയത്ത്) ശരി നിറങ്ങൾ (പല നിറങ്ങൾ ദശലക്ഷക്കണക്കിന്), ഇൻഡെക്സ്ഡ് ചിത്രങ്ങൾ (ജിഫ് പോലെ 256 നിറങ്ങൾ), 256 സുതാര്യത അളവ് പിന്തുണയ്ക്കുന്നു.

പിഎസ്ഡി

പിഎസ്ഡി അഡോബി ഫോട്ടോഷോപ്പ് സ്വദേശികളായ file format, അത് സങ്കീർണ്ണത അതുകൊണ്ട് XCF താരതമ്യപ്പെടുത്താവുന്നതേയുള്ളൂ. GIMP ന്റെ പിഎസ്ഡി ഫയലുകൾ കൈകാര്യം കഴിവ് പരിഷ്കൃതമായ എന്നാൽ പരിമിതമാണ്: പിഎസ്ഡി ഫയലുകൾ ചില സവിശേഷതകൾ ലോഡ് ചെയ്തില്ല, ഒപ്പം പിഎസ്ഡി മാത്രം പഴയ പതിപ്പുകൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. അവരുടെ ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് പ്രത്യേകതകൾ ഉൾപ്പെടുന്നു - - നിർഭാഗ്യവശാൽ, അഡോബി ഇപ്പോൾ ഫോട്ടോഷോപ്പ് സോഫ്റ്റ്വെയർ ഡെവലപ്മെന്റ് കിറ്റ് ചെയ്തിരിക്കുന്നു കുത്തക,, അഡോബ് അംഗീകരിച്ച ഡെവലപ്പർമാർ പരിമിതമായ ഒരു കൂട്ടം മാത്രമേ ലഭ്യമല്ല. ഈ GIMP വികസന ടീം ഉൾപ്പെടുന്നില്ല, വിവര അഭാവം പ്രയാസമാണെന്ന് പിഎസ്ഡി ഫയലുകൾ അപ്പ്-റ്റു-ഡേറ്റ് പിന്തുണ നിലനിർത്താൻ ചെയ്യുന്നു.

പിക്സൽ

ഒരു പിക്സൽ ഒരൊറ്റ ഡോട്ട്, അല്ലെങ്കിൽ "picture element", ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ആണ്. ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ചിത്രം, പിക്സൽ ആയിരക്കണക്കിന് വിന്യസിക്കപ്പെട്ട ചെയ്യാം ഓരോ നൽകിയിരിക്കുന്ന ഒരു ലൊക്കേഷനിൽ ചിത്രത്തിന്റെ നിറം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന. ഒരു പിക്സൽ മൂല്യം സാധാരണ പോലുള്ള അതിന്റെ നിറം റെഡ്, പച്ച, നീല ഘടകങ്ങൾ നിരവധി Channels, ചിലപ്പോൾ അതിന്റെ ആൽഫ (സുതാര്യത) അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.

പീഡിയെഫ്

പീഡിയെഫ് (പോർട്ടബിൾ ഡോക്യുമെന്റ് ഫോർമാറ്റ്) ഏത് പോസ്റ്റ്സ്ക്രിപ്റ്റ്ദര്ശിനി എന്ന അപര്യാപ്തതകൾ ചില അഭിസംബോധന അഡോബി വികസിപ്പിച്ചതാണ് ഒരു file format ആണ്. ഏറ്റവും പ്രധാനമായി, PDF ഫയലുകൾ സമമായ PostScript ഫയലുകൾ വളരെ സാദ്ധ്യത. പോസ്റ്റ്സ്ക്രിപ്റ്റ്ദര്ശിനി പോലെ, പിഡിഎഫ് ഫോർമാറ്റ് GIMP ന്റെ പിന്തുണ സ്വതന്ത്ര GhostScript ലൈബ്രറികൾ വഴിയാണ്.

പൂർണ്ണവ്യാപ്തി

കമ്പ്യൂട്ടർ ഗ്രാഫിക്സ്, ഫോട്ടോഗ്രാഫി, പൂർണ്ണവ്യാപ്തി, അല്ലെങ്കിൽ നിറം പൂർണ്ണവ്യാപ്തി (pronounced / gæmət /) ഉൾപ്പെടെ വർണ്ണ പുനർനിർമാണം, ൽ, നിറങ്ങൾ ചില പൂർണ്ണമായ മാരിബ്. ഏറ്റവും സാധാരണമായ ഉപയോഗം അത്തരം ഒരു നൽകിയ കളർ സ്പേസ് ഉള്ളിൽ ഒരു പ്രത്യേക ഔട്ട്പുട്ട് ഉപകരണം പോലെ ഒരു തന്നിരിക്കുന്ന സാഹചര്യങ്ങളിലെ കൃത്യമായി പ്രതിനിധാനം കഴിയുന്ന വർണങ്ങളുള്ള ഉപവിഭാഗത്തിന് പരാമർശിക്കുന്നു. മറ്റൊരു അർത്ഥത്തിൽ, അധികമായി ഉപയോഗിക്കുന്ന എന്നാൽ കുറവ് ശരിയല്ല നൽകിയിരിക്കുന്ന സമയം ഒരു ചിത്രം കണ്ടെത്തിയ നിറങ്ങൾ സമ്പൂർണ്ണ പരാമർശിക്കുന്നു. ഈ പശ്ചാത്തലത്തിൽ, ഒരു ഫോട്ടോ ഡിജിറ്റൈസ് മറ്റൊരു കളർ സ്പേസ് ഒരു ഡിജിറ്റൽ ഇമേജ് സര്വകലാശാല, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പ്രത്യേക ഔട്ട്പുട്ട് ഉപാധി ഉപയോഗിച്ച് ഒരു തന്നിരിക്കുന്ന ഇടത്തരം അതു ഔട്പുട്ടിംഗ് സാധാരണയായി അതിന്റെ പൂർണ്ണവ്യാപ്തി, അർത്ഥത്തിൽ യഥാർത്ഥ വർണ്ണങ്ങൾ ചില നഷ്ടപ്പെട്ടു എന്ന് മാറ്റിമറിക്കുന്നു പ്രക്രിയ. [WKPD-GAMUT]

പോസ്റ്റ്സ്ക്രിപ്റ്റ്

അഡോബി സൃഷ്ടിച്ചത്, പോസ്റ്റ്സ്ക്രിപ്റ്റ് പ്രധാനമായും പ്രിന്ററുകൾ മറ്റ് ഔട്ട്പുട്ട് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു പേജ് വിവരണം ഭാഷ. ഇത് പ്രമാണങ്ങൾ വിതരണം നല്ല മാർഗ്ഗമാണ്. GIMP നേരിട്ട് പോസ്റ്റ്സ്ക്രിപ്റ്റ്ദര്ശിനി പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല: അതു GhostScript എന്ന ഒരു ശക്തമായ സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വെയർ പ്രോഗ്രാം ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു.

പോസ്റ്റ്സ്ക്രിപ്റ്റ്ദര്ശിനി വലിയ ശക്തി മുതലായവ-ഇൻ വെക്റ്റർ graphics- ലൈനുകൾ പ്രതിനിധാനം കഴിവ്, കർവുകൾ, ടെക്സ്റ്റ്, പാതകൾ, ഒരു ചിത്രം-സ്വതന്ത്ര വഴി. പോസ്റ്റ്സ്ക്രിപ്റ്റ് വളരെ കാര്യക്ഷമമായ എന്നാൽ അത് പിക്സൽ അധിഷ്ഠിത റാസ്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ് പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന വരുമ്പോൾ ആണ്. ഇക്കാരണത്താൽ, പോസ്റ്റ്സ്ക്രിപ്റ്റ് ചിത്രങ്ങൾ പിന്നീട് GIMP അല്ലെങ്കിൽ മറ്റൊരു ഗ്രാഫിക്സ് പ്രോഗ്രാം ഉപയോഗിച്ച് ഇത് എഡിറ്റ് പോകുന്ന സംരക്ഷിക്കുന്നതിൽ ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു നല്ല ഫോർമാറ്റിൽ അല്ല.

പ്ലഗിൻ

GIMP ഓപ്ഷണൽ വിപുലീകരണങ്ങൾ. സംയോജകങ്ങള് പ്രധാന ജിമ്പ് അപേക്ഷയുടെ നിയന്ത്രണത്തിൽ നടത്തിപ്പുകാരും ആവശ്യാനുസരണം നിർദ്ദിഷ്ട പ്രവർത്തനങ്ങൾ നൽകുന്നതിനായി ആ ബാഹ്യ പ്രോഗ്രാമുകളാണ്. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് വിഭാഗം 1, "പ്ലഗിനുകള്തെരയുക" കാണുക.

ഫയൽ ഫോർമാറ്റ്

ഒരു ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് അല്ലെങ്കിൽ ഫയൽ തരം ഏത് കമ്പ്യൂട്ടർ ഡാറ്റ സൂക്ഷിച്ചിരിക്കുന്ന രൂപമാണ്. ഒരു ഫയൽ ഒരു വ്യക്തമായ വഴി യഥാർത്ഥ ഡാറ്റ പലതരത്തിലുള്ള വിവരിക്കുന്ന കഴിയില്ല ഏത് ബൈറ്റുകൾ ലീനിയർ പരമ്പര, പോലെ ഒരു ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റം സംഭരിച്ചിരിക്കുന്നതിനാൽ കൺവെൻഷനുകൾ സങ്കീർണ്ണമായ ഡാറ്റ പ്രാതിനിധ്യങ്ങളും വിവരങ്ങൾ വ്യാഖ്യാനിക്കുന്നതിൽ പേരിൽ രൂപപ്പെട്ടിട്ടുണ്ട്. ഫയൽ ഒരു പ്രത്യേക "kind" കൺവെൻഷനുകൾ എല്ലാ ഒരു ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് സ്ത്രീകളുമാണ്.

ചിത്രങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുന്നതിന് ചില സാധാരണ ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ JPEG, TIFF പിഎൻജി, GIF ആകുന്നു. ഒരു ചിത്രം സംരക്ഷിക്കുന്നത് മികച്ച ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് എങ്ങനെ ചിത്രം ഉപയോഗിക്കാൻ ഉദ്ദേശിച്ചുള്ളതാണ് ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ഇമേജ് ഇന്റർനെറ്റ് ഉദ്ദേശിച്ചിട്ടുള്ള എങ്കിൽ, പ്രമാണത്തിന്റെ വലിപ്പം വളരെ പ്രധാനപ്പെട്ട ഘടകമാണ്, ചിത്രം അച്ചടിച്ച ഉദ്ദേശ്യം, ഉയർന്ന റെസലൂഷൻ ഗുണനിലവാരവും പ്രസക്തി ഉണ്ട്. Format types കാണുക.

ഫ്ലോയ്ഡ്-നാഥന് വി.എസിന്റെ

ഫ്ലോയ്ഡ്-നാഥന് വി.എസിന്റെ റോബർട്ട് ഡബ്ല്യൂ ഫ്ലോയ്ഡ് ലൂയിസ് നാഥന് 1976 ൽ ആദ്യം ഉണ്ടായ dithering ഒരു രീതിയാണ്. വി.എസിന്റെ പ്രക്രിയ ചിത്രം മുകളിലെ ഇടത് കോണിൽ രൂപപ്പെട്ടുവരുന്നു. ഓരോ പിക്സലിനായുള്ള പാലറ്റ് അടുത്ത ലഭ്യമായ നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന ആ നിറം യഥാർത്ഥ നിറം തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസം ഓരോ ആർജിബി ചാനലിൽ കണക്കുകൂട്ടുന്നത്. അപ്പോൾ ഈ വ്യത്യാസങ്ങൾ നിർദ്ദിഷ്ട ഘടകാംശങ്ങൾ ഇതുവരെ (താഴെയും യഥാർത്ഥ പിക്സൽ വലത്തു) സന്ദർശിച്ചു ചെയ്തിട്ടില്ല ഏത് പല സമീപത്തെ പിക്സൽ ഇടയിൽ പിരിഞ്ഞത് ചെയ്യുന്നു. കാരണം പ്രോസസ്സിംഗ് ഉത്തരവിൻറെ, നടപടിക്രമം ചിത്രം ഒരൊറ്റ പാസ് ചെയ്യാവുന്നതാണ്.

നിങ്ങൾ Indexed മോഡിലേക്ക് ഒരു ചിത്രം പരിവർത്തനം ചെയ്യുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ വി.എസിന്റെ Floyd- നാഥന് രണ്ടു വകഭേദങ്ങളും തമ്മിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

ഫ്ളോട്ടിങ് തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു (ചിലപ്പോൾ "floating layer" വിളിച്ചു) താൽക്കാലിക പാളി ഒരു തരം ഇമേജിൽ മറ്റേതെങ്കിലും പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു പുനരാരംഭിക്കും മുമ്പായി ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു anchored ആയിരിക്കണം അല്ലാതെ ഒരു സാധാരണ പാളി ചടങ്ങിൽ സമാനമായ ആണ്.

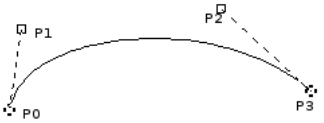
GIMP പാളികൾ ഉപയോഗിക്കരുത് സമയത്ത് GIMP ആദ്യകാല പതിപ്പുകൾ ൽ, ഫ്ലോട്ടിംഗ് തിരഞ്ഞെടുപ്പുകളെയോ (നിങ്ങൾ പാളികൾ ഇപ്പോൾ കൂടുതൽ എളുപ്പത്തിൽ ആ ചെയ്യാൻ കഴിയും) ഒരു ചിത്രം പരിമിത ഭാഗത്ത് ഓപ്പറേഷൻസ് നടപ്പിലാക്കുമ്പോൾ കൂടി ഉപയോഗിച്ചു. ഇപ്പോൾ ഒഴുകിനടക്കുന്ന തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളും പ്രായോഗികമായ ഉപയോഗം, നിങ്ങൾ അവരുമായി എന്തു അറിയുകയും വേണം.

ബി zier കർവ്

ഒരു spline ഗണിതശാസ്ത്രത്തിൽ നിർവചിക്കപ്പെടും കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ ഒരുകൂട്ടം ഏത് ഒരു കർവ് ആണ്. എബി zier spline നാല് കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ ഉണ്ട് ഒരു ക്യൂബിക് spline, ആദ്യ, അവസാന കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ (ഈ അല്ലെങ്കിൽ അവതാരകർ) കർവ് റോഡിൻറെ അവ അകത്തെ രണ്ട് കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ (കൈപ്പിടികൾ) റോഡിൻറെ ചെയ്തത് കർവ് ദിശ നിർണ്ണയിക്കാൻ എവിടെ .

നോൺ-ഗണിതശാസ്ത്ര അർഥത്തിൽ, ഒരു spline കർവുകൾ ഡ്രോയിംഗ് ഉപയോഗിക്കുന്ന മരം, ലോഹം ഒരു ഇഷ്ടാനുസരണം സ്ട്രിപ്പ് ആണ്. കർവുകൾ വരയ്ക്കുന്നതിന് spline ഈ തരം ഉപയോഗിച്ച് മടങ്ങി എവിടെ തൂക്കവും അവരെ പേറി splines ന് കെട്ടി കപ്പൽ, തിയതികളും. ഒരു ബി zier spline പുറം കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ എവിടെ splines ഇറങ്ങി ബന്ധിച്ചിരിക്കുന്നു ചെയ്യുന്നു അകത്തെ കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ എവിടെ തൂക്കവും കർവ് പരിഷ്ക്കരിക്കാൻ അറ്റാച്ച് സ്ഥലങ്ങളുടെയും സമാനമാണ്.

ബി zier splines ഗണിതശാസ്ത്രത്തിൽ കർവുകൾ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന ഒരേയൊരു മാർഗമാണ്. അവർ റിനോ പ്രവർത്തിച്ചിരുന്ന പിയറി ബി zier, 1960, വികസിപ്പിച്ചു. ബി zier കർവുകൾ Paths എന്ന ഘടകം ഭാഗങ്ങളിൽ ആയി GIMP ഉപയോഗിക്കുന്നു.



മുകളിലുള്ള ചിത്രം ഒരു ബി zier കർവ് കാണിക്കുന്നു. പോയിന്റുകൾ P0 ആൻഡ് P3 മൌസ് കൊണ്ട് ക്ലിക്കുചെയ്ത് സൃഷ്ടിക്കപ്പെടുന്നു കരിക്കണമെന്ന് പോയിന്റുകൾ, ആകുന്നു. പോയിന്റുകൾ P1 ആൻഡ് P2 വരിയിൽ നീട്ടി GIMP വഴി സ്വയം സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു ഏത് ഹാൻഡിലുകൾ ആകുന്നു.

ബിഎംപി

ബിഎംപി മൈക്രോസോഫ്റ്റ് രൂപകൽപ്പന പ്രധാനമായും വിൻഡോസ് ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു uncompressed ചിത്രം file format ആണ്. നിറങ്ങൾ സാധാരണയായി 1, 4 അല്ലെങ്കിൽ 8 ബിറ്റുകൾ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നത് ഫോർമാറ്റ് കൂടുതൽ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു ആണെങ്കിലും. അതു ഉൾക്കൊള്ളിക്കുന്നു കാരണം ഫയലുകളും വലുതാണ്, അതു ഇന്റർനെറ്റ് ഉപയോഗത്തിനായി വളരെ നന്നായി ഉചിതമല്ല.

ബിറ്റ്മാപ്പ്നിര്മ്മാതാവ്

PLACEHOLDER,-102433: *The Free Online Dictionary of Computing (13 Mar 01)* നിന്നും

ഭദ്രമാക്കുന്ന

ഭദ്രമാക്കുന്ന പ്രക്രിയ ഒരു പ്രദേശം തടിമിടുക്കു മേഖലയിലെ അറ്റങ്ങൾ യോജിപ്പിച്ച് പശ്ചാത്തലത്തിൽ തമ്മിലുള്ള ഒരു സുഗമമായ സംക്രമണം ചെയ്യുന്നു.

GIMP, ഒരു നിരക്കു അറ്റങ്ങൾ തൂവല് കഴിയും. നയപ്രഖ്യാപന പുറമേ അറ്റങ്ങൾ തൂവലുകളും ചെയ്തിരിക്കുന്നു കഴിയും.

മാപ്പിംഗ് പിൻഭാഗം

കരീനയെ മാപ്പിംഗ് വസ്തുക്കളുടെ ജ്യാമിതീയ സങ്കീർണ്ണത വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന ഇല്ലാതെ വളരെ വിശദമായ വസ്തുക്കൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് ഒരു ചെയ്യപ്പെട്ടിട്ടുണ്ട്. ഇത് പ്രത്യേകിച്ച് 3-ദ്വിമാന ചിത്രീകരണ പരിപാടികൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഹാട്രിക് ഏതൊരു തണലുള്ള ഒബ്ജക്റ്റ് ഉപരിതലത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു ഒരു ടെക്സ്ചർ, എല്ലാ ആവശ്യമായ വിവരങ്ങൾ എന്നതാണ്.

മാപ്പിങ് യഥാർത്ഥത്തിൽ മോഡൽ ജ്യാമിതിയെ അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന അല്ല പ്രതലങ്ങളിൽ ക്രമക്കേട് സിമുലേറ്റ് മാത്രമാണെങ്കിലും (വളരെ ഫലപ്രദമാണ്) മാർഗമാണ് പിൻഭാഗം.

മാസ്കുകൾ

ഒരു മാസ്ക് ഒരു പാളി (ലെയർ മാസ്ക്) അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ചിത്രം (നിരക്കു മാസ്ക്) എല്ലാ പാളികൾ മേൽ ഒരു മൂടുപടം പോലെയാണ്. നിങ്ങൾ വെളുത്ത നിറം ചിത്രകല വഴി ഈ മാസ്ക് നീക്കം കഴിയും ഒപ്പം കറുത്ത നിറം ചിത്രകല അതിനെ പൂർത്തിയാക്കാൻ കഴിയും. മാസ്ക് "applied" എപ്പോഴാണ്, നോൺ അരേയിൽ പിക്സലുകൾ ദൃശ്യമായി തുടരും (മറ്റുള്ളവരെ സുതാര്യമായ ആയിരിക്കും) അല്ലെങ്കിൽ മാസ്ക് തരം തക്കവണ്ണം തിരഞ്ഞെടുക്കും.

മാസ്ക് രണ്ടു തരം ഉണ്ട്:

- *Layer Mask*: ഓരോ പാളി സ്വന്തം മാസ്ക് ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് കഴിയും. ലെയർ മാസ്ക് പാളി ആൽഫ ചാനൽ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നത് നിങ്ങൾ അതിന്റെ സുതാര്യത നിയന്ത്രിക്കുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്നു. ലെയർ മാസ്ക് ന് ചിത്രകാരന്റെ, നിങ്ങൾ പാളി ഭാഗങ്ങൾ ആഗിരണം ചെയ്യും അല്ലെങ്കിൽ സുതാര്യമായ കഴിയും: കറുത്ത ചിത്രകല പാളി സുതാര്യമായ ആക്കുന്നു, വെള്ള പെയിന്റിംഗ് പാളി ആഗിരണം ചെയ്യും ചെയ്യുന്നു ചാര ഷേഡുകൾ ചിത്രകല പാളി അർദ്ധസുതാര്യം ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾ മാസ്ക് ന് പെയിന്റ് എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാനാകും. നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ഫിൽട്ടർ പകർത്തി-പേസ്റ്റ് അപേക്ഷിക്കാം. നിങ്ങൾ ലെയർ മാസ്ക് സംക്രമണ ഇഫക്റ്റുകൾ, വോള്യം ഇഫക്റ്റുകൾ മറ്റൊരു ചിത്രം നിന്നുള്ള ഘടകങ്ങൾ സംയോജിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് ഉപയോഗിക്കുക മുതലായവ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Layer Mask വിഭാഗം കാണാൻ കഴിയും.
- *Channel Mask*, പുറമേ *Selection Mask* വിളിച്ചു: ചാനൽ മാസ്കുകൾ ഒരു നിര സുതാര്യത നിർണ്ണയിക്കാൻ. ചാനലിൽ ചിത്രകല വെള്ള മാസ്ക്, നിങ്ങൾ മാസ്ക് നീക്കംചെയ്ത് നിരക്കു വർദ്ധിപ്പിക്കുക; കറുത്ത ഉപയോഗിച്ച്, നിരക്കു കുറയ്ക്കാൻ. ഈ നടപടിക്രമം നിങ്ങൾ വളരെ കൃത്യമായി ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് Save to Channel കമാൻഡ് ഒരു ചാനൽ മാസ്ക് തിരഞ്ഞെടുത്ത സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ Channel menu നിന്ന് "Channel to selection" കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് പിന്നീട് വീണ്ടെടുക്കാനും കഴിയും. Quick mask: ചാനൽ മാസ്കുകൾ GIMP ഇത്ര പ്രധാനപ്പെട്ട ഒരു പ്രത്യേക തരം ഉണ്ട് നടപ്പിലാക്കി ആകുന്നു. കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Selection mask വിഭാഗം കാണുക.

യുആർഎൽ

URL കൾ (യൂണിഫോം അപ്പ്) യൂണിഫോം റിസോഴ്സ് ഐഡന്റിഫയറുകൾ (കളായി) ഒരു തരം ആകുന്നു. URL കൾ അതിന്റെ പ്രാഥമിക ആക്സസ് മെക്കാനിസം (സാധാരണയായി http അല്ലെങ്കിൽ FTP) കമ്പ്യൂട്ടർ ശൃംഖലയിൽ റിസോഴ്സ് ലൊക്കേഷൻ ഒരു തിരിച്ചറിയാൻ. യുആര്ഐയില്തെറ്റ് സ്കീമിന്റെ പേര് അതുകൊണ്ടു സാധാരണയായി അതു ഉപയോഗിക്കുന്ന നെറ്റ്വർക്ക് പ്രോട്ടോക്കോൾ കഥകളിയുടെ. നെറ്റ്വർക്ക് പ്രോട്ടോക്കോളുകൾ ഉദാഹരണങ്ങൾ HTTP, FTP, എങ്ങോട്ട്യുആര്എല് ആകുന്നു.

URL- കൾ കളായി പ്രഥമവും ഏറ്റവും സാധാരണമായ ദുരനുഭവങ്ങൾ മുതൽ, മിക്കപ്പോഴും synonymously ഉപയോഗിക്കുന്നു.

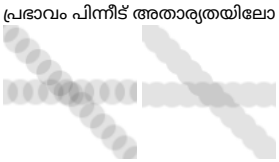
യൂആര്ഐ

യൂണിഫോം റിസോഴ്സ് ഐഡന്റിഫയർ (യുആർഐ) ഒരു അമൂർത്തമായ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ശാരീരിക തിരിച്ചറിയാൻ ലെ പ്രതീകങ്ങൾ ഒരു സ്ട്രിങ്. കളായി വിഭവങ്ങൾ തിരിച്ചറിയാൻ ഇൻറർനെറ്റിൽ (പോലുള്ള വെബ് പേജുകൾ, പലവക ഫയലുകൾ, വെബ് സേവനങ്ങൾ വിളിക്കുന്നു, ഇ-മെയിൽ സ്വീകരിച്ചവർ വേണ്ടി) ഉപയോഗിക്കുകയും അവർ പ്രത്യേകിച്ച് വേൾഡ്വൈഡ് വെബ് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ലളിതമായ പെയിന്റ് മോഡ്

ഒന്നൊന്നായി മോഡ് ഓരോ ബ്രഷ് സ്ട്രോക്ക് സജീവ പാളി നേരിട്ട് വരച്ചതാണ് ഒരു പെയിന്റ് മോഡ്. അത് സജ്ജീകരിച്ച ചെയ്യുമ്പോൾ, ബ്രഷ് ഓരോ അധിക സ്ട്രോക്ക് ബ്രഷ് പരമാവധി അതാര്യതയിലോ വരെ, ബ്രഷ് പ്രാബല്യത്തിൽ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

ഒന്നൊന്നായി മോഡ് സജ്ജമാക്കാൻ എങ്കിൽ, ബ്രഷ് സ്ട്രോക്കുകൾ തുടർന്ന് സജീവ പാളി കൂടിച്ചേർന്ന് ഒരു ക്യാൻവാസ് ബഫർ, വരയ്ക്കും. ഒരു ബ്രഷ് പരമാവധി പ്രഭാവം പിന്നീട് അതാര്യതയിലോ നിശ്ചയിക്കുന്നത് തുടർച്ചയായി ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് അതാണെന്ന് ഈ പരിധി പ്രാബല്യത്തിൽ വർദ്ധിപ്പിക്കുകയില്ല.



മുകളിൽ രണ്ട് ചിത്രങ്ങൾ 60 ശതമാനമായി സജ്ജീകരിച്ചു സ്പേസിംഗ് ഒരു ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് സൃഷ്ടിച്ചത്. ഇടതുവശത്ത് ചിത്രം നോൺ-കാലവര്ഷം പെയിന്റിംഗ് കാണിക്കുന്നു വലതുഭാഗത്തും ചിത്രം കാലവര്ഷം പെയിന്റിംഗ് വ്യത്യാസം കാണിക്കുന്നു.

ഒന്നൊന്നായി മോഡ് സ്വയമേവ ഒരു കാലവര്ഷം പ്രഭാവം ധ്വനിപ്പിക്കുന്നു ഒരു "rate" നിയന്ത്രണമുണ്ട്, ആ ഒഴികെ നിരവധി ബ്രഷ് ഉപകരണങ്ങൾ പങ്കിട്ട ഒരു ഉപകരണം തീരുമാനം. നിങ്ങൾ ഉപകരണം (അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു, പെൻസിൽ ആൻഡ് എറേസർ) വേണ്ടി ഉപകരണം ഓപ്ഷൻ ഡയലോഗിൽ Incremental ചെക്ക്ബോക്സ് അരികെ വെച്ചു കഴിയും.

ലാബ്*

ലാബ് നിറം സ്പേസ് (പുറമേ * എൽ എന്ന ഒരു * ബി * കളർ സ്പേസ്) കമ്മീഷൻ ഇന്റെർനാഷ്നാലെ d`Eclairage (സി.ഐ.ഇ.) 1930 ആരംഭത്തിൽ വികസിപ്പിച്ചെടുത്ത ഒരു color model ആണ്. മനുഷ്യ കണ്ണ് കാണുന്നു കഴിയുന്ന എല്ലാ നിറങ്ങളെയും ഉൾപ്പെടുന്നു. മറ്റുള്ളവരുടെ ഇടയിൽ ആർജിബി എന്ന വർണ്ണങ്ങളും CMYK നിറം ഇടങ്ങൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. എൽ, എ, ബി: ലാബ്, ഒരു നിറം മൂന്നു മൂല്യങ്ങൾ തന്നെ തെളിവാണ്. ഇവിടെ, എൽ luminance ഘടകം നിലകൊള്ളുന്നു - ചാര മൂല്യം പൊരുത്തപ്പെടുന്ന - ഒരു, b യഥാക്രമം നിറം ചുവപ്പ്-പച്ച, നീല-മഞ്ഞ ഭാഗങ്ങൾ പ്രതിനിധാനം.

ആർജിബി അല്ലെങ്കിൽ CMYK വ്യത്യസ്തരായിരുന്നു ലാബ് അല്ല വിവിധ ഇൻപുട്ട്, ഔട്ട്പുട്ട് ഉപകരണങ്ങൾ മേൽ ആശ്രയിച്ചാണ്. അക്കാരണത്താൽ, ഉപകരണങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള എക്സ്ചേഞ്ച് ഫോർമാറ്റ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ലാബ് പുറമേ പോസ്റ്റ്സ്ക്രിപ്റ്റ്ദര്ശിനി ലെവൽ II ന്റെ ആന്തരിക നിറം മാതൃകയാണ്.

ലെയർ

കൂടുതലോ കുറവോ സുതാര്യമായ ആയ സ്ലൈഡുകൾ ഒരു സ്റ്റാക്ക് നിലയിൽ പാളികൾ തോന്നുന്നുവോ. ഓരോ പാളി ചിത്രത്തിന്റെ വശം പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നത് ചിത്രം ഈ വശങ്ങൾ എല്ലാ ആകെത്തുകയാണ്. സ്റ്റാക്ക് താഴെയുള്ള പാളി പശ്ചാത്തല പാളിയാണ്. മുകളിൽ പാളികൾ മുൻഭാഗത്തെ ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ Layers dialog വഴി ചിത്രം പാളികൾ കാണാനും നിയന്ത്രിക്കാനും കഴിയും.

ചിത്രം 1113. പാളികൾ കൊണ്ട് ഉദാഹരണം ചിത്രം

പാളികൾ ഒരു ഇമേജ് ജനപ്രാതിനിധ്യ

അന്തിമ ഇമേജ്

വഴികാട്ടി

വഴികാട്ടി ഇത് കോവക്ക സമയത്ത്, നിങ്ങൾ താൽക്കാലികമായി ഒരു ഇമേജ് പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയും രേഖകളുണ്ട്. നിങ്ങൾ തിരശ്ചീനമായി അല്ലെങ്കിൽ ലംബമായ ദിശയിൽ ഒന്നുകിൽ, നിങ്ങൾ ഇഷ്ടപ്പെടുന്ന എന്നാണ് ഗൈഡുകൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയും. ഈ വരികൾ നിങ്ങൾ ഒരു നിര ചിത്രത്തേയോ ഒരു പാളി സ്ഥാനം സഹായിക്കും. ചിത്രം പ്രിന്റ് അവർ ദൃശ്യമാകില്ല.

കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് വിഭാഗം 2.2. "വഴികാട്ടി" കാണുക.

വി.എസിന്റെ

വി.എസിന്റെ കുറഞ്ഞ color depth ഉണ്ട് ഒരു ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കുമ്പോളും കൂടുതൽ നിറങ്ങൾ മിഥ്യാബോധം സൃഷ്ടിക്കാൻ കമ്പ്യൂട്ടർ ഗ്രാഫിക്സ് ഉപയോഗിക്കുന്ന സാങ്കേതികതയെ ആണ്. ഒരു മടിച്ചുനിന്നപ്പോൾ സ്വരൂപത്തിൽ കാണാതായ നിറങ്ങൾ ലഭ്യമായ നിറങ്ങൾ പിക്സൽ ചില ഇടപാടുകളിലൂടെ പുനർനിർമ്മിക്കാവുന്നതാണ് ചെയ്യുന്നു. മനുഷ്യ കണ്ണ് വ്യക്തിഗത നിറങ്ങൾ ഒരു മിശ്രിതം ഈ ഗ്രഹിക്കുന്നതുമില്ല.

Gradient ഉപകരണം വി.എസിന്റെ ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് Indexed ഫോർമാറ്റിലേക്ക് ഒരു ചിത്രം പരിവർത്തനം ചെയ്യുമ്പോൾ വി.എസിന്റെ ഉപയോഗപ്പെടുത്താം. നിങ്ങൾ ഇൻഡെക്സ്ഡ് നിറങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു എങ്കിൽ, ചില ഉപകരണങ്ങൾ (പോലുള്ള പാറ്റേൺ ഫിൽ ടൂൾ) പുറമേ വി.എസിന്റെ, ശരിയായ വർണ്ണ colormap ലഭ്യമല്ല എങ്കിൽ ഉപയോഗിച്ചേക്കാം.

Newsprint അരിപ്പ പോലെ വി.എസിന്റെ ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ ചിത്രവും ആവശ്യമില്ലാത്ത വി.എസിന്റെ ഘോഷം നീക്കം NL Filter (നോൺ ലീനിയർ ഫിൽട്ടർ) ഉപയോഗിക്കാനാകും.

എതിരെ GIMP സ്വയം 24-ബിറ്റ് നിറങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു ആണെങ്കിലും, നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റം യഥാർത്ഥത്തിൽ പല നിറങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയില്ല ശ്രദ്ധിക്കുക. ഇല്ലെങ്കിൽ, പിന്നെ GIMP നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റം തമ്മിലുള്ള സോഫ്റ്റ്വെയർ നിറങ്ങൾക്കു അവരെ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന സമയത്ത് dither ചെയ്യാം.

ഇതും കാണുക GIMP ഉപയോഗിക്കുന്ന Floyd-Steinberg dithering, ഓൺ ഗ്ലോസ്സറി.

വില

ഈ പദം പലപ്പോഴും ഒരു നിറം പ്രതല നേരിയ തീവ്രത പരാമർശിക്കുന്നു. ഇത് 0 (കറുത്ത) നിന്ന് 100 (പൂർണ്ണ പ്രകാശം) ലേക്ക് വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

വർണ്ണ ആഴത്തിൽ

കളർ ആഴത്തിൽ കേവലം ഒരു നിറം (: bpp .പിക്സലില് ബിറ്റുകൾ) പ്രതിനിധീകരിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ബിറ്റുകൾ എണ്ണം. (ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല) ഒരു പിക്സൽ 3 ചാനലുകൾ ഉണ്ട്. GIMP ചാനൽ ശതമാനം 8 കഷണം *eight-bit color* എന്നാണ് വിളിക്കുന്നത് പിന്തുണയ്ക്കാൻ കഴിയില്ല. അതുകൊണ്ട്, GIMP നിറം ആഴത്തിൽ 256 * 256 * 256 = 16.777.216 സാധ്യത നിറങ്ങൾ (8 ബിറ്റുകൾ 256 നിറങ്ങൾ അനുവദിക്കുക) അനുവദിക്കുന്ന 8 * 3 = 24 ആണ്.

സാച്ചുറേഷൻ

ഈ പദം നിറം ശുദ്ധിയ്ക്ക് പരാമർശിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ വെളുത്ത പെയിന്റ് ലേക്ക് ചായക്കൂട്ട് ചേർക്കുക സങ്കൽപ്പിക്കുക. സാച്ചുറേഷൻ മുതൽ 0 (വെള്ള, പൂർണ്ണമായി ഇറങ്ങി നറിഷിംഗ്, പൂർണ്ണമായി ആണയിടുമ്പോഴും) 100 (ശുദ്ധമായ കളർ) ലേക്ക് വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

സാമ്പിൾ ലയനം

സാമ്പിൾ ലയിപ്പിച്ച നിങ്ങൾ Bucket Fill ഉപകരണം, Color Picker ഉപകരണം വിവിധ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ നിങ്ങളെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും ഒരു തീരുമാനം. നിരവധി പാളികൾ ഒരു ഇമേജ് പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് സജീവ പാളി ഒന്നുകിൽ അർദ്ധസുതാര്യം അല്ലെങ്കിൽ സാധാരണ സജ്ജമാക്കിയിട്ടില്ല ഒരു Layer Mode ഇല്ലെങ്കിലും ഇത് ഉപയോഗപ്രദമാണ്. നിങ്ങൾ സാമ്പിൾ ലയിച്ച ഓപ്ഷന്റെ ചെയ്യുമ്പോൾ, ഓപ്പറേഷൻ വേണ്ടി ഉപയോഗിക്കുന്ന നിറം ദൃശ്യമായ എല്ലാ പാളികൾ സംയുക്ത നിറം. സാമ്പിൾ ലയിച്ച ഓപ്ഷൻ ചെയ്യാത്തപ്പോൾ, നിറം സജീവ പാളി സ്വയം നിറം ആണ്.

ഹിസ്റ്റോഗ്രാം

ഡിജിറ്റൽ ഇമേജ് പ്രോസസിങ്, ഒരു ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ചാര മൂല്യങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ചിത്രം നിറം മൂല്യങ്ങളുടെ സ്ഥിതിവിവര ആവൃത്തി പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന ഒരു ഗ്രാഫ് ആണ്. ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ചാര മൂല്യങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ വർണ്ണ മൂല്യങ്ങൾ ഉണ്ടാകുന്നതിനെ, അതുപോലെ തീവ്രത പരിധി ചിത്രത്തിന്റെ തെളിച്ചം

എന്നിവയെക്കുറിച്ച് പറയുന്നു. ഒരു കളർ ചിത്രം, നിങ്ങൾ വ്യക്തിഗത നിറം ചാനലുകൾ സാധ്യതയുള്ള എല്ലാ നിറങ്ങൾ, മൂന്നോ histograms കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ ഒറ്റ ഹിസ്റ്റോഗ്രാം സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. ഏറ്റവും നടപടിക്രമങ്ങൾ ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ചിത്രങ്ങളെ അടിസ്ഥാനമാക്കി സ്ഥിതിക്ക് ഭാവികാലത്തു, ഏറ്റവും അർത്ഥത്തിൽ അതിനാൽ കൂടുതൽ പ്രോസസ്സിംഗ് ഉടനെ സാധ്യമാണ്.

ബിബ്ലിയോഗ്രഫി

പുസ്തകങ്ങൾ

[APRESS00] *ജിമ്പ് തുടങ്ങുന്നതിൽ: ആണാണോ നിന്നും ഔദ്യോഗിക ലേക്ക്.* അക്ക പെക്ക്. പകർപ്പവകാശം © 2006 Apress ഇൻക്. Apress ഇടിയുന്നത് www.apress.com. ISBN 1-59059-587-4. http://gimpbook.com/ .
[FOLEY01] *കമ്പ്യൂട്ടർ ഗ്രാഫിക്സ്, തെളിവുകളും ആൻഡ് പ്രാക്റ്റീസ്.* ഫോളെ വാൻ ഡാം, എറ്റ്. പകർപ്പവകാശം © 1990 ജോനാഥൻ വെസ്ലി. ജോനാഥൻ വെസ്ലി. *2nd ed. (ജോനാഥൻ വെസ്ലി, 1990)* .
[GROKKING] *ജിമ്പ് Grokking*. Carey Bunks. പകർപ്പവകാശം © 2000 പുതിയ റൈഡേഴ്സ് പ്രസിദ്ധീകരിക്കൽ. പുതിയ റൈഡേഴ്സ് പ്രസിദ്ധീകരിക്കൽ, www.newriders.com. ISBN 0-7357-0924-6. http://gimp-savvy.com/BOOK .

ഓൺലൈൻ ഉറവിടങ്ങൾ

[AdobeRGB] *അഡോബി rgb (1998) ഐസിസി പ്രൊഫൈൽ.* http://www.adobe.com/digitalimag/adobergb.html .
[AdvanceMAME] *AdvanceMAME പദ്ധതി.* http://advancemame.sourceforge.net/ .
[മുതലായവ] *ദിവസത്തെ ജ്യോതിശാസ്ത്രം ചിത്രം.* http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/ .
[APOD01] *ദിവസം ജ്യോതിശാസ്ത്രം ചിത്രം (ഇന്ന്).* http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/astropix.html .
[APOD02] *ദിവസത്തെ ജ്യോതിശാസ്ത്രം ചിത്രം - ഹബിൾ അൾട്രാ ഡീപ് ഫീൽഡ് (2004 മാർച്ച് 9).* http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/ap040309.html .
[APOD03] *ദിവസത്തെ ജ്യോതിശാസ്ത്രം ചിത്രം - M51: കോസ്മിക് വേൾപൂൾ (2002 ജൂലൈ 10).* http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/ap020710.html .
[APOD04] *ദിവസത്തെ ജ്യോതിശാസ്ത്രം ചിത്രം - ശനിയുടെ: ലോർഡ് ഓഫ് (2002 ഫെബ്രുവരി 15).* http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/ap020215.html .
[APOD05] *ദിവസത്തെ ജ്യോതിശാസ്ത്രം ചിത്രം - NGC 6369: ലിറ്റിൽ ഗോസ്റ്റ് നെബുല (2002 നവംബർ 8).* http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/ap021108.html .
[APOD06] *ദിവസത്തെ ജ്യോതിശാസ്ത്രം ചിത്രം - സ്റ്റീഫൻ ന്റെ Quintet (2000 നവംബർ 13) കുഴപ്പം.* http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/ap001113.html .
[APOD07] *ദിവസത്തെ ജ്യോതിശാസ്ത്രം ചിത്രം - സൂര്യൻ (2002 നവംബർ 14) ച്ചയുള്ള കാണുക.* http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/ap021114.html .
[ARGYLLCMS] *Argyll കളർ മാനേജ്മെന്റ് സിസ്റ്റം ഹോം പേജ്.* http://www.argyllcms.com/ .
[കലവറയും] *babl (പിക്സൽ ഫോർമാറ്റ് പരിഭാഷയെ ഗ്രന്ഥശാല).* http://www.gegl.org/babl .
[BACH04] *ബ്ലോക്കുകളിൽ മുഖം.* മൈക്കൽ ആലാപനത്തിൽ. പകർപ്പവകാശം © 2004 മൈക്കൽ ആലാപനത്തിൽ. http://www.michaelbach.de/ot/fcs_mosaic/ .
[BUDIG01] *ഗോൾഡൻ ടെക്സ്റ്റ്.* http://www.home.unix-ag.org/simon/gimp/golden.html .
[Bugzilla] *ബഗ്സിലാ.* http://bugzilla.gnome.org .
[Bugzilla-ജിമ്പ്] *ബഗ്സിലാ-ജിമ്പ്.* http://bugzilla.gnome.org/browse.cgi?product=GIMP .
[കെയ്റോ] *കെയ്റോ.* http://www.cairographics.org .
[DARWINORTS] *ഡാര്വിന് തുറമുഖങ്ങൾ ഒഎസ് എക്സ് പാക്കേജ് മാനേജർ.* http://darwinports.org .
[ECI] *ECI (യൂറോപ്യൻ കളർ ഇനിഷ്യേറ്റീവ്) പ്രൊഫൈലുകൾ.* http://www.eci.org/eci/en/060_downloads.php .
[എഫ്.ഡി.എൽ.-തർജ്ജമ] *ഗ്നു സ്വതന്ത്ര പ്രമാണ അനുവാദപത്രം എന്ന അനൗദ്യോഗിക പരിഭാഷയെ.*
[FINK] *ഒഎസ് എക്സ് വേണ്ടി Fink പാക്കേജ് മാനേജർ.* http://fink.sf.net .
[FREETYPE] *Freetype 2 ഹോം പേജ്.* http://www.freetype.org/freetype2/index.html .
[GEGL] *GEGL (ജനറിക് ഗ്രാഫിക്സ് ലൈബ്രറി).* http://gegl.org .
[GEORGIEV01] *ചിത്രം പുനരുദ്ധാരണ മാറ്റമില്ലാത്ത Relighting ലേക്ക്.* Todor georgiev. പകർപ്പവകാശം © 2005 todor Georgiev. http://www.tgeorgiev.net/Invariant.pdf .
[GhostScript] *Sourceforge.net ന് GhostScript പദ്ധതി പേജ്.* http://sourceforge.net/projects/ghostscript .
[ജിമ്പ്] *ജിമ്പ് - ഇമേജ് മാനിപ്പുലേഷൻ പ്രോഗ്രാം.* http://gimp.org .
[ജിമ്പ്-dev] *ജിമ്പ് വികസന.* http://developer.gimp.org .
[ജിമ്പ്-dev-പ്ലഗിൻ] *ജിമ്പ് പ്ലഗിൻ വികസന.* http://developer.gimp.org/plug-ins.html .
[ജിമ്പ്-ഡോക്സായി] *ജിമ്പ് വിവരണക്കുറിപ്പ് പദ്ധതി പേജ്.* http://docs.gimp.org .
[ജിമ്പ്-ഫോണ്ടുകൾ] *ജിമ്പ് 2.0 ഫോണ്ടുകൾ.* http://gimp.org/unix/fonts.html .
[ജിമ്പ്-NEWSYM26] *ജിമ്പ് 2.6 പുതിയ ചിഹ്നങ്ങളുടെ പട്ടിക.* libgimp-സൂചിക-പുതിയ-ഇൻ-2-6.html .
[ജിമ്പ്-രജിസ്ട്രി] *ജിമ്പ്-പ്ലഗിൻ രജിസ്ട്രി.* http://registry.gimp.org .
[GROKKING01] *ജിമ്പ് Grokking*. http://gimp-savvy.com/BOOK/index.html .
[GROKKING02] *ജിമ്പ് (9.2 ക്ലിക്കുചെയ്യാവുന്ന ചിത്രം മാപ്സ്) Grokking*. http://gimp-savvy.com/BOOK/index.html?node81.html .
[GUNTHER04] *ജിമ്പ് രൂപങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കുന്നു.* Gunther ഡെയ്ൽ. പകർപ്പവകാശം © 2004 ഡെയ്ൽ (Gunther). http://gug.criticalhit.dk/tutorials/gunther1 .
[ഐസിസി] *അന്തർദേശീയം COLOR കൺസോർഷ്യത്തിലെ.* http://www.color.org/ .
[ICCsRGB] *ഐസിസി ഒഴിവാക്കൽ പ്രൊഫൈലുകൾ.* http://www.color.org/srgbprofiles.html .
[സമ്മതപത്രം] *പൊതു അനുമതി (സമ്മതപത്രം).* http://www.fsf.org/licensing/licenses/gpl.html .
[ജിക്യുവ്യൂ] *ജിക്യുവ്യൂ എന്ന ഹോംപേജ്, ഒരു ഇമേജ് ബ്രൌസർ.* http://gqview.sourceforge.net .
[GTHUMB] *gThumb - ഒരു ചിത്രം ദർശിനി ബ്രൗസർ ഗ്നോം ഡെസ്ക്ടോപ്പ് വേണ്ടി.* http://gthumb.sourceforge.net .
[Inkscape] *ഇങ്ക്സ്കേപ് ഒരു ഓപ്പൺ സോഴ്സ് വെക്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ് എഡിറ്റർ ആണ്.* http://www.inkscape.org .
[JIMMAC01] *ജിമ്പ് 2.4 ബദൽ പ്രമേയം.* http://jimmac.musichall.cz/zip/GIMP-Greyscale-tools-0.1.tar.bz2 .
[LPROF] *ഐസിസി പ്രൊഫൈലർ LPROF*. http://lprof.sourceforge.net/ .
[MSKB-294714] *മൈക്രോസോഫ്റ്റ് ബേസ് ലേഖനം 294714.* http://support.microsoft.com/kb/294714 .
[MsRGB] *മൈക്രോസോഫ്റ്റ് sRVB പ്രവര്ത്തനസ്ഥല.* http://www.microsoft.com/whdc/device/display/color/default.mspx .
[OPENCLIPART-വിതറുക] *തുറക്കുക Clipart - ഘനമായ.* http://openclipart.org/ .
[OPENICC] *പദ്ധതി OpenICC*. http://freedesktop.org/wiki/OpenIcc .
[പ്ലഗിൻ-ഡിജിറ്റൽ] *ജിമ്പ്-പ്ലഗിൻ എക്സിഫ് ബ്രൌസർ.* http://registry.gimp.org/plugin?id=4153 .
[പ്ലഗിൻ മിന്നൽ] *ജിമ്പ്-പ്ലഗിൻ വെളുത്തോട്ടെ.* http://draves.org/gimp/ flame.html ; http://flam3.com/.
[പ്ലഗിൻ-REDEYE] *വേഗം ക്യാമറ ഫ്ലാഷ് പരത്തിയ "redeye" നീക്കം ചെയ്യാൻ പ്ലഗിൻ.* http://registry.gimp.org/plugin?id=4212 .
[പ്ലഗിൻ-RESYNTH] *Resynthesizer ഒരു ജിമ്പ് പ്ലഗ്-ഇൻ ടെക്സ്ചർ സിന്തസിസ് ആണ്.* http://www.logarithmic.net/pfh/resynthesizer .
[പ്ലഗിൻ-RETINEX] *ജിമ്പ് വേണ്ടി Retinex അൽഗോരിതം ലഭിക്കുന്ന ഒരു പ്ലഗിൻ.* http://www-prima.inrialpes.fr/pelisson/MSRCR.php .
[പ്ലഗിൻ-പ്രത്യേക] *ജിമ്പ് നുള്ള ബേസികിലേക്കായിരുന്നതിനാൽ CMYK പിന്തുണ ലഭിക്കുന്ന ഒരു പ്ലഗിൻ.* http://www.blackfiveservices.co.uk/separate.shtml .
[python] *പൈത്തൺ പ്രോഗ്രാമിംഗ് ഭാഷ.* http://www.python.org .
[SCALE2X] *Scale2x*. http://scale2x.sourceforge.net/ .
[സ്ക്രൈബസ്] *സ്ക്രൈബസ് :: ഓപ്പൺ സോഴ്സ് ഡെസ്ക്ടോപ്പ് പബ്ലിഷിംഗ്.* http://www.scribus.net/ .
[SIOX] *ലളിത ഇന്ററാക്ടീവ് ഒബ്ജക്റ്റ് വേർതിരിക്കൽ.* http://www.siox.org/ .
[TUT01] *ട്യൂട്ടോറിയൽ: എങ്ങനെ രേഖാഖണ്ഡം വരയ്ക്കാൻ.* സേത്ത് Burgess. പകർപ്പവകാശം © 2002 സേത് Burgess. http://www.gimp.org/tutorials/Straight_Line .
[TUT02] *ട്യൂട്ടോറിയൽ: GIMPLite Quickies*. കരോൾ കുന്തം. പകർപ്പവകാശം © 2004 കരോൾ കുന്തം. http://next.gimp.org/tutorials/Lite_Quickies/ .
[UNICODE- ന്] *യൂണികോഡ്.* http://www.unicode.org .
[വിക്കിപീഡിയയിൽ] *വിക്കിപീഡിയ.* വിക്കിപീഡിയ ഫൗണ്ടേഷൻ. പകർപ്പവകാശം © 2004 വിക്കിപീഡിയ ഫൗണ്ടേഷൻ. http://www.wikipedia.org .
[WKPD-ആൽഫ] *വിക്കിപീഡിയ - ആൽഫ ചാനൽ.* http://en.wikipedia.org/wiki/Alpha_channel .
[WKPD-അര്ധവൃത്തമാക്കുക] *വിക്കിപീഡിയ - ബി zier കര്വ്.* http://en.wikipedia.org/wiki/Bezier_curve .
[WKPD-ബംമ്പ്] *വിക്കിപീഡിയ - Bumpmap*. http://en.wikipedia.org/wiki/Bump_Mapping .
[WKPD-ചുട്ടെരിച്ച്] *വിക്കിപീഡിയ - ബേൺ.* http://en.wikipedia.org/wiki/Dodging_and_burning .
[WKPD-അ] *വിക്കിപീഡിയ - സെല്ലുലാർ Automata*. http://en.wikipedia.org/wiki/Cellular_Automata .
[WKPD-CMYK] *വിക്കിപീഡിയ - CMYK*. http://en.wikipedia.org/wiki/CMYK .
[WKPD-COLORSPACE] *വിക്കിപീഡിയ - Colorspace*. http://en.wikipedia.org/wiki/Colorspace .
[WKPD-ശുദ്ധമായ] *വിക്കിപീഡിയ - ശുദ്ധമായ.* http://en.wikipedia.org/wiki/deflate .
[WKPD-ഡീഇന്റ്ര്ലെയിസിങ്] *വിക്കിപീഡിയ - ഡീഇന്റ്ര്ലെയിസിങ്.* http://en.wikipedia.org/wiki/Deinterlace .
[WKPD-വി.എസിന്റെ] *- വിക്കിപീഡിയ വി.എസിന്റെ.* http://en.wikipedia.org/wiki/Dithering .
[WKPD-ഡോഡ്ജ്] *- വിക്കിപീഡിയ ഉപരി.* http://en.wikipedia.org/wiki/Dodging_and_burning .

[WKPD-ഡിജിറ്റൽ] *വിക്കിപീഡിയ - ഡിജിറ്റൽ*. http://en.wikipedia.org/wiki/EXIF .
[WKPD-FILEFORMAT] *വിക്കിപീഡിയ - Fileformat*. http://en.wikipedia.org/wiki/Image_file_format .
[WKPD-GAMUT] *വിക്കിപീഡിയ - GAMUT*. http://en.wikipedia.org/wiki/Gamut .
[WKPD-ജിഫ്] *വിക്കിപീഡിയ - ജിഫ്*. http://en.wikipedia.org/wiki/GIF .
[ഗ്നു WKPD] *വിക്കിപീഡിയ - ഗ്നു*. http://en.wikipedia.org/wiki/GNU .
[WKPD-ആമി] *വിക്കിപീഡിയ - ഹിസ്റ്റോഗ്രാം*. http://en.wikipedia.org/wiki/Image_histogram .
[WKPD-HSV] *വിക്കിപീഡിയ - HSV*. http://en.wikipedia.org/wiki/HSL_and_HSV .
[WKPD-ഐസിസി] *വിക്കിപീഡിയ - ഐസിസി പ്രൊഫൈൽ*. http://en.wikipedia.org/wiki/ICC_Profile .
[WKPD-ഇന്റർപോൾ] *വിക്കിപീഡിയ - Interpolation*. http://en.wikipedia.org/wiki/Interpolation .
[WKPD-ജെപ്പെഗ്] *വിക്കിപീഡിയ - ജെപ്പെഗ്*. http://en.wikipedia.org/wiki/JPEG .
[WKPD-എൽഎബി] *വിക്കിപീഡിയ - എൽ * ഒരു * ബി*. http://en.wikipedia.org/wiki/Lab_color_space .
[WKPD-LZW] *വിക്കിപീഡിയ - LZW*. http://en.wikipedia.org/wiki/LZW .
[WKPD-MOIRE] *വിക്കിപീഡിയ - Moire*. http://en.wikipedia.org/wiki/Moire .
[WKPD-PACKBITS] *വിക്കിപീഡിയ - PackBits*. http://en.wikipedia.org/wiki/PackBits .
[പിഎന്ജി-WKPD] *വിക്കിപീഡിയ - പിഎൻജി*. http://en.wikipedia.org/wiki/Portable_Network_Graphics .
[WKPD-റാസ്റ്റർ] - *വിക്കിപീഡിയ റാസ്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ്*. http://en.wikipedia.org/wiki/Raster_graphics .
[WKPD-കഠിന] *വിക്കിപീഡിയ - ഇൻഡന്റ് റെൻഡർ*. http://en.wikipedia.org/wiki/Rendering_intent .
[WKPD-റെറ്റിനയിൽ] *വിക്കിപീഡിയ - റെറ്റിന*. http://en.wikipedia.org/wiki/Retina .
[WKPD-സെപിയ] *വിക്കിപീഡിയ - സെപിയ*. http://en.wikipedia.org/wiki/Sepia .
[WKPD-ദ്ിവസം] - *വിക്കിപീഡിയ chroma ദ്ിവസം*. http://en.wikipedia.org/wiki/Chroma_Subsampling .
[WKPD-എസ്.വി.ജി.] *വിക്കിപീഡിയ - എസ്.വി.ജി.*. http://en.wikipedia.org/wiki/Scalable_Vector_Graphics .
[WKPD സൈറ്റുകൾ] *വിക്കിപീഡിയ - യൂആര്ഐ*. http://en.wikipedia.org/wiki/Uniform_Resource_Identifier .
[WKPD-യുആർഎൽ] *വിക്കിപീഡിയ - യുആർഎൽ*. http://en.wikipedia.org/wiki/Uniform_Resource_Locator .
[WKPD വെബ്-നിറങ്ങൾ] *വിക്കിപീഡിയ - വെബ്-നിറങ്ങൾ*. http://en.wikipedia.org/wiki/Web_colors .
[WKPD-YCbCr] *വിക്കിപീഡിയ - YCbCr*. http://en.wikipedia.org/wiki/YCbCr .
[WKPD-കുറഞ്ഞ നിരക്കുകളിൽ] *വിക്കിപീഡിയ - YUV*. http://en.wikipedia.org/wiki/YUV .
[എസ്.എൻ.എ.] *നേരിട്ടുള്ള സംരക്ഷിക്കുക പ്രോട്ടോക്കോൾ (GDL)*. http://freedesktop.org/wiki/Specifications/XDS .
[XNVIEW] *XnView*. http://perso.orange.fr/pierre.g/xnview/enhome.html .

അനുബന്ധം A. ജിമ്പ് ചരിത്രം

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. തുടക്കം
2. ജിമ് തുടക്കത്തിലെ
3. ലോക മാറ്റുക വൺ
4. പതിപ്പ് 2.0
5. ജിമ്പ് 2.2 പുതുതായി എന്താണുള്ളത്?
6. ജിമ്പ് 2.4 പുതുതായി എന്താണുള്ളത്?
7. ജിമ്പ് 2.6 പുതുതായി എന്താണുള്ളത്?

1. തുടക്കം

പീറ്റർ Mattis ആൻഡ് സ്പെൻസർ Kimball, GIMP യഥാർത്ഥ സ്രഷ്ടാക്കൾ പ്രകാരം GIMP 0.54 അവരുടെ പ്രഖ്യാപനത്തില്:
GIMP ഒരു hideously രചിച്ചിട്ടുണ്ട് CS164 (കമ്പൈലറുകൾ) ക്ലാസ്സ് പദ്ധതിയുടെ ചാരത്തിൽ നിന്നും എഴുന്നേറ്റു. ക്രമീകരണം: രാവിലെ. ഞങ്ങൾ ഇരുവരും ഉറക്കം അഭാവവും ലിസ്പ് ഒരു കമ്പൈലർ പ്രോഗ്രാമിംഗ് ഭയങ്കരൻ ബുദ്ധിമുട്ട് നിന്ന് തളർന്നും. ഞങ്ങളുടെ ക്ഷമ പരിധികൾ നീണ്ട കവിഞ്ഞു ചെയ്തു, എന്നിട്ടും ഇപ്പോഴും അണക്കെട്ട് നടത്തി.
പിന്നെ സംഭവിച്ചു. അതു 17 എംബി അതു yacc ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ലളിതമായ വ്യാകരണം ഒരു പാഴ്സർ ഉൽപാദിപ്പിക്കുന്നതിൽ ആവശ്യമായ അനുവദിക്കും കഴിഞ്ഞില്ല സാധാരണക്കാരെ ലിസ്പ് messily കോർ ഉപേക്ഷിച്ച. സത്യനിഷേധികളായ നിമിഷം കടന്നു വെറുപ്പോ ഒന്നു പങ്കിട്ട ലുക്ക് ഉണ്ടായിരുന്നു, തുടർന്ന് ഞങ്ങളുടെ പദ്ധതി നീരാവി. നാം എന്തെങ്കിലും ... *ANYTHING* ... ഉപയോഗപ്രദമായ എഴുതാൻ ഉണ്ടായിരുന്നു. ഒരു ബിറ്റ്മാപ്പ് പ്രതിനിധീകരിക്കാൻ നെസ്റ്റഡ് ലിസ്റ്റുകളിൽ ആശ്രയിക്കുന്നത് ചെയ്തിരുന്നുള്ളൂ എന്തോ സിയിൽ എന്തോ. ഇപ്രകാരം, GIMP ജനിച്ചു.
ഫീനിക്സ് പക്ഷിയെ പോലെ, മഹത്വമുള്ള, പുതിയ ജീവിതം ലിസ്പ് ആൻഡ് yacc ഹോമയാഗവും അവശിഷ്ടങ്ങൾ ഉദിച്ചു. ആശയങ്ങൾ പറക്കുന്ന പോയി തീരുമാനങ്ങൾ ചെയ്തു, GIMP ഫോം എടുത്തു തുടങ്ങി.
ഒരു ഇമേജ് കൃത്രിമത്വം പ്രോഗ്രാം അനുകൂലമാണെന്നാണ്. വളരെ കുറഞ്ഞത് "Windoze" കീഴിൽ അല്ലെങ്കിൽ "Macintoy" ന് വാണിജ്യ സോഫ്റ്റ്വെയർ ഉപയോഗിച്ച് ആവശ്യകത കുറഞ്ഞേക്കും എന്നുള്ള ഒരു പ്രോഗ്രാം. മറ്റ് എക്സ് പെയിന്റിംഗ്, ഇമേജിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ നിന്നും കാണാതായ സവിശേഷതകൾ നൽകുന്ന ഒരു പ്രോഗ്രാം. മഹിമയും സ്വതന്ത്രമായ യൂണിക്സ് പ്രയോഗങ്ങൾ നീണ്ട പാരമ്പര്യം നിലനിർത്താൻ സഹായിക്കുന്ന ഒരു പ്രോഗ്രാം.
ആറു മാസം കഴിഞ്ഞ്, ഞങ്ങൾ ഒരു ആദ്യകാല ബീറ്റാ ഘട്ടത്തിൽ നിങ്ങളെത്തി. നാം പൊരുത്ത പ്രശ്നങ്ങൾക്ക് ക്രോസ്-പ്ലാറ്റ്ഫോം സ്ഥിരത പ്രവർത്തിക്കുന്നു ആരംഭിക്കുന്നതിന് ഇപ്പോൾ റിലീസ് ചെയ്യണമെന്ന്. അതോടൊപ്പം, പ്രോഗ്രാം യഥാർത്ഥത്തിൽ ഉപയോഗിക്കാൻ പ്ലഗിനുകളെയും വിവിധ ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് പിന്തുണ വികസ്വര മറ്റ് താൽപര്യമുള്ള പ്രോഗ്രാമർമാർ കാണാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു എന്ന് ഇപ്പോൾ തോന്നുന്നു.

2. ജിമ് തുടക്കത്തിലെ

പതിപ്പ് 0.54
: പതിപ്പ് 0.54 ഫെബ്രുവരി 1996 ൽ പുറത്തിറങ്ങിയ, ആദ്യത്തെ തീർച്ചയായും പ്രൊഫഷണൽ സ്വതന്ത്ര ഇമേജ് കൃത്രിമത്വം പ്രോഗ്രാം ആണ് പ്രധാന മാനങ്ങളുണ്ട് ചെയ്തു. ഈ വലിയ വാണിജ്യ ചിത്രം കൃത്രിമത്വം പരിപാടികൾ മത്സരിക്കാൻ കഴിഞ്ഞില്ല ആദ്യത്തെ ഫ്രീ പ്രോഗ്രാം.
: പതിപ്പ് 0.54 ബീറ്റാ റിലീസ് ആയിരുന്നു അത് നിങ്ങളെ പ്രതിദിന പണിക്കും ഉപയോഗിക്കാം അങ്ങനെ സ്ഥിരതയുള്ള ആയിരുന്നു. എന്നാൽ 0.54 പ്രധാന ദോഷങ്ങളുമുണ്ട് ഒന്ന് ടൂൾകിറ്റ് (slidebars, മെനുകൾ, ഡയലോഗ് ബോക്സ്, മുതലായവ) മതത്തിന്റെ ഒരു വാണിജ്യ ടൂൾകിറ്റ് പണിതിരുന്ന ആയിരുന്നു. നിങ്ങൾ വേഗത്തിൽ നാമെന്തു ലിങ്ക്ഡ് GIMP ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിച്ചാൽ മോട്ടിഗ്പ്ലസ് വാങ്ങാൻ ഉണ്ടായിരുന്നു ഇത് "Linux" സിസ്റ്റങ്ങൾക്ക് വേണ്ടിയുള്ള ഒരു വലിയ പോരായ്മ ആയിരുന്നു. പല ഡവലപ്പർമാർക്ക് മോട്ടിഗ്പ്ലസ് വാങ്ങാൻ കഴിയാത്ത ലിനക്സ്, പ്രവർത്തിക്കുന്ന വിദ്യാർത്ഥികൾ ആയിരുന്നു.

പതിപ്പ് 0.60
: 0.60 ജൂലൈ 1996 ൽ പുറത്തിറങ്ങിയ, അത് നാലു മാസം എസ് പി (സ്പെൻസർ, പീറ്റർ) വികസനം കീഴിൽ ആകുമായിരുന്നു. മെയിൻ പ്രോഗ്രാമിംഗ് ഗുണങ്ങളുമുണ്ട് പുതിയ ടൂൾക്കിറ്റുകൾ, GTK (GIMP ടൂൾകിറ്റ്) ഉം മോട്ടിഗ്പ്ലസ് ഊർജത്തെ പുറത്താകുന്ന ചെയ്ത GDK (GIMP ഡ്രോയിങ് കിറ്റ്), ആയിരുന്നു. ഗ്രാഫിക് കലാകാരനെ, 0.60 പോലുള്ള പുതിയ സവിശേഷതകൾ നിറഞ്ഞിരുന്നു: അടിസ്ഥാന പാളികൾ; മെച്ചപ്പെട്ടു പെയിന്റിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ (ഉപ-പിക്സൽ ഒരുപറ്റം, ബ്രഷ് സ്പെയിസിംഗും); ഒരു മികച്ച എയർബ്രഷ്; പെയിന്റ് മോഡുകൾ; തുടങ്ങിയവ.
: പതിപ്പ് 0.60 മാത്രം ഒരു ഡവലപ്പർ റിലീസ് ആയിരുന്നു വ്യാപകമായിരുന്നതു ഉദ്ദേശിച്ചുള്ളതല്ല ചെയ്തു. അതിനാൽ ഫംഗ്ഷനുകളും പരിഷ്കരണ കഴിഞ്ഞില്ല പരീക്ഷിക്കുകയും പൊഴിഞ്ഞു മാറ്റുന്നതിനോ അതു 0.99 ഒരു റിജെക്ടായി അവസാന 1.0 പതിപ്പ് സേവനമനുഷ്ഠിച്ചിട്ടുണ്ട്. നിങ്ങൾ 0.99 ആൽഫാ പതിപ്പ് 0.60 നോക്കാം കഴിയും.

പതിപ്പ് 0.99
: 1997 ഫെബ്രുവരിയിൽ, 0.99 രംഗം വന്നു. മറ്റ് ഡവലപ്പർമാർക്കൊപ്പം, എസ് പി GIMP നിരവധി മാറ്റങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കി പോലും കൂടുതൽ സവിശേഷതകൾ ചേർത്തു. പ്രധാന വ്യത്യാസം സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ എഴുതാൻ സാധ്യത ഉണ്ടാക്കിയ, പുതിയ API (ആപ്ലിക്കേഷന് പ്രോഗ്രാമിംഗ് ഇന്റർഫേസ്) ഉം "PDB" ആയിരുന്നു; സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus (അല്ലെങ്കിൽ മാക്രോകളുടെ) ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ സാധാരണയായി കയ്യാൽ ചെയ്യുമായിരുന്നു കാര്യങ്ങൾ ഓട്ടോമേറ്റ് കഴിഞ്ഞില്ല. GTK/GDK പുറമേ മാറി ഇപ്പോൾ GTK+ പേരിട്ടു. കൂടാതെ, 0.99 കടന്നു GIMP വലിയ ചിത്രങ്ങൾ കയറ്റാന് സാധ്യത ഉണ്ടാക്കിയ tile- അടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള മെമ്മറി കൈകാര്യം പുതിയ രീതി ഉപയോഗിച്ചു (GIMP കടന്നു ഒരു 100 MB ഇമേജ് ലോഡ് യാതൊരു പ്രശ്നം ആണ്). പതിപ്പ് 0.99 പുറമേ എക്സ്.സി.എഫ് എന്ന ഒരു പുതിയ നേറ്റീവ് GIMP ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് പരിചയപ്പെടുത്തി.
: പുതിയ API GIMP വേണ്ടി വിപുലീകരണങ്ങൾ, പ്ലഗ് ഇന്നുകൾ എഴുതാൻ ശരിക്കും സുഗമമാക്കി. നിരവധി പുതിയ പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ വിപുലീകരണങ്ങളും GIMP കൂടുതൽ (അത്തരം കടക്കും GIMP നേരിട്ട് സ്കാനിംഗ് സജ്ജമാക്കുന്നു SANE, പോലെ) ഉപയോഗപ്രദമാക്കാൻ ഉയർന്നുവന്നു.
: 1997 ലെ വേനൽക്കാലത്ത്, GIMP പതിപ്പ് 0.99.10 എത്തി, എസ് പി അവർ ബിരുദം ജോലികൾ തുടങ്ങിയിരുന്നു ശേഷം അവരുടെ പിന്തുണ ഏറ്റവും ഡ്രോപ്പ് ഉണ്ടായിരുന്നു. എന്നാൽ GIMP മറ്റ് ഡെവലപ്പർമാർ പ്രൈം സമയത്ത് GIMP ഒരുക്കേണ്ടതു ഫെഡറികോ മിന എന്ന ഓർക്കസ്ട്രേഷൻ കീഴിൽ തുടർന്നു.
: GTK+ സെപ്റ്റംബർ 1997 GTK+ ഉത്തമമായ ടൂൾകിറ്റ് അംഗീകരിക്കപ്പെട്ടു ചെയ്തു, മറ്റ് ഡവലപ്പർമാർക്ക് സ്വന്തം അപ്ലിക്കേഷനുകൾ നിർമ്മിക്കാൻ അത്

ഉപയോഗിക്കുന്നതിൽ തുടങ്ങി GIMP നിന്ന് പിരിഞ്ഞു.
GIMP ഇതൊരു പുതിയ സവിശേഷതകൾ GIMP കോർ ലൈബ്രറികളും പ്രോഗ്രാം ചേർക്കും അർഥമാക്കിയത് 1997 ഒക്ടോബർ സവിശേഷത ഫ്രീസ് പോയി. GUM (ജിമ്പ് ഉപയോക്താക്കളും മാനുവൽ) പതിപ്പ് 0.5 പുറമേ വികസ്വര വേല GIMP സ്ഥിരമായ പതിപ്പ് 1.0 വട്ടംകൂട്ടേണ്ടതിന്നു തുടർന്നു ഒക്ടോബർ 1997 പുറത്തിറങ്ങി.

3. ലോക മാറ്റുക വൺ

പതിപ്പ് 1.0
GIMP പതിപ്പ് 1.0 ഒടുവിൽ ജൂൺ 5 1998 ന് പുറത്തിറങ്ങി, GIMP ഒരു ലോകവ്യാപക പ്രഖ്യാപനം പ്രൊഫഷണൽ ഉപയോഗം നൽകത്തക്ക മതിയായ സ്ഥിരതയുള്ള പരിഗണിച്ചിരുന്നു.

പതിപ്പ് 1.2
GIMP പതിപ്പ് 1.2.0 ഡിസംബർ 25, 2000 ന് പുറത്തിറങ്ങി പതിപ്പ് 1.0 താരതമ്യം ചെയ്യുമ്പോൾ ഇത് യൂസർ ഇന്റർഫേസ് അധികവും പരിഹാരങ്ങളും മെച്ചപ്പെടുത്തലുകളും ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്.

4. പതിപ്പ് 2.0

ആദ്യം, ഒരു സ്റ്റാറ്റിസ്റ്റിക്ക്: GIMP കോഡ് സി കോഡ് ഏകദേശം 230,000 വരികൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു, 2.0 1.2 മുതൽ പരിണാമത്തിൽ ഈ വരികൾ ഏറ്റവും മാറ്റിയെഴുതി ചെയ്തു. കാഴ്ച ഉപയോക്താവിന്റെ പോയിന്റ് നിന്നും എന്നാൽ, GIMP 2 GIMP 1 വരെ അടിസ്ഥാനപരമായി സമാനമാണ്; സവിശേഷതകൾ GIMP 1 ഉപയോക്താക്കളെ നഷ്ടപ്പെടുകയില്ല മതി സമാനമായ. പുന സൃഷ്ടിയുടെ ഭാഗമായി ഡവലപ്പർമാരെയോ കോഡ് അത്യന്തം ഉപയോക്താവിന് നേരിട്ട് ദൃശ്യമല്ല അതേസമയം, അറ്റകുറ്റപ്പണി ശമിപ്പിക്കുകയും ഭാവി കൂട്ടിച്ചേർക്കലുകളും കുറവ് വേദനയേറിയ ചെയ്യും നിക്ഷേപ വൃത്തിയാക്കി. ഇപ്രകാരം, GIMP 2 കോഡ് വളരെ മെച്ചമാണ് സംഘടിത GIMP 1.2 കേസ് ആയിരുന്നു കൂടുതൽ maintainable ആണ്.

അടിസ്ഥാന ഉപകരണങ്ങൾ
GIMP 2 അടിസ്ഥാന ഉപകരണങ്ങൾ GIMP 1. "Select Regions by Color" ഉപകരണം തങ്ങളുടെ മുൻഗാമികൾ നിന്നും വളരെ വ്യത്യസ്തമാണ് അല്ല ഇപ്പോൾ GIMP പണിസഞ്ചിയിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു, പക്ഷേ ഇതിനകം GIMP 1 ഉൾപ്പെട്ട തിരഞ്ഞെടുക്കുക മെനുവിൽ ഒരു മെനു ഐച്ഛികമായി. റൊട്ടേഷൻ, സ്കെയിൽ, രോമം വീക്ഷണ: Transform പ്രയോഗം പല സ്പെഷ്യലൈസ്ഡ് ഉപകരണങ്ങൾ തിരിച്ചിരിക്കുന്നു ചെയ്തു. കളർ ഓപ്പറേഷനുകൾ ഇപ്പോൾ മെനു Layer → Colors ൽ പാളികൾ ബന്ധപ്പെട്ട, എന്നാൽ, ഈ കേവലം ഒരു വൃത്തിയാക്കൽ ആണ് അവർ നിലവിലുള്ളതാണ് ഇമേജ് മെനുവിൽ (illogically അവർ പാളി ഓപ്പറേഷൻസ് ശേഷം) ആയിരുന്നു. ഇങ്ങനെ ആരും പൂർണ്ണമായും പുതിയ ഉപകരണങ്ങൾ ഈ റിലീസിൽ തോന്നുന്നു; ഉപകരണങ്ങൾ രണ്ടു തികച്ചും പഴയ പതിപ്പുകൾ അപേക്ഷിച്ച് നവീകരിച്ചു ചെയ്തു: വാചക ഉപകരണം പാത ഉപകരണം. താഴെ ഇതേപ്പറ്റി കൂടുതൽ.
ടൂളുകൾ ഉപയോക്തൃ ഇന്റർഫേസ് ഗണ്യമായി മാറി. "Tool Options" ഡയലോഗ് ബോക്സ് പുതിയ ഉപകരണം തിരഞ്ഞെടുത്ത ചെയ്യുമ്പോൾ സ്വയം വലുപ്പം അല്ല ഭേദഗതി. ഏറ്റവും ഉപയോക്താക്കളെ അലഞ്ഞ് ആയിരുന്നു ഒരു പുതിയ ഉപകരണം തിരഞ്ഞെടുത്തു വന്നപ്പോൾ വിൻഡോ വലുപ്പം മാറ്റുന്നതിൽ തോന്നി. ഇപ്പോൾ, സ്വതവേ "Tool Options" ഡയലോഗ് നിരന്തരം തുറന്ന അത് എവിടെ എളുപ്പത്തിൽ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും പണിസഞ്ചി കീഴിൽ ഡോക്ക് ആണ്.

ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ
പല ടൂളുകൾ "Tool Options" GIMP 1. ലഭ്യമല്ലാത്ത സമ്പൂർണ്ണമാണെന്നോ തന്നെ പുതിയ സാധ്യതകൾ ഉണ്ട്, ഇവിടെ ഏറ്റവും ഒരുപിടി പരിഷ്കാരങ്ങൾ ഇവയാണ്: എല്ലാ നിരക്കു ടൂളുകൾ ഇപ്പോൾ മോഡ് ബട്ടണുകൾ ഉണ്ട്:, മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുക, ചേർക്കുക കുറയ്ക്കേണ്ട ഒപ്പം വിഭജിക്കുക. GIMP 1 നിരക്കു മോഡ് മാറ്റാൻ ഒരേയൊരു വഴി ആ ബട്ടണുകൾ പുറമേ മറ്റു പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉണ്ടായിരുന്നു കാരണം വളരെ ആശയക്കുഴപ്പങ്ങൾക്ക് നേടുകയും കഴിയാത്ത, Ctrl അല്ലെങ്കിൽ Shift ബട്ടണുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ആയിരുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, പ്രസും Shift കീ അമർത്തിപ്പിടിച്ച് പ്രയോഗം ചതുരം നിരക്കു ഉപയോഗിച്ച് ഒരു സ്ക്വയർ ആയിരിക്കാൻ ദീർഘചതുരം ഇംപോർട്ട് സമയത്ത്. ഇപ്രകാരം, ആദ്യം അമർത്തുക Shift നന്നായിരുന്നേനെ ഒരു സ്ക്വയർ നിര ചേർക്കാൻ, മൗസ് ക്ലിക്ക് അപ്പോൾ റിലീസ് Shift വീണ്ടും Shift അമർത്തുക, തുടർന്ന്, മൌസ് ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ഔട്ട് തൂത്തുവാരും തുടർന്ന് റിലീസ് Shift. അതു ഇപ്പോൾ കൂടുതൽ എളുപ്പത്തിൽ ചെയ്യാം.
രൂപാന്തരം ടൂളുകളും, ബട്ടണുകൾ ഇപ്പോൾ രൂപാന്തരം ബാധിച്ച ഒബ്ജക്റ്റിനായി (പാളി, നിരക്കു അല്ലെങ്കിൽ പാത്ത്) നിയന്ത്രിക്കുക. നിങ്ങൾ ഉദാഹരണത്തിന് വിവിധ quadrilateral രൂപങ്ങൾ ഒരു ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിര മാറ്റാൻ കഴിയുന്ന. പ്രത്യേകിച്ചും പാത രൂപാന്തരം ഇപ്പോൾ ഇതിന് മുമ്പുള്ള എളുപ്പമാണ്.
"Fade out" ആൻഡ് "Paint Using Gradient" ഇപ്പോൾ എല്ലാ ഡ്രോയിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ലഭ്യമാണ്. വാസ്തവത്തിൽ, എല്ലാ ഡ്രോയിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ഇപ്പോൾ സ്വന്തം വ്യക്തിഗത ബ്രഷ്, ഗ്രേഡിയന്റ് ആൻഡ് പാറ്റേൺ ക്രമീകരണങ്ങൾ, GIMP 1 എല്ലാ ഡ്രോയിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമാണെന്ന് ഒരൊറ്റ ആഗോള ക്രമീകരണം ഉണ്ടായിരുന്നു വ്യത്യസ്തമായി ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ ക്ലോൺ വേണ്ടി പെൻസിൽ ആൻഡ് പെയിന്റ് ബ്രഷ് വ്യത്യസ്ത നയപ്രഖ്യാപന, അല്ലെങ്കിൽ വ്യത്യസ്ത പാറ്റേണുകൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഉപകരണങ്ങൾ പൂരിപ്പിക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ (ഈ വേഗത്തിലും എളുപ്പത്തിലും ഒരു ബ്രഷ് ശേഷമേ വളരെ സഹായിക്കുന്നു) പ്രസക്തമായ റിസോഴ്സ് ബട്ടൺ മുകളിൽ മൌസ് ചക്രം ഉപയോഗിച്ച് ഈ ക്രമീകരണം മാറ്റാനാകും.

ഉപയോക്തൃ ഇന്റർഫേസ്
GIMP 2 ആശങ്ക യൂസർ ഇന്റർഫേസ് ഏറ്റവും ദൃശ്യമായ മാറ്റങ്ങൾ. GIMP ഇപ്പോൾ GTK+ പകരം GTK2+ ഗ്രാഫിക്കല് ടൂൾകിറ്റ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിരവധി ജനപ്രിയ വെബ് ബ്രൗസറുകൾ അതില്ല ഒരു സവിശേഷത - പുതിയ ലൈബ്രറികൾ കൊണ്ടുവന്ന നൈസ് സവിശേഷതകൾ ഒരു dockable ഡയലോഗുകൾ, ഒരേ വിൻഡോയിൽ നങ്കൂരമിട്ട ഡയലോഗുകൾ തമ്മിലുള്ള ടാബ് നാവിഗേഷൻ ആണ്. GIMP 1 നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ എവിടെയും ഡയലോഗുകൾ തുറക്കൽ പേരുകേട്ടതാണ്; GIMP 2 നിശ്ചിത പെട്ടികൾ ഉപയോഗിക്കാൻ പറഞ്ഞു കഴിയും. ഡയലോഗുകൾ ഇപ്പോൾ പണിയറകൾ പരമാവധി വഴക്കം പ്രദാനം ഒരു ചെറിയ ടാബ്-ക്രമികരണങ്ങൾക്കായി മെനു, ഉൾപ്പെടുന്നു.
ചിത്രം വിൻഡോ ചില പുതിയ പ്രത്യേകതകള്. ഈ അനിവാര്യമായും സ്വതവേ സജീവമാക്കിയിട്ടില്ല, എന്നാൽ അവ Preferences → Interface → Image Windows മെനുവിൽ ഓപ്ഷനുകൾ ആയി കാണാൻ സാധിക്കും. "Show Brush Outline", ഉദാഹരണത്തിന്, ഡ്രോയിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ നിങ്ങൾ ബ്രഷ് രൂപരേഖ കാണാൻ അനുവദിക്കുന്നു. "Appearance" സബ് സെക്ഷൻ, ഒരു മെനു ബാർ ഇമേജ് വിൻഡോസ് മുകളിൽ ഇന്നത്തെ എന്നത് ടോഗിൾ കഴിയും. പുതിയ പൂർണ്ണസ്ക്രീൻ മോഡിൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ ഒരു ഓപ്ഷൻ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും. കാഴ്ചാ ഓപ്ഷനുകൾ തുടർന്ന് "View" തിരഞ്ഞെടുത്ത്, മെനു കൊണ്ടുവരുവാൻ വലത് ക്ലിക്കിൽ ഉപയോഗിച്ച് എല്ലാ ഇമേജ് വിൻഡോസ് നിന്ന് ലഭ്യമാണ്. "image" മെനു വിളിച്ചു so- ഡ്രോയിംഗ് സ്പേസ് മുകളിൽ ഇടത് മൂലയിൽ ഒരു ചെറിയ ത്രികോണം ക്ലിക്കുചെയ്ത് ലഭ്യമാണ്. "Preferences" ഡയലോഗിൽ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന സ്ഥിര ക്രമീകരണത്തെ മൂല്യം ഉപയോഗിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് സജ്ജമാക്കാൻ ഓപ്ഷനുകൾ മാത്രമേ ആ ഇമേജ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. (നിങ്ങൾക്ക് F11 കീ ഉപയോഗിച്ച് പൂർണ്ണസ്ക്രീൻ മോഡ് ടോഗിൾ കഴിയും; Esc കീ പുറമേ പൂർണ്ണസ്ക്രീൻ മോഡ് കടക്കുന്നു).
GIMP 2 മെനു ആക്സസ് കുറയുമെന്നാണ് കീബോർഡ് ത്വരിത സവിശേഷതകൾ. നിങ്ങളുടെ മൗസ് ഉപയോഗിച്ച് മെനുകൾ വഴി നാവിഗേറ്റ് onerous ആണ് കണ്ടെത്തിയാൽ, പരിഹാരം കീബോർഡ് ഉപയോഗിക്കാൻ വരാം. ഉദാഹരണത്തിന്, മെനു ബാർ വെറും Alt + F + N ഹിറ്റ് ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കാൻ, നിലവിലുണ്ട് എങ്കിൽ. മെനു ബാർ ഇല്ലാതെ, മുകളിലെ ഇടതുഭാഗത്തെ മെനു തുറക്കുന്നതിന്, പുതിയ ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കാൻ ദിശ കീകൾ അല്ലെങ്കിൽ F തുടർന്ന് N ഉപയോഗിക്കുക Shift + F10 ഹിറ്റ്. കീബോർഡ് ത്വരിത കുറുക്കുവഴികൾ നിന്ന് വ്യത്യസ്തവുമാണ്: കുറുക്കുവഴികൾ നേരിട്ട് ഒരു പ്രത്യേക മെനു ഇനം വിളിക്കും അതേസമയം ത്വരിത, മെനുകൾ വഴി നാവിഗേറ്റ് സഹായിക്കും. ഉദാഹരണത്തിന്, Ctrl + N ഒരു കുറുക്കുവഴി ഒരു പുതിയ ചിത്രം തുറക്കാൻ നായക്കുട്ടി വഴി.
നിങ്ങളുടെ ഏറ്റവും സാധാരണയായി ഉപയോഗിക്കുന്ന മെനു ഇനങ്ങൾ ആക്സസ് നേരിടാനായി GIMP വർഷങ്ങളോളം ഡൈനാമിക് കുറുക്കുവഴികൾ നൽകിയിട്ടുണ്ട്. ഒരു മെനു തുറക്കുക എപ്പോഴാണ്, ആഗ്രഹിച്ച മെനു ഇനം ഹോവർ നിങ്ങളുടെ കുറുക്കുവഴി കോമ്പിനേഷൻ പിടിക്കുക കഴിയും. ഈ സവിശേഷത ഇപ്പോഴുമുണ്ട്, എന്നാൽ നിലവിലുള്ള കുറുക്കുവഴികൾ അബദ്ധത്തിൽ റീ-നൽകിക്കൊണ്ട് ഒഴിവാക്കാൻ, GIMP 2.0 സ്വതവേ നിർജീവമാക്കി. GIMP അതിന്റെ മെനുകള്ക്കായുള്ളഅക്ഷരരൂപം കീ-ബൈൻഡിങ് കൂട്ടങ്ങൾക്ക് നിരവധി കപ്പലുകൾ. ഉദാഹരണമായി, ഫോട്ടോഷോപ്പ് ബൈൻഡിങ്ങും സ്ഥിര GIMP കീബൈന്ഡിങ്സിനുള്ളക്രമീകരണം മാറ്റി സ്ഥാപിക്കണോ, നിങ്ങൾക്ക് `oldmenurc` നിങ്ങളുടെ ഉപയോക്തൃ ഡാറ്റ ഡയറക്ടറി ഫയൽ `menurc` പോകാം `menurc` ലേക്ക് `ps-menurc` പുനർനാമകരണം GIMP പുനരാരംഭിക്കുക.

കൈകാര്യം ടാബുകളും തുറയിൽ
GIMP 2.0 നിങ്ങൾ പണിയറകൾ നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കാതെ വഴി നോക്കി അനുവദിക്കുന്നതിന് ഏകജാലക ഡയലോഗുകളുടെ ഒരു സിസ്റ്റം അവതരിപ്പിയ്ക്കുന്നു. ഏകദേശം എല്ലാ ഡയലോഗുകൾ മറ്റൊരു ഡയലോഗ് ജാലകം വലിച്ചിഴച്ച് ഒരു ഏകജാലക ഡയലോഗ് സെറ്റ് ഉണ്ടാക്കുവാൻ ഉപേക്ഷിക്കാൻ കഴിയൂ. കൂടാതെ, ഓരോ ഡയലോഗ് ചുവടെ, അവിടെ ഒരു dockable പ്രദേശമാണ്: ഇഴച്ചിടൽ ടാബുകൾ ഇവിടെ ചുവടെ ടാബ് ഗ്രൂപ്പ് കീഴെ ഡയലോഗുകൾ അറ്റാച്ചുചെയ്യാൻ.

സ്ക്രിപ്റ്റിങ്
"Python-fu" ഇപ്പോൾ ഇത് നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ പൈഥൺ സ്ക്രിപ്റ്റിൽ GIMP ഫങ്ഷനുകളെ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയുന്ന അല്ലെങ്കിൽ അതുപോലെ GIMP പ്ലഗ്-ഇനുകൾ എഴുതാൻ പെരുമ്പാമ്പ് ഉപയോഗിക്കാൻ മാർഗങ്ങൾ GIMP 2. സാധാരണ ബാഹ്യ സ്ക്രിപ്റ്റിങ് ഇന്റർഫേസ് ആണ്. പൈത്തൺ പ്രത്യേകിച്ച് അതിനാൽ നിങ്ങൾ നിർബന്ധിതരാകുന്നു അല്ല GIMP 1. പൈഥൺ ബൈൻഡിങ്, സാധാരണ പ്രവർത്തനങ്ങൾക്ക് ക്ലാസുകൾ ഒരു കൂട്ടം വഴി ഉയർത്തിയത് അവ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു ഉപയോഗിക്കുന്ന ലിസ്പ് പോലുള്ള പദ്ധതി ഭാഷയിൽ താരതമ്യം പോലും ഒരു തുടക്കക്കാരി വേണ്ടി മനസ്സിലാക്കാൻ താരതമ്യേന എളുപ്പമാണ് അടിസ്ഥാന നടത്താനുള്ള പൂർത്തിയാക്കേണ്ട GIMP നടപടിച്ചട്ടങ്ങൾ ഡാറ്റാബേസ് വഴി തിരയാൻ. മാത്രമല്ല, പൈത്തൺ വികസന ചുറ്റുപാടും ഒരു അതിഭീമമായ ലൈബ്രറി ഏകീകൃതവും, Linux മാത്രമല്ല മൈക്രോസോഫ്റ്റ് വിൻഡോസ് ആപ്പിൾ ന് മാത്രമല്ല പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്ന മാക് ഒ.എസ് എക്സ് ഏറ്റവും വലിയ പോരായ്മ, GIMP 2.0 വേണ്ടി, പൈത്തൺ-ഫു ഓഫർ സാധാരണ യൂസർ ഇന്റർഫേസ് ചെയ്യുന്നില്ല എന്നതാണ് പൈത്തൺ ഭാഷ പൂർണ്ണമായ ശക്തി ഉപയോഗിക്കുക. , നിലവിൽ ലളിതമായ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല, പക്ഷേ ഒരു വഴക്കങ്ങൾ പതിപ്പ് ഭാവി വികസനത്തിന്റെ ലക്ഷ്യം.
സാധാരണ GIMP 2 ഡിസ്ട്രിബ്യൂഷനുമായി വിതരണം GIMP -Perl ആണ് ഇനി, എന്നാൽ ഒരു പ്രത്യേക പാക്കേജ് ലഭ്യമാണ്. നിലവിൽ, GIMP -Perl പോലുള്ള ഓപറേറ്റിങ് സിസ്റ്റം മാത്രമേ Unix- പിന്തുണയ്ക്കൂ. ഒരു ലളിതമായ സ്ക്രിപ്റ്റിംഗ് ഭാഷ, GTK2 പേൾ ഘടകം ഉപയോഗിച്ച് കൂടുതൽ മിനുക്കിയ ഇന്റർഫെയിസുകൾ കോഡിനു കഴിവിലും ഉൾപ്പെടുന്നു. നേരിട്ടുള്ള പിക്സൽ മാനിപുലേഷൻ PDL ഉപയോഗം വഴി ലഭ്യമാണ്.
സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു, "Scheme" അടിസ്ഥാനമാക്കി പഴയതുപോലെ ദോഷങ്ങളുമുണ്ട് ഉണ്ട്: ദീർഘദർശിത്വമുള്ളതും ഉപയോഗിക്കണമോ ഹാർഡ് ഒരു യഥാർത്ഥ വികസന

പരിതസ്ഥിതി കുറവു. എന്നിരുന്നാലും, ഒരു പ്രധാന നേട്ടം പൈത്തൺ-ഫു അപേക്ഷിച്ച് ഉണ്ട്: സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ നേരിട്ട് GIMP വ്യാഖ്യാനിച്ചത് ഏതെങ്കിലും അധിക സോഫ്റ്റ്വെയർ ഇൻസ്റ്റലേഷൻ ആവശ്യമില്ല. പൈത്തൺ-ഫു നിങ്ങൾ പൈത്തൺ ഭാഷ വേണ്ടി ഒരു പാക്കേജ് ഇൻസ്റ്റോൾ ആവശ്യപ്പെടുന്നു.

ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ

GIMP 1 സ്റ്റാൻഡേർഡ് ടെക്സ്റ്റ് ഉപകരണം ഉപയോഗിച്ച് വലിയ പ്രശ്നം റെൻഡർ ശേഷം ടെക്സ്റ്റ് പരിഷ്ക്കരിക്കാൻ കഴിഞ്ഞില്ല ആയിരുന്നു. നിങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് കുറിച്ച് ഒന്നും മാറ്റാൻ ആഗ്രഹിച്ചു, നിങ്ങളൊരു എല്ലാ "undo"; വീണ്ടും ശ്രമിക്കുക (നിങ്ങൾക്ക് വേണ്ടത്ര പഴയപടിയാക്കാനുള്ള ചരിത്രം ലഭ്യമല്ല ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് ഭാവത്തോടെ ആയിരുന്നു, തുടർന്ന് കോഴ്സ് ചെയ്യുന്നുവെങ്കിൽ അതേസമയം ചെയ്തതു മറ്റേതെങ്കിലും പ്രവൃത്തി പൂർവാവസ്ഥയിലാക്കാൻ തന്നെ) . GIMP 1.2 നിങ്ങൾക്കു പ്രത്യേക ടെക്സ്റ്റ് പാളികൾ സൃഷ്ടിക്കാനും നടന്നിരുന്നെങ്കിലും അവരെ ചുറ്റും സൂക്ഷിക്കാൻ ഒരു പരിഷ്ക്കരിക്കാവുന്ന രൂപത്തിൽ അനുവദിച്ചു ഒരു "dynamic text" പ്ലഗ്-ഇൻ ഉണ്ടായിരുന്നു, എന്നാൽ അതു പവറ് ഉപയോഗിക്കാൻ അതോളം. രണ്ടാം തലമുറ text tool പഴയ text tool ഡൈനമിക് ഉള്ളടക്കം പ്ലഗിന്നിന്റെ മെച്ചപ്പെടുത്തിയ സംയോജനമാണ്. ഇപ്പോൾ എല്ലാ ഓപ്ഷനുകളും "Tool Options" ലഭ്യമാണ്: ഫോണ്ട്, ഫോണ്ട് വലുപ്പം, ടെക്സ്റ്റ് നിറം ന്യായീകരിക്കാനും, ആന്റിഎലിയാസിംഗ്, ഇൻഡന്റ്, സ്പെയ്സിംഗ്. ഒരു പുതിയ വാചക ഇനം സൃഷ്ടിക്കാൻ, ഇമേജ് അല്പം എഡിറ്റർ മാറിക്കിട്ടി ക്ലിക്കുചെയ്യുക. നിങ്ങൾ എഡിറ്റുചെയ്യുന്ന സമയത്ത് ടെക്സ്റ്റ് ഇമേജ് ദൃശ്യമാകുന്നത് (പ്രയാണം റിട്ടേൺ ശരിയായി കൈകാര്യം!). ഒരു പുതിയ സമർപ്പിത പാളി സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്; ഈ പാളി പാഠം കീ പൊരുത്തപ്പെടുന്നില്ല ലേക്ക് ചലനാത്മകമായി മാറ്റുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു ഫയലിൽ നിന്ന് പ്ലെയിൻ ടെക്സ്റ്റ് ഇറക്കുമതി ചെയ്യാൻ കഴിയും, നിങ്ങൾ പോലും അറബി ഇടതുപക്ഷത്തിനു വലതു നിന്ന് എഴുതുന്ന കാര്യങ്ങളും ചെയ്യാനാകും. ഒരു ടെക്സ്റ്റ് പാളി തിരഞ്ഞെടുത്താൽ, അത് ക്ലിക്കുചെയ്ത് എഡിറ്റർ തുറക്കുന്നു; അപ്പോൾ നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ ടെക്സ്റ്റ് പരിഷ്ക്കരിക്കാൻ കഴിയും.

പാത ടൂൾ

രണ്ടാം തലമുറ പാത പ്രയോഗം പൂർണ്ണമായും ഒരു പുതിയ ഇന്റർഫേസ് ഉണ്ട്. നിങ്ങളെ ശ്രദ്ധിക്കും ആദ്യത്തെ പ്രധാന വ്യത്യാസം പാത അടയ്ക്കും ആവശ്യമാണ് എന്ന് ഇനി ഉണ്ടാകില്ല. പാതയിൽ മെയ്ന്റിനന്സ് കർവ് ഒരു സെഗ്മെൻറ് എണ്ണം നിർമിച്ച കഴിയും. അടുത്ത പ്രധാന വ്യത്യാസം ഇപ്പോൾ പാത്ത് പ്രയോഗം മൂന്ന് വ്യത്യസ്ത മോഡുകൾ, ഡിസൈൻ, എഡിറ്റുചെയ്യുക, നീക്കുന്നത് ഉണ്ട് എന്നതാണ്.
ഡിസൈൻ മോഡിൽ, നിങ്ങൾ വഴി സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന് നിലവിലുള്ള പാതയിലേക്ക് നോഡുകൾ ചേർക്കുക, കർവ് അറ്റങ്ങൾ വലിച്ചിട്ടുകൊണ്ടോ ഒരു നോഡ് "handles" വലിച്ചോ ഒന്നുകിൽ ഒരു കർവ് ആകൃതി പരിഷ്കരിക്കാനും കഴിയും.
എഡിറ്റ് മോഡിൽ, കർവ് അരികുകളും മധ്യത്തിൽ നോഡുകൾ ചേർക്കാൻ കഴിയും, നോഡുകൾ അല്ലെങ്കിൽ വേണമങ്കിലും നീക്കം, അതുപോലെ കർവ് ആകൃതി മാറ്റാൻ. രണ്ട് പാത ഘടകങ്ങൾ ബന്ധിപ്പിക്കാൻ കഴിയും.
മൂന്നാം മോഡ്, നീക്കുക, നിങ്ങൾ പ്രതീക്ഷിക്കും പോലെ ആണ് പാതയിൽ ഘടകങ്ങൾ നീക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന. നിങ്ങളുടെ പാത നിരവധി ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ട് എങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഓരോ പാത ഘടകം നീക്കാൻ കഴിയൂ. ഒരേസമയം എല്ലാ ഘടകങ്ങളും നീക്കാൻ, **Shift** കീ ഉപയോഗിക്കുക.
മറ്റ് രണ്ട് പാത ബന്ധപ്പെട്ട സവിശേഷതകൾ GIMP 2.0 പുതിയ ആകുന്നു. GIMP റാസ്റ്റർ ഇമേജ് ആയി എസ്.വി.ജി. ഇമേജ് ഇറക്കുമതി മാത്രമല്ല, മാത്രമല്ല GIMP പാതകളിൽ ആയി എസ്.വി.ജി. പാതകൾ ഭദ്രമായി സൂക്ഷിക്കാനും കഴിയും. ഈ GIMP ഇപ്പോൾ നിങ്ങളുടെ പ്രിയപ്പെട്ട വെക്റ്റർ ഡ്രോയിംഗ് ഉപകരണമാണ് യോജിച്ച എന്നേക്കും കൂടുതൽ എന്നതാണ് ഇതിനർത്ഥം. പാത്ത് ഉപകരണം വളരെ നല്ലത് ചെയ്തിരിക്കുന്ന മറ്റ് സവിശേഷത വെക്റ്റർ അധിഷ്ഠിത അതാണെന്ന് പരിചയപ്പെടുത്തൽ ആണ്. മുൻ പതിപ്പുകളിൽ, അതാണെന്ന് പാത എന്നിവയും തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളേയും പാതയിലൂടെ ഒരു ബ്രഷ്-സ്ട്രോക്ക് ഡ്രോയിംഗ് ഒരു കാര്യം ആയിരുന്നു. ഈ മോഡ് വെക്റ്റർ ലൈബ്രറി LIBART ഉപയോഗിച്ച് ഇപ്പോഴും ലഭ്യമാണ്, എന്നാൽ ഒരു കർവ് കൃത്യമായി സ്ട്രോക്ക് അതു ഇപ്പോൾ സാധ്യമാകുന്നു.

മറ്റു മെച്ചപ്പെടുത്തലുകൾ

ഹ്രസ്വമായ മറ്റ് ചില മെച്ചപ്പെടുത്തലുകൾ:

- Text tool ഏറ്റവും notibly - ഉന്നത നിലവാരത്തിലുള്ള ചില സ്ഥലങ്ങളിൽ ആന്റിഎലിയാസിംഗ്.
- ഐക്കണുകൾ മെനുകളിലും skinnable ആകുന്നു. നിങ്ങളുടെ സ്വന്തം ഐക്കൺ സെറ്റ് സൃഷ്ടിക്കാനും Preference → Interface മെനു ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് അതു അപേക്ഷിക്കാം. "small" വിളിച്ചു ഒരു തീം സ്റ്റാൻഡേർഡ് ഡിസ്ട്രിബ്യൂഷനുള്ള ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്.
- ഒരു ചിത്രം ടെംപ്ലേറ്റ് സംരക്ഷിച്ചു പുതിയ ചിത്രങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ ഉപയോഗിയ്ക്കാം.
- "Hard Light", "Soft Light", "Grain Extract" ആൻഡ് "Grain Merge" ഒരു പ്രതിമ ഉള്ളിൽ മറ്റൊരു മുകളിൽ ഒറ്റ കിടക്കുന്ന പാളികൾ നാല് പുതിയ കോമ്പിനേഷൻ മോഡുകൾ ഉണ്ട്.
- ഒരു സജീവ നിരക്കു ഉണ്ടെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഇമേജ് നേരിട്ട് നിരക്കു വലുപ്പം ഇമേജ് മെനു Image → Crop ഉപയോഗിച്ച് മുറിക്കാൻ കഴിയും.
- അതുപോലെ ഗൈഡുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയുന്ന അവിടെ ഇപ്പോൾ GIMP ഒരു ഗ്രിഡ് പ്രവർത്തനക്ഷമത തുടർന്ന്. ഇത് ഗൈഡുകൾ പ്രവർത്തനത്തിലെ തീർക്കുന്ന ആണ്, അവ തികച്ചും വിന്യസിച്ച അങ്ങനെ എളുപ്പം വസ്തുക്കൾ സ്ഥാനത്തേയ്ക്ക് ചെയ്യുന്നു.
- ആ മാത്രം അവിടെ ദൃശ്യമാകുന്ന പാളി മിനിയേച്ചർ ചിത്രം റൈറ്റ് ക്ലിക്കിൽ ആക്സസ് ഇനി മറഞ്ഞിരിക്കുന്ന നിര്വഹിക്കുന്ന ഉണ്ട് പാളികളുടെ ഡയലോഗ്, കൂടുതൽ കഥയെ ആണ്. നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ ചിത്രം മെനുവിൽ നിന്ന് നേരിട്ട് പാളി ഓപ്പറേഷൻസ് കൈകാര്യം ചെയ്യാൻ കഴിയും ലെയർ മാസ്ക്, സുതാര്യത, ട്രാൻസ്ഫോർമേഷൻ ലെയർ കളർ ഓപ്പറേഷൻസ് ലെയർ ഉപമെനുവുണ്ട് നേരിട്ട് ഉണ്ട്.
- കളർ ഡിസ്പ്ലേ ഇമേജ് മെനുവിൽ View → Display Filters നിന്ന് ഇപ്പോൾ ലഭ്യമാണ്. അവരെ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങളുടെ യഥാർത്ഥ ചിത്രം പന്തിന്റെ ഇല്ലാതെ, വിവിധ ഗാമാ മൂല്യങ്ങൾ, വിവിധ ദൃശ്യതീവ്രത അല്ലെങ്കിൽ നിറം കുറവ് ദർശനം പകർത്താനായി കഴിയും. ഇത് യഥാർത്ഥത്തിൽ ഒരു കാലം GIMP ഡെവലപ്പർ പതിപ്പുകൾ ഒരു സവിശേഷത, എന്നാൽ അതിന് മുമ്പ് GIMP ഒരു സ്ഥിരതയുള്ള പതിപ്പ് ദൃശ്യമാകും മതിയായ സ്ഥിരതയുള്ള നിലച്ചിട്ടില്ല.
- നിറം നിരക്കു ഡയലോഗ് പുതിയ CMYK മോഡ്, പ്രിന്റർ ഐക്കൺ ബന്ധപ്പെട്ട ഉണ്ട്.
- ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ EXIF ടാഗുകൾ സംഭരിച്ചിരിക്കുന്ന ഡാറ്റ ഇപ്പോൾ JPEG ഫയൽ വേണ്ടി വായിക്കുക, എഴുതുക മോഡിൽ കൈകാര്യം.
- എഎന്ജി ആനിമേഷനുകൾ ഇപ്പോൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. എഎന്ജി ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് ആനിമേറ്റഡ് പിഎൻജി കണക്കാക്കും കഴിയും. ഇത് എല്ലാ പി.എൻ.ജി. ഏറ്റവും പ്രധാനമായി കൂടുതൽ നിറങ്ങൾ, സുതാര്യത 256 ലെവലുകൾ, ഒരുപക്ഷേ, പേറ്റന്റ് ഭാരവും അഭാവം പോലുള്ള ജിഫ് മേൽ ഗുണങ്ങളുമുണ്ട്. ഫോർമാറ്റ് ഒരു വെബ് സാധാരണ എല്ലാ സമീപകാല ജനപ്രിയ വെബ് ബ്രൗസറുകൾ ഇത് പിന്തുണയ്ക്കുന്ന.
- GIMP ആനിമേഷൻ പാക്കേജ് ഇപ്പോൾ ഉള്ളി-സ്കിന്നിംഗ്, ഒരു bluescreen സവിശേഷത ഓഡിയോ പിന്തുണ പോലെ നന്നായി ചേർത്തു.
- ഒരു ആഡ്-ന് വെബിൽ നിന്ന് മുമ്പ് ലഭ്യമായ ഒരു ചാനൽ മിക്സർ അരിപ്പ, Filters → Colors ലഭ്യമാകുന്നു.

5. ജിമ്പ് 2.2 പുതുതായി എന്താണുള്ളത്?

ഇവിടെ GIMP 2.2 അവതരിപ്പിച്ചെങ്കിലും ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട ചില പുതിയ സവിശേഷതകൾ ഒരു ഹ്രസ്വ സംഗ്രഹമാണ്. ദീർഘകാല ഉപയോക്താക്കളെ ശ്രദ്ധയിൽപ്പെട്ടാൽ അന്ന് അഭിനന്ദിക്കുന്നു ചെറിയ മാറ്റങ്ങൾ ഉണ്ട് (അല്ലെങ്കിൽ കുറിച്ച് പരാതി!). ഇവിടെ മൂടി അല്ല ആ പ്ലഗ്-പ്രോഗ്രാമിങ് സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സൃഷ്ടികളിൽ തലത്തിൽ പ്രധാന മാറ്റങ്ങൾ ഉണ്ട്.

ഇൻറർഓപ്പറബിലിറ്റി ആൻഡ് സ്റ്റാൻഡേർഡ്സ് പിന്തുണ

- നിങ്ങൾ വലിച്ച് ഡ്രോപ്പ് കഴിയും അല്ലെങ്കിൽ image / jpeg (നിലവിൽ കുറഞ്ഞത് Abiword ആൻഡ് Kword), ഇമേജ് / XML + SVG തുള്ളി (Inkscape ഈ പിന്തുണക്കുന്നു) drops പിന്തുണയ്ക്കുന്ന ഏതെങ്കിലും അപ്ലിക്കേഷനിൽ GIMP നിന്ന് ഇമേജ് ഡാറ്റ-ആൻഡ്-പേസ്റ്റ് പകർത്തുക. അങ്ങനെ നിങ്ങൾ Inkscape നിന്ന് GIMP പകർത്തി-ഒട്ടിക്കുകയോ കഴിയും കർവുകൾ പിന്നീട് നിങ്ങളുടെ പ്രമാണത്തിൽ ഇൻലൈൻ ഇത് ഉൾപ്പെടുത്താൻ കടന്നു Abiword ഒരു നിര വലിച്ചിടുക.
- പാറ്റേണുകൾ ഇപ്പോൾ PNG, JPEG, എക്സ്ബിഎം മറ്റുള്ളവരും ഉൾപ്പെടെ പിന്തുണയുള്ള `GtkPixbuf` ഫോർമാറ്റ് കഴിയും.
- GIMP എസ്.വി.ജി. ഫയലുകൾ, ആറാം ഒന്പതില് ഫയലുകളിൽ നിന്നും പാലറ്റുകളോ നിന്ന് ഘനമായ ലോഡ് ചെയ്യാം.
- വലിച്ച് ഡ്രോപ്പ് പിന്തുണ നീട്ടി. നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ അവർ പുതിയ പാളികൾ നിലവിലുള്ള സ്വരൂപത്തിൽ തുറക്കും എവിടെ ഒരു ഇമേജ് വിൻഡോ, ഫയലുകൾ എന്നിവ കളായി നീക്കാനുമാകും.

> **കുറിപ്പ്**
> ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക, ആ വലിച്ചിടുക ജിമ്പ്, ഫൈൻഡർ തമ്മിലുള്ള ആപ്പിൾ മാക് ഒഎസ് എക്സ് വേണ്ടി പ്രവർത്തിക്കില്ല. ഈ ആപ്പിൾ X11.app പ്രവർത്തനത്തെ ഒരു അഭാവം കാരണം

കുറുക്കുവഴി എഡിറ്റർ

നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ ഒരു സമർപ്പിത ഡയലോഗിൽ നിങ്ങളുടെ കുറുക്കുവഴികൾ എഡിറ്റുചെയ്യുക, അതുപോലെ അല്പം അറിയപ്പെടുന്ന ഡൈനാമിക് കുറുക്കുവഴികൾ സവിശേഷത (1.2 നു ശേഷം ഏത്) ഉപയോഗിക്കുന്നത് തുടരാൻ കഴിയും.

പ്ലഗ്-പ്രിവ്യൂകളായി

നാം അത്യന്തം തിരനോട്ടങ്ങൾ പിന്തുണയ്ക്കാൻ ആവശ്യമായ കോഡിന്റെ തുക കുറയുന്നു പ്ലഗ്-ഇൻ എഴുത്തുകാർക്ക് ഒരു സാധാരണ പ്രിവ്യൂ വിഡ്ജറ്റ് വകയിരുത്തിയിട്ടുണ്ട്. ദാവീദ് ഓഡിൻ ഇപ്പോൾ GIMP വളരെയധികം ഫിൽട്ടറുകൾ തൽസമയ അപ്ഡേറ്റുകൾ, വിവിധ തിരനോട്ടങ്ങൾ അധികം സ്ഥിരതയാർന്ന പെരുമാറണമെന്ന് ഒരു പ്രിവ്യൂ ഉൾപ്പെടുന്ന സകല നിലവിലുള്ള അരിപ്പകൾ ഈ വിഡ്ജെറ്റ് മാറിയിരിക്കുന്നു.

പരിവർത്തനംചെയ്യൂ ഓപ്പറേഷൻ തത്സമയ പ്രിവ്യൂകൾ

പ്രയോഗം "Traditional" മോഡിൽ ആയിരിക്കുമ്പോൾ രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ ഉപകരണങ്ങൾ (അറുക്കുക, സ്കെയിൽ, കാഴ്ചപ്പാട് തിരിയലും) ഇപ്പോൾ പ്രവർത്തന ഫലത്തിന്റെ ഒരു തത്സമയം പ്രിവ്യൂ കാണിക്കാൻ കഴിയും. മുമ്പ് മാത്രം ഒരു രൂപാന്തരപ്പെടുത്തി ഗ്രിഡ് കാണിച്ചത്.

ഗ്നോം മനുഷ്യനുമായുള്ളവിനിമയതലമായഉപകരണങ്ങള് ഗൈഡ് എത്തേണ്ടിടത്ത്

ഒരു സംശയം സ്കീമിന്റെ GIMP ന്റെ സമ്പർക്കമുഖം ലളിതവും കൂടുതൽ കഴിയി ആക്കാനായി ചെയ്തിരിക്കുന്നു. ഏറ്റവും ഡയലോഗുകൾ ഇപ്പോൾ നമ്മുടെ അറിവിൽ GNOME HIG പിന്തുടരുകയും. കൂടാതെ, ഡയലോഗുകൾ പല "Advanced" ഓപ്ഷനുകൾ വേർതിരിച്ച അല്ലെങ്കിൽ നീക്കി ഓടിക്കൊണ്ടേയിരിക്കുന്നു സ്വതവേയുള്ളതു് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു എക്സ്പാൻഡർ അവരെ മറച്ചു പകരം.

GTK + 2.4 മൈഗ്രേഷൻ

- മെനുകൾ എക്സ്എംഎൽ ഡാറ്റ ഫയലുകളിൽ നിന്നും ചലനാത്മകമായി മെനു ഘടന ജനറേറ്റ് `GtkUIManager` ഉപയോഗിക്കുക.
- ഒരു പൂർണ്ണമായും നവീകരിച്ചു ഫയൽ ചൂസറായി ഓപ്പണിംഗ് അല്ലെങ്കിൽ സംരക്ഷിക്കുന്നതിൽ ഫയലുകളിൽ GIMP എല്ലായിടത്തും ഉപയോഗിക്കുന്നു. അതിനെക്കുറിച്ച് മികച്ച കാര്യം നിങ്ങൾക്ക് ഇത് സാധ്യമാണ് സാധാരണ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഡയറക്ടറിയിലേക്കും വേഗത്തിലും എളുപ്പത്തിലും നാവിഗേറ്റ് making, "bookmarks" ഒരു സെറ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു എന്നതാണ്.
- അവർ സിസ്റ്റത്തിൽ ലഭ്യമാകുമ്പോൾ GIMP ഇപ്പോൾ ഫാൻസി ARGB കർസറുകൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു.

അടിസ്ഥാന വെക്ടര്സൂര്യാസ്തമയം പിന്തുണ

GFig പ്ലഗ്-ഇൻ ഉപയോഗിച്ച്, GIMP ഇപ്പോൾ വെക്റ്റർ പാളികൾ അടിസ്ഥാന പ്രവർത്തനങ്ങളെക്കുറിച്ച് പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. GFig പ്ലഗ്-ഇൻ പോലുള്ള ഗ്രേഡിയന്റ് ഫില്ലുകളെ, അര്ധവൃത്തമാക്കുക കർവുകൾ കര്വ് അതാണെന്ന് വെക്റ്റർ ഗ്രാഫിക്സ് സവിശേഷതകൾ പിന്തുണക്കുന്നു. ഇത് GIMP ക്രമമായി അനിയത ബഹുഭജം സൃഷ്ടിക്കാൻ എളുപ്പ വഴിയാണ്. GIMP 2.2, നിങ്ങൾ GFig പാളികൾ ഈ പാളികൾ GFig ലെ ശേഷം സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും, വീണ്ടും എഡിറ്റു. വെക്റ്റർ പിന്തുണ ഈ ലെവൽ ഇപ്പോഴും വളരെ പ്രാകൃത എന്നാൽ, Inkscape പ്രതിജ്ഞാബദ്ധരായ വെക്റ്റർ-ഗ്രാഫിക്സ് പരിപാടികൾ അപേക്ഷിച്ച് ആണ്.

എതിരെ. . .

അവിടെ ചെറിയ ഉപയോക്തൃ-ദൃശ്യ സവിശേഷതകളാണ്. ആ സവിശേഷതകൾ ചില ദ്രുതഗതിയിലുള്ള-തീ ലിസ്റ്റ് ചുവടെ.

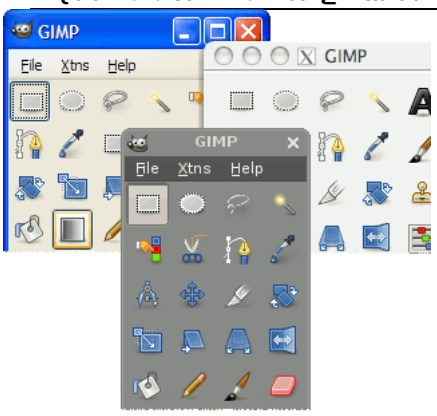
- ഇത് ഒരു എക്സ് സെർവർ ഇല്ലാതെ ബാച്ച് മോഡിൽ GIMP പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ഇപ്പോൾ സാധ്യമാകുന്നു.
- നാം GIMP ബൈനറി (GIMP -console) + എന്നതിൽ എല്ലാ സെറ്റിംഗ്സ് ലിങ്ക് ചെയ്തിട്ടില്ല ഉണ്ടു.
- വിപുലീകൃത ഇൻപുട്ട് ഉപകരണങ്ങളെല്ലാം മെച്ചപ്പെടുത്തിയ ഇന്റർഫേസ്
- എഡിറ്റുചെയ്യാനാവുന്ന ടൂൾബോക്സ്: നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ അവരുടെ ഓർഡർ പണിസഞ്ചി കാണിയ്ക്കണമോ ഏത് ഉപകരണങ്ങൾ തീരുമാനിക്കാം, ഒപ്പം. പ്രത്യേകിച്ചും, നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്നെങ്കിൽ ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് കളർ ഉപകരണങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ ചേർക്കാൻ കഴിയും.
- ആമി മൂല്യം ആമി ന് ആർ, ജി, ബി histograms പാളികൾ, മാത്രം നിരക്കു ഉള്ളടക്കങ്ങൾ ഹിസ്റ്റോഗ്രാം കണക്കാക്കുന്നു.
- കുറുക്കുവഴികൾ ഇപ്പോൾ എല്ലാ GIMP വിൻഡോസ് ഉടനീളം പങ്കിട്ടു.

6. ജിമ്പ് 2.4 പുതുതായി എന്താണുള്ളത്?

പുതുക്കിയത് ലുക്ക്

ഒരു പുതിയ സ്ഥിര ഐക്കൺ തീം 2.4 വേണ്ടി സൃഷ്ടിച്ചു. അതിനാൽ ജിമ്പ് സ്ഥലം തോന്നുന്നില്ല പിന്തുണയ്ക്കുന്ന പ്ലാറ്റ്ഫോമുകൾ ഏതെങ്കിലും ഇല്ല ഐക്കണുകൾ ടാംഗോ രീതിയിൽ മാർഗനിർദേശങ്ങളും പാലിക്കുന്നു. പരിഗണിക്കാതെ മൈക്രോസോഫ്റ്റ് വിൻഡോസ്, മാക് ഒഎസ് എക്സ് അല്ലെങ്കിൽ Linux (ഗ്നോം, കെഡിഇ അല്ലെങ്കിൽ എക്സ്എഫ്സിഇ) കീഴിൽ ജിമ്പ് പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ഇല്ലെങ്കിലും, ജിമ്പ് മിനുക്കിയ, സ്ഥിരതയുള്ള ലുക്ക് നൽകുന്നു.

ചിത്രം A.1. ജിമ് 2.4 ൽ ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് ന്യൂ ലുക്ക്



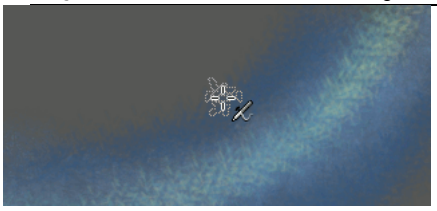
കൂടാതെ ഐക്കണുകൾ പുറമേ, ഇരുണ്ട വിഡ്ജറ്റ് തീമുകൾ ന് ഉപയോഗക്ഷമത വിപുലീകരിച്ചു ഡിജിറ്റൽ കലാകാരന്മാർ ഇടയിൽ സാധാരണ ക്രമീകരണം ആണ്.

കലാകാരന്മാർ തങ്ങളുടെ ഐക്കണുകൾ കൂടുതൽ desaturated നിറം തീം മുൻതൂക്കം നുള്ള ഡൗൺലോഡ് ??? ലഭ്യമല്ല ബദൽ പ്രമേയം ആണ്.

വിപുലീകരിക്കാൻ Brushes

പ്രയോഗം ഓപ്ഷനുകൾ ഇപ്പോൾ Parametric ആൻഡ് ബിറ്റ്മാപ്പ് നയപ്രഖ്യാപന ഇരുവരും ബാധിക്കുന്ന ഒരു ബ്രഷ് സൈസ് സ്ലൈഡർ ഉൾപ്പെടുന്നു. ഈ ഡിജിറ്റൽ ചിത്രകാരന്മാരായ, ഫോട്ടോ എഡിറ്റർമാർ ഇരുവരും നിന്ന് ഒരു ഏറെ അഭ്യർത്ഥിച്ച സവിശേഷത നടന്നിട്ടില്ല.

ചിത്രം A.2. ജിമ്പ് 2.4 ൽ വിപുലീകരിക്കാൻ നയപ്രഖ്യാപന

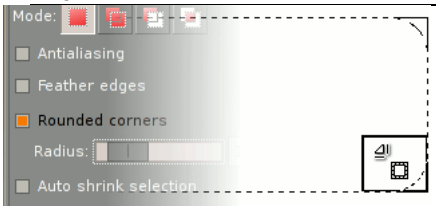


ജിമ് മുൻ പതിപ്പുകൾ വ്യത്യസ്തമായി പരിഗണിക്കാതെ നിങ്ങൾ ഒരു റെൻഡർചെയ്യുന്നു ബ്രഷ്, Parametric ബ്രഷ് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ചിത്രം ട്യൂബ് (ഒന്നിലധികം bitmaps) ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ ഇല്ലെങ്കിലും, എളുപ്പത്തിൽ ബ്രഷ് സൈസ് ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ ഡോക്കിൽ സ്ലൈഡർ അല്ലെങ്കിൽ അത്തരമൊരു ബാഹ്യ ഉപകരണം കൊണ്ട് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും മിഡി സ്ലൈഡർ അല്ലെങ്കിൽ മുട്ടും അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രിഫിൻ Powermate പോലുള്ള ഒരു യുഎസ്ബി ഉപകരണം.

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപകരണങ്ങൾ

നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ നിലവിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ വലിപ്പംമാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക അനുവദിക്കാൻ ആദ്യം മുതൽ മാറ്റിയെഴുതി ചെയ്തു. കൂടാതെ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിരക്കു ഉപകരണം ഈ വെബ് ഡിസൈനർമാർക്ക് ഒരു സാധാരണ ടാസ്ക് തിരിച്ചറിഞ്ഞിട്ടുണ്ട് പോലെ വൃത്താകാരം കോണിലും സൃഷ്ടിക്കാനുള്ള ഒരു ക്രമീകരണം ഉൾപ്പെടുന്നു.

ചിത്രം A.3. ജിമ്പ് 2.4 ൽ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപകരണങ്ങൾ



ടൂളുകൾ മുൻപിൻ കീ പ്രവർത്തനക്ഷമത ജിമ്പ് തുടക്കക്കാർ ആശയക്കുഴപ്പത്തിലാക്കി ത്രിതീയ കുറുക്കുവഴികൾ ഇല്ലാതെ ലഭ്യമാണ് പോലെ പരന്നതും ചെയ്തു. നിലവിലുള്ള കുറുക്കുവഴികൾ മിക്ക ഇപ്പോഴും പ്രവർത്തിക്കുന്നു, പക്ഷെ പ്രവർത്തനക്ഷമത കാരണം ഇന്ററാക്ടീവ് നീക്കേണ്ട ഉപകരണം ഓപ്ഷനുകൾ വഴി ലഭ്യമായ ഉണ്ടാവാം ഉണ്ടാക്കി ഒന്നുകിൽ ആണ് കാൻവാസിൽ വലുപ്പം.
ഉപകരണങ്ങൾ യെ അവരെ എളുപ്പം മനസിലാക്കാൻ ഉണ്ടാക്കുവാൻ രൂപകൽപ്പന ചെയ്തു സമയത്ത്, മുൻ പ്രവർത്തനക്ഷമത അവിടെ. നിങ്ങൾക്ക് തുടർന്നും അനുപാതത്തിലേക്കോ നിർദ്ദിഷ്ട വലുപ്പത്തിലും നിർബന്ധിക്കുന്നതാണ് കഴിയും.

മുൻവശം തിരഞ്ഞെടുക്കുക ടൂൾ
ചിത്രങ്ങൾ ഓരോ വസ്തുക്കൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് ഒരു പുതിയ foreground select tool ഇപ്പോൾ എളുപ്പമാണ്. രണ്ടു ഘട്ടങ്ങളിലൂടെ നടക്കുന്ന. ആദ്യം, നിങ്ങൾ പൂർണ്ണ വസ്തു അടങ്ങുന്ന പലിശ പ്രദേശം തിരഞ്ഞെടുക്കുക ഉണ്ടാക്കേണം. അപ്പോൾ നിങ്ങളുടെ മേൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഏരിയ ഒരു ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച്, വസ്തുവിന്റെ അതിർത്തി അല്ല വരക്കുന്നത്. മൗസ് ബട്ടൺ റിലീസ് പൂർത്തിയാക്കിയശേഷം നിങ്ങളുടെ ഒബ്ജക്റ്റുകളിൽ ഇരുണ്ട നീല പാടുകൾ ഉണ്ടെങ്കിലും, നോക്കൂ. ചിലർ വീണ്ടും അവരുടെ മേൽ ഒരു ബ്രഷ് ഉപയോഗിച്ച് പെയിന്റ് നിരക്കു കൃത്യതയോടെ റിലീസ്. ഒബ്ജക്റ്റിനുള്ളിൽ ഇനി നീല ഭാഗങ്ങൾ അവിടെ തന്നെ അമർത്തുക നൽകുക അവിടെ നിങ്ങൾ ഒരു തികച്ചും തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒബ്ജക്റ്റ് ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.

ടൂൾ വിന്യസിക്കുക
ജിമ്പ് ഒരു ഗ്രിഡ്, മാർഗ്ഗനിർദ്ദേശം പ്രവർത്തനക്ഷമത നൽകിയ അതേസമയം, വസ്തുക്കളുടെ യഥാർത്ഥ അലൈൻമെന്റ് സ്വമേധയാ ഒന്നും പറഞ്ഞില്ല. ഒരു പുതിയ ടൂൾ റെസ്ക്യൂ വരികയും ...

മെനുകളിൽ മാറ്റങ്ങൾ
ഏറ്റവും ശ്രദ്ധേയമായ ഇൻഡെക്സ്ഡ് മോഡിൽ ആർജിബി / ഗ്രേസ്കെയിൽ മോഡ് വർണ്ണ പാലറ്റുകളോ നിറങ്ങളെ ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് ഏറ്റവും ഉപകരണങ്ങൾ, പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ ലിപികളും നിത്യച്ചെലവുകൾക്കുവേണ്ടി പുതിയ ഉയർന്ന നിലയിലുള്ള കളർ മെനു ആകുന്നു. ഇപ്പോൾ തോത് അല്ലെങ്കിൽ കർവ്സ് പോലുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കായി വളരെ വേഗത്തിൽ മുമ്പ് അധികം മെച്ചപ്പെട്ട കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ മാനേജർ ഉപയോഗിച്ച് അവർക്ക് നിങ്ങളുടെ സ്വന്തം കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ define ഇല്ലാതിരുന്നാൽ എത്താം.
ജിമ് പുതിയ പതിപ്പിൽ, ചില മെനു എൻട്രികൾ അവരുടെ പേരും സ്ഥാനവും മാറ്റി. ഇത് മുൻപിൻ ലഘൂകരിക്കുകയും ഉപയോക്തൃ അനുഭവം മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിന് കൂടുതലും നടന്നതു. അതെ, "HSV നോയ്സ്" ഉം "ആർജിബി നോയ്സ്" "സ്കാറ്റർ HSV" കൂടുതൽ അർത്ഥവത്തായ ശബ്ദമുണ്ടാക്കി "സ്കാറ്റർ ആർജിബി" ചെയ്ക അവർ? പിന്നെ എല്ലാ പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ ലിപികളും സ്റ്റാറ്റസ് ബാർ സൂചനകൾ വളരെ വളരെ സഹായകരമാണ്.

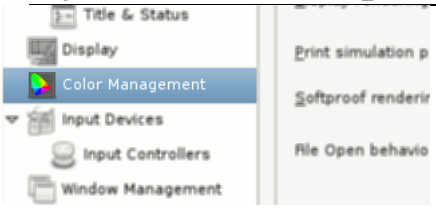
ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ പിന്തുണ

- ഫോട്ടോഷോപ്പ് എ ബ്രഷ് ഫോർമാറ്റ് പിന്തുണ;
- മെച്ചപ്പെട്ട വായന / jpeg ലെ ഡിജിറ്റൽ എഴുതുന്നത്;
- ടിഫ് ൽ തടയലും പാതകൾ ഇറക്കുമതി;
- ലെയർ മാസ്ക് പിഎസ്ഡി സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയൂ;
- 16/32 ബിറ്റ് bitmaps, BMP ലെ ആൽഫ-ചാനൽ പിന്തുണ;
- 24 ബിറ്റ്, വിസ്റ്റ ഐക്കണുകൾ തുറന്നു സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയൂ.

പൂർണസ്ക്രീൻ എഡിറ്റിംഗ്
പൂർണ്ണസ്ക്രീൻ മോഡ് മാത്രമല്ല കവർ ഒരു പൂർണ്ണ തോതിൽ പ്രിവ്യൂ ലഭിക്കുന്നത് അനുവദിക്കുന്നതിന്, മാത്രമല്ല സുഖപ്രദമായ എഡിറ്റ് മെച്ചപ്പെടുത്തി. എല്ലാ പ്രവർത്തനവും പൂർണ്ണസ്ക്രീൻ പ്രവർത്തിക്കുമ്പോൾ **Tab** കീ (എല്ലാ തുറയിൽ ടോഗിൾചെയ്യുന്നു ദൃശ്യപരത) അമർത്തി വേഗം ലഭ്യതയുള്ള സമയത്ത് ആർട്ടിസ്റ്റ് ലഭ്യമാണ് പരമാവധി സ്ക്രീൻ എസ്റ്റേറ്റ് ഉണ്ട്.
പെയിന്റിംഗ് ഇല്ലെങ്കിലും ഫോട്ടോകൾ തൊട്ടു പൂർണ്ണസ്ക്രീൻ എഡിറ്റിംഗ് ഒരു കീ അമർത്തുമ്പോൾ സന്നിധിയിൽ നിന്നു എല്ലാ തെറ്റിദ്ധരിപ്പിക്കുന്നതും ഘടകങ്ങൾ സൂക്ഷിക്കുന്നു. ഒരു പ്രകാശം മലിനീകൃത നഗരം എതിരെയുള്ള വയലിൽ നക്ഷത്രങ്ങൾ ആചരിക്കുക പോലെയാണ്.

കളർ മാനേജ്മെന്റ് മൃദുവായ-നിവാരണരീതികള്
ജിമ്പ് ഇപ്പോൾ മുഴുവൻ “digital darkroom” പ്രോസസ്സിലുടനീളം കൃത്യമായ നിറം പരിഷ്കരണത്തിന് അനുവദിക്കുന്നത് നിറം പ്രൊഫൈലുകൾ പൂർണ്ണ പിന്തുണ നൽകുന്നു.

ചിത്രം A.4. ജിമ്പ് 2.4 ൽ കളർ മാനേജ്മെന്റ്



പുതിയ ക്രോപ്പ് ഉപകരണം
വെറും നിരക്കു ഉപകരണങ്ങളും പോലെ, പുതിയ ക്രോപ്പ് ഉപകരണം കഴിഞ്ഞ പ്രകാശനം മുതൽ മെച്ചപ്പെടുത്തി. വലുപ്പ യഥാർത്ഥത്തിൽ പകരം വ്യാപ്തി പ്രവർത്തനക്ഷമത നീക്കാൻ രണ്ടും നല്കുന്നതിന്റെ ക്രോപ്പ് വലുപ്പം കൈകാര്യം. ഉപകരണം ജിമ്പ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് കൂടുതൽ സ്വാഭാവികമായും സുസ്ഥിരമായി പെരുമാറുന്ന. വിവരങ്ങൾക്ക് വിഭാഗം 4.4, “വിള” കാണുക.
നീക്കാൻ, പ്രദേശത്തെ ദീർഘചതുരം ക്ലിക്കിന്റെ വലിച്ചിടുക. വലുപ്പം ഒരേ സമയം വശങ്ങളും കോണിലും ഹാൻഡിൽ-ബാറുകൾ വലിച്ചോ ഒരേസമയം ഒന്നോ രണ്ടോ മഴു സാധ്യമാണ്. പുറത്ത് ഒരു നല്ല passepartout പ്രാബല്യത്തോടെ ഇരുണ്ടു മെച്ചപ്പെട്ട എത്ര അവസാന വിള പോലെ നോക്കും എന്ന ആശയം നേടുകയും ആണ്.

റെഡ് ഐ നീക്കംചെയ്യൽ
നിരവധി ചുവന്ന-കണ്ണ് വർക്ക്ഫ്ലോകളുടെ ഇതിനകം നിലവിലില്ല സമയത്ത്, ജിമ്പ് ഇപ്പോൾ നിങ്ങളുടെ ഷോട്ടുകൾ നിന്ന് റെഡ് ഐ നീക്കം വളരെ സൗകര്യപ്രദം ഓട്ടോ-മാജിക് ഫിൽട്ടർ സവിശേഷതകൾ.

ഹീലിംഗ് ബ്രഷ്
ശമന ബ്രഷ് വേഗത്തിൽ മാന്തികുഴിയുണ്ടാക്കുന്ന അല്ലെങ്കിൽ പൊടി കാരണം ചെറിയ വൈകല്യങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ അപൂർണ്ണതകളെ പരിഹരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു പുതിയ പ്രയോഗം, ക്ലോൺ ടൂൾ തൊഴിലാളി സമാനമായ ആണ്. വാസ്തവത്തിൽ ഉപകരണം എവിടെ, എങ്ങനെ ചിത്രം കളർ സന്ദർഭം അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ളതാണ് ഈ വൈകല്യങ്ങൾ ചികിത്സിക്കാൻ ഒരു ചിത്രം പരിഷ്ക്കരിക്കാൻ *understand* കഴിയാത്തതിൽ മതി സ്മാർട്ട് ആണ്.

കാഴ്ചപ്പാട് ക്ലോൺ
ഇവിടെ ശമന ബ്രഷ് മുൻകൂർ കാരണക്കാരനാവണം ക്രമീകരണത്തെ അടിസ്ഥാനമാക്കി ചെയ്യുന്നതുപോലെ പകരം നിറം ലക്ഷ്യ ജ്യാമിതീയ ചെയ്യൽ കഴിയുന്ന മറെറാരു ക്ലോൺ-പോലുള്ള പുതിയ ഉപകരണമാണ്. വരനും മാറ്റങ്ങൾ ചില തരം ചിത്രങ്ങൾ ബ്ലോക്കുകൾ പകർത്തുമ്പോൾ പേര് തികഞ്ഞ സൂചിപ്പിക്കുന്നത്.

ലെൻസ് വക്രീകരിക്കൽ
വിലകുറഞ്ഞ ലെൻസുകൾ ഉപയോഗിച്ച് പ്രത്യേകിച്ചും സ്വയം മറയ്ക്കാനായി വളരെ സാധാരണമായ പ്രശ്നം ബാരലിന് മേല് ആൻഡ് vignetting ആണ്. ഭാഗ്യവശാൽ ജിമ്പ് രണ്ട് പ്രശ്നങ്ങളും പരിഹരിക്കുന്നതിനായി ഒരു ബ്രാൻഡ് പുതിയ ഫിൽട്ടർ നൽകുന്നു. ഫോട്ടോഗ്രാഫറുടെയും പോക്കറ്റ് സംരക്ഷിക്കുന്നു ഞങ്ങളുടെ ദൗത്യം ആണ്!

മറ്റു പല മെച്ചപ്പെടുത്തലുകൾ
: എല്ലാ മുകളിൽ പുറമെ, ജിമ്പ് പോലുള്ള മറ്റ് മേഖലകളിൽ മെച്ചപ്പെടുത്തി

- വിൻഡോ സ്റ്റാറ്റസ് ബാറിൽ ഉപകരണങ്ങൾ നുള്ള മെച്ചപ്പെട്ട നില വിവരങ്ങൾ.
- ഫംഗ്ഷനുകളും ഗ്രേഡിയന്റ് ഡ്രോയിംഗ് രചിക്കുന്ന വിവിധ speedups.
- പ്ലഗിനുകള്ക്കായിപരിശോധിക്കുന്നു Zoomable പ്രിവ്യൂ വിഡ്ജെറ്റ്.

7. ജിമ്പ് 2.6 പുതുതായി എന്താണുള്ളത്?

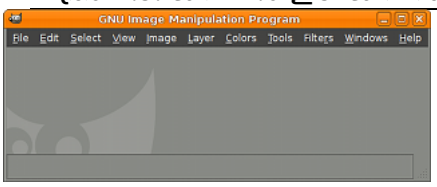
ജിമ്പ് 2.6 കാഴ്ച ഒരു വികസന കാഴ്ചപ്പാടിൽ നിന്ന് ഒരു പ്രധാന റിലീസാണ്. ചില പലപ്പോഴും ലഭിച്ച പരാതികൾ അഭിസംബോധന യൂസർ ഇന്റർഫേസ്, ഒപ്പം GEGL, ഒടുവിൽ ജിമ്പ് ഉയർന്ന ബിറ്റ്-ആഴവും നോൺ വിനാശകരമായ എഡിറ്റിംഗ് വരുത്തുന്ന ഗ്രാഫ് അധിഷ്ഠിത ഇമേജ് പ്രോസസ്സിംഗ് ലൈബ്രറിയുടെ ഒരു ദുർബ്ബലമായ സംയോജനം മാറ്റങ്ങൾ സവിശേഷതകൾ.

ഉപയോക്തൃ ഇന്റർഫേസ്

പണിസഞ്ചി വിഭവത്തട്ട് നീക്കംചെയ്തു
ടൂൾബോക്സ് മെനുബാർ നീക്കം ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുബാർ ലയിച്ചു. ഈ ഒരു വിൻഡോ ചെയ്യാൻ കഴിയും ലേക്ക് ശൂന്യമായ ഇമേജ് വിൻഡോ അവതരിപ്പിച്ചു

വിളിച്ചു. അതു മെനുബാർ ഹോസ്റ്റുചെയ്യുന്ന ആരും ചിത്രങ്ങൾ തുറന്നു ചെയ്യുമ്പോൾ ആപ്ലിക്കേഷൻ ഉദാഹരണത്തിന് ജീവനോടെ സൂക്ഷിക്കുന്നു. അത് ഒരു ഇഴച്ചിടുക ടാർഗെറ്റ് വേഷവും. ആദ്യ ചിത്രം തുറക്കുമ്പോൾ ശൂന്യമായ ചിത്രം ജാലകം ഒരു സാധാരണ ചിത്രം വിൻഡോയുടെ മുസിരിസ്, അവസാനം ചിത്രം അടയ്ക്കുമ്പോൾ, ജാലകം ശൂന്യമായ ഇമേജ് വിൻഡോ മാറുന്നു.

ചിത്രം A.5. ജിമ്പ് 2.6 ഇമേജ് വിൻഡോയുടെ പുതിയ ലുക്ക്



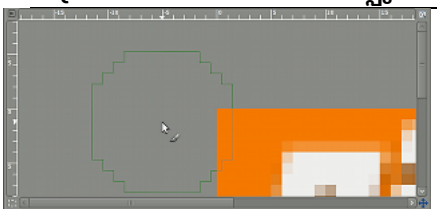
പണിസഞ്ചി ആൻഡ് തുറയിൽ യൂട്ടിലിറ്റി ജാലകങ്ങളാണ്-

ശൂന്യമായ ഇമേജ് വിൻഡോ പ്രകൃതിദത്ത പ്രധാന ജാലകം ഭരണസംബന്ധമായ വച്ച് പണിസഞ്ചി ആൻഡ് തുറയിൽ ജാലകങ്ങൾ ഇപ്പോൾ പകരം പ്രധാന ജാലകങ്ങൾ യൂട്ടിലിറ്റി ജാലകങ്ങൾ ഉണ്ട്. ഈ ടാസ്ക്ബാറിൽ നിന്ന് പണിസഞ്ചി ആൻഡ് തുറയിൽ കളഞ്ഞ് ആൻഡ് പണിസഞ്ചി ആൻഡ് തുറയിൽ എപ്പോഴും ഇമേജ് വിൻഡോസ് മീതെയുള്ള ഉറപ്പാക്കേണ്ടത് ഉൾപ്പെടെ ജിമ് വിൻഡോസ് കൈകാര്യം വളരെ മെച്ചപ്പെട്ട ജോലി, ചെയ്യാൻ വിൻഡോ മാനേജർമാർ പ്രാപ്തമാക്കുന്നു.

ചിത്രം അതിർത്തിയിൽ അപ്പുറം സ്ക്രോൾ കഴിവ്

നാവിഗേഷൻ ഡയലോഗ് ഇപ്പോൾ ചിത്രം അതിർത്തിയിൽ അപ്പുറം ചലിപ്പിക്കുന്നതുപോലെ അനുവദിക്കുന്നു; അങ്ങനെ അത് മുഴുവൻ പ്രദർശന ജാലകം നിറയുന്നു ഒരു ചിത്രം വക്കത്ത് ഒരു ബ്രഷ് ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു പ്രശ്നം ഇനി മുതൽ. ഒപ്പം, ഒരു യൂട്ടിലിറ്റി വിൻഡോ ചിത്രം മറയ്ക്കുകയാണെങ്കിൽ, താങ്കൾക്കു കാണുകയും തിരുത്തുകയും യൂട്ടിലിറ്റി വിൻഡോ മൂടിയിരിക്കും പങ്കു ചിത്രം പാൻ ചെയ്യാനാകും.

ചിത്രം A.6. അതിർത്തി അപ്പുറം പുറകിലേയ്ക്കു്നീക്കുന്നതു്



ചെറിയ മാറ്റങ്ങൾ

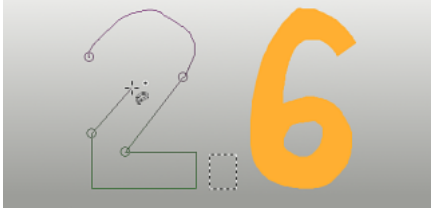
- വിൻഡോസ് ലേക്കുള്ള ഡയലോഗുകൾ മെനു പേര് മാറ്റി.
- സമീപകാലത്ത് അടച്ച തുറയിൽ ഒരു ലിസ്റ്റ് നിലനിർത്തുക അവരെ വീണ്ടും തുറക്കാൻ അനുവദിക്കുക.
- ഇതിനകം ജിമ്പ് ഇൻസ്റ്റൻസുകൾ ഓടുന്ന ചിത്രങ്ങൾ തുറക്കല് വരുത്തുക വിൻഡോസിൽ രീതിയിൽ പ്രവർത്തിക്കുക.
- നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ സ്റ്റാറ്റസ് ബാറിൽ നേരിട്ട് ഇമേജ് സൂം അനുപാതം നൽകാം.
- ഓൺലൈൻ സഹായം പകരം ഒരു പ്രാദേശികമായി ഇൻസ്റ്റോൾ ജിമ്പ് സഹായം പാക്കേജ് ഉപയോഗിച്ച് പിന്തുണ ചേർത്തിരിക്കുന്നു.
- അതു യാദൃച്ഛികമായ ഇളക്കം തടയാൻ തുറയിൽ ൽ ടാബുകൾ പൂട്ടുന്നതിന് സാധ്യമാക്കുന്നു.

ഉപകരണങ്ങൾ, ഫിൽട്ടറുകൾ പ്ലഗ്-ഇന്നുകൾ

മെച്ചപ്പെട്ട സൗജന്യ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ടൂൾ

freehand തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രയോഗം ബഹുഭുജചിഹ്നം തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ പിന്തുണയ്ക്കാൻ മെച്ചപ്പെടുത്തി. അത്, ബഹുഭുജങ്ങളുടെ സെഗ്മെന്റുകൾക്ക് നിലവിലുള്ള വിഭാഗത്തോട് എഡിറ്റിംഗ് സൗജന്യമായി കൈ സെഗ്മെന്റുകളിലേക്ക് ധനത്തോട് സെഗ്മെന്റുകളിൽ കോൺ-പരിമിതികളും അപേക്ഷിക്കുന്ന, പ്രതിഭയെ സാധാരണ നിര ഉപകരണം ഓപ്പറേഷൻസ് ചേർക്കാനും കുറയ്ക്കേണ്ട ഇഷ്ടമായി അനുവദിക്കുന്നു. അതു ഈ സൗജന്യം തിരഞ്ഞെടുക്കുക ടൂൾ വളരെ, ഒറ്റയൊറ്റ ശക്തവും എളുപ്പത്തിൽ ഉപയോഗിക്കാവുന്ന നിരക്കു ഉപകരണം making -ത്തിൽ.

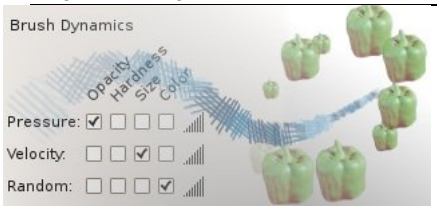
ചിത്രം A.7. ബഹുഭുജചിഹ്നം തിരഞ്ഞെടുക്കൽ



ബ്രഷ് ഡൈനാമിക്സ്

ബ്രഷ് ചലനാത്മകത പോലുള്ള അതാര്യത, കാഠിന്യം, വലുപ്പം, അല്ലെങ്കിൽ നിറം ബ്രഷ് പാരാമീറ്ററുകൾ പരിഷ്ക്കരിക്കുന്നതിന് പോലുള്ള സമ്മർദ്ദം, പ്രവേഗം, അല്ലെങ്കിൽ റാൻഡം ഡൈനാമിക് ഒരു ഇൻപുട്ട് ഉപയോഗിക്കുന്നു; ഓരോ ബ്രഷ് വലിപ്പം ഒപാസിറ്റി, ഏറ്റവും പിന്തുണ കൂടുതൽ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. പ്രവേഗം ആൻഡ് റാൻഡം ഒരു മൗസ് ഉപയോഗയോഗ്യമല്ല ആകുന്നു. പ്രവേഗം പിന്തുണയ്ക്കുന്ന ആ ഇങ്ക് ഉപകരണം, മെച്ചപ്പെട്ട ഹാൻഡിൽ വെലോസിറ്റി-ആശ്രിത പെയിന്റിംഗ് ലേക്ക് മറികടന്നു ചെയ്തു.

ചിത്രം A.8. ബ്രഷ് ഡൈനാമിക്സ്

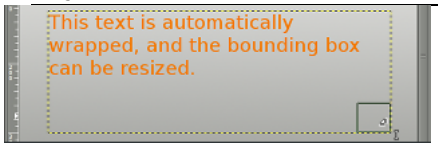


ബ്രഷ് ചലനാത്മകത പാതകളിൽ അതാണെന്ന് ഒരു പുതിയ സവിശേഷത പ്രാപ്തമാക്കി. ഒരു പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് സ്ട്രോക്ക് എങ്കിൽ ബ്രഷ് ചലനാത്മകത എമുലേറ്റ് "paint tool" ഓപ്ഷൻ കീഴിൽ ഒരു ചെക്ക് ബോക്സ്, ഇപ്പോൾ ഉണ്ട്. ഇത് അർത്ഥമാക്കുന്നത് നിങ്ങളുടെ സ്ട്രോക്ക് ചായം ചിന്തിച്ചിട്ടില്ല ജിമ്പ് സമ്മർദ്ദം വേഗതയും സ്ട്രോക്ക് നീളം സഹിതം വ്യത്യസ്ത എന്ന് ബ്രഷ് പറയുന്നു. സമ്മർദ്ദം യാതൊരു സമ്മർദ്ദത്തിനൊടുവിൽ ആരംഭിക്കുന്നത് പൂർണ്ണ സമ്മർദത്തിനു കയറി പാതകൾ, തുടർന്ന് യാതൊരു സമ്മർദ്ദത്തിന് വീണ്ടും റാമ്പ്. പ്രവേഗം സ്ട്രോക്ക് അവസാനത്തോടെ പൂജ്യം ഫുൾ വേഗത്തിൽ വരെ റാമ്പുകൾ മുതൽ ആരംഭിക്കുന്നു.

ചെറിയ മാറ്റങ്ങൾ

- ആ ബൗണ്ടിംഗ് ബോക്സ് പാഠത്തിന്റെ ഓട്ടോമാറ്റിക് ടൈഗ്രിസ് പിന്തുണയ്ക്കുന്ന ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ വേണ്ടി ബൗണ്ടിംഗ് ബോക്സ് ചേർത്തു.

ചിത്രം A.9. Text tool ബൗണ്ടിംഗ് ബോക്സ്

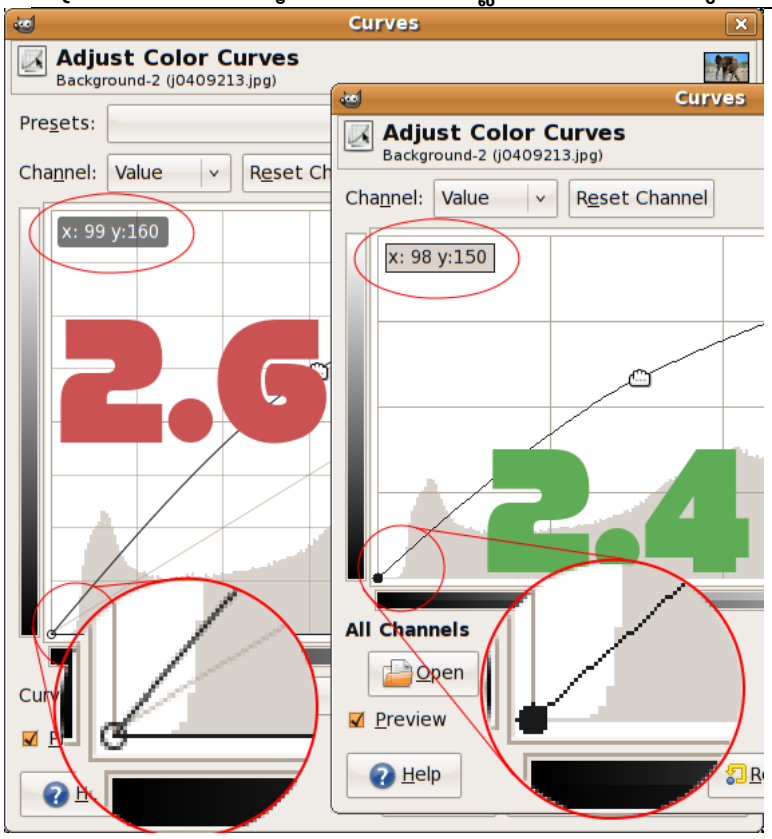


- സമകോണചതുർഭുജം ഇടുങ്ങിയ ആയിരിക്കുമ്പോൾ ദീർഘചതുരം പുറത്തു ക്രോപ്പും ചതുരം തിരഞ്ഞെടുക്കുക പോലുള്ള ദീർഘചതുരം അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ള ടൂളുകൾ നീക്കുന്നതിന്.

ചിത്രം A.10. ചതുരം ഹാൻഡിലുകളിൽ

- നീക്കുക ടൂൾ ചലനം നിയന്ത്രണങ്ങൾ ചേർത്തു.
- പെയിന്റ് ടൂളുകൾ മൃദുലമാക്കുന്നതിനും മെച്ചപ്പെടുത്തിയ ഇവന്റ്.
- മാർക്ക് വരയ്ക്കുന്ന സെന്റര് അവർ നീക്കി പോൾ, ഗ്രിഡ് ശേഷംജനത്തോടും കേന്ദ്രം സ്നാപ്പുചെയ്യരുത്.
- സ്മഡ്ജ് ടൂൾ വേണ്ടി ബ്രഷ് സ്കേലിങ് പ്രാപ്തമാക്കുക.
- നിങ്ങൾ പതിവായി ഉപയോഗിക്കുന്ന നിറം ക്രമീകരണങ്ങൾക്കുള്ള പ്രീസെറ്റുകൾ എല്ലാ നിറം ഉപകരണങ്ങൾ അല്ലാതെ കഴിവ് ചേർത്തു.
- *Levels* വരെയും, *Levels* നിന്ന് *Curves* ലേക്ക് *Brightness-Contrast* നിന്ന് സജ്ജീകരണങ്ങൾ കൈമാറാൻ അനുവദിക്കുക.
- രൂപാന്തരപ്പെടുത്തിയോ പ്രയോഗം പ്രിവ്യൂ സംബന്ധിച്ചുള്ള അതാര്യത മാറ്റുന്നതിൽ അനുവദിക്കുക.
- സ്ക്രീൻഷോട്ട് പ്ലഗ്-ഇൻ മൗസ് കഴ്സർ (XFixes ഉപയോഗിച്ച്) പിടിച്ചെടുക്കാനുള്ള കഴിവ് നൽകിയിട്ടുണ്ട്.
- സ്റ്റാറ്റസ് ബാറിൽ ക്രോപ്പും ചതുരം തിരഞ്ഞെടുക്കുക ടൂൾ വരയ്ക്കുന്ന പ്രദർശിപ്പിക്കുക വീക്ഷണ അനുപാതം.
- Desaturate ഒരു ഓൺ-ക്യാൻവാസ് പ്രിവ്യൂ ലഭിച്ചിരിക്കുന്നു.
- തീനാളം പ്ലഗ്-ഇൻ 22 പുതിയ മാറ്റങ്ങൾ നീട്ടി.
- ബ്രഷ് ഫോൾഡറുകൾ പോലെ ഡാറ്റ ഫയൽ ഫോൾഡറുകൾ ഫയലുകളിൽ പെർമിഷൻ തിരയുന്ന.
- ഐസിസി നിറം പ്രൊഫൈലുകൾ ഉദാഹരണത്തിന് വായനയ്ക്ക്, പ്ലസ് പഴയ പതിപ്പ് ചെയ്തതും ചെയ്യുന്ന ഒരു മാറ്റിയെഴുതി പതിപ്പ് മറ്റ് ചില വസ്തുക്കളിൽ പിഎസ്ഡി ഇമ്പോർട്ട് പ്ലഗ്-ഇൻ മാറ്റിസ്ഥാപിച്ചു.
- പല ഡിസ്പ്ലേകൾ കെയ്റോ ലൈബ്രറി ഉപയോഗിക്കാൻ.

ചിത്രം A.11. തെരയൂ 2.4 2.6 ഡിസ്പ്ലേ സമാനമാണെന്നും

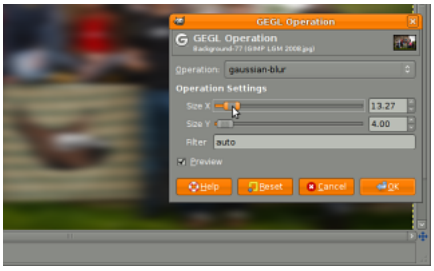


മേൽക്കുര്യുടെ അടിയിൽ

GEGL

ജിമ് ഉയർന്ന ബിറ്റ്-ആഴവും നോൺ-വിനാശകരമായ എഡിറ്റിംഗ് നേരെ പ്രധാനം പുരോഗതി ചെയ്തു. ജിമ് ഏറ്റവും കളർ ഓപ്പറേഷനുകൾ ഇപ്പോൾ ആന്തരിക പ്രോസസ്സിംഗ് ഫ്ലോട്ടിങ് പോയിന്റ് ലീനിയർ വെളിച്ചം RGBA 32bit നടക്കുന്ന അതായത് ശക്തമായ ഗ്രാഫ് അധിഷ്ഠിത ഇമേജ് പ്രോസസ്സിംഗ് ചട്ടക്കൂട് GEGL [GEGL] തയാറാക്കിയിരുന്നത് ചെയ്യുന്നു. സ്വതവേ ലെഗസി 8bit കോഡ് പാതകൾ ഇപ്പോഴും ഉപയോഗിക്കുന്നു, എന്നാൽ കൗതുകകരമായ ഉപയോക്താവ് Colors / Use GEGL നിറം പ്രവർത്തനങ്ങൾക്ക് GEGL ഉപയോഗം ഓൺ ചെയ്യാനാകും.
GEGL നിറം പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കായുള്ള നു്അനുയോജ്യമാക്കിക്കൊണ്ടിരിയ്ക്കുന്നു പുറമേ, ഒരു പരീക്ഷണാത്മക GEGL ഓപ്പറേഷൻ ഉപകരണം ഉപകരണങ്ങൾ മെനുവിലെ കണ്ടു ചേർത്തിരിക്കുന്നു. ഇത് ഒരു ചിത്രത്തിലേക്ക് GEGL ഓപ്പറേഷൻസ് അപേക്ഷിക്കുന്ന പ്രാപ്തമാക്കുന്നു അതു ഫലങ്ങൾ ഓൺ-കാൻവാസ് പ്രിവ്യൂകൾ നൽകുന്നു. താഴെ ചിത്രത്തിലേ ഒരു ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ് ഈ കാണിക്കുന്നു.

ചിത്രം A.12. GEGL ഓപ്പറേഷൻ



ചെറിയ മാറ്റങ്ങൾ
ഡ്രോയിംഗിനും 2 ഡി ഗ്രാഫിക്സ് ലൈബ്രറി കെയ്റോ [കെയ്റോ] ഉപയോഗിക്കാൻ പല വിഡ്ജറ്റുകൾ തയാറാക്കിയിരുന്നത്. ഈ എത്ര രസകരം ദൃഷ്ടാന്തമായി ഈ comparison കാണുക.

കലര്പ്പായ

പ്ലഗ്-ഇൻ വികസന
അതുപോലെ ആസ്വദിക്കാൻ പ്ലഗ്-ഇൻ ഡവലപ്പറിനായി പുതിയ കാര്യങ്ങൾ ഉണ്ട്. ഉദാഹരണത്തിന്, നടപടിക്രമങ്ങൾ ഇപ്പോൾ ഒരു പിശക് സാഹചര്യത്തിൽ വിശദമായ പിശക് വിവരണം നല്കുന്നു കഴിയും, പിശക് ഉപയോക്താവിന് പ്രചരിപ്പിച്ച കഴിയും.
ജിമ്പ് 2.6 പുറമേ കൂടുതൽ സ്ക്രിപ്റ്റിംഗ് കഴിവുകൾ വർദ്ധിപ്പിക്കുകയും. പ്രത്യേകിച്ചും ഇപ്പോൾ ടെക്സ്റ്റ് പാളികൾ സൃഷ്ടി ഇതെന്നും ഒരു സമൃദ്ധമായ എപിഐ ഇല്ല. ???: ഇവിടെ ജിമ്പ് 2.6 പുതിയ ചിഹ്നങ്ങൾ ഒരു പട്ടികയിലുണ്ട്.

പുറകോട്ട്കണ്ടുപിടിക്കുക അനുയോജ്യത
ചില പഴയ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ജിമ്പ്-2.4 കൂടെ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിഞ്ഞില്ല. ഈ മെച്ചപ്പെടുത്തിയിരിയ്ക്കുന്നു 2.6 2.0, 2.2 സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ വേണം.

പ്രശ്നങ്ങൾ

- യൂട്ടിലിറ്റി വിൻഡോ സൂചന മാത്രമേ നിലവിൽ ജിമ്പ് 2.6.1 തുടങ്ങുന്ന ലിനക്സ് ഗ്നോം പണിയിടത്തിൽ, Windows നന്നായി പ്രവർത്തിക്കാൻ അറിയപ്പെടുന്നു.
- ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് നിലവിൽ ഒരു തലോടല് അനുഭവം അല്ല. അത് കൂടുതൽ ഉണ്ടാക്കുന്നു ജിമില 2.8 ഒരു ലക്ഷ്യം.
- നിങ്ങൾ ജിമ്പ് സ്വയം പണിയും നിങ്ങളുടെ പ്ലാറ്റ്ഫോമിൽ GVfs പിന്തുണ ഇല്ല കീഴ്വഴക്കമായി **configure** ലേക്ക് `--without-gvfs` കടന്നുവരുവാൻ വേണമെങ്കിൽ, അല്ലെങ്കിൽ റിമോട്ട് ഫയലുകൾ തുറക്കുന്നത് ശരിയായി പ്രവർത്തിക്കില്ല.

അനുബന്ധം B. പിശകുകൾ ചൂണ്ടിക്കാണിക്കാൻ മെച്ചപ്പെടുത്തലുകളെപ്പറ്റിയും അഭ്യർത്ഥിക്കുന്നു

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. ഇതൊരു ബഗ് തുടർന്ന് ഉണ്ടാക്കുന്നു
2. ബഗ്
3. നിങ്ങൾ ഇത് സമർപ്പിച്ചുകഴിഞ്ഞാൽ എന്തു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് വരെ വരുന്നു

പറയാൻ സ്വാദ്, GIMP യാതൊരു പതിപ്പ് ഇതുവരെ പഴയത് തികഞ്ഞ മാറ്റി. പോലും നേരാവാൻ, അത് ആരും പതിപ്പ് ആയിരിക്കും സാധ്യത. എല്ലാം പണിക്കും എല്ലാ എത്രയധികം പരിശ്രമിച്ചിട്ടും, GIMP സങ്കീർണമോ പോലെ ഒരു പ്രോഗ്രാം വല്ലപ്പോഴും കാര്യങ്ങൾ സ്ക്രൂ, അല്ലെങ്കിൽ പോലും തുടരേ ബന്ധിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു. എന്നാൽ ബഗ്ഗുകൾ അനുപേക്ഷണീയമാണ്ു് വസ്തുത അവർ സക്രിയമായി സ്വീകരിച്ചു വേണം ഇതിനർത്ഥമില്ല. നിങ്ങൾ GIMP ഒരു ബഗ് കണ്ടെത്തുകയാണെങ്കിൽ, ഡെവലപ്പർമാർ അവർ കുറഞ്ഞത് അത് പരിഹരിക്കാൻ ശ്രമിക്കാം അതിനാൽ അതിനെ അറിയാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു.
പിന്നെ നിങ്ങൾ ഒരു ബഗ് കണ്ടെത്തിയെന്ന് കരുതുക, അല്ലെങ്കിൽ കുറഞ്ഞത് ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് കരുതുന്നു: എന്തെങ്കിലും ചെയ്യാൻ ശ്രമിക്കുക, ഫലം നിങ്ങൾ പ്രതീക്ഷ അല്ല. നീ എന്ത് ചെയ്യും? അത് നിങ്ങൾ എങ്ങനെ രേഖപ്പെടുത്തുക?

സൂചന
ഒരു *enhancement request* നടപടിക്രമങ്ങൾ - ഒരു കാണാതായ ഒരു ബഗ് നടപടിക്രമങ്ങൾ പോലെ ഏതാണ്ട് അതേ സവിശേഷത-ആണ് ചേർക്കാൻ ഡെവലപ്പർമാർ ചോദിച്ചതിന് ആണ്. നിങ്ങൾ വ്യത്യസ്തമായി ചെയ്യുകയാണെങ്കിൽ മാത്രം കാര്യം റിപ്പോർട്ട് താഴെ പറഞ്ഞിരിക്കുന്ന പോലെ, ഉചിതമായ ഘട്ടത്തിൽ ഒരു "enhancement" അടയാളപ്പെടുത്തുന്നതിന് ആണ്.

മറ്റ് പല സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വെയർ പദ്ധതികൾ പൊതുവായുള്ളത്, GIMP *Bugzilla* എന്ന ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ടിംഗ് മെക്കാനിസം ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ ട്രാക്ക് നഷ്ടപ്പെടാതെ ബഗ് റിപ്പോർട്ടുകൾ ആയിരക്കണക്കിന് മാനേജിങ് കഴിവുള്ള ഒരു ശക്തമായ വെബ് അധിഷ്ഠിത സിസ്റ്റമാണ്. വാസ്തവത്തിൽ, GIMP മുഴുവൻ ഗ്നോം പദ്ധതിയുമായി അതിന്റെ ബഗ്സിലാ ഡാറ്റാബേസ് പങ്കുവയ്ക്കുന്നു. എഴുതിയിരിക്കുന്നതു ചെയ്യുകയാണ് സമയത്ത്, ഗ്നോം .ബഗ്സിലയ്ക്കുള്ള 148632 ബഗ് റിപ്പോർട്ടുകൾ-ഇല്ല അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു, ആ 148633 ഉണ്ടാക്കേണം.

1. ഇതൊരു ബഗ് തുടർന്ന് ഉണ്ടാക്കുന്നു

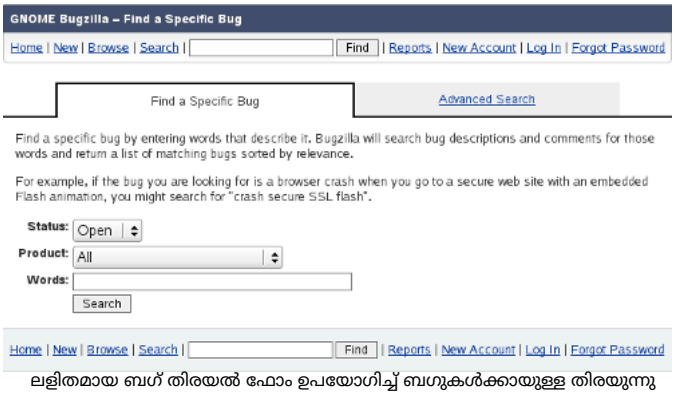
നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത് ആദ്യം കാര്യം, ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ചെയ്യുന്നതിന് മുമ്പ് നിങ്ങൾ എന്തു കാണുന്നത് ശരിക്കും ഒരു ബഗ് *is* സ്ഥിരീകരിക്കാൻ പരിശ്രമിക്കും എന്നതാണ്. ഇത് എല്ലാ സാഹചര്യങ്ങളിൽ ബാധകമാണ്, എന്നാൽ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ reading പലപ്പോഴും സഹായിക്കും, IRC അല്ലെങ്കിൽ ഒരു മെയിലിങ് ലിസ്റ്റിൽ ചോദ്യം ചർച്ച വളരെ സഹായകരമാകുന്ന ഇതിനൊരു നല്ല രീതി നൽകാൻ ബുദ്ധിമുട്ടാണ്. വെറും അപമര്യാദയായി എതിരെയുള്ള നിങ്ങൾ ഒരു *crash* കാണുകയാണെങ്കിൽ, അത് ഒരു യഥാർത്ഥ ബഗ് ആണ് പ്രചോദനം പ്രെറ്റി ഉയർന്ന: നന്നായി എഴുതിയ സോഫ്റ്റ്വെയർ പ്രോഗ്രാമുകൾ *any* സാഹചര്യങ്ങളിൽ തുടരേ ഉദ്ദേശിച്ചുള്ളവയല്ല. ഏതെങ്കിലും സാഹചര്യത്തിൽ, അതു ശരിക്കും ഒരു ബഗ് ആണ് എന്ന് തീരുമാനിക്കുന്നതിന് ഒരു സത്യസന്ധവുമായ ശ്രമം നടത്തിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ എങ്കിൽ അവസാനം ഇപ്പോഴും ഉറപ്പില്ല, പിന്നെ മുന്നോട്ട് പോയി അറിയിക്കുക: സംഭവിക്കാം കഥാനായകന് നിങ്ങൾ ഒരു ബിറ്റ് പാഴാക്കരുത് എന്നതാണ് വികസന ടീം സമയം.

കുറിപ്പ്
യഥാർത്ഥത്തിൽ GIMP തുടരേ കാരണമാകുന്ന ചെയ്ത എന്നാൽ ഒത്തുകളി രൂപയുടെ തരമില്ല അൻസാരിയുടെ പുറത്തായി കുറച്ച് കാര്യങ്ങൾ ഉണ്ട്. അവരിൽ ഒരാൾ ഇത്തരം ഒരു ചിത്രം ഭാഗത്തു പത്തുലക്ഷം പിക്സൽ സൃഷ്ടിക്കുന്നത് ഓർമ്മയിൽ ചെലവാകുന്ന, ആവശ്യമുള്ള എന്തെങ്കിലും ചെയ്യാൻ GIMP ചോദിക്കുന്നു.

ഇതിനകം പരിഹരിച്ചിരിക്കുന്നു റിപ്പോർട്ട് ബഗുകൾ എല്ലാവരുടെയും സമയം വെറും ശൂന്യമായിരിക്കെ: നിങ്ങൾ GIMP ഒരു അപ്-റ്റു-ഡേറ്റ് പതിപ്പ് ഉപയോഗിച്ച് എന്ന് ഉറപ്പുവരുത്തണം. (GIMP 1 ഇനി പരിപാലിക്കുന്ന, ഇത് ഉപയോഗിക്കാനും ബഗ്ഗുകൾ കണ്ടാൽ, GIMP 2 അപ്ഗ്രേഡ് അല്ലെങ്കിൽ അവർക്ക് ജീവിക്കാൻ ഒന്നുകിൽ.) നിങ്ങൾ GIMP വികസന പതിപ്പ് ഉപയോഗിക്കുന്നത് പ്രത്യേകിച്ച്, ഏറ്റവും പുതിയ ൽ ബഗ് കാണാൻ കഴിയും ഉറപ്പാക്കുക ഒരു റിപ്പോർട്ട് ഫയൽ മുമ്പ് റിലീസ്.
പരിഗണന ശേഷം നിങ്ങള്ക്ക് ഒരു നിയമാനുസൃതമായ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് അല്ലെങ്കിൽ മെച്ചപ്പെടുത്തൽ അഭ്യർത്ഥന തന്നെ കൊള്ളാം, അടുത്ത ഘട്ടത്തിലേക്കു GIMP ന്റെ ബഗ്സിലാ ചോദ്യ പേജ് (http://bugzilla.gnome.org/query.cgi) ചെന്നു, മറ്റൊരാൾ ഒരേ കാര്യം ഇതിനകം റിപ്പോർട്ടുചെയ്തു എന്ന് കാണുന്നതിനായി ശ്രമിക്കുക എന്നതാണ്.
"Find a Specific Bug" ഒരു ലളിതമായ രൂപം, ഒരു "Advanced Search": നിങ്ങൾ ബഗ്ഗുകൾ തിരയുന്നതിനായും ഉപയോഗിക്കാം രണ്ടു രൂപങ്ങൾ ഉണ്ട്.

ഒരു പ്രത്യേക ബഗ് കണ്ടെത്തുക

ചിത്രം B.1. ബഗ്സിലാ: ഒരു നിർദ്ദിഷ്ട ബഗ് കണ്ടെത്തുക



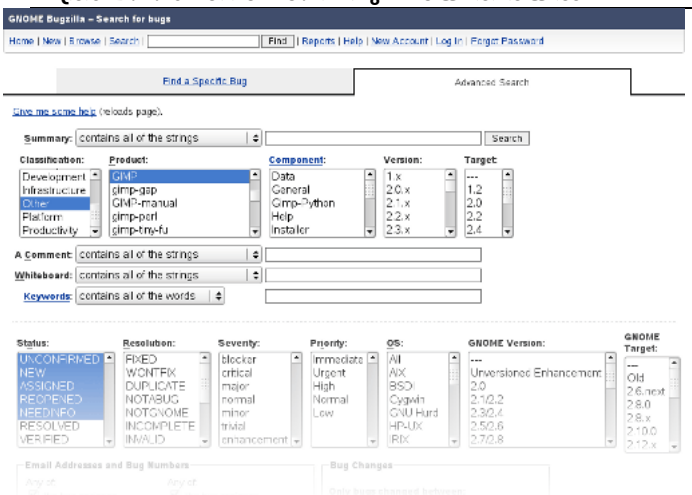
ലളിതമായ ബഗ് തിരയൽ ഫോം ഉപയോഗിച്ച് ബഗുകൾക്കായുള്ള തിരയുന്നു

ഈ ഫോം ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾ ആദ്യം ലിസ്റ്റ് ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് Product "GIMP" ("Other" ക്ലാസിഫൈഡ്) തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ വെറും ഉദാ ചില (സ്പെയ്സ് വേർതിരിച്ച) തിരയൽ പദങ്ങൾ നൽകുക ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് PLACEHOLDER,-102355 ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ Search ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

വിപുലമായ ബഗ് തിരയൽ ഫോം

ബദൽ ഫോം, വികസിത പേജ് നിങ്ങൾ വഴികളിൽ വിവിധങ്ങളായ ബഗ് ഡാറ്റാബേസും അനുവദിക്കുന്നു:

ചിത്രം B.2. ബഗ്സില: വിപുലമായ തിരയൽ



വിപുലമായ ബഗ് തിരയൽ ഫോം ഉപയോഗിച്ച് ബഗുകൾക്കായുള്ള തിരയുന്നു

നിർഭാഗ്യവശാൽ ഈ പേജ് അതു ശരിക്കും ആയിരിക്കേണ്ടുന്ന അധികം ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു ബിറ്റ് കൂടുതൽ "complicated" ആണ് (കുറഞ്ഞത്, ചില ഇനങ്ങൾ വിശദമായ സഹായത്തിന് നയിക്കുന്ന ഹൈപ്പർലിങ്കുകൾ ആകുന്നു), എന്നാൽ ഇവിടെ നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത് എന്താണ് അടിസ്ഥാനപരമായി ഇതാണ്:

ചുരുക്കം
: "contains any of the words/strings" സജ്ജമാക്കുക.
സമീപപ്രദേശങ്ങളിലും ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ ആരേയെങ്കിലും നിങ്ങളുടേത് സമാനമായ ഒരു ബഗ് ഒരു ഒറ്റ-വാചകം സംഗ്രഹം രേഖാമൂലം ഉപയോഗിക്കാൻ സാധ്യത തന്നെ ഒന്നോ അതിലധികമോ വചനങ്ങളെ. ഉദാഹരണത്തിന്, പ്രശ്നം വളരെയധികം കുറയാനോ GIMP തുടരേ കാരണമാകുന്ന എങ്കിൽ, വചനം "zoom" നന്നായിരിക്കും.

വര്ഗീകരണം
: മറ്റു (GIMP ഗ്നോം ഡെസ്ക്ടോപ്പ് സ്യൂട്ട് ഭാഗമല്ലെങ്കിലും മുതൽ).

ഉത്പന്നം
: "GIMP" (അല്ലെങ്കിൽ "GEGL", "GIMP-manual" മുതലായവ, ഉചിതമായ എങ്കിൽ) സജ്ജമാക്കുക.

ഘടകങ്ങളുടെ, പതിപ്പ്, ടാർജറ്റ് Milestone
: ഈ ഒന്നും ചെയ്യരുത്.

അഭിപ്രായം, വൈറ്റ്ബോർഡ് .നാഗ്പൂര്
: ഇപ്പോൾ ഏകനായി ഈ വിട്ടേക്കുക. നിങ്ങളുടെ തിരയൽ ഒന്നും വരാമെന്ന്, അത് ഇവിടെ "Comment" പ്രദേശത്ത് നിങ്ങളുടെ തിരയൽ പദങ്ങൾ നൽകുന്നതിന് രൂപയുടെ ആകേണ്ടതിന്നു, എന്നാൽ ഈ പലപ്പോഴും സ്റ്റഫ് അല്ലെങ്കിൽ ഒന്നും നിങ്ങളെ വലുതോ ബഹുജനങ്ങളെ നൽകാൻ മാറുകയാണെങ്കിൽ.

പദവി
: മുതലായവ ഇപ്പോഴും തുറന്നിരിക്കുന്നു എന്നത് പരിഹരിക്കപ്പെട്ടു, നിങ്ങൾ പ്രസക്തമായ എല്ലാ ബഗ് റിപ്പോർട്ടുകൾ അതിനാൽ മൌസ് പിടിക്കുക എല്ലാ എൻട്രികളും ഉടനീളം തൂത്തുവാരും വേണം, പരിഗണിക്കാതെ സ്ഥിതി കാണാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന: ഈ ഫീൽഡ് ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ടിന്റെ സ്ഥിതി encodes. ഏകനായി അതു വിടുന്നത് പ്രവർത്തിക്കില്ല.

മിഴിവ്, തീവ്രത, മുൻഗണന, ഒഎസ്
: സാധാരണയായി ഈ ഇനങ്ങൾ തൊടുകയും പാടില്ല.

(മറ്റേതെങ്കിലും ഇനങ്ങൾ)
: ഈ ഒന്നും ചെയ്യരുത്.

ഇതു നിങ്ങളോടു നിർത്തിയ, മുകളിൽ അല്ലെങ്കിൽ ചുവടെ തീരെ "Search" ബട്ടൺ ക്ലിക്ക്; അവർ ഇരുവരും ഒരേ കാര്യം. ഫലം ഒന്നുകിൽ ബഗ് ഒരു ലിസ്റ്റ് ഇവരൊന്നും ദൈർഘ്യമേറിയതായിരിക്കില്ല അല്ലെങ്കിൽ "Zarro boogs found" ഒരു സന്ദേശം റിപ്പോർട്ടുചെയ്യുന്നു. ഈ ചെയ്തുകൊണ്ട് ഒരു അനുബന്ധ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് കണ്ടെത്താൻ ഇല്ലെങ്കിൽ, അതു വിവിധ നിബന്ധനകൾ മറ്റൊരു തിരയൽ അലിക്കുഞ്ഞി ആയിരിക്കാം. നിങ്ങളുടെ മികച്ച എത്രയധികം പരിശ്രമിച്ചിട്ടും, ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഫയൽ അതു "Duplicate" ആയി പരിഹരിക്കപ്പെടാതെ രൂക്ഷമാക്കുകയാണ് എങ്കിൽ വളരെ അസ്വസ്ഥനായിത്തീരുകയും: ഇത് ഏതാണ്ട് എല്ലാ ദിവസവും GIMP ബഗ്സില്ലയുടെ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഈ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ സ്രഷ്ടാവ് ആവർത്തിച്ച് സംഭവിച്ചു.

സൂചന

ബ്രൌസർ കോൺഫിഗറേഷൻ (ജാവാസ്ക്രിപ്റ്റ് പ്രാവര്ത്തികമാക്കിയിട്ടുണ്ടോയെന്നത് അതായത്) അനുസരിച്ച്, ഒരു ലിങ്ക് Give me some help കണ്ടേക്കാം. ഈ ലിങ്കിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, പേജ് റീലോഡ് ചെയ്യപ്പെടും തുടർന്ന് ഒരു ഇൻപുട്ട് വിഡ്ജറ്റ് മൌസ് പോയിന്റർ ചലിക്കുന്ന ഒരു ചെറിയ സഹായം പോപപ്പ് ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.

2. ബഗ്

ശരി, അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഉറപ്പു വരുത്തണം തന്നാൽ ചെയ്തുകൂട്ടുന്നുണ്ട്, നിങ്ങൾക്ക് തുടർന്നും ഒരുപക്ഷേ ഒരു ബഗ് കരുതുന്നു. അതിനുശേഷം, നിങ്ങൾ മുന്നോട്ട് പോയി ബഗ്സിലാ പേജിൽ ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഫയൽ ചെയ്യണം.

> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങൾ ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഫയൽ ആദ്യമായി, ഒരു ബഗ്സിലാ അക്കൗണ്ട് സൃഷ്ടിക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടും. പ്രക്രിയ എളുപ്പവും വേദനയില്ലാത്ത, നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ പോലും ഫലമായി ഏതെങ്കിലും സ്പാം ലഭിക്കില്ല.

1. **ബഗ്സിലാ: വർഗീകരണം തിരഞ്ഞെടുക്കുക**

http://bugzilla.gnome.org/enter_bug.cgi പോകുക, വർഗീകരണവും "Other" തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
നിങ്ങൾ ലോഗിൻ അല്ല, നിങ്ങൾക്ക് യാന്ത്രികമായി ലോഗിൻ പേജിൽ വഴിതിരിച്ചുവിട്ട. നിങ്ങളുടെ ഉപയോക്തൃ നാമം (ലോഗിൻ) പാസ്വേഡും നൽകുമ്പോൾ ശേഷം നിങ്ങൾക്ക് "Select Classification" പേജിലേക്ക് നേടുക.

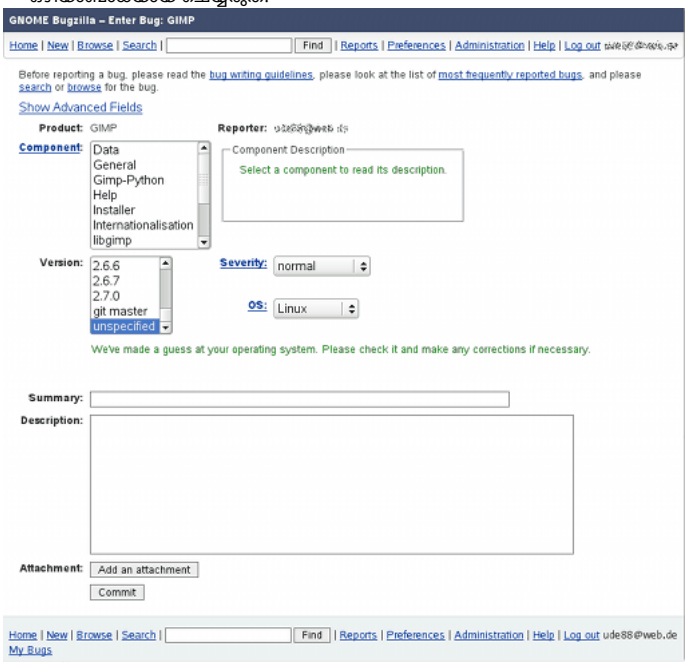
2. **ബഗ്സിലാ: ഉൽപ്പന്നം തിരഞ്ഞെടുക്കുക**

നിങ്ങൾ ഉൽപ്പന്ന "GIMP" തിരഞ്ഞെടുക്കാം വരെ അടുത്ത പേജ് താഴേക്ക് സ്ക്രോൾ.

> **സൂചന**
> മേൽപ്പറഞ്ഞ നടപടികൾ ഒഴിവാക്കി http://bugzilla.gnome.org/enter_bug.cgi?product=GIMP നേരിട്ട് പോകാം (ഇപ്പോഴും തീർച്ചയായും, ലോഗിൻ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.)

3. **ബഗ്സിലാ: ബഗ് നൽകുക: GIMP**

ഉൽപ്പന്നമായി "GIMP" തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് പറയുന്ന പോലെ പൂരിപ്പിക്കുക ഏത് താഴെ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഫോം, നിങ്ങളെ കൊണ്ടുപോകുന്നു. നിങ്ങൾ അത് തെറ്റായി നിങ്ങൾ നൽകുന്ന വിവരങ്ങൾ ഏറ്റവും ഡെവലപ്പർമാർ പിന്നീട് മാറ്റാനാകുന്ന, അതിനാൽ അവ ശരിയായ ശ്രമിച്ചില്ല പക്ഷേ അതിനെക്കുറിച്ച് ഒഴിയാബാധയായ ചെയ്യരുത്.



ബഗ് നൽകുക: GIMP

ഘടകം
: ബഗ് ബാധിക്കുകയുള്ളൂ GIMP ഭാഗമായി സജ്ജമാക്കുക. നിങ്ങൾ ഒരു ഘടകം തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി അടുത്ത ലിസ്റ്റ് ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ ഒരു ഹ്രസ്വ "Component Description" നേടുകയും ശ്രദ്ധിക്കുക.
നിങ്ങൾക്ക് ഇവിടെ പുരം ഉണ്ടു എങ്കിലും നീ ഉറപ്പില്ലെങ്കിലും, ഊഹിക്കുക അതു കുറിച്ച് വിഷമിക്കേണ്ട.

പതിപ്പ്
: നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന GIMP പതിപ്പ് സജ്ജമാക്കുക. Help → About: നിങ്ങൾ എപ്പോഴും ചിത്രം വിൻഡോയുടെ മെനുവിൽ പതിപ്പ് കണ്ടെത്താൻ.

തീവ്രത
: മിക്ക സമയത്തും നിങ്ങൾ "Normal" ഈ ഇടാൻ അല്ലെങ്കിൽ സഹനത്തിന്റേയും തകരാറു ഒരു എൻഹാൻസ്മെന്റ് അഭ്യർത്ഥന എങ്കിൽ "Enhancement" സജ്ജമാക്കി ഒന്നുകിൽ വേണം. അവർ അതു ന്യായമായിരുന്നു കരുതുന്നുവെങ്കിലോ മറു തീവ്രതയും ക്രമീകരിക്കും.

ഒഎസ് (ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റം)
: നിങ്ങൾ ബഗ് എല്ലാ ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റങ്ങൾ ബാധകമാണ് നിഴൂപിക്കകൊണ്ടു വളരെ നല്ല കാരണം ഇല്ലെങ്കിൽ ഇത് നിങ്ങളുടെ ഒഎസ് സജ്ജമാക്കുക.

ചുരുക്കം
: ഈ സംഗ്രഹവും ഉണ്ട് വാക്കുകളുടെ അടിസ്ഥാനത്തിൽ നിങ്ങളുടെ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് കണ്ടെത്തുമായിരുന്നു ആരേയെങ്കിലും സമാനമായ ബഗ്ഗുകൾ തിരയുന്ന അങ്ങനെ മതി വിവരണാത്മക ഒരു വൺ-വാചകം സംഗ്രഹം തരിക.

വിവരണം
: പ്രശ്നം വിവരിക്കുക. സാധ്യമായ അത്രയും നിർദ്ദിഷ്ട, നിങ്ങളോടു ഒരുപക്ഷേ പ്രസക്തമായ കരുതുന്ന എല്ലാ വിവരങ്ങളും ഉൾപ്പെടുന്നു. ക്ലാസിക് തികച്ചും വിലപ്പോവില്ല ബഗ് റിപ്പോർട്ട് "GIMP crashes. This program sucks" ആണ്. അവർ അത് എന്താണെന്ന് പറയാൻ കഴിയില്ല ഇതില് ഒരു പ്രശ്നം പരിഹരിക്കാൻ കഴിയില്ല യാതൊരു പ്രത്യാശയുണ്ടു.

സ്ഥിരസ്ഥിതിയായി മറച്ചിരിക്കുന്നു കൂടുതൽ നിലങ്ങളും ഉണ്ട്. (അവരെ കാണിക്കാൻ "Show Advanced Fields" ക്ലിക്ക്.) നിങ്ങൾ അവരെ അവഗണിക്കാൻ കഴിയും, അങ്ങനെ ഞങ്ങൾ ഇവിടെ ഈ ഫീൽഡുകൾ സംതൃപ്തയായിരിക്കുന്നു.
ചിലപ്പോൾ അത് ഒരു സ്ക്രീൻഷോട്ട് അല്ലെങ്കിൽ ഡാറ്റ മറ്റ് ചില തരം ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് കൂട്ടമായി വളരെ സഹായകരമാണ്. ഈ ചെയ്യേണ്ടത്, ബട്ടൺ Add an attachment ക്ലിക്ക്, വഴികൾ പിന്തുടരുക. എന്നാൽ നിങ്ങൾ അറ്റാച്ച്മെന്റ് ശരിക്കും ഉപയോഗപ്രദമായ-നിങ്ങൾ ഒരു സ്ക്രീൻഷോട്ട് അറ്റാച്ച് ചെയ്യണം എങ്കിൽ ആവശ്യത്തിൽ ഏതെങ്കിലും വലിയ വരുത്തരുത് പോകുന്ന കരുതുന്നു ഇല്ലാതിരുന്നാൽ ഇത് ചെയ്യരുത് ദയവായി. ബഗ് റിപ്പോർട്ടുകൾ വർഷങ്ങളായി സിസ്റ്റത്തിൽ തുടരാൻ സാധ്യതയുണ്ട്, അതിനാൽ മെമ്മറി ക്ഷയിക്കുന്നു വിവേകബുദ്ധിയില്ല ആണ്.
ഇതു നിങ്ങളോടു എല്ലാ പൂരിപ്പിച്ച ശേഷം, Commit ബട്ടൺ അമർത്തി നിങ്ങളുടെ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് സമർപ്പിക്കും. ഇത് നിങ്ങളിൽ കുറിപ്പ് ആവശ്യമായി വന്നേക്കാം ഒരു നമ്പർ, നിയോഗിക്കുകയും; എന്നിരിക്കിലും, ആരെങ്കിലും നിങ്ങളുടെ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് അഭിപ്രായത്തിൽ അല്ലെങ്കിൽ അത് മാറ്റിമറിക്കുന്നു, അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും സാഹചര്യത്തിൽ ഓർമ്മപ്പെടുത്തലുകൾ ലഭിക്കും ഏതു സമയത്തും ഇമെയിൽ ചെയ്യും. നിങ്ങൾ http://bugzilla.gnome. org പോകുന്ന എൻട്രി ബോക്സുകളിൽ ഒന്നിൽ ബഗ് നമ്പർ കടന്നുവന്നിരിക്കുന്നു Find അല്ലെങ്കിൽ Quick Search ബട്ടൺ അമർത്തി ഏതുസമയത്തും നിങ്ങളുടെ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് നിലവിലെ അവസ്ഥ കാണാൻ കഴിയും.

3. നിങ്ങൾ ഇത് സമർപ്പിച്ചുകഴിഞ്ഞാൽ എന്തു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് വരെ വരുന്നു

അതു സമർപ്പിച്ച ശേഷം ഏത് സമയത്തും, ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് നിലവിൽ കൈകാര്യം ചെയ്യുന്നത് എങ്ങനെ വിവരിക്കുന്ന ഒരു "Status" ഉണ്ട്. ഇവിടെ *Status* സാധ്യമായ മൂല്യങ്ങളും അവർ പിശുക്ക്:

സ്ഥിരീകരിക്കാത്ത
: ഈ മറു ഒന്ന് അതു വായിച്ചു ശരിക്കും ഒരു സാധുവായ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ആണ് എന്നത് തീരുമാനിക്കുന്നു വരെ അതു സമർപ്പിച്ച സമയം മുതൽ ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് പ്രാരംഭ നില. ചിലപ്പോൾ മറു ഉറപ്പില്ല ഒപ്പം ഇതിനിടയിൽ "Unconfirmed" എന്ന നില വിട്ടേക്കുക. ഏറ്റവും മോശം കേസുകളിൽ, ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഒരു വർഷം അല്ലെങ്കിൽ ഇനി വേണ്ടി സ്ഥിരീകരിക്കാത്ത തുടരാൻ കഴിയും, എന്നാൽ ഈ ഒരു മോശം കാര്യം പരിഗണിക്കും വളരെ പലപ്പോഴും സംഭവിച്ചില്ലെങ്കിൽ ആണ്.

പുതിയ
: ഈ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് മറു ഒരാൾ വായിച്ചുവെന്നാണ് നിൽക്കുകയും, കരുതുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, സാധുവാണെന്ന്, കുറഞ്ഞത് നിമിഷം എന്നാണ്. പ്രത്യേകിച്ച് എൻഹാൻസ്മെന്റ് അഭ്യർത്ഥനകൾ ചില ബഗ് റിപ്പോർട്ടുകൾ, തികച്ചും സാധുവായ ആയിരിക്കും ഇപ്പോഴും ആരെയെങ്കിലും ഇടപെടും ശക്തൻ മുമ്പ് കാലം പോകുവാൻ: അതു അനിവാര്യമായും ഒന്നും ഉടനെ അതിനെക്കുറിച്ച് ഭവിക്കട്ടെ പോകുന്ന അർഥമില്ല. പല ബഗുകൾ, മറുവശത്ത്, റിപ്പോർട്ട് മണിക്കൂറുകൾക്കുള്ളിൽ നിശ്ചയിക്കുന്നത്.

അസൈൻഡ്
: ഇത് ഒരു പ്രത്യേക വ്യക്തി ബഗ് പ്രവർത്തിക്കാൻ സമ്മതിച്ചു എന്നാണ്. ഇത് ഇത് ആ വ്യക്തി ഒന്നും ഈ നില "New" പോലെ ഏതാണ്ട് അതേ കാര്യം മാർഗങ്ങൾ പ്രായോഗിക അങ്ങനെ, പ്രത്യേകിച്ചും *do* എന്നു അർഥം ഈ ലോകം ഏതുതരം ആയിരുന്നിട്ടും ചെയ്യുന്നു.

വീണ്ടും തുറന്നു
: ഏറ്റവും സാധ്യത, പ്രശ്നം പരിഹരിക്കാൻ ഇതെന്ന ഒരു മാറ്റം ചെയ്തില്ല: ഈ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് മറു പരിഗണിക്കും ചില ഘട്ടത്തിൽ ആയിരുന്നു ആയിരിക്കും (അതായത്, പൂർത്തിയാക്കി), എന്നാൽ പുതിയ വിവരങ്ങൾ ആ വന്നു അവരെ അവരുടെ മനസ്സ് മാറ്റത്തിന് കാരണമാകുന്നു എന്നാണ് പൂർണ്ണമായും പ്രവർത്തിക്കും.

Needinfo
: ഇത് നിങ്ങൾ ഒരു പ്രത്യേക ശ്രദ്ധ വേണം ഒരു നില. അതു നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് വേണ്ടത്ര വിവരം ചെയ്തില്ല എന്ന് അത് ഭവിക്കട്ടെ വല്ലതും പ്രാപ്തമാക്കാൻ എന്നാണ്. മിക്കപ്പോഴും കൂടുതലായി ഒന്നും നിങ്ങൾ (ഒരു അഭിപ്രായം ചേർത്തുകൊണ്ട്) കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ എത്തിക്കുന്നതിനായി വരെ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് സ്വീകരിക്കും. വളരെയധികം സമയം നിങ്ങളിൽ നിന്ന് ഇൻപുട്ട് കൂടാതെ കടന്നുപോകുന്ന എങ്കിൽ, ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഒടുവിൽ "Incomplete" ആയി പരിഹരിക്കുകയും ചെയ്യുന്നതാണ്.

പരിഹരിച്ചു
: ഈ മറു അവർ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഇടപെടുന്നതിൽ പൂർത്തിയാക്കുന്നതുവരെ വിശ്വസിക്കുന്നു എന്നാണ്. നിങ്ങൾ വിയോജിക്കുന്നു, നിങ്ങൾക്ക് ഇത് വീണ്ടും തുറക്കാൻ കഴിയും, എന്നാൽ നിങ്ങൾ അവരുടെ ഇഷ്ടത്തിനെതിരായി ഒരു ബഗ് പ്രവർത്തിക്കാൻ ഒരാളേയും നിർബന്ധിക്കരുത് കഴിയാത്തതുകൊണ്ട്, നിങ്ങൾ അങ്ങനെ ചെയ്യുന്നത് ഒരു നല്ല കാരണം ഉണ്ടായിരിക്കണം. ബഗുകൾ വഴികൾ വിവിധങ്ങളായ പരിഹരിക്കാൻ കഴിയും. ഇവിടെ *Resolution* സാധ്യമായ മൂല്യങ്ങളും അവർ പിശുക്ക്:

നിശ്ചിത
: ബഗ് റിപ്പോർട്ട് സാധുവായ കണക്കാക്കപ്പെടുന്ന GIMP അത് പരിഹരിക്കാൻ കരുതപ്പെടുന്നു ഒരു വിധത്തിൽ മാറ്റി.

Wontfix
: മറു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് സാധുവാണ് സമ്മതിക്കുന്നു, എന്നാൽ അതു പോലേ അല്ലെന്ന് അതിന്റെ പ്രാധാന്യം ബന്ധപ്പെട്ട് അത് പരിഹരിക്കാൻ അതിനാൽ തന്നെ, കഴിക്കുമായിരുന്നു.

പകര്പ്പ്
: ഇത് അതേ ബഗ് ഇതിനകം മറ്റാരോ റിപ്പോർട്ട് ഇതിനർത്ഥം. നിങ്ങൾ ഈ ചിത്രം കാണുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് ഏത് പലപ്പോഴും ഉപയോഗപ്രദമായ വിവരങ്ങൾ ഒരു തരും നേരത്തെ ബഗ് റിപ്പോർട്ട്, ഒരു പോയിന്റർ കാണും.

Notbug
: ഈ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് വിവരിച്ചിട്ടുള്ള പെരുമാറ്റം ബോധപൂർവം എന്നാണ്. അതു നിങ്ങൾക്കു ലത് തോന്നാം (നിങ്ങള് കരുതും അനേകം ആയിരിക്കാം), എന്നാൽ പ്രോഗ്രാം പ്രവർത്തിക്കാൻ ഇതെന്ന വഴി പ്രവർത്തിക്കുന്നു, ഡെവലപ്പർമാർ ഇത് മാറ്റാൻ തീം ആണ്.

NotGnome
: ബഗ് റിപ്പോർട്ട് സാധുവാണ്, എന്നാൽ അത് GIMP മാറ്റുന്നതിൽ അഭിസംബോധന ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല. GIMP ആശ്രയിക്കുന്ന ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റങ്ങൾ, വിൻഡോ മാനേജർമാർ, അല്ലെങ്കിൽ ലൈബ്രറി പ്രശ്നങ്ങൾ പലപ്പോഴും ഈ ചിത്രം ലഭിക്കും. ചിലപ്പോൾ അടുത്ത ഉചിതമായ ഘട്ട തെറ്റല്ല ശരിക്കും സോഫ്റ്റ്വെയർ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഫയൽ ചെയ്യുക മാത്രമാണ്.

അപൂര്ണ്ണമായ
: ബഗ് റിപ്പോർട്ട് അതിനെക്കുറിച്ച് ഭവിക്കട്ടെ എന്തും വേണ്ടത്ര വിവരങ്ങൾ ഇല്ല ചെയ്തു, റിപ്പോർട്ടർ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് അപേക്ഷയുമായി പ്രതികരിച്ചില്ല. സാധാരണയായി ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഈ വിധം പരിഹരിക്കപ്പെടുന്നത് മുമ്പ് ചുരുങ്ങിയത് ഒരു മാസം രണ്ടു തുറക്കും.

അസാധുവായ
: എന്തോ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് രൂപത്തിൽ കുഴപ്പം: സാധാരണയായി, റിപ്പോർട്ടർ അബദ്ധത്തിൽ ഒരേ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഒന്നിലധികം തവണ സമർപ്പിച്ചു. (ഇത് എളുപ്പത്തിൽ ചില വെബ് ബ്രൌസറുകളിൽ അബദ്ധത്തിൽ സംഭവിക്കാം.) തെറ്റായി പ്രോഗ്രാം എങ്ങനെ വിവരിക്കുന്ന ബഗ് റിപ്പോർട്ട് അസാധുവായ പോലെ തന്നെ ചെയ്യാം.

> **കുറിപ്പ്**
> നിങ്ങൾ ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ചിത്രം യോജിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് എപ്പോഴും നിങ്ങളുടെ അഭിപ്രായങ്ങൾ ചേർക്കാൻ സ്വാതന്ത്ര്യമുണ്ട്. ഏത് അഭിപ്രായം ഏതെങ്കിലും ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ചേർത്തു പരിഹരിക്കപ്പെട്ടു അല്ലെങ്കിലും, ഇമെയിൽ GIMP ബഗ്സിലാ മെയിലിംഗ് ലിസ്റ്റിൽ അയച്ചു കാരണമാകുന്ന, അതിനാൽ കുറഞ്ഞപക്ഷം മറു കാണാനാകൂ. ഈ ഇല്ല, തീർച്ചയായും, അവർ അത് കരുതിവയ്ക്കണം പ്രതികരിക്കും അർത്ഥമാക്കുന്നത്.

അനുബന്ധം C. ഗ്നു സ്വതന്ത്ര പ്രമാണ അനുമതി

പതിപ്പ് 1.2, നവംബർ 2002

ഉള്ളടക്കത്തിന്റെ പട്ടിക

1. ആമുഖത്തിൽ
2. ഉപയോഗക്ഷമതയും നിർവചനങ്ങളും
3. പദാനുപദ പകർപ്പും
4. അളവിലുള്ള പകർത്തലുകൾ
5. പരിഷ്കരണങ്ങൾ
6. പ്രമാണങ്ങളുടെ സംയോജനം
7. പ്രമാണങ്ങളുടെ സമാഹാരം
8. സ്വതന്ത്ര രചനകളുടെ സഞ്ചികാവത്കരണം
9. വിവർത്തനം
10. നിർത്തലാക്കൽ
11. ഈ അനുമതിയുടെ ഭാവി പുനരവലോകനങ്ങൾ
12. എങ്ങിനെ പ്രമാണങ്ങളിൽ ഈ അനുമതി ഉപയോഗിക്കാൻ

ഗ്നു സ്വതന്ത്ര പ്രമാണ അനുമതി ഏതെങ്കിലും വിവർത്തനങ്ങൾ സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വേർ സമിതി പ്രസിദ്ധീകരിച്ചിട്ടുള്ള ശ്രദ്ധിക്കുക, നിയമപരമായും ഗ്നു എഫ്.ഡി.എൽ. ഗ്നു എഫ്.ഡി.എൽ.-മാത്രം യഥാർത്ഥ ഇംഗ്ലീഷ് എഴുത്ത് ചെയ്യുന്നതു ഉപയോഗിക്കുന്ന സോഫ്റ്റ്വെയർ വിതരണ നിബന്ധനകൾ സൂചിപ്പിച്ച് ചെയ്യരുത്.
GIMP വിവരണക്കുറിപ്പ് ടീം

പകർപ്പവകാശം (C) 2000,2001,2002 സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വെയർ സമിതി, Inc. 59 ക്ഷേത്രം പ്ലേസ്, സ്യൂട്ട് 330, ബോസ്റ്റൺ, MA 02111-1307 യുഎസ്എ.
എല്ലാവർക്കും കോപ്പി ഈ അനുമതിപത്രത്തിന്റെ പദാനുപദ പകർപ്പുകൾ വിതരണം ചെയ്യാനും, പക്ഷേ മാറ്റങ്ങൾ അനുവദനീയമല്ല.

1. ആമുഖത്തിൽ

എല്ലാവർക്കും കോപ്പി ചെയ്യാനും വിതരണം ചെയ്യാനുമുള്ള സ്വാതന്ത്ര്യം, ഒന്നുകിൽ വാണിജ്യായോ അല്ലാതെയോ, കൂടെ അല്ലെങ്കിൽ അതു വരുത്താതെ ഉറപ്പു: ഈ അനുമതിയുടെ ഉദ്ദേശ്യം ഒരു മാനുവൽ, പാഠപുസ്തകം, അല്ലെങ്കിൽ സ്വാതന്ത്ര്യത്തെ അർത്ഥത്തിൽ മറ്റ് ഫങ്ഷണൽ ഉപയോഗപ്രദവുമായ പ്രമാണം "free" വരുത്തി. മറ്റുകാരണങ്ങളായി, ഈ അനുമതി മറ്റുള്ളവർ നിർമ്മിച്ച പരിഷ്ക്കരണങ്ങൾ ഉത്തരവാദി പരിഗണനയിലാണ് പോലും ലേഖകനും പ്രസാധകനായി സംരക്ഷിക്കുന്നു അവരുടെ പ്രവൃത്തിയുടെ അംഗീകാരം നേടുകയും ഒരു വഴി.

ഈ അനുമതിയുടെ ഏത് രചനയുടെ കൃതിയും ഇതേ അർത്ഥത്തിൽ മുക്തമായിരിക്കണം എന്നാണ് "copyleft" ഒരു തരം ആണ്. ഇത് സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വെയർ രൂപകൽപ്പന പകർപ്പവകാശരഹിത അനുമതിയായ ഗ്നു പൊതു അനുമതി പൂരകമായി.

സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വെയർ ചെയ്യുന്ന അതേ സ്വാതന്ത്ര്യം നൽകുന്നത് രേഖകൾക്കായിട്ടാണ് വരണം: ഞങ്ങൾ സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വെയർ സ്വതന്ത്ര പ്രമാണ ആവശ്യമായതിനാൽ, സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വേർ രേഖകൾക്കു ഉപയോഗിക്കാൻ അതിന് ഈ അനുമതി ഞങ്ങൾ രൂപകല്പന ചെയ്തിരിക്കുന്നത്. എന്നാൽ ഈ അനുമതി സോഫ്റ്റ്വേർ രേഖകൾക്കു മാത്രമല്ല; അതു പരിഗണിക്കാതെ കാര്യത്തിലും അല്ലെങ്കിൽ അത് അച്ചടിച്ചു പ്രസിദ്ധീകരിച്ചു എന്നത് ഏതൊരു ലിഖിതകൃതിയുടെ പ്രവൃത്തി ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. നാം ഉദ്ദേശിക്കുന്ന നിർദ്ദേശങ്ങളും റഫറൻസ് ഉള്ള കൃതികൾക്കാണ് ഈ അനുമതി ശുപാർശ.

2. ഉപയോഗക്ഷമതയും നിർവചനങ്ങളും

ഈ അനുമതി, ഏതെങ്കിലും മാനുവൽ മറ്റ് സൃഷ്ടികളും ബാധകമാണ് ഏതു മാധ്യമത്തിലും, അതായത്, ഈ ലൈസൻസ് നിബന്ധനകൾക്ക് വിധേയമായി വിതരണം ചെയ്യാൻ കഴിയും പറഞ്ഞു പകർപ്പവകാശ ഉടമയായ കൽപ്പിച്ചുള്ളൂ അറിയിപ്പു നൽകിയിട്ടുള്ള. അത്തരം അറിയിപ്പ് ഇവിടെ നൽകിയിരിക്കുന്ന നിബന്ധനകളനുസരിച്ച് കീഴിൽ ആ കൃതിയെ ഉപയോഗിക്കാനുള്ള ഒരു അതിബൃഹത്തായ വൈഡ് റോയൽറ്റി-, സമയപരിധിയില്ലാതെ നൽകുന്നത്. "Document", താഴെ, അത്തരം രേഖയേയോ പരാമർശിക്കുന്നു. പബ്ലിക്ക് ഏതൊരാൾക്കും ഈ അനുമതി ആണ്, "you" സംബോധന ചെയ്യുന്നതാണ്. നിങ്ങൾ പകർത്തി താങ്കൾ ഈ അനുമതി അംഗീകരിച്ചിരിക്കണം പകർപ്പവകാശനിയമപ്രകാരം അനുമതി ആവശ്യമുള്ള രീതിയിൽ ആ കൃതി വിതരണം.

ഒരു പ്രമാണത്തിന്റെ "Modified Version" അല്ലെങ്കിൽ ബന്ധവിഷയങ്ങളുമായുള്ള പരിഷ്ക്കരിച്ചോ / അല്ലെങ്കിൽ മറ്റൊരു ഭാഷയിലേക്ക് വിവർത്തനം ഒന്നുകിൽ, പ്രമാണമോ അതിന്റെ ഏതെങ്കിലും ഭാഗമോ അർത്ഥം.

ഒരു "Secondary Section" പേരുള്ള അനുബന്ധം അല്ലെങ്കിൽ ഡോക്യുമെന്റ് മൊത്തത്തിലുള്ള വിഷയവുമായി (അല്ലെങ്കിൽ ബന്ധപ്പെട്ട കാര്യങ്ങളിൽ ലേക്ക്) പ്രമാണം പ്രസാധകരായ അല്ലെങ്കിൽ രചയിതാക്കളുടെ ബന്ധം മാത്രമായി ഇടപെടുന്ന പ്രമാണത്തിൽ ഒരു ഫ്രണ്ട്-കാര്യം പഠനശാഖയാണ് ആ മൊത്തത്തിൽ നേരിട്ട് വീഴും കഴിഞ്ഞില്ല ഒന്നും അടങ്ങിയിട്ടില്ല വിഷയം. (അതുകൊണ്ട്, ഭാഗത്ത് ഒരു ഗണിതശാസ്ത്രപാഠ്യപുസ്തകത്തിൽ, ദ്വിതീയ വിഭാഗത്തിൽ, ഗണിതശാസ്ത്രം വിശദീകരിക്കുകയില്ല എങ്കിൽ.) ബന്ധം ഒരു കാര്യം വിഷയം അല്ലെങ്കിൽ ബന്ധപ്പെട്ട കാര്യങ്ങളിൽ ചരിത്രപരമായ കണക്ഷൻ, അല്ലെങ്കിൽ, നിയമപരമായ വാണിജ്യ, തത്ത്വപരവുമായി ധാർമ്മികതയുടെ കഴിഞ്ഞില്ല അല്ലെങ്കിൽ അവരുടെ സംബന്ധിച്ച നിലപാട്.

"Invariant Sections" എന്നാൽ പ്രമാണം ഈ അനുമതിയിൽ പുറത്തിറക്കപ്പെട്ട എന്ന് എന്ന് കുറിക്കുക, മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളുടെ ആ നിലയ്ക്ക് നിയുക്ത ദ്വിതീയ വിഭാഗങ്ങളിൽ ആകുന്നു. ദ്വിതീയ വിഭാഗത്തിലെ മുകളിൽ നിർവചനം അനുയോജിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ അത് മാറ്റമില്ലാത്തതായി ആയി വരാവുന്നതാണ് ചെയ്തിട്ടില്ല. പ്രമാണത്തിലെ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളും ഉണ്ടായേക്കാം. ഒന്നും മാറ്റമില്ലാത്തതായി തിരിച്ചറിയാൻ കഴിയുന്നില്ലെങ്കിൽ ഒന്നുമുണ്ടാകില്ല.

"Cover Texts" ലിസ്റ്റ് ചെയ്യുന്നു പാഠത്തിന് ചില ഹ്രസ്വ വാക്യങ്ങളേ, പ്രമാണം ഈ അനുമതിയിൽ പുറത്തിറക്കപ്പെട്ട എന്ന് എന്ന് കുറിക്കുക, മുൻചട്ട എഴുത്തുകൾ അല്ലെങ്കിൽ പിൻപുറ എഴുത്തുകൾ ആകുന്നു. മുൻപുറത്തിലെ എഴുത്തിൽ അങ്ങേയറ്റം 5 വാക്കുകളും ഒരു പിൻപുറത്തിലെ എഴുത്തിൽ അങ്ങേയറ്റം 25 വാക്കുകളും.

ഒരു പ്രമാണത്തിന്റെ "Transparent" പകർപ്പ് ഒരു യന്ത്രത്തിനു വായിക്കുവാൻ എന്നതു കൊണ്ട്, പൊതു ലഭ്യമാകുന്ന ഫോർമാറ്റിൽ പ്രതിനിധാനം (പിക്സലുകളുടെ സംയോജനത്തിലൂടെയുണ്ടാകുന്ന ചിത്രങ്ങൾക്ക്) സാധാരണ ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്ററുകളോ നേരിട്ട് പ്രമാണം തിരുത്തുകയോ അനുയോജ്യമായ സാധാരണ പെയിന്റ് പ്രോഗ്രാമുകൾ അല്ലെങ്കിൽ (ചിത്രരചനകൾക്ക്) വ്യാപകമായി ഡ്രോയിങ് എഡിറ്റർ, ആ ചിട്ടപ്പെടുത്തുന്ന എഴുത്തുകളിൽ ഇൻപുട്ട് ടെക്സ്റ്റ് ഫോർമാറ്റുകളിലേക്ക് ഇൻപുട്ട് അനുയോജ്യമായ രീതിയിലുള്ള മുറികൾ ഓട്ടോമാറ്റിക് പരിഭാഷയെ അനുയോജ്യമാണ്. ആരുടെ മാർക്ക്അപ്പ്, മാർക്ക്അപ് അസാന്നിധ്യം ഒരു സുതാര്യമായ ഫയൽ ഫോർമാറ്റിൽ ലഭ്യമാകുന്ന പകർപ്പ്, മാറ്റങ്ങൾ വഴി ആക്കുന്നത് നിരോധിക്കുകയോ നിരുത്സാഹപ്പെടുത്തുകയോ ഏർപ്പാട് ചെയ്തു സുതാര്യമല്ല. ടെക്സ്റ്റ് ഏതെങ്കിലും ആവശ്യത്തിനു ഒരു ചിത്രം സുതാര്യമല്ല. "Transparent" ചെയ്തിട്ടില്ലാത്ത ഒരു പകർപ്പ് "Opaque" വിളിക്കുന്നു.

സുതാര്യമായ പകർപ്പുകൾക്ക് അനുയോജ്യമായ ഫോർമാറ്റുകൾക്കുള്ള ഉദാഹരണങ്ങളിൽ ഒരു പൊതുവായി ലഭ്യമായ ഡി.റ്റി.ഡി., സ്റ്റാൻഡേർഡ്-ലളിതമായ എച്ച്.റ്റി.എം.എൽ പോസ്റ്റ്സ്ക്രിപ്റ്റ് അഥവാ മനുഷ്യ പരിഷ്കരണത്തിന് രൂപകൽപ്പന പീഡിയെഫ് ഉപയോഗിച്ച് മാർക്ക്അപ്പ്, റ്റെക്സിൻഫോ ഇൻപുട്ട് ഫോർമാറ്റ്, ലാറ്റെക്സ് ഇൻപുട്ട് ഫോർമാറ്റ്, അല്ലെങ്കിൽ XML ഇല്ലാത്ത ആസ്കി. ചിത്രങ്ങൾക്കുള്ള സുതാര്യമായ ഫോർമാറ്റുകൾക്കുള്ള ഉദാഹരണങ്ങളിൽ പി.എൻ.ജി., എക്സ്.സി.എഫ് ഉൾപ്പെടുന്നു. അതാര്യമായസാധാരണഡയലോഗ്പുറകുവശം ഫോർമാറ്റുകൾ മാത്രമേ കുത്തക വേഡ് പ്രോസസ്സറുകൾ വായിക്കാനോ എഴുതാനോ കഴിയുന്ന കുത്തകാവകാശമുള്ള ഫോർമാറ്റുകൾ, എസ്.ജി.എം.എൽ. അഥവാ എക്സ്.എം.എൽ എക്സ്.എം.എൽ / അല്ലെങ്കിൽ പ്രോസസ്സിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ പൊതുവേ ലഭ്യമല്ലാത്ത ഏത്, യന്ത്രം സൃഷ്ടിക്കുന്ന എച്ച്.റ്റി.എം.എൽ പോസ്റ്റ്സ്ക്രിപ്റ്റ് അഥവാ പി.ഡി.എഫ് ചില വേഡ് പ്രോസസ്സറുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്ന ഉൾപ്പെടുന്നു ഔട്ട്പുട്ട് എന്ന ലക്ഷ്യത്തോടെ മാത്രം.

"Title Page", അച്ചടിച്ച പുസ്തകത്തിന്റെ തലക്കെട്ടുള്ള താളും കൂടാതെ ഹോൾഡ് ആവശ്യമാണ് പോലുള്ള താഴെക്കൊടുത്തിരിക്കുന്ന താളുകളിൽ വേണ്ടി, പുറംചട്ടയിൽ, ഈ അനുമതിയാണ് പേജിൽ ദൃശ്യമാകും ആവശ്യപ്പെടുന്നു. അത്തരത്തിലൊരു തലക്കെട്ട് താൾ ഇല്ലെങ്കിലും ചിട്ടപ്പെടുത്തിയെടുത്ത കൃതികളിൽ, "Title Page" പാഠം ശരീരം തുടക്കം തൊട്ടുമുൻപത്തെ കൃതിയുടെ തലക്കെട്ട് കൊടുത്തിരിക്കുന്നതിൽ പ്രമുഖമായതും എഴുത്തിനു എന്നാണ്.

ഒരു വിഭാഗം "Entitled XYZ" ഒന്നെങ്കിൽ തലക്കെട്ട് ജെഡ് അല്ലെങ്കിൽ മറ്റൊരു ഭാഷയിൽ തർജ്ജമ ടെക്സ്റ്റ് താഴെ ബ്രാക്കറ്റിൽ ജെഡ് അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു പ്രമാണത്തിന്റെ കോഷ്ഠങ്ങൾക്കുള്ളിൽ. (ഇവിടെ കഖഗ അത്തരം "Acknowledgements", "Dedications", "Endorsements", അല്ലെങ്കിൽ "History" പോലെ താഴെ ഒരു പ്രത്യേക വിഭാഗം നാമം സൂചിപ്പിക്കുന്നു.) താങ്കൾ പ്രമാണം ഇത്തരം ഒരു വിഭാഗം "Preserve the Title" അത് ഈ നിർവചനം പ്രകാരം ഒരു വിഭാഗം "Entitled XYZ" നിലനിർത്തുക എന്നാണ്.

പ്രമാണത്തിൽ ചിലപ്പോൾ അതിന്റെ അനുമതി സാധുവായ പ്രവിശ്യകളെ കുറിച്ചുള്ള അറിയിപ്പിനു ശേഷം ഗുണമേന്മോത്തരവാദിത്ത നിരാകരണങ്ങൾ നൽകിയേക്കാം. ഇത്തരം ഗുണമേന്മോത്തരവാദിത്ത നിരാകരണങ്ങൾ അവലംബിതങ്ങളായി ഉൾപ്പെടുത്താൻ ഈ അനുമതി അല്ലാതെ ഗുണമേന്മോത്തരവാദിത്ത നിരാകരണം സംബന്ധിച്ചു മാത്രമായിരിക്കണം: ഈ ഗുണമേന്മോത്തരവാദിത്ത നിരാകരണങ്ങൾ ഉണ്ടായേക്കാം മറ്റ് മറ്റുരീതിയിൽ ഒപ്പം അനുമതിയുടെ അർത്ഥത്തിൽ യാതൊരു വ്യത്യാസവും ഉണ്ടാകില്ല.

3. പദാനുപദ പകർപ്പും

ഒന്നുകിൽ നിങ്ങൾ വാണിജ്യായോ അല്ലാതെയോ, യാതൊരു റോയൽറ്റിയും പകർത്താനിടയുണ്ട് വിതരണം പ്രമാണം, ഈ അനുമതി, പകർപ്പവകാശ അറിയിപ്പുകളും, അനുമതി അറിയിപ്പ് ഈ അനുമതി സാധുവായ എന്നു നൽകുന്ന എല്ലാ പകർപ്പുകളിലും പുനർനിർമ്മിക്കുകയും, നിങ്ങൾ യാചിച്ചാലും മറ്റ് ഉപാധികളൊന്നും ചേർക്കണമെന്ന് ഈ അനുമതിയുടെ ആ. നിങ്ങൾ തടയുന്ന വിധത്തിൽ നിങ്ങൾ വരുത്തുന്ന പകർപ്പുകൾ വായിക്കുന്നതോ, വീണ്ടും പകർത്തുന്നതോ സാങ്കേതിക മാർഗ്ഗങ്ങളും അതിൽ ഉപയോഗിക്കാൻ പാടില്ല. എന്നിരുന്നാലും പകർപ്പുകളുടെ വിതരണത്തിനു പ്രതിഫലം സ്വീകരിക്കാവുന്നതാണ്. നിങ്ങൾ പകർപ്പുകൾ ഒരു വലിയ മതി വിതരണം നിങ്ങൾക്ക് section 4 അവസ്ഥ പാലിക്കണം.

നിങ്ങൾക്ക് മുകളിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന വ്യവസ്ഥകൾ പ്രകാരം, പകർപ്പുകൾ കടംനൽകുകയോ, പൊതു പ്രദർശനം ചെയ്യാം.

4. അളവിലുള്ള പകർത്തലുകൾ

നിങ്ങൾ അച്ചടിച്ച കോപ്പികൾ പ്രസിദ്ധീകരിക്കുന്നു എങ്കിൽ, പ്രമാണത്തിലെ (മീഡിയ അല്ലെങ്കിൽ പകർപ്പുകളുടെ പുറംചട്ടയുണ്ടെങ്കിൽ എന്നു) 100 ലധികം എണ്ണം പ്രമാണത്തിന്റെ അനുമതി അറിയിപ്പ് എഴുത്തുകൾ ആവശ്യമാണ്, നിങ്ങൾ പകർപ്പുകൾ എടുത്തുകൊണ്ടു കവറുകൾ ലെ, വ്യക്തമായും സ്പഷ്ടമായും ഈ എല്ലാ നിർബന്ധമാക്കുന്നു പിൻചട്ടയിലെ എഴുത്തുകൾ: കവർ മുൻചട്ട എഴുത്തുകൾ, ഒപ്പം പിൻപുറ എഴുത്തുകൾ പിന്നിലെ പുറംചട്ടയിലുമാണുണ്ടാകേണ്ടത്. ഇരു പുറംചട്ടകളും വ്യക്തമായും സ്പഷ്ടമായും ഈ പകർപ്പുകളുടെ പ്രസാധകൻ നിങ്ങളെ തിരിച്ചറിയാൻ വേണം. പുറംചട്ട ശീർഷകം തുല്യ പ്രാധാന്യം ദൃശ്യവും സകലവചനങ്ങളും പൂർണ്ണ തലക്കെട്ട് അവതരിപ്പിക്കാൻ വേണം. താങ്കൾക്ക് കൂടുതൽ പുറംചട്ടകളിൽ കാര്യങ്ങൾ ചേർക്കാവുന്നതാണ്. കവറുകൾ പരിമിതപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു മാറ്റങ്ങളുമായി പകർത്തുന്നു, കാലത്തോളം അവർക്ക് പ്രമാണം തലക്കെട്ട് സംരക്ഷിക്കുക ഈ അവസ്ഥ തൃപ്തിപ്പെടുത്താൻ പോലെ മറ്റ് അർത്ഥത്തിലും പദാനുപദ പകർപ്പും പരിഗണിക്കും.

കവർ ഒന്നുകിൽ ആവശ്യമായ എഴുത്തുകൾ പുറംചട്ടയിൽ വളരെ കൂടുതലുണ്ടെങ്കിൽ, ശരിക്കുമുള്ള പുറംചട്ടയിൽ (പറ്റുന്നത്രയെണ്ണം പല പോലെ) ആദ്യം പറഞ്ഞിരിക്കുന്നവയാണ് ഇട്ടു അടുത്ത താളുകളിൽ ബാക്കി തുടരണം.

പ്രസിദ്ധീകരിക്കാനോ 100 ലധികം നമ്പറിടൽ പ്രമാണത്തിന്റെ അതാര്യമായ വിതരണം ചെയ്യുന്ന പക്ഷം നിങ്ങൾക്ക് ഓരോ വർഷമെങ്കിലും സഹിതം യന്ത്രത്തിനു വായിക്കുവാൻ സുതാര്യമായ പകർപ്പ് അല്ലെങ്കിൽ സ്റ്റേറ്റ് അല്ലെങ്കിൽ ഓരോ വർഷമെങ്കിലും ഒരു computer- നെറ്റ്വർക്ക് സ്ഥാനത്തുനിന്നും ജനറൽ network-ഉൾപ്പെടുത്തുകയും വേണം പൊതു ഉപയോഗിച്ച് പൊതു-സാധാരണ നെറ്റ്വർക്ക് പ്രമാണത്തിന്റെ സുതാര്യമായ പകർപ്പ് .രണ്ടാമതു കൂട്ടിച്ചേർക്കലുകൾ ഇല്ലാതെ ഉപയോഗിച്ച് ഡൌൺലോഡ് ചെയ്യാവുന്ന ഉണ്ട്. പറഞ്ഞ മാർഗ്ഗമാണ് ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ, യുക്തിസഹമായി വിവേകി ഘട്ടങ്ങൾ, നിങ്ങൾ തോതിൽ അതാര്യമായ പകർപ്പുകളുടെ വിതരണം ആരംഭിക്കുന്നത്, കുറഞ്ഞത് ഒരു വർഷം കഴിഞ്ഞ തവണ ശേഷം നിങ്ങൾ ഒരു വിതരണം വരെ സുതാര്യമായ പകർപ്പ് നിശ്ചയിച്ച സ്ഥലത്ത് ഇങ്ങനെ തുടർന്നും പ്രവേശനമുണ്ടായിരിക്കും ഉറപ്പാക്കാൻ എടുക്കേണ്ടതു വർഷമെങ്കിലും (നേരിട്ടോ, പ്രതിനിധികൾ വഴിയോ, വിതരണക്കാർ വഴിയോ) ആ എഡിഷൻ.

നിങ്ങൾ അവരെ പ്രമാണത്തിന്റെ പുതുക്കിയ പതിപ്പ് താങ്കൾക്ക് ലഭ്യമാക്കാനുള്ള അവസരം നൽകാൻ, നന്നായി പകർപ്പുകൾ വലിയ തോതിൽ വിതരണം ചെയ്യുമ്പോൾ പ്രമാണത്തിന്റെ രചയിതാക്കളെ ബന്ധപ്പെടാൻ അഭ്യർത്ഥിക്കുന്നു, പക്ഷേ, ആവശ്യമില്ല.

5. പരിഷ്കരണങ്ങൾ

നിങ്ങൾ മുകളിലുള്ള വിഭാഗങ്ങളിൽ 3 ആൻഡ് 4 നിബന്ധനകൾ പകർപ്പുകൾ വിതരണം ചെയ്യാവൂ പ്രമാണത്തിന്റെ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പ്, അതുപോലെ അനുമതി പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പ് റിലീസ് അപ്രകാരം വിതരണത്തിന്റെ അനുമതി പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പ് പ്രമാണത്തിന്റെ ധർമ്മം നിറയ്ക്കുന്നത് നല്കുന്നുണ്ട് ഇതിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് ആരാണോ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പ്. കൂടുതലായി, താങ്കൾ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിൽ ഈ കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടതാണ്:

A. തലക്കെട്ട് താൾ (പുറംചട്ടയുണ്ടെങ്കിൽ, എന്തെങ്കിലും ഉണ്ടെങ്കിൽ), പ്രമാണത്തിൽ നിന്നും വ്യത്യസ്തമായ ഒരു ശീർഷകം മുൻ പതിപ്പുകൾ (, ഉണ്ടോ പ്രമാണത്തിന്റെ ചരിത്രം ഭാഗത്ത് അവ ഏതെല്ലാം) നിന്നും ഉപയോഗിക്കുക. ആ ശരിക്കും പ്രസിദ്ധീകരിച്ച അനുവാദം തന്നിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ പഴയ തലക്കെട്ട് തന്നെ ഉപയോഗിക്കാവുന്നതാണ്.
B. തലക്കെട്ട് താളിൽ, രചയിതാക്കൾ, ഒന്നോ അതിലധികമോ ആൾക്കാരെ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിന്റെ രചയിതാക്കളിൽ അഞ്ചുപേർ ഒരുപോലെ പ്രമാണം മുഖ്യ രചയിതാക്കളുടെ കുറഞ്ഞത് അഞ്ചു (അത് കുറവാണ് എങ്കിൽ അതിന്റെ പ്രമുഖ രചയിതാക്കളുടെ എല്ലാവരും എന്നപോലെ അഞ്ചു) അവർ ഈ ആവശ്യകതയിൽ നിന്ന് നിങ്ങളെ റിലീസ് പക്ഷം.
C. തലക്കെട്ട് താളിൽ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിന്റെ പ്രസിദ്ധീകരിക്കുന്ന ആളെന്ന നിലയിൽ.
D. പ്രമാണത്തിന്റെ പകർപ്പവകാശ നോട്ടീസ് ങ.
E. നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾക്കനുയോജ്യമായ മറ്റ് പകർപ്പവകാശ അറിയിപ്പുകൾക്ക് സമീപം പകർപ്പവകാശ അറിയിപ്പ് ചേർക്കുക.
F. പകർപ്പവകാശ അറിയിപ്പുകൾക്കു ശേഷം, ഈ ലൈസൻസിന്റെ നിബന്ധനകൾ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പ് ചുവടെയുള്ള Addendum കാണിച്ചിരിക്കുന്ന രൂപത്തിൽ പൊതു നൽകുന്നതെന്ന് കുറിക്കുന്ന അനുമതി അറിയിപ്പ്.
G. ആ ലൈസൻസിൽ മാറ്റമില്ലാത്ത വിഭാഗങ്ങളായി ഛ പ്രമാണത്തിന്റെ അനുമതി നോട്ടീസിൽ തന്നിരിക്കുന്ന പുറം എഴുത്തുകളും.
H. ഈ അനുമതിയുടെ മാറ്റമില്ലാത്ത പകർപ്പ് ഉൾപ്പെടുത്തുക.
I. തലക്കെട്ടിലുള്ള "History" ഭാഗം സംരക്ഷിക്കുക, അതിന്റെ തലക്കെട്ട് സംരക്ഷിക്കുക, തലക്കെട്ട് താളിൽ നൽകിയതു പോലെ അതിലേക്ക് കുറഞ്ഞത് തലക്കെട്ട്, വർഷം, പുതിയ രചയിതാക്കൾ, പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിന്റെ പ്രസാധകർ ചേർക്കുക. പ്രമാണത്തിൽ തലക്കെട്ടിൽ "History" ഉണ്ടെങ്കിൽ, തലക്കെട്ട്, വർഷം, രചയിതാക്കൾ, തലക്കെട്ട് താളിൽ കൊടുത്തതു പോലെ പ്രസാധകൻ അത്തരത്തിലൊന്നുണ്ടാക്കി മുമ്പത്തെ വരിയിൽ പറഞ്ഞതു പോലെ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിനുള്ള ഘടകം കൂട്ടിച്ചേർക്കുക.
J. എന്തെങ്കിലും ഉണ്ടെങ്കിൽ നെറ്റ്വർക്ക് ലൊക്കേഷൻ സംരക്ഷിക്കുക, പ്രമാണത്തിന്റെ സുതാര്യമായ പകർപ്പ് പൊതു ആക്സസ്, അതു അധിഷ്ഠിതമായ മുൻ പതിപ്പുകൾ പ്രമാണം തന്നിരിക്കുന്ന അതുപോലെ നെറ്റ്വർക്ക് ലൊക്കേഷനുകൾ പ്രമാണം തന്നിരിക്കുന്ന. ഈ "History" വിഭാഗത്തിൽ ഉണ്ടായിരിക്കും. നിങ്ങൾ പ്രമാണം നാലു കൊല്ലം മുമ്പ് കുറഞ്ഞത് പ്രസിദ്ധീകരിച്ച ഒരു കൃതിയുടെ നെറ്റ്വർക്ക് സ്ഥാനമോ, അല്ലെങ്കിൽ ഇത് ട യഥാർത്ഥ അനുവാദം എങ്കിൽ.
K. "Acknowledgements" അല്ലെങ്കിൽ "Dedications" തലക്കെട്ടിലുള്ള ഏതെങ്കിലും ഭാഗം ഭാഗങ്ങളുടെ തലക്കെട്ട് സംരക്ഷിക്കുക, ഭാഗത്തിലെ സംഭാവകന്റേയും കടപ്പാടുകളുടേയോ / അഥവാ സമർപ്പണങ്ങളുടേയോ ഓരോ സകല ധ്വനിയിൽ പരിപാലിക്കും.
L. , പ്രമാണത്തിലെ എല്ലാ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളും സംരക്ഷിക്കുക തങ്ങളുടെ എഴുത്തിലോ തലക്കെട്ടിലോ മാറ്റം. വിഭാഗം നമ്പറുകൾ അല്ലെങ്കിൽ തത്തുല്യം വിഭാഗത്തിന്റെ തലക്കെട്ടായി കണക്കാക്കില്ല.
M. തലക്കെട്ടിലുള്ള "Endorsements" ഭാഗം നീക്കുക. അത്തരമൊരു ഭാഗം പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട് ഡ.
N. "Endorsements" അല്ലെങ്കിൽ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളുമായി ശീർഷകത്തിൽ വൈരുദ്ധ്യം അർഹത നിലവിലുള്ള ഏതൊരു വിഭാഗം മാറ്റരുത്.
O. എന്തെങ്കിലും ഗുണമേന്മോത്തരവാദിത്ത നിരാകരണങ്ങളുണ്ടെങ്കിൽ അവ സംരക്ഷിക്കുക.

പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പ് ദ്വിതീയ വിഭാഗമായി കണക്കാക്കാൻ പ്രമാണത്തിൽ നിന്നും പകർത്തി വിധത്തിൽ ഉൾക്കൊള്ളുന്നുവെങ്കിൽ പുതിയ ഫ്രണ്ട്-കാര്യം അല്ലെങ്കിൽ അനുബന്ധങ്ങളോ എങ്കിൽ, താങ്കൾക്ക് ഈ ഭാഗങ്ങൾ മാറ്റമില്ലാത്തവയാണോ ചില അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ നിയോഗിക്കുമ്പോൾ ചെയ്യാം. ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിന്റെ അനുമതി അറിയിപ്പിൽ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളുടെ പട്ടികയിൽ അവരുടെ പേരുകൾ ചേർക്കുക. ഈ തലക്കെട്ടുകൾ മറ്റേതൊരു തലക്കെട്ടുകളിൽ നിന്നും വ്യത്യസ്തമായിരിക്കണം.
തലക്കെട്ടിലുള്ള "Endorsements" ഒരു വിഭാഗം ചേർക്കാം, വിവിധ കക്ഷികൾക്ക്-ഉദാഹരണത്തിന്, പീർ സംശോധന നടത്തിയ അല്ലെങ്കിൽ ടെക്സ്റ്റ് മാനക നിർവചനപ്രകാരം ഒരു സംഘടന അംഗീകരിച്ച ചെയ്തിരിക്കുന്നതായി താങ്കളുടെ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിൽ ശുപാർശകളിൽ മാത്രമേ ഉൾക്കൊള്ളുന്നുവെങ്കിൽ നൽകി.
താങ്കൾ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിൽ പിൻചട്ടയിലെ എഴുത്തുകൾ പട്ടികയിൽ അവസാനംവരെ പിൻപുറത്തിലെ പാഠമായി മുൻപുറത്തിലെ പാഠമായി അഞ്ച് വചനങ്ങളും 25 വാക്കുകളുടെ ഒരു പാഠഭാഗത്തുനിന്നുള്ള ഒരു വേദഭാഗം ചേർക്കാം. മുൻപുറത്തിലെ എഴുത്തിന്റേയും പിൻപുറ എഴുത്തിന്റേയും ഒന്നു ഖണ്ഡിക മാത്രമേ ഒരെണ്ണത്തിൽ (അല്ലെങ്കിൽ അതുപോലുള്ള സൌകര്യം ഉപയോഗിക്കാൻ) ഒരു വസ്തുവെങ്കിലും ചേർത്തിട്ടില്ലായിരിക്കാം. പ്രമാണത്തിൽ ഇതിനകം ഇതേ കവർ ഒരു കവർ ഉൾപ്പെടുത്തുന്നു, മുമ്പ് നിങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് വേണ്ടി പ്രവർത്തിക്കുന്നു അതേ എന്റിറ്റി ഉണ്ടാക്കി ഇടപാടുകളിലൂടെ ചേർത്തു, മറ്റൊരു ചേർക്കാൻ വന്നേക്കാം; എന്നാൽ നിങ്ങൾ പഴയ പഴയത് ചേർത്ത പ്രസാധകന്റെ സുവ്യക്തമായ അനുവാദത്തോടെ, പഴയ പകരമായി ഒരെണ്ണം.
പ്രമാണം രചയിതാവ് (ങ്ങൾ) പ്രസാധകനോ (ങ്ങൾ) ഈ അനുമതി പ്രസിദ്ധി അവരുടെ പേരുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ നൽകാനോ ഏതെങ്കിലും പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പുകളിൽ അംഗീകരണം നൽകാനോ അനുവാദം നൽകുന്നില്ല.

6. പ്രമാണങ്ങളുടെ സംയോജനം

നിങ്ങൾ ഈ അനുമതി പ്രകാരം പുറത്തിറക്കപ്പെട്ട മറ്റു പ്രമാണങ്ങൾ സംയോജിപ്പിച്ച് പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പുകൾ മുകളിലുള്ള section 5 ഇല്ലെങ്കിൽ കീഴിൽ, കോമ്പിനേഷൻ ഉൾപ്പെടുന്ന ഒറിജിനൽ രേഖകൾ എല്ലാ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങൾ എല്ലാ, അവയിലൊന്നിലും, അവരെ എല്ലാവരെയും പട്ടിക അനുമതി അറിയിപ്പിലെ ഉള്ള മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങൾ, നിങ്ങൾ എല്ലാ ഗുണമേന്മോത്തരവാദിത്ത നിരാകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കേണ്ടതുമാകുന്നു. സംയോജിത കൃതി ഈ അനുമതിയുടെ ഒരു പകർപ്പ് ഉൾക്കൊണ്ടാൽ മതിയാവും, ഒന്നിലധികം മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളില്ലാതെ ഒരൊറ്റ പകർപ്പ് കൊണ്ട് ഉൾപ്പെടുത്താവുന്നതാണ്. ഒരേ പേര്, വ്യത്യസ്ത ഒന്നിലധികം മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ, അറിയപ്പെടുന്ന ഓരോ അത്തരം ഉപവിഭാഗം, അതു അവസാനത്തിൽ ചേർത്ത് ബ്രാക്കറ്റിൽ വഴി അതുല്യമായ, ആ വിഭാഗത്തിന്റെ യഥാർത്ഥ രചയിതാവോ പ്രസാധകൻ നാമം ശീർഷകം നടത്തുക അല്ലെങ്കിൽ മറ്റാരെങ്കിലും ഒരു യൂണീക്ക് നമ്പർ. സംയോജിത കൃതി അനുമതി അറിയിപ്പിൽ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളുടെ പട്ടികയിൽ വിഭാഗങ്ങൾ അതേ ക്രമീകരണത്തിന്.
കോമ്പിനേഷൻ, നിങ്ങൾ ഒരൊറ്റ തലക്കെട്ടിൽ "History" രൂപപ്പെടുകയും, വിവിധ മൂല പ്രമാണങ്ങളിലെ "History" ഭാഗങ്ങൾ സദൃശമെങ്കിൽ വേണം; അതുപോലെ "Acknowledgements" ഭാഗങ്ങൾ, തലക്കെട്ടിലുള്ള "Dedications" ഒരു വിഭാഗങ്ങൾക്കും. തലക്കെട്ടിലുള്ള "Endorsements" എല്ലാ ഭാഗങ്ങളും.

7. പ്രമാണങ്ങളുടെ സമാഹാരം

പ്രമാണവും ഇതേ അനുമതിയിൽ പുറത്തിറക്കപ്പെട്ട മറ്റു പ്രമാണങ്ങളും ഒരു സമാഹാരം ഉണ്ടാക്കാവുന്നതാണ്, ശേഖരത്തിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയ ഒരൊറ്റ പകർപ്പ് വ്യത്യസ്ത പ്രമാണങ്ങളിലെ ഓരോരോ അനുമതി പകർപ്പുകൾക്ക് പകരം, നിങ്ങൾക്ക് ഈ അനുമതിയുടെ ആര്ക്കെങ്കിലും നൽകിയ എല്ലാ അർത്ഥത്തിലും ഓരോ പ്രമാണത്തിലും പദാനുപദ പകർപ്പും.
അത്തരത്തിലൊരു സമാഹാരത്തിൽ നിന്നും ഒരു പ്രമാണം മാത്രമെടുത്ത്, ഈ അനുമതി പ്രകാരം താങ്കൾക്ക് വിതരണം ചെയ്യാവുന്നതാണ്, വേർതിരിച്ചെടുത്ത പ്രമാണത്തിൽ ഈ അനുമതിയുടെ ഒരു പകർപ്പ് ചേർക്കുക, പ്രമാണത്തിൽ പദാനുപദ പകർപ്പും സംബന്ധിച്ച എല്ലാ അർത്ഥത്തിലും ഈ അനുമതി പാലിച്ചിരിക്കേണ്ടതാകുന്നു.

8. സ്വതന്ത്ര രചനകളുടെ സഞ്ചികാവത്കരണം

ചേർത്തെടുത്തതിന്റെ പകർപ്പവകാശഫലം നിയമപരമായ അവകാശങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന പക്ഷം മറ്റ് സ്വതന്ത്ര പ്രമാണങ്ങളുമായോ കൃതികളും അല്ലെങ്കിൽ സംഭരണ വിതരണം മാദ്ധ്യമ പ്രമാണം അല്ലെങ്കില് അതിന്റെ സമാഹാരമാണ്, ഒരു "aggregate" വിളിക്കുന്നു വ്യക്തിഗത പ്രവൃത്തികൾ അനുവദനീയമായതിൽ കുറവാകരുത് ഉപയോക്താക്കളെ. പ്രമാണം ഒരു വിവരണാത്മക ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്, ഈ അനുമതിപത്രത്തിന്റെ കൃതിയും ഇല്ലാത്ത സംഗ്രഹിച്ച് മറ്റ് പ്രവൃത്തികൾ ബാധകമല്ല.
section 4 പുറം എഴുത്തുകളുടെ ആവശ്യം പ്രമാണത്തിന്റെ പകർപ്പുകളിൽ ബാധകമാകുന്നതാണ് ഉണ്ടെങ്കിൽ, പ്രമാണം മുഴുവൻ സഞ്ചികയുടെ പകുതിയേക്കാളും എങ്കിൽ ഡോക്യുമെന്റ് പുറം എഴുത്തുകൾ സഞ്ചികയ്ക്കുള്ളിൽ പ്രമാണത്തെ ഉൾക്കൊള്ളിക്കുന്നതിനൊപ്പം സ്ഥാപിക്കപ്പെടും, അല്ലെങ്കിൽ ഇലക്ട്രോണിക് കവറുകൾ തുല്യമാണ് പ്രമാണം ഇലക്ട്രോണിക് രൂപത്തിലാണെങ്കിൽ. അല്ലാത്തപക്ഷം അവ മുഴുവൻ സഞ്ചികയേയും പുറംചട്ടയിൽ കൊടുക്കേണ്ടതാകുന്നു.

9. വിവർത്തനം

പരിഭാഷ പരിഷ്കരണത്തിന് ഒരു തരം, നിങ്ങൾ section 5 നിബന്ധനകൾ പ്രമാണം താങ്കൾക്ക് വിതരണം ചെയ്യാവുന്നതാണ്. വിവർത്തനങ്ങൾ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങൾ മാറ്റി അവയുടെ പകർപ്പവകാശം കൈവശം പ്രത്യേക അനുമതി ആവശ്യമാണ്, എന്നാൽ താങ്കൾക്ക് മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളുടെ മൂല പതിപ്പുകളും പുറമേ ചില അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളും തർജ്ജമ ചെയ്യാം. നിങ്ങൾ ഈ അനുമതിയുടെ മൂല ഇംഗ്ലീഷ് പതിപ്പും നോട്ടീസ് നിരാകരണങ്ങളുടേയും മൂല പതിപ്പുകളും നൽകുന്ന ഈ അനുമതിയുടെ ഒരു പരിഭാഷയെ, പ്രമാണത്തിലെ എല്ലാ അനുമതി അറിയിപ്പുകളും, എല്ലാ ഗുണമേന്മോത്തരവാദിത്ത നിരാകരണങ്ങൾ ഉൾപ്പെടാം. തമ്മിലുള്ള പരിഭാഷയെ ഈ അനുമതിയും, അല്ലെങ്കിൽ അറിയിപ്പുകളും നിരാകരണം യഥാർത്ഥ പതിപ്പ് വന്നെങ്കിൽ സാഹചര്യത്തിൽ, യഥാർത്ഥ പതിപ്പ് നിലനിൽക്കുക.

പ്രമാണത്തിലെ ഒരു ഭാഗത്തിന്റെ "Acknowledgements", "Dedications", അല്ലെങ്കിൽ "History" തലക്കെട്ട് അതിന്റെ തലക്കെട്ട് (section 2) സംരക്ഷിക്കണമെന്ന ആവശ്യം (section 5) സാധാരണ ശരിക്കുമുള്ള തലക്കെട്ട് മാറ്റുന്നതിൽ ചോദിക്കും.

10. നിർത്തലാക്കൽ

നിങ്ങൾ പകർത്താനും പരിഷ്കരിക്കാനോ, ഉപാനുമതി നൽകാനോ, ഈ അനുമതി പ്രകാരം നൽകിയതിൽ താങ്കൾ പ്രമാണം. പകർത്താനും, പരിഷ്കരിക്കാനോ, ഉപാനുമതി അല്ലെങ്കിൽ വിതരണം മറ്റ് ഏതെങ്കിലും ശ്രമം അസാധുവും, സ്വയം ഈ അനുമതിയിൽ നിങ്ങളുടെ അവകാശങ്ങൾ അവസാനിപ്പിക്കും. എന്നിരുന്നാലും, ഈ അനുമതി പ്രകാരം പകർപ്പുകൾ, അല്ലെങ്കിൽ അവകാശങ്ങൾ, നിങ്ങളിൽ നിന്ന് ലഭിച്ച കക്ഷികളുടെ ലൈസൻസ് ഏറെക്കാലം അത്തരം പാർട്ടികളുടെ പൂർണ്ണ വഴങ്ങിയും കാലമത്രയും അവസാനിപ്പിച്ചു ഇല്ല.

11. ഈ അനുമതിയുടെ ഭാവി പുനരവലോകനങ്ങൾ

സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വേർ സമിതി കാലാകാലങ്ങളിൽ ഗ്നു സ്വതന്ത്ര പ്രമാണീകരണ അനുമതിയുടെ പുതിയ, പരിഷ്കരിച്ച ഭാഷ്യങ്ങൾ പ്രസിദ്ധീകരിക്കാം. അത്തരം പുതിയ പതിപ്പുകൾ നിലവിലുള്ള പതിപ്പുമായി ആത്മാവിൽ സമാനമെങ്കിലും, പുതിയ പ്രശ്നങ്ങളേയും ആശങ്കകൾ പരിഹരിക്കാൻ വിശദമായി വ്യത്യസ്തമായിരിക്കും. http://www.gnu.org/copyleft/ കാണുക.
അനുമതിയുടെ ഓരോ പതിപ്പിനും വ്യത്യസ്തമായ പതിപ്പ് ക്രമസംഖ്യ നൽകുന്നതാണ്. പ്രമാണം ഈ അനുമതിയുടെ "or any later version" ഒരു പ്രത്യേക ക്രമസംഖ്യയുള്ള പതിപ്പ് അതു ബാധകമാണ്, ആ നിർദ്ദിഷ്ട പതിപ്പ്, സ്വതന്ത്ര വഴി പ്രസിദ്ധീകരിച്ച (കരട് അല്ലാത്തത്) പതിപ്പ് ഒന്നുകിൽ നിബന്ധനകളും വ്യവസ്ഥകളും താഴെ ഓപ്ഷനുണ്ട് നിർദ്ദേശിച്ചിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ സോഫ്റ്റ്വെയർ ഫൗണ്ടേഷൻ. പ്രമാണം ഈ അനുമതിയുടെ ഒരു പ്രത്യേക പതിപ്പിന്റെ ക്രമസംഖ്യ വ്യക്തമാക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ, സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വേർ സമിതി എപ്പോഴെങ്കിലും പ്രസിദ്ധീകരിച്ചിട്ടുള്ള (കരട് അല്ലാത്തത്) പതിപ്പ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

12. എങ്ങിനെ പ്രമാണങ്ങളിൽ ഈ അനുമതി ഉപയോഗിക്കാൻ

താങ്കൾ എഴുതിയ പ്രമാണങ്ങളിൽ ഈ അനുമതി ഉപയോഗിക്കാൻ അനുമതിയുടെ ഒരു പകർപ്പ് ഉൾപ്പെടുത്തുക എന്നിട്ട് തലക്കെട്ട് താളിനു താഴെ copyrightand അനുമതി അറിയിപ്പ് ഇടുക:

> പകർപ്പവകാശം (c) വർഷം താങ്കളുടെ പേര്. അനുമതി ഗ്നു സ്വതന്ത്ര പ്രമാണ അനുവാദപത്രം എന്ന കീഴിൽ പകർത്താനും, വിതരണം ചെയ്യാനും ഒപ്പം / അല്ലെങ്കിൽ ഈ പ്രമാണത്തിൽ മാറ്റം പതിപ്പ് 1.2 സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വേർ സമിതി പ്രസിദ്ധീകരിച്ചിട്ടുള്ള ഏതെങ്കിലും ഭാവി പതിപ്പ്; മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളും, മുൻചട്ട എഴുത്തുകൾ ഇല്ലാതെ, Back- പകർപ്പ് ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്. അനുവാദപത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് "GNU Free Documentation License" തലക്കെട്ടിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്.

നിങ്ങൾ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങൾ, മുൻചട്ട എഴുത്തുകൾ ബാക്ക് എഴുത്തുകൾ ഈ കൂടെ "with...Texts." ലൈൻ മാറ്റി പകരം:

> മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങൾ അവയുടെ തലക്കെട്ടുകളുടെ പട്ടിക കൂടെ മുൻചട്ട എഴുത്തുകൾ പട്ടിക കൂടെ പിൻപുറത്തിലെ എഴുത്തുകൾ കൂടെ.

നിങ്ങൾ എഴുത്തോ, മൂന്നു മറ്റ് ചില ഇല്ലാതെ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങൾ, സാഹചര്യം അനുയോജ്യമായ ആ രണ്ടു വ്യത്യസ്ത സങ്കലനമാണുള്ളതെങ്കിൽ. പ്രമാണത്തിൽ കോഡ് ഉദാഹരണങ്ങൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്നുവെങ്കിൽ, സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വേർ അനുമതി നിങ്ങളുടെ നിര സമാന്തരമായ ഈ ഉദാഹരണങ്ങൾ പുറത്തിറക്കാൻ പോലുള്ള ഗ്നു ജനറൽ പബ്ലിക് ലൈസൻസ്, സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വെയർ ലെ ഉപയോഗിക്കാൻ അനുമതി ശുപാർശ.

അനുബന്ധം D. Eeek! കാണാതായ സഹായം ഉണ്ട്

ക്ഷമിക്കണം, ഒരു സഹായ ഇനം നിങ്ങൾ തിരയുന്ന ചടങ്ങിൽ നഷ്ടമായിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ GIMP docs വെബ്സൈറ്റിൽ സഹായം ഓൺലൈൻ പതിപ്പ് അത് കണ്ടെത്താൻ കഴിഞ്ഞേക്കും.
Feel free to join us and fill the gap by writing documentation for GIMP. For more information, subscribe to our Mailing list. Generally, it's a good idea to check the GIMP project page.
Found a content error or just something which doesn't look right? Report an error in Bugzilla and let us know.

സൂചിക

ചിഹ്നങ്ങൾ

.jpeg, ജെപിഇജി കയറ്റുമതി ചിത്രം
.jpg, ജെപിഇജി കയറ്റുമതി ചിത്രം
.png, നിഘണ്ടു
.psd, നിഘണ്ടു
.xcf, നിഘണ്ടു
.xcf.gz, നിഘണ്ടു
.പരിപൂർണ്ണ, അറ്റം, .പരിപൂർണ്ണ
3D ഔട്ട്ലൈൻ, 3D ഔട്ട്ലൈൻ
അകലെ ചിപ്പ്, അകലെ ചിപ്പ്
അഗ്രം-തിരിച്ചറിയൽ, അവതാരിക
അച്ചടി

Print command, Print
Size and resolution, പ്രിന്റ് വലിപ്പം
നിങ്ങളുടെ ഫോട്ടോകൾ പ്രിന്റിംഗ്, നിങ്ങളുടെ ഫോട്ടോകൾ പ്രിന്റിംഗ്

അടിസ്ഥാന ഞാൻ, അടിസ്ഥാന ഞാൻ & രണ്ടാമൻ
അടിസ്ഥാന രണ്ടാമൻ, അടിസ്ഥാന ഞാൻ & രണ്ടാമൻ
അടിസ്ഥാന സജ്ജീകരണം, മെയിൻ വിൻഡോസ്
അണിനിരത്തുക, അണിനിരത്തുക
അതാര്യത

ഉരസുക, ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ
പാളികൾ ഡയലോഗ്, ലെയർ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

അതിർത്തി, അതിർത്തി
അദ്ദേഹവും ആൻഡ് പിഞ്ചുചെയ്യുന്നത്, അദ്ദേഹവും ആൻഡ് പിഞ്ചുചെയ്യുന്നത്
അനന്തമായ നടത്തുക, അനന്തമായ നടത്തുക
അന്തരം, അന്തരം, സ്ട്രെച്ച് കോൺട്രാസ്റ്റ്
അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു, അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു
അഭിപ്രായം, വിപുലമായ ഓപ്ഷനുകൾ
അര്ധവൃത്തമാക്കുക ന്റെ കർവ്, പാഥകൾ
അറുക്കുക, അറുക്കുക
അറ്റം, അറ്റം
അലങ്കാര, അവതാരിക
അലിയിക്കുക, ലെയർ മോഡുകൾ
അളവിന്റെ യൂണിറ്റ്, യൂണിറ്റുകൾ
അളവ്, അളവ്
അവസാനം ആവർത്തിക്കുക, അവസാനം ആവർത്തിക്കുക

അവ്യക്തമായ ബോർഡർ, അവ്യക്തമായ ബോർഡർ
അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക്, അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക്
ആക്റ്റിവ്, പുതിയ Brushes ചേർക്കുന്നു
ആന്റിഎലിയാസിംഗ്

Preserve anti-aliasing, Semi-flatten
വിശദീകരണം, നിഘണ്ടു

ആഴത്തിൽ ലയനം, ആഴത്തിൽ ലയനം
ആശയങ്ങൾ, അടിസ്ഥാന ആശയങ്ങൾ
ആർജിബി, രചിക്കുക, വിഘടിപ്പിക്കുന്നു , Recompose, നിഘണ്ടു
ആർജിബി നോയ്സ്, ആർജിബി നോയ്സ്
ആൽഫ, ത്രെഷോൾഡ് ആൽഫ, നിഘണ്ടു
ആൽഫ ചാനൽ, ലെയർ പ്രോപ്പർട്ടീസ്, നിഘണ്ടു
ആൽഫയിലേക്ക് വർണ്ണം, ആൽഫയിലേക്ക് വർണ്ണം
ഇന്റർഫേസ്

മുൻഗണനകൾ, ഇന്റർഫേസ്

ഇഫക്റ്റ്, ഇഫക്റ്റ്
ഇഷ്ടാനുസൃതമാക്കുക

ഓളമുണ്ടാക്കുന്നു- സ്ക്രീൻ, ഓളമുണ്ടാക്കുന്നു- സ്ക്രീൻ ഇഷ്ടാനുസൃതമാക്കുക
കുറുക്കുവഴികൾ, മെനു പ്രവർത്തനങ്ങൾ കുറുക്കുവഴികൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു

ഇൻഡന്റ്, ഓപ്ഷനുകൾ
ഇൻഡെക്സ് നിറങ്ങൾ, നിഘണ്ടു
ഇൻഡെക്സ്ഡ് പാലറ്റ്, പാലറ്റുകൾ
ഇൻപുട്ട് കണ്ട്രോളറുകള്ക്കുള്ള, ഇൻപുട്ട് കണ്ട്രോളറുകള്ക്കുള്ള
ഇൻപുട്ട് ഡിവൈസുകൾ, ഇൻപുട്ട് ഡിവൈസുകൾ
ഈറോഡ്, ഈറോഡ്
ഉപകരണ നില, ഉപകരണ നില ഡയലോഗ്
ഉപകരണങ്ങൾ

Blur/Sharpen, Blur/Sharpen
Cage Tool, The Cage Tool
Colourise, Colourise
Dynamics, Dynamics
Dynamics Matrix, The Paint Dynamics Matrix
Dynamics Options, Dynamics Options
Ellipse Selection, Ellipse Selection
Free Selection, Free Selection (Lasso)
Fuzzy Selection, അവ്യക്തമായ നിരക്കു (മാന്ത്രികനായാണ്)
GEGL ഓപ്പറേഷൻ, GEGL ഓപ്പറേഷൻ
Posterise, Posterise
Rectangle Selection, Rectangle Selection
Selection by color, വർണ്ണ മാർഗം തിരഞ്ഞെടുക്കുക
അണിനിരത്തുക, അണിനിരത്തുക
അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു, അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു
അറുക്കുക, അറുക്കുക
അളവ്, അളവ്
ഉപകരണങ്ങൾ പരിവർത്തനംചെയ്യൂ, ഉപകരണങ്ങൾ പരിവർത്തനംചെയ്യൂ
ഉമ്മറം, ഉമ്മറം
ഉരസുക, ബ്രഷ് ഉപകരണങ്ങൾ (പെൻസിൽ, അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു, എയർബ്രഷ്)
എയർബ്രഷ്, എയർബ്രഷ്
കതിക, Intelligent Scissors
കലര്പ്പായ, മറ്റു
കളർ ബാലൻസ്, കളർ ബാലൻസ്
കാഴ്ചപ്പാട്, കാഴ്ചപ്പാട്
കാഴ്ചപ്പാട് ക്ലോൺ, കാഴ്ചപ്പാട് ക്ലോൺ
കൂട്ടിക്കലര്ത്തുക, കൂട്ടിക്കലര്ത്തുക
ക്ലോൺ, ക്ലോൺ
കർവ്സ്, കർവ്സ്
ചായം, പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ, ബ്രഷ് ഉപകരണങ്ങൾ (പെൻസിൽ, അന്തസ്സായിത്തന്നെയാണു, എയർബ്രഷ്)
ടെക്സ്റ്റ്, ടെക്സ്റ്റ്
ഡോഡ്ജ് / ബേൺ, ഡോഡ്ജ് / ബേൺ
തിരിക്കുക, തിരിക്കുക
തുടച്ചുമാറ്റുന്നവന്, തുടച്ചുമാറ്റുന്നവന്
നിറം, പൊതു അവലോകനം
നിറങ്ങൾ, Colors Tools
നീങ്ങുക, നീങ്ങുക
പാത, പാഥകൾ
പെന്സില്, പെന്സില്
ഫ്ലിപ്, ഫ്ലിപ്
ബക്കറ്റ് നിറയാൻ, ബക്കറ്റ് നിറയാൻ
മച്ചി, മച്ചി
മിഴിവ്-തീവ്രത, മിഴിവ്-തീവ്രത
മുൻഗണനകൾ, ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ
മുൻവശം തിരഞ്ഞെടുക്കുക, മുൻവശം തിരഞ്ഞെടുക്കുക
ലെവലുകൾ, ലെവലുകൾ
വിള, വിള
വർണ്ണം പിക്കർ, വർണ്ണം പിക്കർ
സൂം, സൂം
സൌഖ്യമാക്കേണമേ, സൌഖ്യമാക്കേണമേ
സ്കെയിൽ, സ്കെയിൽ
സ്മഡ്ജ്, സ്മഡ്ജ്
ഹ്യൂയേ-സാച്ചുറേഷൻ, ഹ്യൂയേ-സാച്ചുറേഷൻ

ഉപരിതല അളക്കുക, അളവ്
ഉമ്മറം, ഉമ്മറം
എംബോസ്സ്, എംബോസ്സ്
എഎന്ജി, എഎന്ജി ആയിലഭ്യമാക്കുക ചിത്രം
എഎന്ജി ആയിലഭ്യമാക്കുക ചിത്രം, എഎന്ജി ആയിലഭ്യമാക്കുക ചിത്രം
എക്സിഫ്, ജെപിഇജി കയറ്റുമതി ചിത്രം, നിഘണ്ടു
എക്സ്.സി.എഫ്, നിഘണ്ടു
എച്ച്ടിഎംഎൽ നൊട്ടേഷനാണോ, നിഘണ്ടു
എയർബ്രഷ്, എയർബ്രഷ്
എറിയുന്നു, എറിയുന്നു

എല്ലിന്റെ ഉള്ളിലെ സുഷിരം, എല്ലിന്റെ ഉള്ളിലെ സുഷിരം
എസ്.വി.ജി., നിഘണ്ടു
ഏകീകൃതമാക്കുക, ഓപ്ഷനുകൾ
ഏലിയൻ ഗ്ലോ, ഏലിയൻ ഗ്ലോ
ഏലിയൻ നിയോൺ, ഏലിയൻ നിയോൺ
ഏലിയൻ മാപ്പ്, ഏലിയൻ മാപ്പ്
ഐ Dropper, വർണ്ണം പിക്കർ
ഐ.എഫ്.എസ് ഫ്രാക്റ്റലിന്, ഐ.എഫ്.എസ് ഫ്രാക്റ്റലിന്
ഐസിസി പ്രൊഫൈൽ, ജിമ്പ് കളർ മാനേജ്മെന്റ്
ഒട്ടിക്കുക, ഒട്ടിക്കുക
ഒട്ടിക്കുക Named, ബഫറുകൾ സംഭാഷണം
ഒരു കോണിൽ അളക്കുക, അളവ്
ഒരു ദൂരം അളക്കുക, അളവ്
ഓഫ്സെറ്റ്, ഓഫ്സെറ്റ്
ഓളമിളകുന്ന, ഓളമിളകുന്ന
ഓളമുണ്ടാക്കുന്നു- സ്ക്രീൻ, ഓളമുണ്ടാക്കുന്നു- സ്ക്രീൻ ഇഷ്ടാനുസൃതമാക്കുക
ഓവർലേ, ലെയർ മോഡുകൾ
കണം ട്രെയ്സ്, കണം ട്രെയ്സ്
കത്തിക്കുക, ലെയർ മോഡുകൾ
കമാൻഡ് ലൈൻ ആർഗ്യുമെന്റുകൾ, കമാൻഡ് ലൈൻ ആർഗ്യുമെന്റുകൾ
കയറ്റുമതി ചിത്രങ്ങൾ, സംരക്ഷിക്കുക / കയറ്റുമതി ചിത്രങ്ങൾ
കയറ്റുമതി ഫയൽ, കയറ്റുമതി ഫയൽ
കളർ ഏരിയ, കളർ ഏരിയ
കളർ ബാലൻസ്, കളർ ബാലൻസ്
കളർ മായ്കൽ (പെയിന്റ് മോഡ്), Paint Mode Examples
കളർ മെച്ചപ്പെടുത്തുക, കളർ മെച്ചപ്പെടുത്തുക
കളർ മോഡൽ, നിഘണ്ടു
കളർ സെലക്ടർ, FG / ബി.ജി. കളർ സംഭാഷണം
കാണാവുന്ന

ഐക്കൺ, ലെയർ പ്രോപ്പർട്ടീസ്

കാണുക

Padding color of canvas, Padding Color
അവതാരിക, Introduction to the "View" Menu

കാറ്റ്, കാറ്റ്
കാഴ്ചപ്പാട്, കാഴ്ചപ്പാട്, കാഴ്ചപ്പാട്
കാഴ്ചപ്പാട് ക്ലോൺ, കാഴ്ചപ്പാട് ക്ലോൺ
കാൻവാസ് പ്രഭാവം, കാൻവാസ് പ്രയോഗിക്കുക
കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ, ഇന്റർഫേസ്, കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ
കുറയ്ക്കുക, ലെയർ മോഡുകൾ
കുറുക്കുവഴികൾ, മെനു പ്രവർത്തനങ്ങൾ കുറുക്കുവഴികൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു
കൂടുതലായുള്ള, നിഘണ്ടു
കൂട്ടിക്കലർത്തുക, കൂട്ടിക്കലർത്തുക, കൂട്ടിക്കലർത്തുക

ഉപകരണം, കൂട്ടിക്കലർത്തുക

കൂൾ ലോഹ, കൂൾ ലോഹ
കൊത്തുക, കൊത്തുക
കോഫി കറ, കോഫി കറ
കോമിക് ബുക്ക്, കോമിക് ബുക്ക്
കോൺവൊല്യൂഷൻ മാട്രിക്സ്, കോൺവൊല്യൂഷൻ മാട്രിക്സ്
ക്യൂബിസം, ക്യൂബിസം
ക്രോം, ക്രോം
ക്ലിപ്ബോർഡ് പാറ്റേൺ, ക്ലിപ്ബോർഡ് പാറ്റേൺ
ക്ലിപ്ബോർഡ് ബ്രഷ്, ക്ലിപ്ബോർഡ് ബ്രഷ്
ക്ലോൺ, ക്ലോൺ
ക്വാണ്ടൈസേഷൻ, നിഘണ്ടു
കർവ് ബെംഡ്, കർവ് ബെംഡ്
കർവ്സ്, കർവ്സ്
ഗാമാ, ലെവലുകൾ, ഗാമാ, നിഘണ്ടു
ഗില്ലറ്റിൻ, ഗില്ലറ്റിൻ
ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്, ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്
ഗ്രിഡ്

configure, ഗ്രിഡ് ക്രമീകരിക്കുക
Default setting, സ്ഥിരസ്ഥിതി ഇമേജ് ഗ്രിഡ്
Show/Mask Grid, Show Grid
Snap to Grid, Snap to Grid
ഗ്രിഡ് ഫിൽട്ടർ, ഗ്രിഡ്
പൊതു അവലോകനം, ഗ്രിഡുകളുടെ ഗൈഡുകൾ

ഗ്രേഡിയന്റ്, അറ്റം

എഡിറ്റർ, ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ
പണിസഞ്ചി സൂചകം ഏരിയ, ഉപകരണങ്ങൾ സൂചകം ഏരിയ
പാലറ്റ് നിന്നും, "Palettes" പോപ്പ്-മെനു
പുതിയ ഗ്രേഡിയന്റ്, ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ ഉദാഹരണത്തിന് ഉപയോഗിക്കുന്നു
പൊതു അവലോകനം, ഘനമായ
സംഭാഷണം, ഘനമായ സംഭാഷണം

ഗ്രേഡിയന്റ് .അൽപ്പസമയംകാത്തിരിക്കൂ, ഗ്രേഡിയന്റ് .അൽപ്പസമയംകാത്തിരിക്കൂ
ഗ്രേഡിയന്റ് ബിവെൽ, ഗ്രേഡിയന്റ് ബിവെൽ
ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ്, ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ്
ഗ്രേഡിയന്റ് സി.എസ്.എസ് കോഡ് സ്നിപ്പെറ്റ്, "Gradients" ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്
ഗ്രേസ്കെയിൽ

പൊതു അവലോകനം, നിഘണ്ടു

ഗ്ലാസ് ടൈൽ, ഗ്ലാസ് ടൈൽ
ചതുരം

ഒരു ദീർഘചതുരം വരയ്ക്കുന്നു, ലളിത വസ്തുക്കൾ ഡ്രോയിംഗ്

ചാനലുകൾ

മെനു, ചാനലുകൾ സന്ദർഭ മെനു

ചാനൽ, അടിസ്ഥാന ആശയങ്ങൾ, വിഘടിപ്പിക്കുന്നു , നിഘണ്ടു

ചാനൽ എഡിറ്റ് ഗുണവിശേഷതകൾ, ചാനലുകൾ കൈകാര്യം
ചാനൽ മാസ്ക്, തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാസ്കുകൾ
ചാനൽ മാസ്ക് ഇല്ലാതാക്കുക, ചാനലുകൾ കൈകാര്യം
ചാനൽ മാസ്ക് നീക്കുക, ചാനലുകൾ കൈകാര്യം
തനിപ്പകർപ്പ് ചാനൽ മാസ്ക്, ചാനലുകൾ കൈകാര്യം
തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിലേക്ക് ചാനൽ, ചാനലുകൾ കൈകാര്യം
പുതിയ ചാനൽ മാസ്ക് സൃഷ്ടിക്കുക, ചാനലുകൾ കൈകാര്യം
സംഭാഷണം, ചാനലുകൾ സംഭാഷണം

ചാനൽ ശബ്ദക്രമീകാരി, ചാനൽ ശബ്ദക്രമീകാരി
ചിതലേഖനത്തുണി

ഫലം, കാൻവാസ് പ്രയോഗിക്കുക

ചിത്ര വലുപ്പം, ഓപ്ഷനുകൾ, അടിസ്ഥാന ഓപ്ഷനുകൾ
ചിത്രം, ചിത്രങ്ങൾ സംഭാഷണം

Acquire an image, സൃഷ്ടിക്കാൻ
Active Image Thumbnail, ഓപ്ഷനുകൾ
Canvas size, കാൻവാസ് വലിപ്പം
Close image, Close
Color modes

മെനു, മോഡ്

Export As, Export As...
Print size, പ്രിന്റ് വലിപ്പം
Reload the image, തിരിച്ചയയ്ക്കുക
Save image

Save a copy, Save a Copy
Save as, Save as

Transform, Transform
അഭിപ്രായം, വിപുലമായ ഓപ്ഷനുകൾ
ഒട്ടിക്കുക, പുതിയ ഇമേജ് ഒട്ടിക്കുക
ഔട്ട് ചെയ്യുന്നതോ കുറയുകയാണെങ്കിൽ ശേഷം വലുപ്പം, ഓപ്ഷനുകൾ
ഗൈഡുകൾ തക്കവണ്ണം ചിത്രം കത്രിച്ചു, ഗില്ലറ്റിൻ
ഗ്രിഡ് ഗൈഡുകൾ, ഗ്രിഡുകളുടെ ഗൈഡുകൾ
ചിത്ര വലുപ്പം

സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, അടിസ്ഥാന ഓപ്ഷനുകൾ

ചിത്രം സൂക്ഷിക്കുക

രക്ഷിക്കും, ഫയൽ സംരക്ഷിക്കുക

ടെക്സ്റ്റ്, ടെക്സ്റ്റ്
തിരിക്കുക, ഒരു ചിത്രം തിരിക്കുക
തുറക്കുക, തുറക്കുക

As layers, Open as Layers
Open location, സ്ഥാനം തുറക്കുക
സമീപകാല തുറക്കുക, Open Recent

പാഥുകൾ, പാഥുകൾ
പുതിയ, പുതിയ
ഫ്ലിപ്, ഒരു ചിത്രം ഫ്ലിപ്പ്ചെയ്യുക
മാറ്റുക

To grayscale, Grayscale mode
To indexed mode, Indexed mode
ആർജിബി മോഡിലേക്ക്, RGB mode

മിഴിവ്

സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ ക്രമീകരിക്കുന്നു, വിപുലമായ ഓപ്ഷനുകൾ

മോഡ് മാറ്റുക, മോഡ് മാറ്റുക
രക്ഷിക്കും, കംപ്രസ്സുചെയ്യുന്നു ചിത്രങ്ങൾ
വഴികാട്ടി, വഴികാട്ടി
വിള, ഒരു ചിത്രം വിള

According to color, Zealous Crop
Autocrop, Autocrop Image
To selection, Crop to Selection
ഉപകരണം, വിള

വിവരം, വിവരങ്ങളും നിങ്ങളുടെ ചിത്രം കുറിച്ച് കണ്ടെത്തുക
സ്കെയിൽ, സ്ക്രീൻ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം മാറ്റുക, പ്രിന്റ് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം മാറ്റുക

ചിത്രം പ്രോപ്പർട്ടീസ്, ചിത്രം പ്രോപ്പർട്ടീസ്
ചിത്രം വിൻഡോ

വിഭവസൂചികകള്, "View" മെനു, "Colors" മെനു

ചിത്രം ഹോസസുകളും, നയപ്രഖ്യാപന
ചിത്രം ഹോസ്, നിഘണ്ടു
ചിത്രങ്ങൾ

തരത്തിലുള്ളവ, ചിത്ര തരങ്ങൾ

ചുടുള്ള, ചുടുള്ള
ചെക്ക്ബോർഡ്, ചെക്ക്ബോർഡ്
ചെയിൻ ഐക്കൺ, ലെയർ പ്രോപ്പർട്ടീസ്
ചെറിയ ടൈലുകൾ, ചെറിയ ടൈലുകൾ
ചോക്ക്, ചോക്ക്
ചേർത്ത, ലെയർ മോഡുകൾ
ഛായാചിത്രം / എക്സിഫ്, അടിസ്ഥാന ഓപ്ഷനുകൾ

ജിഫ്, ജിഫ് ആയിലഭ്യമാക്കുക ചിത്രം, നിഘണ്ടു
ജിഫ് ആയിലഭ്യമാക്കുക ചിത്രം, ജിഫ് ആയിലഭ്യമാക്കുക ചിത്രം
ജിമ്പ്

Unstuck നേടുന്നു, Unstuck നേടുന്നു
അവതാരിക, ജിമ്പ് സ്വാഗതം
ചരിത്രം, ജിമ്പ് ചരിത്രം
ബഗുകൾ, പിശകുകൾ ചൂണ്ടിക്കാണിക്കാൻ മെച്ചപ്പെടുത്തലുകളെപ്പറ്റിയും അഭ്യർത്ഥിക്കുന്നു

ജിമ്പ് ക്വിറ്റ്, Quit
ജിമ്പ് പ്രവർത്തിയ്ക്കുന്നു, ജിമ്പ് പ്രവർത്തിയ്ക്കുന്നു
ജീവസഞ്ചാരണം

അനിമേറ്റുചെയ്ത GIF ഓപ്ഷനുകൾ, ജിഫ് ആയിലഭ്യമാക്കുക ചിത്രം
ആനിമേറ്റുചെയ്യപ്പെട്ട ബ്രഷ് തയ്യാറാക്കുന്നു, GIH ഡയലോഗ് ബോക്സ്
ഒപ്റ്റിമൈസുചെയ്യുക, ഒപ്റ്റിമൈസുചെയ്യുക
പ്ലേബാക്ക്, പ്ലേബാക്ക്

ജെപിഇജി കയറ്റുമതി ചിത്രം, ജെപിഇജി കയറ്റുമതി ചിത്രം
ജെപ്പെഗ്, ജെപിഇജി കയറ്റുമതി ചിത്രം, നിഘണ്ടു
ടാഗുകൾ, ടാഗ്ചെയ്യൽ
ടാബ് മെനുകൾ, ടാബ് മെനുകൾ
ടിജിഎ, നിഘണ്ടു
ടിഫ്, ടിഫ് ആയി കയറ്റുമതി ചിത്രം, നിഘണ്ടു
ടിഫ് ആയി കയറ്റുമതി ചിത്രം, ടിഫ് ആയി കയറ്റുമതി ചിത്രം
ടെംപ്ലേറ്റുകൾ, ടെംപ്ലേറ്റുകൾ സംഭാഷണം
ടെക്സ്ചർ, ടെക്സ്ചർ
ടെക്സ്റ്റ്

Discard information, ടെക്സ്റ്റ് വിവരം നിരസിക്കുക
Embellishing ടെക്സ്റ്റ്, Embellishing ടെക്സ്റ്റ്
ഉപകരണം, ടെക്സ്റ്റ്
എഡിറ്റിംഗ് പാഠം, ടെക്സ്റ്റ് മാനേജ്മെന്റ്
എഡിറ്റർ, ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റർ
ടൂൾ ബോക്സ്, ടെക്സ്റ്റ് ടൂൾ ബോക്സ്
നീങ്ങുക, നീക്കുക ഉപകരണം പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ സംഗ്രഹം
ഫയൽ നിന്നും ലഭ്യമാക്കുക, ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റർ
ഫോണ്ടുകൾ, ഫോണ്ടുകൾ ചേർക്കുന്നത്

ടൈൽ, ടൈൽ
ടൈൽ കാഷെ, എങ്ങനെ നിങ്ങളുടെ ടൈൽ കാഷെ സജ്ജമാക്കുക
ട്യൂട്ടോറിയലുകൾ

ഒരു ദീർഘചതുരം വരയ്ക്കുന്നു, ലളിത വസ്തുക്കൾ ഡ്രോയിംഗ്
ഒരു വര വരയ്ക്കുന്നു, ലളിത വസ്തുക്കൾ ഡ്രോയിംഗ്
ചിത്രം സൃഷ്ടിക്കുക, പുതിയ ഫയലുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു
പുതിയ ഗ്രേഡിയന്റ്, ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ ഉദാഹരണത്തിന് ഉപയോഗിക്കുന്നു

ട്യൂട്ടോറിയൽ, സാധാരണ ജോലികൾ, സ്ക്രീൻ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം മാറ്റുക, പ്രിന്റ് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പം മാറ്റുക, കംപ്രസ്സുചെയ്യുന്നു ചിത്രങ്ങൾ, ഒരു ചിത്രം വിള, വിവരങ്ങളും നിങ്ങളുടെ ചിത്രം കുറിച്ച് കണ്ടെത്തുക, മോഡ് മാറ്റുക, ഒരു ചിത്രം ഫ്ലിപ്പ്ചെയ്യുക, ഒരു ചിത്രം തിരിക്കുക, ഇതിന്റെ പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഒരു വസ്തുവിന്റെ വേർതിരിക്കുന്ന, എങ്ങനെ രേഖാഖണ്ഡം വരയ്ക്കുന്നതിന്
ട്രയാംഗിൾ കളർ സെലക്ടർ, "FG/BG color" ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്
ഡയലോഗുകൾ

ഡോക്കിംഗ്, ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്

ഡിഫറൻഷ്യൽ, അറ്റം
ഡീഇന്റര്ലെയിസിങ്, ഡീഇന്റര്ലെയിസിങ്
ഡോക്കിംഗ്, ഡയലോഗുകൾ, ഡോക്കിങ്
ഡോഡ്ജ്, ലെയർ മോഡുകൾ
ഡോഡ്ജ് / ബേൺ, ഡോഡ്ജ് / ബേൺ
ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ, ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ
തയ്യാറായ, തയ്യാറായ
തവിട്ടുനിറമുള്ള, ജിഫ് ആയിലഭ്യമാക്കുക ചിത്രം
താഴത്തെ നിരക്കുകൾ, രചിക്കുക, വിഘടിപ്പിക്കുന്നു , Recompose, നിഘണ്ടു
തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

Add alpha channel, Add Alpha channel to Selection
Add layer mask to selection, Add Layer Mask to Selection
Anchor the floating selection, Anchor layer
By Color select, By Color
Change shape, ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ
Create a selection border, അതിർത്തി
Create a selection from Path, From Path
Delete selections, ഒന്നുമില്ല
Distort, Distort
Editor, തിരഞ്ഞെടുക്കൽ എഡിറ്റർ
Ellipse selection, Ellipse Selection
Feather selection edges, തൂവല്
Floating selection (command), Float
Free Selection, Free Selection (Lasso)
Fuzzy selection, അവ്യക്തമായ നിരക്കു (മാന്ത്രികനായാണ്)
Grow, Grow
Intersect with Alpha channel, Intersect Alpha channel with Selection
Invert selection, വിപരീതം
Modes, ഓപ്ഷനുകൾ
Polygonal Selection, Free Selection (Lasso)
Rectangle selection, Rectangle Selection
Remove the feathering of border selection, മൂര്ച്ചവരുത്തുക
Rounded Rectangle, Rounded Rectangle
Save selection to channel, Save to Channel
Selection boundary

Show/Mask selection boundary, Show Selection

Selection by color, വർണ്ണ മാർഗം തിരഞ്ഞെടുക്കുക
Shrink the size of selection, Shrink
Subtract non-transparent pixels, Subtract from Selection

Toggle QuickMask, Toggle QuickMask
Transform selection to path, To Path
അതാര്യത പ്രകാരം, Alpha to Selection
എല്ലാം തിരഞ്ഞെടുക്കുക, എല്ലാം തിരഞ്ഞെടുക്കുക
ചേർക്കുക / തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ കുറയ്ക്കേണ്ട, തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ചേർക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ കുറച്ചാണ്
തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാസ്ക്, തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാസ്കുകൾ
നിരക്കു ഉള്ളടക്കം മായ്ക്കുക, തെളിഞ്ഞ
നിറയ്ക്കുക

പശ്ചാത്തല നിറം നിറക്കുക, ബി.ജി. വർണ്ണ നിറക്കുക
പാറ്റേൺ നിറക്കുക, ശ്രേണി നിറക്കുക
മുൻഭാഗത്തെ നിറക്കുക, FG വർണ്ണ നിറക്കുക

നീക്കുക നിരക്കു, ഒരു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നീക്കുന്നു
പകര്പ്പ്, പകര്പ്പ്
പാതയിലേക്കും തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

Advanced options, The "Selection to Path Advanced Settings" dialog

പേസ്റ്റ്, പേസ്റ്റ്, ഒട്ടിക്കുക, പുതിയ ഇമേജ് ഒട്ടിക്കുക, പുതിയ ലെയർ ഒട്ടിക്കുക, ന്യൂ ബ്രഷ് ഒട്ടിക്കുക, പുതിയ മാതൃക ഒട്ടിക്കുക
ഫ്ളോട്ടിങ് നിരക്കു, നിഘണ്ടു
മുറിക്കുക നിരക്കു ഉള്ളടക്കം, മുറിക്കുക
മുൻവശം തിരഞ്ഞെടുക്കുക, മുൻവശം തിരഞ്ഞെടുക്കുക
സ്കെയിൽ, സ്കെയിൽ
സ്ട്രോക്ക് നിരക്കു, സ്ട്രോക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

തിരഞ്ഞെടുത്തത്, തിരഞ്ഞെടുത്തത്
തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ

ആശയങ്ങൾ, തിരഞ്ഞെടുക്കൽ
ഉപയോഗിക്കുന്നു, തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ സൃഷ്ടിക്കുകയും ഉപയോഗിക്കുന്നു

തിരിക്കുക, തിരിക്കുക, Arbitrary Rotation
തിളക്കവും, തിളക്കവും
തീം, തീം
തീനാളം, തീനാളം
തുടച്ചുമാറ്റുന്നവന്, തുടച്ചുമാറ്റുന്നവന്
തുറക്കുക, തുറക്കുക
തുറയിൽ

ടാബ് അടയ്ക്കു, ടാബ് മെനു
ടാബ് ചേർക്കുക, ടാബ് മെനു
ടാബ് പറിച്ചെടുക്കുക, ടാബ് മെനു
ടാബ് മെനു, ടാബ് മെനു
ടാബ് രീതിയിൽ, ടാബ് മെനു
പട്ടിക / ഗ്രിഡ് ആയി കാണുക, ടാബ് മെനു
പ്രിവ്യൂ വലുപ്പം, ടാബ് മെനു
ലോക്ക് ടാബ്, ടാബ് മെനു
സന്ദർഭ മെനു, ടാബ് മെനു

തുല്യമായരീതിയിൽ, തുല്യമായരീതിയിൽ
തെളിഞ്ഞ, തെളിഞ്ഞ
ദവശില, ദവശില
ദിവസത്തെ, പുതിയ Brushes ചേർക്കുന്നു
ദൃശ്യം പകർത്തുക, ദൃശ്യം പകർത്തുക
ദൃശ്യം പകർത്തുക (പാളികൾക്ക്), ദൃശ്യം പകർത്തുക
ദൃശ്യം ലെയറുകൾ ലയിപ്പിക്കുക, ദൃശ്യം ലെയറുകൾ ലയിപ്പിക്കുക
ധാന്യം ലയനം, ലെയർ മോഡുകൾ
ധാന്യം സത്തിൽ, ലെയർ മോഡുകൾ
നയപ്രഖ്യാപന, നയപ്രഖ്യാപന സംഭാഷണം

Filter brush, Further Information
History brush, Further Information
Parametric, നയപ്രഖ്യാപന
അവതാരിക, നയപ്രഖ്യാപന
ആനിമേഷൻ നയപ്രഖ്യാപന

അവതാരിക, നയപ്രഖ്യാപന

ക്ലിപ്ബോർഡ് ബ്രഷ്, ക്ലിപ്ബോർഡ് ബ്രഷ്
നിറം, നയപ്രഖ്യാപന
പണിസഞ്ചി സൂചകം ഏരിയ, ഉപകരണങ്ങൾ സൂചകം ഏരിയ
പുതിയത് ചേർക്കുക, പുതിയ Brushes ചേർക്കുന്നു
ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ, പുതിയ Brushes ചേർക്കുന്നു
വ്യത്യസ്ത ബ്രഷ് സൈസ്, വ്യത്യസ്ത ബ്രഷ് സൈസ്
സംഭാഷണം, നയപ്രഖ്യാപന സംഭാഷണം
സാധാരണമായ, നയപ്രഖ്യാപന

നാവിഗേഷൻ

Preview size, ഇന്റർഫേസ്
View Navigation window, Navigation Window
നാവിഗേഷൻ ബട്ടൺ, ചിത്രം വിൻഡോ
സംഭാഷണം, നാവിഗേഷൻ സംഭാഷണം

നാവിഗേഷൻ പ്രിവ്യൂ, ചിത്രം വിൻഡോ
നിഘണ്ടു, നിഘണ്ടു
നിയോൺ, നിയോൺ, നിയോൺ
നിറം, ലെയർ മോഡുകൾ, ജിമ് കളർ മാനേജ്മെന്റ്

Adjust level colors, ലെവലുകൾ
Colourise, Colourise
Selection by color, വർണ്ണ മാർഗം തിരഞ്ഞെടുക്കുക
ഇൻഡെക്സ് നിറങ്ങൾ, നിഘണ്ടു
ഉപയോഗിക്കില്ല നിറം മോഡൽ, നിഘണ്ടു
എച്ച്ടിഎംഎൽ നൊട്ടേഷനാണോ, നിഘണ്ടു
കളർ ബാലൻസ്, കളർ ബാലൻസ്
ഗ്രാബ് വർണ്ണം, വർണ്ണം പിക്കർ
പാലറ്റുകൾ, പാലറ്റുകൾ സംഭാഷണം

പാലറ്റുകൾ (കളർ മാപ്പ്), പാലറ്റുകൾ
ഭ്രാന്താശുപത്രികളില് നിറം സിന്തസിസ്, നിഘണ്ടു
ലെയർ മോഡുകൾ ലയിപ്പിക്കുന്നത്, ലെയർ മോഡുകൾ
വി.എസിന്റെ, നിഘണ്ടു
വില, നിഘണ്ടു
സാച്ചുറേഷൻ, നിഘണ്ടു

നിറങ്ങൾ, Retinex

Colorcube അനാലിസിസ്, Colorcube അനാലിസിസ്
Colourify, Colourify
Convert to gray scale, Desaturate
Filter Pack, Filter Pack
HSV സ്പേസ് വർണ്ണങ്ങൾ നീട്ടുക, HSV നീട്ടുക
Stretching, Automatic Color-Stretching
Use GEGL, Use GEGL
ഉപകരണങ്ങൾ, Colors Tools
എക്സ്ചേഞ്ച് നിറങ്ങൾ, വർണ്ണ എക്സ്ചേഞ്ച്
ഏലിയൻ മാപ്പ്, ഏലിയൻ മാപ്പ്
ഓട്ടോ, The "Auto" Submenu
കളർ വർദ്ധിപ്പിക്കാനും, കളർ മെച്ചപ്പെടുത്തുക
ഘടകങ്ങൾ

അതിന്റെ ഘടകങ്ങൾ നിന്ന് ചിത്രം Recompose, Recompose
ചാനൽ മിക്സർ, ചാനൽ ശബ്ദക്രമീകാരി
രചിക്കുക, രചിക്കുക
വിഘടിപ്പിക്കുന്നു, വിഘടിപ്പിക്കുന്നു

ചുറ്റുള്ള, ചുറ്റുള്ള
തിരിക്കുക, നിറങ്ങൾ തിരിക്കുക
തുല്യമായരീതിയിൽ, തുല്യമായരീതിയിൽ
ബോർഡർ ശരാശരി, ബോർഡർ ശരാശരി
ഭൂപടം

ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ്, ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ്
പാലറ്റ് മാപ്പ്, പാലറ്റ് മാപ്പ്

മാക്സ് ആർജിബി, മാക്സ് ആർജിബി
മൂല്യം വിപരീതം, മൂല്യം വിപരീതം
വിപരീതം, വിപരീതം
വൈറ്റ് ബാലൻസ്, വൈറ്റ് ബാലൻസ്
സാധാരണവത്കരിക്കാനും, സാധാരണവത്കരിക്കാനും
സാമ്പിൾ വർണ്ണാഭമാക്കുക, സാമ്പിൾ വർണ്ണാഭമാക്കുക
സുഗമമായ പാലറ്റ്, സുഗമമായ പാലറ്റ്
സ്ട്രെച്ച് തീവ്രത, സ്ട്രെച്ച് കോൺട്രാസ്റ്റ്

നിറങ്ങൾ തിരിക്കുക, നിറങ്ങൾ തിരിക്കുക
നീങ്ങുക, നീങ്ങുക
നെയ്യുക, നെയ്യുക
പകർത്തുക Named, ബഫറുകൾ സംഭാഷണം
പകർപ്പുകൾ, പകർപ്പുകൾ
പട്ടിക തിരയൽ ഫീൽഡ്, ടാബ് മെനു
പണിസഞ്ചി, പണിസഞ്ചി

അവതാരിക, പണിസഞ്ചി
കളർ ഏരിയ, കളർ ഏരിയ
കോൺഫിഗറേഷൻ, ഓപ്ഷനുകൾ
പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ, പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ
മുൻഗണനകൾ, പണിസഞ്ചി
സജീവ ഇമേജ് ഏരിയ, സജീവ ഇമേജ് ഏരിയ
സൂചകം ഏരിയ, ഉപകരണങ്ങൾ സൂചകം ഏരിയ

പനോരമ ഡിസൈനർ, പനോരമ ഡിസൈനർ
പരോപജീവി, നിഘണ്ടു
പല്ല്, പല്ല്
പഴയ ഫോട്ടോ, പഴയ ഫോട്ടോ
പഴയപടിയാക്കുക, പഴയപടിയാക്കുന്നു, പഴയപടിയാക്കുക
പശ്ചാത്തല നിറം, കളർ ഏരിയ
പശ്ചാത്തല നിറം നിറക്കുക, ബി.ജി. വർണ്ണ നിറക്കുക
പശ്ചാത്തല പാളി, ലെയർ പ്രോപ്പർട്ടീസ്
പാത

Snap to active path, Snap to Active Path
നീങ്ങുക, നീക്കുക ഉപകരണം പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ സംഗ്രഹം
സ്കെയിൽ, സ്കെയിൽ

പാഥുകൾ

ഉപകരണം, പാഥുകൾ
ഉപയോഗിക്കുന്നു, പാഥുകൾ
സംഭാഷണം, പാഥുകൾ സംഭാഷണം
സ്ട്രോക്ക്, സ്ട്രോക്ക് പാത

പാറ്റേണുകൾ

അവതാരിക, പാറ്റേണുകൾ
ക്ലിപ്ബോർഡ് പാറ്റേൺ, ക്ലിപ്ബോർഡ് പാറ്റേൺ
ക്ലോൺ, ഓപ്ഷനുകൾ
പണിസഞ്ചി സൂചകം ഏരിയ, ഉപകരണങ്ങൾ സൂചകം ഏരിയ
ലേയർ ഒരു പാറ്റേൺ ചേർക്കുക, അവതാരിക
സംഭാഷണം, പാറ്റേണുകൾ സംഭാഷണം
സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു-സൃഷ്ടിച്ചത്, ഹ്രസ്വമായ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ

പാലറ്റ്

അവതാരിക, പാലറ്റുകൾ
ഇംപോർട്ട്, "Palettes" പോപ്പ്-മെനു
ഇല്ലാതാക്കുക, പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്
ഉന്മേഷം വീണ്ടെടുക്കുക, പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്
എഡിറ്റർ, പാലറ്റ് എഡിറ്റർ

പകര്പ്പ്, പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്
പുതിയ പാലറ്റ്, പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്
മെനു, "Palettes" പോപ്പ്-മെനു
സംഭാഷണം, പാലറ്റുകൾ സംഭാഷണം

പാലറ്റ് കളർ സെലക്ടർ, "FG/BG color" ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്
പാലറ്റ് മാപ്പ്, പാലറ്റ് മാപ്പ്
പാളികൾ, ലെയറുകൾ ആമുഖം

Merge all layers, ചിത്രം പരത്തുക
ലിങ്കേജ്, ലെയർ പ്രോപ്പർട്ടീസ്

പാളികൾ മോഡുകൾ, ലെയർ മോഡുകൾ
പിഎന്ജി, പിഎൻജി ആയിലഭ്യമാക്കുക ചിത്രം, നിഘണ്ടു
പിഎസ്ഡി, നിഘണ്ടു
പിഎൻജി ആയിലഭ്യമാക്കുക ചിത്രം, പിഎൻജി ആയിലഭ്യമാക്കുക ചിത്രം
പിക്സൽ, പിക്സൽ, നിഘണ്ടു
പിശക് കൺസോൾ, പിശക് കൺസോൾ
പീഡിയെഫ്, നിഘണ്ടു
പുതിയ, പുതിയ
പുതിയ ഇൻസ്റ്റൻസ്, ഭാഷ
പുതിയ ബ്രഷ് ഒട്ടിക്കുക, ന്യൂ ബ്രഷ് ഒട്ടിക്കുക
പുതിയ മാതൃക ആയി ഒട്ടിക്കുക, പുതിയ മാതൃക ഒട്ടിക്കുക
പുതിയ ലെയർ, പുതിയ ലെയർ
പുതിയ ലെയർ ഒട്ടിക്കുക, പുതിയ ലെയർ ഒട്ടിക്കുക
പൂളുക, പൂളുക
പൂർണ്ണവ്യാപ്തി, നിഘണ്ടു
പെന്സില്, പെന്സില്
പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ, പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ
പെരുക്കുക, ലെയർ മോഡുകൾ
പേജ് കേൾ, പേജ് കേൾ
പേപ്പർ ടൈൽ, പേപ്പർ ടൈൽ
പേസ്റ്റ്, പേസ്റ്റ്
പോളാർ Coords, പോളാർ Coords
പൈത്തൺ-ഫു

ഉപ-മെനു, The "Python-Fu" Submenu

പ്രദർശിപ്പിക്കുക

Dot for Dot, Dot for Dot
Full Screen, Full Screen
മുൻഗണനകൾ, പ്രദർശിപ്പിക്കുക

പ്രമാണ ചരിത്രം, പ്രമാണ ചരിത്രം സംഭാഷണം
പ്രിന്റ് വലിപ്പം, പ്രിന്റ് വലിപ്പം
പ്രിഫറൻസ് (കമാൻഡ്), "Preferences" കമാൻഡ്
പ്രിവ്യൂ

Navigation preview size, ഇന്റർഫേസ്
Transformation tools, ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ
അരിപ്പ, അവതാരിക
നാവിഗേഷൻ പ്രിവ്യൂ, ചിത്രം വിൻഡോ

പ്രിവ്യൂകൾ, ഇന്റർഫേസ്

ടാബ് പ്രിവ്യൂ വലുപ്പം, ടാബ് മെനു

പ്രീസെറ്റുകളിൽ

അവതാരിക, പ്രീസെറ്റുകളിൽ
ടൂൾ പ്രീസെറ്റ് എഡിറ്റർ, ടൂൾ പ്രീസെറ്റ് എഡിറ്റർ
പ്രീസെറ്റുകളിൽ സംഭാഷണം, ടൂൾ പ്രീസെറ്റുകളിൽ സംഭാഷണം

പ്ലഗിനുകള്തെരയുക

അവതാരിക, പ്ലഗിനുകള്തെരയുക
ഇൻസ്റ്റോൾ, ന്യൂ പ്ലഗിനുകള്ക്കായി ഇൻസ്റ്റോൾ
എഴുതുക, പ്ലഗിനുകള്തെരയുക എഴുതേണ്ട
നിര്വചനം, നിഘണ്ടു

പ്ലാസ്മ, പ്ലാസ്മ
പ്ലേബാക്ക്, പ്ലേബാക്ക്
ഫയലുകൾ, ഫയലുകൾ

തുറക്കുക, ഫയലുകൾ തുറക്കുന്നു

ഫയല്

പുതിയ ചിത്രം, പുതിയ ഫയലുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു

ഫയൽ ഫോർമാറ്റ്, നിഘണ്ടു
ഫലകം

തിരുത്തുക, ഫലകം എഡിറ്റ്

ഫലകം എഡിറ്റ്, ഫലകം എഡിറ്റ്
ഫിലിം, ഫിലിം
ഫിൽട്ടറുകൾ

Common functions

Introduction to filters, Introduction to the "Filters" Menu
Re-show last, Re-show Last
Reset all, Reset All Filters
അവസാനം ആവർത്തിക്കുക, അവസാനം ആവർത്തിക്കുക

അഗ്രം തിരിച്ചറിയുക

.പരിപൂർണ്ണ, .പരിപൂർണ്ണ
Gaussians എന്ന വ്യത്യാസം, Gaussians എന്ന വ്യത്യാസം

അറ്റം, അറ്റം
അവതാരിക, അവതാരിക
നിയോൺ, നിയോൺ
സോബൽ, സോബൽ

അലങ്കാര

അവതാരിക, അവതാരിക
അവ്യക്തമായ ബോർഡർ, അവ്യക്തമായ ബോർഡർ
കോഫി കറ, കോഫി കറ
പഴയ ഫോട്ടോ, പഴയ ഫോട്ടോ
റൌണ്ട് കോർണറുകൾ, റൌണ്ട് കോർണറുകൾ
സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് ക്രോം, സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് ക്രോം
സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് രൂപംകൊള്ളുക, സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് രൂപംകൊള്ളുക
സ്ലൈഡ്, സ്ലൈഡ്

അവതാരിക, അവതാരിക
ഇഫക്റ്റ്, അവതാരിക

Tileable ഇഫക്റ്റ്, Tileable ഇഫക്റ്റ്
ഇഫക്റ്റ്, ഇഫക്റ്റ്
ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്, ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്
പിക്സൽ, പിക്സൽ
മോഷൻ ബ്ലർ, മോഷൻ ബ്ലർ
സെലക്ടീവ് ഗോഷ്യൻ, സെലക്ടീവ് ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്

കലാപരമായ

Clothify, Clothify
GIMPressionist, GIMPressionist, വിന്യാസം മാപ്പ് എഡിറ്റർ, വലിപ്പം മാപ്പ് എഡിറ്റർ
Oilify, Oilify
Softglow, Softglow
അവതാരിക, അവതാരിക
കാൻവാസ് പ്രഭാവം, കാൻവാസ് പ്രയോഗിക്കുക
ക്യൂബിസം, ക്യൂബിസം
നെയ്യുക, നെയ്യുക
പകർപ്പുകൾ, പകർപ്പുകൾ
മെയ്യഴക്കത്തോടെ, മെയ്യഴക്കത്തോടെ
വാൻ ഗോഗ്, വാൻ ഗോഗ് (എൽഐസി)
ഹാസചിതം, ഹാസചിതം

കൂടിച്ചേരുക

അവതാരിക, അവതാരിക
ആഴത്തിൽ ലയനം, ആഴത്തിൽ ലയനം
ഫിലിം, ഫിലിം

ഗ്ലാസ് ഇഫക്ടുകൾ, അവതാരിക
ജീവസഞ്ചാരണം

അവതാരിക, ആനിമേഷൻ ഫിൽട്ടറുകൾ
ഒപ്റ്റിമൈസുചെയ്യുക, ഒപ്റ്റിമൈസുചെയ്യുക
ഓളമിളകുന്ന, ഓളമിളകുന്ന
കൂട്ടിക്കലര്ത്തുക, കൂട്ടിക്കലര്ത്തുക
പ്ലേബാക്ക്, പ്ലേബാക്ക്
ബേൺ ഇൻ, ബേൺ ഇൻ
വേവ്സ്, വേവ്സ്
സ്പിന്നിംഗ് ഗ്ലോബ്, സ്പിന്നിംഗ് ഗ്ലോബ്

പ്രകാശ ഇഫക്ട്സ്, അവതാരിക
ബിവെൽ ചേർക്കുക, ബിവെൽ ചേർക്കുക
ബോർഡർ ചേർക്കുക, ബോർഡർ ചേർക്കുക
ഭൂപടം

അനന്തമായ നടത്തുക, അനന്തമായ നടത്തുക
അവതാരിക, അവതാരിക
ചെറിയ ടൈലുകൾ, ചെറിയ ടൈലുകൾ
ടൈൽ, ടൈൽ
പേപ്പർ ടൈൽ, പേപ്പർ ടൈൽ
ഫ്രാക്റ്റലിന് ട്രെയ്സ്, ഫ്രാക്റ്റലിന് ട്രെയ്സ്
ബുഷസ്-മാപ്പ്, ബംമ്പ് മാപ്പ്
മാപ്പ് ഒബ്ജക്റ്റ്, മാപ്പ് ഒബ്ജക്റ്റ്
മിഥാബോധം, മിഥാബോധം
റാപ്പ്, റാപ്പ്
സ്ഥാനം മാറ്റുക, സ്ഥാനം മാറ്റുക

മെച്ചപ്പെടുത്തുക

Antialias, Antialias
Despeckle, Despeckle
Destripe, Destripe
അവതാരിക, അവതാരിക
അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക്, അൺഷാർപ്പ് മാസ്ക്
ഡീഇന്റര്ലെയിസിങ്, ഡീഇന്റര്ലെയിസിങ്
മൂര്ച്ചവരുത്തുക, മൂര്ച്ചവരുത്തുക
റെഡ് ഐ നീക്കംചെയ്യൽ, റെഡ് ഐ നീക്കംചെയ്യൽ
ഹോളണ്ട് അരിപ്പ, ഹോളണ്ട് ഫിൽറ്റർ

മെനു, Introduction to the "Filters" Menu
റെൻഡർ

diffraction, diffraction പാറ്റേണുകൾ
Gfig, Gfig
jigsaw, jigsaw
Sinusoidal ടെക്സ്ചറുകളും, എല്ലിന്റെ ഉള്ളിലെ സുഷിരം
Spyrogimp, Spyrogimp
അവതാരിക, അവതാരിക
ഗ്രിഡ്, ഗ്രിഡ്
ചെക്ക്ബോർഡ്, ചെക്ക്ബോർഡ്
തീനാളം, തീനാളം

ദവശില, ദവശില
പനോരമ ഡിസൈനർ, പനോരമ ഡിസൈനർ
പല്ല്, പല്ല്
പ്ലാസ്മ, പ്ലാസ്മ
ഫ്രാക്റ്റലിന് എക്സ്പ്ലോറർ, ഫ്രാക്റ്റലിന് എക്സ്പ്ലോറർ
ഫ്രാക്റ്റലിന് രചന, ഐ.എഫ്.എസ് ഫ്രാക്റ്റലിന്
റാൻഡം ടെക്സ്ചറുകളും, മിസ്ഡ്
ലൈൻ നോവ, ലൈൻ നോവ
വ്യത്യാസം മേഘങ്ങൾ, വ്യത്യാസം മേഘങ്ങൾ
സങ്കീർണ്ണമായ, സങ്കീർണ്ണമായ
സിഎംഎൽ എക്സ്പ്ലോറർ, സിഎംഎൽ എക്സ്പ്ലോറർ
സോളിഡ് നോയ്സ്, സോളിഡ് നോയ്സ്
സർക്യൂട്ട്, സർക്യൂട്ട്

ലോഗോ ആൽഫ

3D ഔട്ട്ലൈൻ, 3D ഔട്ട്ലൈൻ
Bovination, Bovination
അകലെ ചിപ്പ്, അകലെ ചിപ്പ്
അടിസ്ഥാന ഞാൻ, അടിസ്ഥാന ഞാൻ & രണ്ടാമൻ
അടിസ്ഥാന രണ്ടാമൻ, അടിസ്ഥാന ഞാൻ & രണ്ടാമൻ
അവതാരിക, അവതാരിക
ഏലിയൻ ഗ്ലോ, ഏലിയൻ ഗ്ലോ
ഏലിയൻ നിയോൺ, ഏലിയൻ നിയോൺ
കണം ട്രെയ്സ്, കണം ട്രെയ്സ്
കൂൾ ലോഹ, കൂൾ ലോഹ
കോമിക് ബുക്ക്, കോമിക് ബുക്ക്
ക്രോം, ക്രോം
ഗ്രേഡിയന്റ് ബിവെൽ, ഗ്രേഡിയന്റ് ബിവെൽ
ചോക്ക്, ചോക്ക്
ടെക്സ്ചർ, ടെക്സ്ചർ
നിയോൺ, നിയോൺ
മരവിച്ച, മരവിച്ച
മിനുക്കമുള്ള, മിനുക്കമുള്ള
സവാളും, സവാളും
ഹോട്ട് തിളങ്ങുന്ന, ഹോട്ട് തിളങ്ങുന്ന

വളച്ചൊടിക്കുകയോ

IWarp, IWarp
Newsprint, Newsprint
അദ്ദേഹവും ആൻഡ് പിഞ്ചുചെയ്യുന്നത്, അദ്ദേഹവും ആൻഡ് പിഞ്ചുചെയ്യുന്നത്
അവതാരിക, അവതാരിക
എംബോസ്സ്, എംബോസ്സ്
കാറ്റ്, കാറ്റ്
കൊത്തുക, കൊത്തുക
കർവ് ബെംഡ്, കർവ് ബെംഡ്
പേജ് കേൾ, പേജ് കേൾ
പോളാർ Coords, പോളാർ Coords
മറച്ചുവയ്ക്കുന്നു, മറച്ചുവയ്ക്കുന്നു
മറ്റെല്ലാ വരി മായ്ക്കുക, മറ്റെല്ലാ വരി മായ്ക്കുക
മാറ്റം, മാറ്റം
മൊസൈക്ക്, മൊസൈക്ക്
റിപ്പിൾ, റിപ്പിൾ
ലെൻസ് വക്രീകരിക്കൽ, ലെൻസ് വക്രീകരിക്കൽ
വീഡിയോ, വീഡിയോ

വെബ്

അവതാരിക, വെബ് ഫിൽട്ടറുകൾ
ക്ലിക്കുചെയ്യാനാകുന്ന ചിത്രം, ImageMap
പൂളുക, പൂളുക
സെമി പരത്തുക, സെമി പരത്തുക

വെളിച്ചവും ഷാഡോ, അവതാരിക

Xach-പ്രഭാവം, Xach-പ്രഭാവം
കാഴ്ചപ്പാട്, കാഴ്ചപ്പാട്
ഗ്രേഡിയന്റ് .അൽപ്പസമയംകാത്തിരിക്കൂ, ഗ്രേഡിയന്റ് .അൽപ്പസമയംകാത്തിരിക്കൂ
ഗ്ലാസ് ടൈൽ, ഗ്ലാസ് ടൈൽ
ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ, ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ
തിളക്കവും, തിളക്കവും
ലെൻസ് പ്രയോഗിക്കുക, ലെൻസ് പ്രയോഗിക്കുക
ലെൻസ് വിദൂരസ്ഥമായ, ലെൻസ് വിദൂരസ്ഥമായ
ലൈറ്റിംഗ് ഇഫക്റ്റുകൾ, ലൈറ്റിംഗ് ഇഫക്ട്സ്
സൂപ്പർനോവ, സൂപ്പർനോവ

ശബ്ദം

HSV നോയ്സ്, HSV നോയ്സ്
അവതാരിക, അവതാരിക
ആർജിബി നോയ്സ്, ആർജിബി നോയ്സ്
എറിയുന്നു, എറിയുന്നു
തിരഞ്ഞെടുത്തത്, തിരഞ്ഞെടുത്തത്
ബിഗിൻ, ബിഗിൻ
വിരിക്കുക, വിരിക്കുക

സാമാന്യ

Dilate, Dilate
അവതാരിക, അവതാരിക
ഈറോഡ്, ഈറോഡ്
കോൺവൊല്യൂഷൻ മാട്രിക്സ്, കോൺവൊല്യൂഷൻ മാട്രിക്സ്

ഫോട്ടോഗ്രാഫി, ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറ ഫോട്ടോകൾ ഉപയോഗിച്ച് പ്രവർത്തനം
ഫോണ്ടുകൾ

ചേർക്കുക, ഫോണ്ടുകൾ ചേർക്കുന്നത്
പ്രശ്നങ്ങൾ, ഫോണ്ട് പ്രശ്നങ്ങൾ

സംഭാഷണം, ഫോണ്ടുകൾ സംഭാഷണം

ഫോർമാറ്റുകൾ

GIH, പുതിയ Brushes ചേർക്കുന്നു
ആക്റ്റിവ്, പുതിയ Brushes ചേർക്കുന്നു
എഎന്ജി, എഎന്ജി ആയിലഭ്യമാക്കുക ചിത്രം
എക്സ്.സി.എഫ്, നിഘണ്ടു
എസ്.വി.ജി., നിഘണ്ടു
ജിഫ്, ജിഫ് ആയിലഭ്യമാക്കുക ചിത്രം
ജെപ്പെഗ്, ജെപിഇജി കയറ്റുമതി ചിത്രം
ടിജിഎ, നിഘണ്ടു
ടിഫ്, ടിഫ് ആയി കയറ്റുമതി ചിത്രം
ദിവസത്തെ, പുതിയ Brushes ചേർക്കുന്നു
പിഎന്ജി, പിഎൻജി ആയിലഭ്യമാക്കുക ചിത്രം
പിഎസ്ഡി, നിഘണ്ടു
പീഡിയെഫ്, നിഘണ്ടു
പോസ്റ്റ്സ്ക്രിപ്റ്റ്, നിഘണ്ടു
ബിഎംപി, നിഘണ്ടു

ഫ്രാക്റ്റലിന് എക്സ്പ്ലോറർ, ഫ്രാക്റ്റലിന് എക്സ്പ്ലോറർ
ഫ്രാക്റ്റലിന് ട്രെയ്സ്, ഫ്രാക്റ്റലിന് ട്രെയ്സ്
ഫ്ലിപ്, ഫ്ലിപ്, Flip Horizontally; Flip Vertically
ഫ്ലോയ്ഡ്-നാഥന്, നിഘണ്ടു
ബംമ്പ് മാപ്പ്, ബംമ്പ് മാപ്പ്
ബക്കറ്റ് നിറയാൻ, ബക്കറ്റ് നിറയാൻ
ബഗുകൾ, പിശകുകൾ ചൂണ്ടിക്കാണിക്കാൻ മെച്ചപ്പെടുത്തലുകളെപ്പറ്റിയും അഭ്യർത്ഥിക്കുന്നു
ബട്ടൺ

സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു-സൃഷ്ടിച്ചത്, ഹ്രസ്വമായ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ

ബഫറുകളെയും

Named ബഫറുകൾ: മുറിക്കുക / കോപ്പി / പേസ്റ്റ്, ബഫർ
ഒട്ടിക്കുക പേരുള്ള, ബഫറുകൾ സംഭാഷണം
പകർത്തുക പേരുള്ള, ബഫറുകൾ സംഭാഷണം
മുറിക്കുക പേരുള്ള, ബഫറുകൾ സംഭാഷണം
സംഭാഷണം, ബഫറുകൾ സംഭാഷണം

ബിഎംപി, നിഘണ്ടു
ബിഗിൻ, ബിഗിൻ
ബിവെൽ ചേർക്കുക, ബിവെൽ ചേർക്കുക
ബോർഡർ ചേർക്കുക, ബോർഡർ ചേർക്കുക
ബോർഡർ ശരാശരി, ബോർഡർ ശരാശരി
ബേൺ ഇൻ, ബേൺ ഇൻ
ഭദ്രമാക്കുന്ന, നിഘണ്ടു
ഭാഷകൾ, ഭാഷ
മങ്ങുക, മങ്ങുക
മച്ചി, മച്ചി
മരവിച്ച, മരവിച്ച
മറച്ചുവയ്ക്കുന്നു, മറച്ചുവയ്ക്കുന്നു
മറ്റെല്ലാ വരി അല്ലെങ്കിൽ നിരയുടെ മായ്ക്കുക, മറ്റെല്ലാ വരി മായ്ക്കുക
മാക്സ് ആർജിബി, മാക്സ് ആർജിബി
മാത്രം ഇരുണ്ട്, ലെയർ മോഡുകൾ
മാന്ത്രിക വടി, അവ്യക്തമായ നിരക്കു (മാന്ത്രികനായാണ്)
മാപ്പ് ഒബ്ജക്റ്റ്, മാപ്പ് ഒബ്ജക്റ്റ്
മാറ്റം, മാറ്റം
മാസ്കുകൾ

ചാനൽ മാസ്ക്, തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാസ്കുകൾ
തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാസ്ക്, തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാസ്കുകൾ
പെട്ടെന്ന് മാസ്ക്, തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാസ്കുകൾ

പെട്ടെന്ന് മാസ്ക് ഉപയോഗിക്കുന്നു, QuickMask മോഡ് ഉപയോഗിച്ച്

പൊതു അവലോകനം, നിഘണ്ടു
ലെയർ മാസ്ക്, ലെയർ മാസ്കുകൾ

പൊതു അവലോകനം, ലെയർ പ്രോപ്പർട്ടീസ്

മിഥാബോധം, മിഥാബോധം
മിനുക്കമുള്ള, മിനുക്കമുള്ള
മിഴിവ്, അടിസ്ഥാന ആശയങ്ങൾ

അച്ചടി, പ്രിന്റ് വലിപ്പം
സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ ക്രമീകരിക്കുന്നു, വിപുലമായ ഓപ്ഷനുകൾ

മിസ്ഡ്, മിസ്ഡ്
മുമ്പ്ചെയ്തതു്തിരിച്ച്ചെയ്യുക, പഴയപടിയാക്കൽ ചരിത്രം സംഭാഷണം, മുമ്പ്ചെയ്തതു്തിരിച്ച്ചെയ്യുക
മുറിക്കുക, മുറിക്കുക
മുറിക്കുക Named, ബഫറുകൾ സംഭാഷണം
മുറിച്ചെടുക്കാവുന്ന മെനുകൾ, മുറിച്ചെടുക്കാവുന്ന മെനുകൾ
മുറിച്ചെടുക്കാവുന്ന ലൈൻ, മുറിച്ചെടുക്കാവുന്ന മെനുകൾ
മുൻഗണനകൾ, Preferences Dialog

Image grid, സ്ഥിരസ്ഥിതി ഇമേജ് ഗ്രിഡ്
ഇൻപുട്ട് കണ്ട്രോളറുകള്ക്കുള്ള, ഇൻപുട്ട് കണ്ട്രോളറുകള്ക്കുള്ള
ഇൻപുട്ട് ഡിവൈസുകൾ, ഇൻപുട്ട് ഡിവൈസുകൾ

മുൻഭാഗത്തെ, കളർ ഏരിയ
മുൻവശം തിരഞ്ഞെടുക്കുക, മുൻവശം തിരഞ്ഞെടുക്കുക
മുൻവശം വർണ്ണ നിറക്കുക, FG വർണ്ണ നിറക്കുക
മൂര്ച്ചവരുത്തുക, മൂര്ച്ചവരുത്തുക
മൂല്യം പ്രചരിപ്പിക്കാൻ, മൂല്യം പ്രചരിപ്പിക്കാൻ
മൂല്യം വിപരീതം, മൂല്യം വിപരീതം
മൃദു വെളിച്ചം, ലെയർ മോഡുകൾ
മെനു

ഫയല്, പൊതു അവലോകനം
സഹായിക്കൂ, "Help" മെനു ആമുഖം

മെയ്യഴക്കത്തോടെ, മെയ്യഴക്കത്തോടെ
മൊഡ്യൂളുകൾ, മൊഡ്യൂളുകൾ
മൊഡ്യൂൾ മാനേജർ, മൊഡ്യൂളുകൾ
മൊസൈക്ക്, മൊസൈക്ക്
മോഷൻ ബ്ലർ, മോഷൻ ബ്ലർ
യുആർഎൽ, നിഘണ്ടു
യൂആര്ഐ, നിഘണ്ടു
യൂണിറ്റുകൾ, യൂണിറ്റുകൾ
യൂണിറ്റ് എഡിറ്റർ, യൂണിറ്റുകൾ
രക്ഷിക്കും, ഫയൽ സംരക്ഷിക്കുക
രചിക്കുക, രചിക്കുക, വിഘടിപ്പിക്കുന്നു
രേഖീയമല്ലാത്തതിനാൽ അരിപ്പ, ഹോളണ്ട് ഫിൽറ്റർ
റാപ്പ്, റാപ്പ്
റിപ്പിൾ അരിപ്പ, റിപ്പിൾ
റെഡ് ഐ നീക്കംചെയ്യൽ, റെഡ് ഐ നീക്കംചെയ്യൽ
റെഡ്-കണ്ണുകൾ, ചുവന്ന-കണ്ണ് നീക്കംചെയ്യുന്നത്
റൊട്ടേഷൻ, റൊട്ടേഷൻ
റൌണ്ട് കോർണറുകൾ, റൌണ്ട് കോർണറുകൾ
റോബർട്സ്, അറ്റം
ലെയർ, വിഘടിപ്പിക്കുന്നു , നിഘണ്ടു

Anchor the floating layer, Anchor layer
Transform

Flip horizontally, Flip Horizontally
Flip vertically, Flip Vertically
Shift layer content, ഓഫ്സെറ്റ്
റൊട്ടേഷൻ, Rotate 90° clockwise, Rotate 90° counter-clockwise, Rotate 180°, Arbitrary Rotation

Transparency managing

Add Alpha channel to background layer, ആൽഫ ചാനൽ ചേർക്കുക
Add non-transparent areas to selection, Add Alpha channel to Selection
Intersect non-transparent areas with selection, Intersect Alpha channel with Selection
Make colors transparent, ആൽഫയിലേക്ക് വർണ്ണം
Preserve anti-aliasing, Semi-flatten
Remove Alpha Channel, Remove Alpha Channel
Selection according to opacity, Alpha to Selection
Subtract non-transparent pixels from selection, Subtract from Selection
ഉമ്മറം, ത്രെഷോൾഡ് ആൽഫ

അതിർത്തികൾ, ലെയർ പ്രോപ്പർട്ടീസ്
ഉപ-മെനു

Mask, The "Mask" Submenu
Stack, "Stack" Submenu
Transform, The "Transform" Submenu
സുതാര്യത, The "Transparency" Submenu of the "Layer" menu

ടെക്സ്റ്റ്, ടെക്സ്റ്റ് വിവരം നിരസിക്കുക
ടൈപ്പ് ചെയ്യുക, ലെയർ പ്രോപ്പർട്ടീസ്
തെളിഞ്ഞ

പാളി ഉള്ളടക്കം മായ്ക്കുക, തെളിഞ്ഞ

നിറയ്ക്കുക

പശ്ചാത്തല നിറം നിറക്കുക, ബി.ജി. വർണ്ണ നിറക്കുക
പാറ്റേൺ നിറക്കുക, ശ്രേണി നിറക്കുക
മുൻഭാഗത്തെ നിറക്കുക, FG വർണ്ണ നിറക്കുക

നീങ്ങുക, നീക്കുക ഉപകരണം പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ സംഗ്രഹം
പകര്പ്പ്, പകര്പ്പ്

കാണാവുന്ന പാളികൾ പകർത്തുക, ദൃശ്യം പകർത്തുക

പുതിയ പാളികൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു, പുതിയ തലങ്ങളെ ഉണ്ടാക്കുന്നു
പേസ്റ്റ്, പേസ്റ്റ്, ഒട്ടിക്കുക, പുതിയ ലെയർ ഒട്ടിക്കുക, ന്യൂ ബ്രഷ് ഒട്ടിക്കുക, പുതിയ മാതൃക ഒട്ടിക്കുക
പ്രിവ്യൂ വലുപ്പം, ടാബ് മെനു
മാനേജിങ് മാസ്ക്

Add a mask, ലെയർ മാസ്ക് ചേർക്കുക
Add layer mask to selection, Add Layer Mask to Selection
Convert layer mask to a selection, Mask to Selection
Delete layer mask, Delete Layer Mask
Disable, Disable Layer Mask
Intersect layer mask with selection, Intersect Layer Mask with Selection
Show layer mask, Show Layer Mask
Subtract layer mask from selection, Subtract Layer Mask from Selection
അപേക്ഷിക്കുക, Apply Layer Mask
തിരുത്തുക, Edit Layer Mask

മാനേജിങ് ശേഖരം

Align visible layers, ദൃശ്യം ലെയറുകൾ വിന്യസിക്കുക
Bottom layer, Select Bottom Layer
Create a new layer, പുതിയ ലെയർ
Create a new layer from visible layers, New From Visible
Delete current layer, Delete Layer
Layer duplicate, പാളി ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ്
Lower current layer to the bottom of stack, Layer to Bottom
Merge current layer with the underlying layer, Merge Down
Merge visible layers, ദൃശ്യം ലെയറുകൾ ലയിപ്പിക്കുക
Move current layer one position up, Raise Layer
Move current layer to the top of stack, Layer to Top
Next layer, Select Next Layer
Open image as layers, Open as Layers
Previous layer, Select Previous Layer

Reverse layer order, The "Reverse Layer Order" command
Select top layer, Select Top Layer
ലോവർ പാളി, Lower Layer

മുറിക്കുക (/ പേസ്റ്റ്)

മുറിക്കുക പാളി ഉള്ളടക്കം, മുറിക്കുക

മോഡുകൾ, ലെയർ മോഡുകൾ
വലിപ്പം മാനേജിംഗ്

Auto-crop, Autocrop Layer
Crop according to selection, Crop to Selection
Resize current layer and its content, സ്കെയിൽ ലെയർ
Resize current layer to image size, Layer to Image Size
നിലവിലെ പാളി എന്നാൽ അതിന്റെ ഉള്ളടക്കം വലുപ്പം, Layer Boundary Size

വലുപ്പം, ലെയർ പ്രോപ്പർട്ടീസ്
സംഭാഷണം, പാളികൾ സംഭാഷണം
സ്കെയിൽ, സ്കെയിൽ

ലെയർ മാസ്ക്, ലെയർ മാസ്കുകൾ
ലെയർ മോഡുകൾ

Lighten only, ലെയർ മോഡുകൾ
അലിയിക്കുക, ലെയർ മോഡുകൾ
ഓവർലേ, ലെയർ മോഡുകൾ
കത്തിക്കുക, ലെയർ മോഡുകൾ
കുറയ്ക്കുക, ലെയർ മോഡുകൾ
ചേർത്ത, ലെയർ മോഡുകൾ
ഡോഡ്ജ്, ലെയർ മോഡുകൾ
ധാന്യം ലയനം, ലെയർ മോഡുകൾ
ധാന്യം സത്തിൽ, ലെയർ മോഡുകൾ
നിറം, ലെയർ മോഡുകൾ
പെരുക്കുക, ലെയർ മോഡുകൾ
മാത്രം ഇരുണ്ട്, ലെയർ മോഡുകൾ
മൃദു വെളിച്ചം, ലെയർ മോഡുകൾ
വില, ലെയർ മോഡുകൾ
വീതിക്കുക, ലെയർ മോഡുകൾ
വ്യത്യാസം, ലെയർ മോഡുകൾ
സാച്ചുറേഷൻ, ലെയർ മോഡുകൾ
സാധാരണ, ലെയർ മോഡുകൾ
സ്ക്രീൻ, ലെയർ മോഡുകൾ
ഹാർഡ് വെളിച്ചം, ലെയർ മോഡുകൾ
ഹ്യൂയേ, ലെയർ മോഡുകൾ

ലെൻസ് പ്രയോഗിക്കുക, ലെൻസ് പ്രയോഗിക്കുക
ലെൻസ് വക്രീകരിക്കൽ, ലെൻസ് വക്രീകരിക്കൽ
ലെൻസ് വിദൂരസ്ഥമായ, ലെൻസ് വിദൂരസ്ഥമായ
ലോക്ക് ആൽഫ ചാനൽ, ലെയർ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്
ലോക്ക് പിക്സൽ, ലെയർ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്
ലോഗോ

സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു-സൃഷ്ടിച്ചത്, ഹ്രസ്വമായ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ

ലൈറ്റിംഗ് ഇഫക്റ്റുകൾ, ലൈറ്റിംഗ് ഇഫക്ട്സ്
ലൈൻ നോവ, ലൈൻ നോവ
വര

ഒരു വര വരയ്ക്കുന്നു, ലളിത വസ്തുക്കൾ ഡ്രോയിംഗ്

വരി വിടവ്, ഓപ്ഷനുകൾ
വര്ണിക്കുക, എങ്ങനെ രേഖാഖണ്ഡം വരയ്ക്കുന്നതിന്
വഴികാട്ടി, വഴികാട്ടി

Add from selection, New Guides from Selection
Remove, Remove all guides
Selection guides, ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ
Show/Mask Guides, Show Guides
Snap to Guides, Snap to Guides
Transform, ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ
ഉപയോഗിക്കുന്നു, നിഘണ്ടു
പൊതു അവലോകനം, ഗ്രിഡുകളുടെ ഗൈഡുകൾ

വാൻ ഗോഗ് (എൽഐസി), വാൻ ഗോഗ് (എൽഐസി)
വി.എസിന്റെ, നിഘണ്ടു
വിഘടിപ്പിക്കുന്നു, വിഘടിപ്പിക്കുന്നു
വിഭവസൂചികകള്

അവതാരിക, സിനിമചെയ്യേണ്ട ആമുഖം
ഉപകരണങ്ങൾ, "Tools" മെനു
ചിത്രം, പൊതു അവലോകനം
തിരഞ്ഞെടുക്കൽ, "Select" മെനു
തിരുത്തുക, "Edit" മെനു
ഫയൽ മെനു, "File" മെനു
ഫിൽട്ടറുകൾ, "Filters" മെനു
ലെയർ, Introduction to the "Layer" Menu
വിൻഡോസ്, "Windows" Menu

വിരിക്കുക, വിരിക്കുക
വില, ലെയർ മോഡുകൾ, നിഘണ്ടു
വിള, വിള

Autocrop layer, Autocrop Layer

വിള ലെയർ, Crop to Selection
വിൻഡോസ് ചിത്രം

Basic settings, വിൻഡോ മാനേജ്മെന്റ്
മുൻഗണനകൾ, വിൻഡോസ് ചിത്രം, ചിത്രം വിൻഡോ കാഴ്ച

വീഡിയോ, വീഡിയോ
വീതിക്കുക, ലെയർ മോഡുകൾ
വെബ്

വെബ് നുള്ള ചിത്രങ്ങൾ, വെബ് നിങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ തയ്യാറെടുക്കുന്നു

വേവ്സ്, വേവ്സ്, വേവ്സ്
വൈറ്റ് ബാലൻസ്, വൈറ്റ് ബാലൻസ്
വ്യത്യാസം, ലെയർ മോഡുകൾ
വ്യത്യാസം മേഘങ്ങൾ, വ്യത്യാസം മേഘങ്ങൾ
വർണ്ണ

Color display, Display Filters
Deficient vision, കളർ പകുതിയിലേറെ വിഷൻ
Padding color of canvas, Padding Color

വർണ്ണ ആഴത്തിൽ, നിഴലുകൾ
വർണ്ണ എക്സ്ചേഞ്ച്, വർണ്ണ എക്സ്ചേഞ്ച്
വർണ്ണ പ്രൊഫൈൽ, പ്രദർശിപ്പിക്കുക കാലിബ്രേഷൻ ആൻഡ് പ്രോഫിലിംഗ്, വർണ്ണ മാനേജ്മെന്റ്
വർണ്ണ മാനേജ്മെന്റ്, പ്രദർശിപ്പിക്കുക കാലിബ്രേഷൻ ആൻഡ് പ്രോഫിലിംഗ്, വർണ്ണ മാനേജ്മെന്റ്, ഓപ്ഷനുകൾ, നിഴലുകൾ
വർണ്ണം പിക്കർ, വർണ്ണം പിക്കർ
ശ്രേണി നിറക്കുക, ശ്രേണി നിറക്കുക
സംഭാഷണം

സാമ്പിൾ പോയിന്റുകൾ, സാമ്പിൾ പോയിന്റുകൾ സംഭാഷണം

സംഭാഷണങ്ങള്

മുൻഗണനകൾ, Preferences Dialog

Data folders, Data Folders
Default image, Default Image Preferences
Title and Statusbar, Image Window Title and Statusbar
Window management, വിൻഡോ മാനേജ്മെന്റ്
ഇന്റർഫേസ്, ഇന്റർഫേസ്
ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ, ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ
തീം, തീം
പണിസഞ്ചി, പണിസഞ്ചി
പരിസ്ഥിതി, പരിസ്ഥിതി
പ്രദർശിപ്പിക്കുക, പ്രദർശിപ്പിക്കുക
ഫോൾഡറുകൾ, ഫോൾഡറുകൾ
വിൻഡോസ് ചിത്രം, വിൻഡോസ് ചിത്രം, ചിത്രം വിൻഡോ കാഴ്ച
വർണ്ണ മാനേജ്മെന്റ്, വർണ്ണ മാനേജ്മെന്റ്
സഹായം സിസ്റ്റം, സഹായം സിസ്റ്റം

സംരക്ഷിക്കുക / കയറ്റുമതി ചിത്രങ്ങൾ, സംരക്ഷിക്കുക / കയറ്റുമതി ചിത്രങ്ങൾ
സങ്കീർണ്ണമായ, സങ്കീർണ്ണമായ
സജ്ജമാക്കുക, ജിമ്പ് ആദ്യമായി ആരംഭിക്കുന്നു
സന്ദർഭ മെനുകൾ, സന്ദർഭ മെനുകൾ
സവാളും, സവാളും
സഹായിക്കൂ, സഹായം സിസ്റ്റം, സഹായിക്കൂ

Context help, Context Help
Online, GIMP online
Tip of the Day, Tip of the Day
പൊതു അവലോകനം, കുറിച്ച്
മെനു, "Help" മെനു ആമുഖം

സാച്ചുറേഷൻ, ലെയർ മോഡുകൾ, നിഴലുകൾ
സാധാരണവത്കരിക്കാനും, സാധാരണവത്കരിക്കാനും
സാമ്പിൾ പോയിന്റുകൾ, സാമ്പിൾ പോയിന്റുകൾ സംഭാഷണം, Show Sample Points
സാമ്പിൾ വർണ്ണാഭമാക്കുക, സാമ്പിൾ വർണ്ണാഭമാക്കുക
സി.എസ്.എസ് അടയാളവാക്കുകൾ, "FG/BG color" ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്
സിഎംഎൽ എക്സ്പ്ലോറർ, സിഎംഎൽ എക്സ്പ്ലോറർ
സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് ക്രോം, സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് ക്രോം
സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് രൂപംകൊള്ളുക, സീരിയോലിത്തോഗ്രാഫ് രൂപംകൊള്ളുക
സുഗമമായ പാലറ്റ്, സുഗമമായ പാലറ്റ്
സുതാര്യത

Brush opacity, ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ
Eraser tool, തുടച്ചുമാറ്റുന്നവന്
Exporting images with transparency, സുതാര്യതയോടെ സംരക്ഷിക്കുന്നു ചിത്രങ്ങൾ
Representation, പ്രദർശിപ്പിക്കുക
ആൽഫ ചാനൽ, നിഴലുകൾ
ഒപാസിറ്റി, ലെയർ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്
പശ്ചാത്തല പാളിയുടെ സുതാര്യത, ലെയർ പ്രോപ്പർട്ടീസ്
പാളിയുടെ സുതാര്യത നിലനിർത്തുക, ലെയർ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്
ലോക്ക് ആൽഫാ ചാനൽ, ലെയർ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ നിറയ്ക്കുക, ഓപ്ഷനുകൾ
സൂം, ഓപ്ഷനുകൾ, സൂം, സൂം
സൂപ്പർനോവ, സൂപ്പർനോവ
സെമി പരത്തുക, സെമി പരത്തുക
സെലക്ടീവ് ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്, സെലക്ടീവ് ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്
സൌഖ്യമാക്കേണമേ, സൌഖ്യമാക്കേണമേ
സോഫ്റ്റ് തെളിവ്, വർണ്ണ രേഖകൾ
സോബൽ, അറ്റം, സോബൽ
സോളിഡ് മുഴക്കം, സോളിഡ് നോയ്സ്
സ്കെയിൽ ചിത്രം, സ്കെയിൽ ചിത്രം
സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു

അവതാരിക, സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്
ഇൻസ്റ്റോൾ, സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus ഇൻസ്റ്റോൾ
ട്യൂട്ടോറിയൽ, ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു ട്യൂട്ടോറിയൽ
ബട്ടൺ, ഹ്രസ്വമായ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ
ലോഗോ, ഹ്രസ്വമായ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ
ഹ്രസ്വമായ, ഹ്രസ്വമായ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ

സ്ക്രീൻ, ലെയർ മോഡുകൾ
സ്ക്രീൻഷോട്ട്, സ്ക്രീൻഷോട്ട്
സ്ട്രെച്ച് കോൺട്രാസ്റ്റ്, സ്ട്രെച്ച് കോൺട്രാസ്റ്റ്
സ്ട്രോക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കൽ, സ്ട്രോക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കൽ
സ്ഥാനം തുറക്കുക, സ്ഥാനം തുറക്കുക
സ്ഥാനം മാറ്റുക, സ്ഥാനം മാറ്റുക
സ്പിന്നിംഗ് ഗ്ലോബ്, സ്പിന്നിംഗ് ഗ്ലോബ്
സ്മഡ്ജ്, സ്മഡ്ജ്
സ്റ്റാറ്റസ് ബാർ

ചിത്രം വിൻഡോ, ചിത്രം വിൻഡോ

സ്റ്റോക്ക് പാത്ത്, സ്ട്രോക്ക് പാത
സ്ലൈഡ്, സ്ലൈഡ്
സർക്യൂട്ട്, സർക്യൂട്ട്
ഹാസചിതം, ഹാസചിതം
ഹാർഡ് വെളിച്ചം, ലെയർ മോഡുകൾ
ഹിസ്റ്റോഗ്രാം, ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ഡയലോഗ്, നിഘണ്ടു
ഹോട്ട് തിളങ്ങുന്ന, ഹോട്ട് തിളങ്ങുന്ന
ഹോളണ്ട് അരിപ്പ, ഹോളണ്ട് ഫിൽറ്റർ
ഹ്യൂയേ, ലെയർ മോഡുകൾ
ഹ്യൂയേ-സാച്ചുറേഷൻ, ഹ്യൂയേ-സാച്ചുറേഷൻ

A

Acquire, സൃഷ്ടിക്കാൻ
Add Alpha channel, ആൽഫ ചാനൽ ചേർക്കുക
Align visible layers, ദൃശ്യം ലെയറുകൾ വിന്യസിക്കുക
Anchor Layer, Anchor layer
Antialias, Antialias
Apply Layer Mask (command), Apply Layer Mask
Autocrop, Autocrop Image

B

Behind (paint mode), Paint Mode Examples
Black point, ലെവലുകൾ
Blur/Sharpen, Blur/Sharpen
Bovination, Bovination
bpp, നിഘണ്ടു
Browser

Procedure, The Procedure Browser
പ്ലഗ്-ഇൻ, പ്ലഗ് ഇൻ ബ്രൌസറിൽ

Brush, Pattern, Gradient area

മുൻഗണനകൾ, ഓപ്ഷനുകൾ

C

Cage, The Cage Tool
Calibrate monitor, പ്രദർശിപ്പിക്കുക
Canvas

Fit canvas size to layers, Fit Canvas to Layers
Fit canvas size to selection, Fit Canvas to Selection
Padding color, Padding Color
Snap to canvas, Snap to Canvas
വലുപ്പം, കാൻവാസ് വലിപ്പം

Clipping

Transform, ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ

Close, Close
Clothify, Clothify
CMYK, രചിക്കുക, വിഘടിപ്പിക്കുന്നു , Recompose, നിഘണ്ടു
Color area

മുൻഗണനകൾ, ഓപ്ഷനുകൾ

Color management, വർണ്ണ മാനേജ്മെന്റ്
Color proof, വർണ്ണ രേഖകൾ
Color Tool Presets, Color Tool Presets
Color tools, പൊതു അവലോകനം
Colorcube അനാലിസിസ്, Colorcube അനാലിസിസ്
Colormap, Colormap സംഭാഷണം

ഗണം, Colormap സജ്ജമാക്കുക
പുനകമീകരിക്കുക, Colormap പുനഃക്രമീകരിക്കുക

Colormap പുനഃക്രമീകരിക്കുക, Colormap പുനഃക്രമീകരിക്കുക
Colormap സജ്ജമാക്കുക, Colormap സജ്ജമാക്കുക
Colourify, Colourify
Colourise, Colourise
Composition guides, ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ
Create Template, Create Template
Crop to selection, Crop to Selection

D

Data folders

മുൻഗണനകൾ, Data Folders

Desaturate, Desaturate
Despeckle, Despeckle
Destripe, Destripe
Dialogs

Colormap, Colormap സംഭാഷണം
Pointer, Pointer Dialog
അവതാരിക, സംഭാഷണം ആമുഖം
ഉപകരണ നില, ഉപകരണ നില ഡയലോഗ്
കളർ സെലക്ടർ, FG / ബി.ജി. കളർ സംഭാഷണം
ഗ്രേഡിയന്റ് സംഭാഷണം, ഘനമായ സംഭാഷണം
ചാനലുകൾ, ചാനലുകൾ സംഭാഷണം
ചിത്രങ്ങൾ, ചിത്രങ്ങൾ സംഭാഷണം
ടെംപ്ലേറ്റുകൾ, ടെംപ്ലേറ്റുകൾ സംഭാഷണം
നയപ്രഖ്യാപന, നയപ്രഖ്യാപന സംഭാഷണം
പാഥുകൾ, പാഥുകൾ സംഭാഷണം
പാറ്റേണുകൾ, പാറ്റേണുകൾ സംഭാഷണം
പാലറ്റുകൾ, പാലറ്റുകൾ സംഭാഷണം
പാളികൾ, പാളികൾ സംഭാഷണം
പ്രമാണ ചരിത്രം, പ്രമാണ ചരിത്രം സംഭാഷണം
ഫോണ്ടുകൾ, ഫോണ്ടുകൾ സംഭാഷണം
ബഫറുകളെയും, ബഫറുകൾ സംഭാഷണം
മുമ്പ്ചെയ്തതുതിരിച്ച്ചെയ്യുക, പഴയപടിയാക്കൽ ചരിത്രം സംഭാഷണം
ഹിസ്റ്റോഗ്രാം, ഹിസ്റ്റോഗ്രാം ഡയലോഗ്

Diffraction പാറ്റേണുകൾ (ഫിൽട്ടർ), diffraction പാറ്റേണുകൾ
Dilate, Dilate
Disable Layer Mask, Disable Layer Mask
Distort Selection, Distort
Docks

Add tab, ഒരു സംക്ഷിപ്ത ട്യൂട്ടോറിയൽ

Dot for dot, ഓപ്ഷനുകൾ
Dot for Dot, Dot for Dot
Drawable, ലെയറുകൾ ആമുഖം
Duplicate, Duplicate
Duplicate Layer, പാളി ഡ്യൂപ്ലിക്കേറ്റ്
Dynamics, Dynamics
Dynamics Matrix, The Paint Dynamics Matrix
Dynamics Options, Dynamics Options

E

Edge feathering (Selections), ഓപ്ഷനുകൾ
Edit Layer Mask, Edit Layer Mask
Editor, തിരഞ്ഞെടുക്കൽ എഡിറ്റർ
Ellipse Selection Tool, Ellipse Selection
Environment preferences, പരിസ്ഥിതി
Export, Export
Export As, Export As...

F

Filter Pack, Filter Pack
Fit canvas to layers, Fit Canvas to Layers
Fit canvas to selection, Fit Canvas to Selection
Flatten, ചിത്രം പരത്തുക
Flip horizontally (layer), Flip Horizontally
Flip vertically (layer), Flip Vertically
Full Screen, Full Screen
Fuzzy Selection, അവ്യക്തമായ നിരക്കു (മാന്ത്രികനായാണ്)

G

Gaussians എന്ന വ്യത്യാസം, Gaussians എന്ന വ്യത്യാസം
GEGL, Use GEGL
GEGL ഓപ്പറേഷൻ, GEGL ഓപ്പറേഷൻ
Gfig, Gfig
GIH, പുതിയ Brushes ചേർക്കുന്നു
GIMP Online, GIMP online
GIMPressionist, GIMPressionist, വിന്യാസം മാപ്പ് എഡിറ്റർ, വലിപ്പം മാപ്പ് എഡിറ്റർ
Greyscale

Convert to grayscale, Grayscale mode

Guide

Add by percent, New Guide (by Percent)
ചേർക്കുക, New Guide
നീങ്ങുക, നീക്കുക ഉപകരണം പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ സംഗ്രഹം

H

HSV, രചിക്കുക, വിഘടിപ്പിക്കുന്നു , Recompose
HSV നീട്ടുക, HSV നീട്ടുക
HSV നോയ്സ്, HSV നോയ്സ്

I

ImageMap, ImageMap
Indexed colors, Indexed mode
Invert colors, വിപരീതം
IWarp, IWarp

J

jigsaw, jigsaw
Jitter, ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ

L

Languages, ഇന്റർഫേസ്
lasso, Free Selection (Lasso)
Layer boundary

Show/mask layer boundary, Show Layer Boundary

Layer Boundary Size, Layer Boundary Size
Layer Group

New, New Layer Group

Levels tool, ലെവലുകൾ
Lighten only, ലെയർ മോഡുകൾ

M

Marching ants speed, ഓപ്ഷനുകൾ
Masks

Layer mask

Add to selection, Add Layer Mask to Selection
Convert to a selection, Mask to Selection
Disable, Disable Layer Mask
Intersect with selection, Intersect Layer Mask with Selection
Subtract from selection, Subtract Layer Mask from Selection
അപേക്ഷിക്കുക, Apply Layer Mask
ഇല്ലാതാക്കുക, Delete Layer Mask
കാണിക്കുക, Show Layer Mask
ചേർക്കുക, ലെയർ മാസ്ക് ചേർക്കുക
തിരുത്തുക, Edit Layer Mask

Menu-bar

Show/Mask menu bar, Show Menubar

Merge Down, Merge Down
Modes (color)

Greyscale, Grayscale mode
RGB, RGB mode
ഇൻഡെക്സ്, Indexed mode

Modes (Colors)

Submenu, മോഡ്

Moir, നിഘണ്ടു
Mouse cursors, ഓപ്ഷനുകൾ

N

New image

Default setting, Default Image Preferences

New Image, പുതിയ
New View, New View
Newsprint, Newsprint

O

Oilify, Oilify
Open as layers, Open as Layers
Open Recent, Open Recent

P

Padding color, Padding Color
Paint Modes

Behind, Paint Mode Examples
Color Erase, Paint Mode Examples

Paths

Transform, Transforming Paths

Plugins

Browser, പ്ലഗ് ഇൻ ബ്രൌസറിൽ

Pointer, Pointer Dialog
Polygonal Selection, Free Selection (Lasso)
Posterise, Posterise
Prewitt കോമ്പസ്, അറ്റം
Procedure

Browser, The Procedure Browser

Q

QuickMask, QuickMask

R

Re-show Last, Re-show Last
Recompose, Recompose
Remove Alpha channel, Remove Alpha Channel
Reset All, Reset All Filters
Retinex, Retinex
Revert (command), തിരിച്ചയയ്ക്കുക
RGB, RGB mode
Rotate 180°, Rotate 180°
Rotate 90° clockwise, Rotate 90° clockwise
Rotate 90° counter-clockwise, Rotate 90° counter-clockwise
Rounded rectangle, Rounded Rectangle
Rulers

Show/Mask rulers, Show Rulers

S

Save a copy, Save a Copy
Save as, Save as
Scale layer, സ്കെയിൽ ലെയർ
Scale Layer, selection contour or path, സ്കെയിൽ
Scissors tool, Intelligent Scissors
Script-Fu

ഉപ-മെനു, The "Script-Fu" Submenu

Scroll-bars

Show/Mask scrollbars, Show Scrollbars

Selections

സാധാരണ സവിശേഷതകൾ, സാധാരണ സവിശേഷതകൾ

Show Grid, Show Grid
Show Guides, Show Guides
Show Layer Boundary, Show Layer Boundary
Show Layer Mask (command), Show Layer Mask
Show Menubar, Show Menubar
Show Rulers, Show Rulers
Show Scrollbars, Show Scrollbars
Show Selection, Show Selection
Show Statusbar, Show Statusbar
Shrink Wrap, Shrink Wrap
Sliders, ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ
Snap to active path, Snap to Active Path
Snap to canvas, Snap to Canvas
Snap to Grid, Snap to Grid
Snap to Guides, Snap to Guides
Softglow, Softglow
Space bar, ഓപ്ഷനുകൾ, ടൂൾ സജീവമാക്കുന്നു
Spyrogimp, Spyrogimp
Stack, "Stack" Submenu
Status bar

Show/Hide status bar, Show Statusbar
മുൻഗണനകൾ, Image Window Title and Statusbar

Straight Line, Key modifiers
Supersampling, നിഘണ്ടു
Swap folder, ഫോൾഡറുകൾ

T

TARGA, നിഘണ്ടു
Temp folder, ഫോൾഡറുകൾ
Template

Create Template, Create Template
മെനു, അടിസ്ഥാന ഓപ്ഷനുകൾ

Text along Path, ടെക്സ്റ്റ് മാനേജ്മെന്റ്, Text tool സന്ദർഭ മെനു
Text to Selection, The Text Commands
Tileable ഇഫക്റ്റ്, Tileable ഇഫക്റ്റ്

Tip of the Day, Tip of the Day
Title bar

മുൻഗണനകൾ, Image Window Title and Statusbar

Transform, Transform

Clipping, ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ
Paths, Transforming Paths
വഴികാട്ടി, ടൂൾ ഓപ്ഷനുകൾ

V

Values, ലെവലുകൾ
Voronoi, ഓപ്ഷനുകൾ

W

Watercolor കളർ സെലക്ടർ, "FG/BG color" ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്
White point, ലെവലുകൾ
Windows ചിത്രം

വിവരണം, ചിത്രം വിൻഡോ

X

Xach-പ്രഭാവം, Xach-പ്രഭാവം
XDS, പണിസഞ്ചി

Y

YCbCr, രചിക്കുക, വിഘടിപ്പിക്കുന്നു , Recompose, നിഘണ്ടു

Z

Zealous Crop, Zealous Crop