

ഇമേജ് മാനിപ്പുലേഷൻ പ്രോഗ്രാം

subtitle:

ഉപയോകത്വ മാനുവൽ

copyright:

(C) 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 ജിസ്
വിവരണക്കുറിപ്പ് കീ

legalnotice:

അനുമതി ശു സ്വത്രന്ത പ്രമാണ അനുവാദപത്ര എന കീഴിൽ പകർത്താനു ,
വിതരണ ചെയ്യാനു ഒപ്പ് / അല്ലെങ്കിൽ ഈ പ്രമാണത്തിൽ മാറ്റ പതിപ്പ് 1.2
സ്വത്രന്ത സോഫ്റ്റ്‌വെയർ സമിതി പ്രസിദ്ധീകരിച്ചിട്ടുള്ള ഏതെങ്കിലും ഭാവി പതിപ്പ്;
മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളും , മുൻചട്ട് എഴുത്തുകളും , പിൻചട്ട് എഴുത്തുകൾ.
അനുമതിയുടെ ഒരു പകർപ്പ് enphrased GNU Free Documentation License
ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്.

ജീവ് ഉപയോക്തൃ മാനുവൽ ചെയിതാകളു് സ ഭാവനാകർത്താക്കൾ
ഉള്ളടക്ക റൈറ്റ്സ്

Proof Reading

Graphics, Stylesheets

Build System, Technical Contributions

Chapter

അവതാരിക

ജീവ് സ്വാഗത

GIMP ഒരു മൾട്ടി-ഫൂറ്റ്‌ഫോ ഫോട്ടോ കൈകാര്യ ആണ്. GIMP GNU പിത്രചനാസഹായി പ്രോഗ്രാമിന് ചുരുക്കപ്പേരാണ്. GIMP മിനുക്കുപണികൾ, ഇമേജ് ഐടൻ, ഇമേജ് നിർമ്മാണ അടക്കമുള്ള പിത്രത്തിന്റെ കൃതിമത്ര ചുമതലകൾ പലതരം അനുയോജ്യമാണ്.

GIMP പല കഴിവുകൾ ഉണ്ട്. ഈ ഒരു ലളിതമായ പെയിന്റ് പ്രോഗ്രാം ഒരു വിദഗ്ദ്ധ ശുണ്മേരയുള്ള മിനുക്കുപണികൾ പ്രോഗ്രാം, ഒരു ഓൺലൈൻ ബാച്ച് പ്രോസസിൽ സംവിധാനം, ഒരു ബഹുജന ഉത്പാദന ഇമേജ് റെഞ്ചറിൽ, ഒരു ഇമേജ് ഫോർമാറ്റ് പരിവർത്തന മുതലായവ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.

GIMP വികസിപ്പിക്കാവുന്ന ആൻഡ് എക്സ്റ്റാൻസിബിൾ ആണ്. ഈ പുശ്രിനുകളായും ഒന്നു കുറിച്ച് വെറു ചെയ്യാൻ വിപുലികരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് പെരുകുകയും രക്കൽപ്പന ചെയ്തിരിക്കുന്നത്. വിപുലമായ സ്ക്രിപ്റ്റിൽ ഇന്റർഫേസ് ലളിതമായ ടാസ്ക് നിന്ന് ഏറ്റവും സകീർണ്ണമായ ചിത്ര കൃതിമത്ര നടപടിക്രമങ്ങൾ എല്ലപ്പുത്തിൽ തിരക്കമെ ലേക്ക് എല്ലാ അനുവദിക്കുന്നു.

GIMP എൻ അതിവിശാലമായ ഓൺ പല ഓപ്പറേറ്റിൽ സിസ്റ്റങ്ങൾ നിരവധി ഫ്രോത്തീസുകളിൽ നിന്ന് സഖ്യന്നുഭ്യുന്നതു ആണ്. ഏറ്റവും GNU / Linux വിതരണങ്ങൾ ഒരു സാധാരണ പ്രയോഗമായി GIMP ഉൾപ്പെടുന്നു. GIMP അത്തരം Microsoft Windows അഥവാ അപ്പിൾ Mac OS X (Darwin) മറ്റ് ഓപ്പറേറ്റിൽ സിസ്റ്റു ഭാഗമാണ്. GIMP പൊതു അനുമതി മ ടിയിരിക്കു സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ച് ആണ്. GPL ആക്സസ് ഇതു മാറ്റുവാനു കൂട്ടു ട്രസ്റ്റ് പ്രോഗ്രാമുകൾ അപ്പ് സത്യമെന്ന് സോഴ്സ് കോഡ് സ്വാതന്ത്ര്യ ഉപയോക്താക്കൾക്ക് നൽകുന്നു.

എഴുത്തുകാർ

GIMP ആദ്യ പതിപ്പ് പീറ്റർ Mattis ആൻഡ് സ്പെൻസർ Kimball എന്നിവർ എഴുതിയ. പല മറ്റ് ഡെവലപ്പർമാർ അടുത്തകാലത്ത് സംഭാവന ചെയ്തിട്ടുണ്ട്, കുടാതെ ആയിരക്കണക്കിനു പിന്തുണയും എസ്റ്റി ഗ്രാഫിക്കുകളിൽ വകയിരുത്തിയിട്ടുണ്ട്. GIMP റിലീസുകൾ നിലവിൽ സെവൻ സ്വീകാര്യ മാനു ആൻഡ് Mitch Natterer ആൻഡ് GIMP -Team മറ്റ് അംഗങ്ങൾ ആസ ത്രേണ ചെയ്യുന്നത്.

ജീവ് സഹായ സിസ്റ്റം

GIMP പ്രമാണ കീ മറ്റ് ഉപയോക്താക്കളെല്ലാം GIMP എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കാം മനസ്സിലാക്കാൻ ആവശ്യമായ വിവരങ്ങൾ നൽകിയിരിക്കുന്നു. ഉപയോക്തൃ മാനുവൽ ഇല്ലാതെ സഹായ ഒരു പ്രധാന ഭാഗമാണ്. നിലവിലെ പതിപ്പ് HTML റീതിയിൽ പ്രമാണ കീ വെബ് സെസ്റ്റിലാണ്. എച്ച്‌ടി‌എ എൽ പതിപ്പ് ലഭ്യമാണ് സംബന്ധം സെൻസിറ്റീവ് സഹായ പോലെ (നിങ്ങൾ ഇൻസ്റ്റാളുചെയ്തെങ്കിൽ) F1 കീ അമർത്തിയാൽ GIMP ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ ആണ്. നിർദ്ദിഷ്ട മെനു ഇനങ്ങളിൽ സഹായ മൗസ് പോയിന്റർ മെനു ഇന കേന്ദ്രീകരിച്ചായിരുന്നു സമയത്ത് F1 കീ അമർത്തിയാൽ ആക്സസ് ചെയ്യാം. നിങ്ങളുടെ GIMP യാത്ര തുടങ്ങു വായിക്കുക.

പീച്ചുകൾ കഴിവുകളും

താഴെ ലിസ്റ്റ് GIMP നിങ്ങളെ പ്രദാന സവിശേഷതകളും കഴിവുകൾ ചില ഫോം

അവലോകനമാണിവിടെ:

- നയപ്രവ്യാപന, പെൻസിൽ, ഒരു എയർബേഷ്, ക്ലോണി ദീ തുടങ്ങിയ പെയിന്റി ദീ ഉപകരണങ്ങളുടെ ഒരു പ രണ്ട് സു ക്ക്
- ഒടക്കൽ അടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള മെമ്മറി മാനേജ്മെന്റ്, അതിനാൽ ഇമേജ് സൈസ് മാത്ര ലഭ്യ ഡിസ്ക് സ്ഥല വഴി പരിമിതപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു
- ഉയർന്ന നിലവാരമുള്ള വിരുദ്ധ-അലിയാസിങ് എല്ലാ പെയിന്റ് ട ഇക്സർ ഉപ പിക്സൽ ഒരുപട്ട്
- സുതാര്യത പ്രവർത്തിക്കുന്നതിനുമായുള്ള പ രണ്ട് ആൽഫ ചാനൽ പിന്തുണ
- ലെയറുകളു ചാനലുകൾ
- കർശനമായ ഒരു ഡാറാബേസ് അത്തര സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ പോലെ എക്സ്റ്റീഞ്ചൽ പ്രോഗ്രാമുകൾ, നിന്ന് ആന്റരിക GIMP ഫ ഗ്രാഫുകളു വിളിക്കുന്നതിന്
- വിപുലമായ സ്ക്രിപ്റ്റി ദീ ശേഷികൾ
- ഓന്നിലധിക പഴയപടിയാക്കുക / വീണ്ടു (മാത്ര ഡിസ്ക് സ്പേസ് പരിമിതിയുള്ളവനായിരുന്നതെങ്കിൽ)
- തിരികാനു സ്കേകയിൽ, അരുക്കുക ആൻഡ് ഷ്ടിഫ്പ് ഉൾപ്പെടെ ടാൻസ്‌ഫോർമേഷൻ ഉപകരണങ്ങൾ
- GIF, JPEG, PNG എക്സ്‌പിഎ നേം, ടിംഗ്രേഫ്റ്റേഫ്, ടിജിഎ, MPEG, പി.എസ്, പിഡിഎഫ്, പിസിഎക്സ്, പഴികൾ പലരെയു ഉൾപ്പെടെ ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ വൈവിധ്യമാർന്ന പിന്തുണ
- സമക്കാണചതുർഭുജ , എല്ലിപ്സ്, സ്വതന്ത്ര, വ്യക്തമല്ലാത്ത, അർധവ്യത്തമാക്കുക ബഹികമായ കത്തിക ഉൾപ്പെടെ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപകരണങ്ങൾ,
- ഛുർ-ഇനുകൾ പുതിയ ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകളു പുതിയ പ്രഭാവ ഫിൽട്ടറുകൾ എളുപ്പത്തിൽ പുറമേ അനുവദിക്കുകയു .

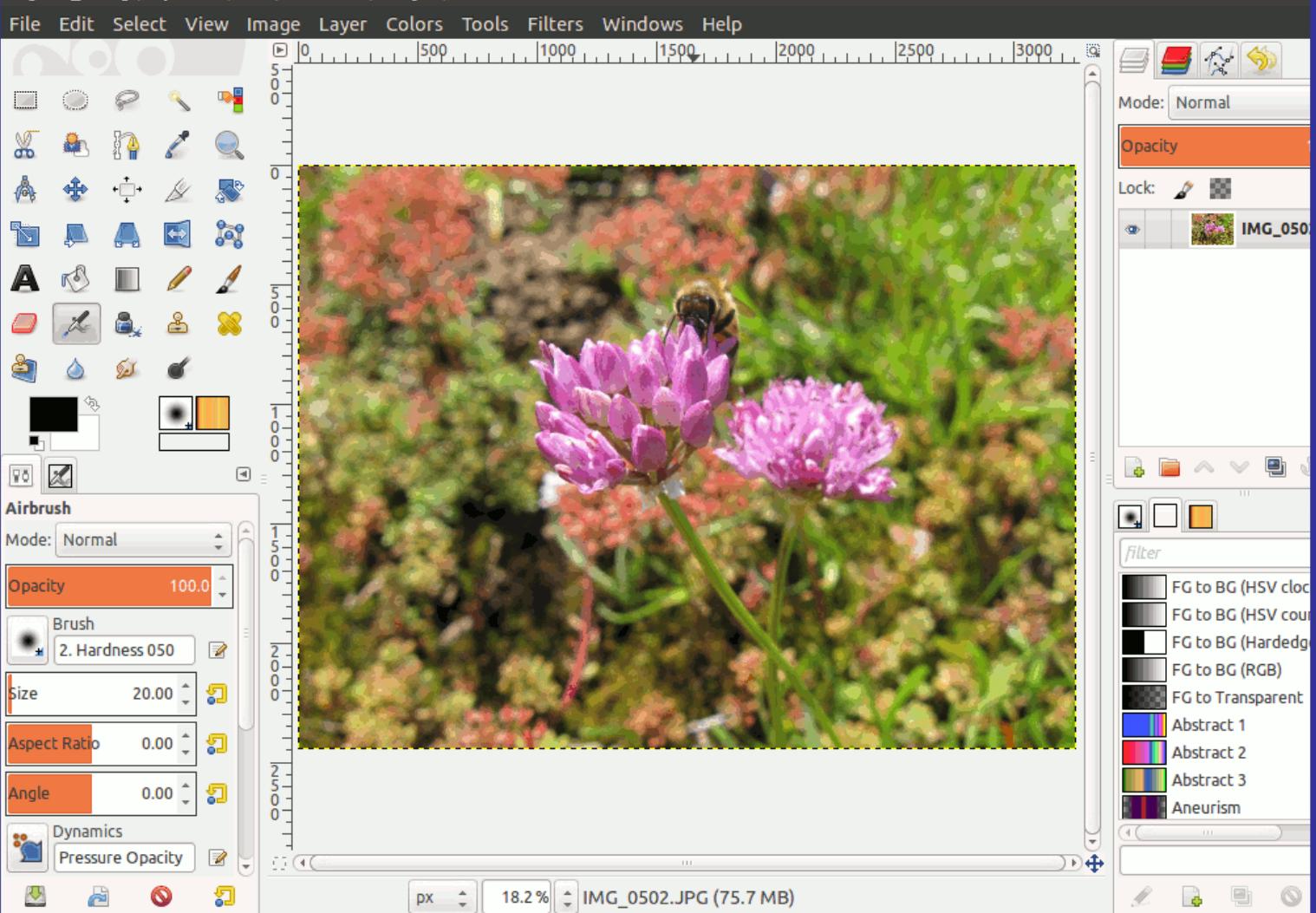
ജീമ്പ് 2.8 പുതുതായി എന്താണുള്ളത്?

GIMP 2.8 is another important release from a development point of view, even more than 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 ഇൻറ്രോസ്

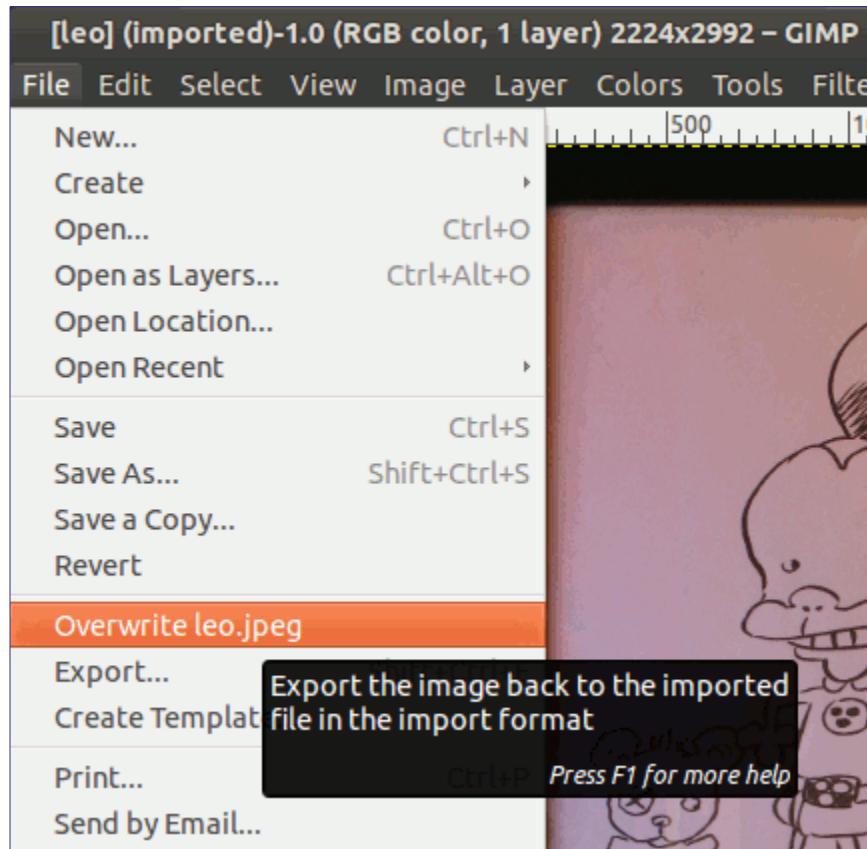
പുതിയ സി ശിൾ വിന്റോ മോഡ്

ഈ പുതിയ സവിശേഷത അതു ചിത്രത്തിന് (അംഗൾ) അക മധ്യത്തിലാകു സാധാരണയായി ഒന്നിച്ചു ഒരു വലിയ വിന്റോയിൽ എല്ലാ GIMP ഡയലോഗുകൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ ആയിരിക്കു . ക ടുതൽ ഷൈറ്റിങ് പാനലുകൾ അല്ലെങ്കിൽ പണിസമ്പി എന്നാൽ ഡയലോഗുകൾ ഈ സി ശിൾ വിന്റോ അകത്ത് മതിയാകു കഴിത്തില്ല. ഈ മോഡ്, പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കി കഴിത്തില്ല അല്ലെങ്കിൽ അപ്രാപ്തമാക്കി എല്ലാ തവണ പോലു സമയ , ഓപ്പഷൻ സെഷൻകൾ വഴി ക ടിയാൻ.



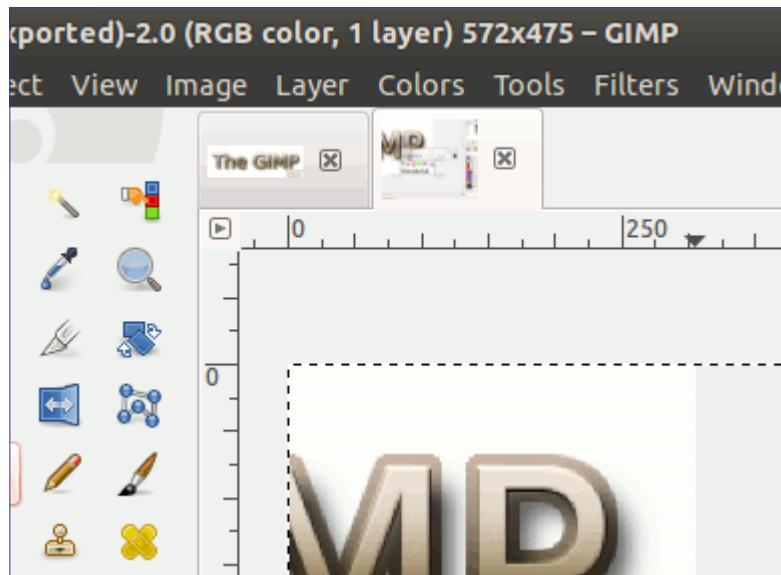
വർക്ക്ലോഡൈക്യൂറിച്ച് സ രക്ഷിക്കുക പുതിയ ഫയൽ

ഇപ്പോൾ സ രക്ഷിക്കുക മാത്ര ചെചയാനള ഫോർമാറ്റുകളിൽ പണി സ രക്ഷിക്കുക. നിങ്ങൾ മറ്റാരു ഫോർമാറ്റിൽ ഒരു ചിത്ര എക്സ്പോർട്ട് അതഗഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, jpg അല്ലെങ്കിൽ png പറയുന്നു, കീഴുളിക്കമായി കയറുമതി ചെയ്യാൻ തന്നെയുണ്ട്. ഈ പ്രവർത്തന വർദ്ധിപ്പിക്കുകയു നിങ്ങൾ കേവല വിവിധ ഫോർമാറ്റുകളിൽ യഥാർത്ഥ ഫയൽ അല്ലെങ്കിൽ കയറുമതി തിരുത്തിയെഴുതുന്നു അനുവദിക്കുന്നു.



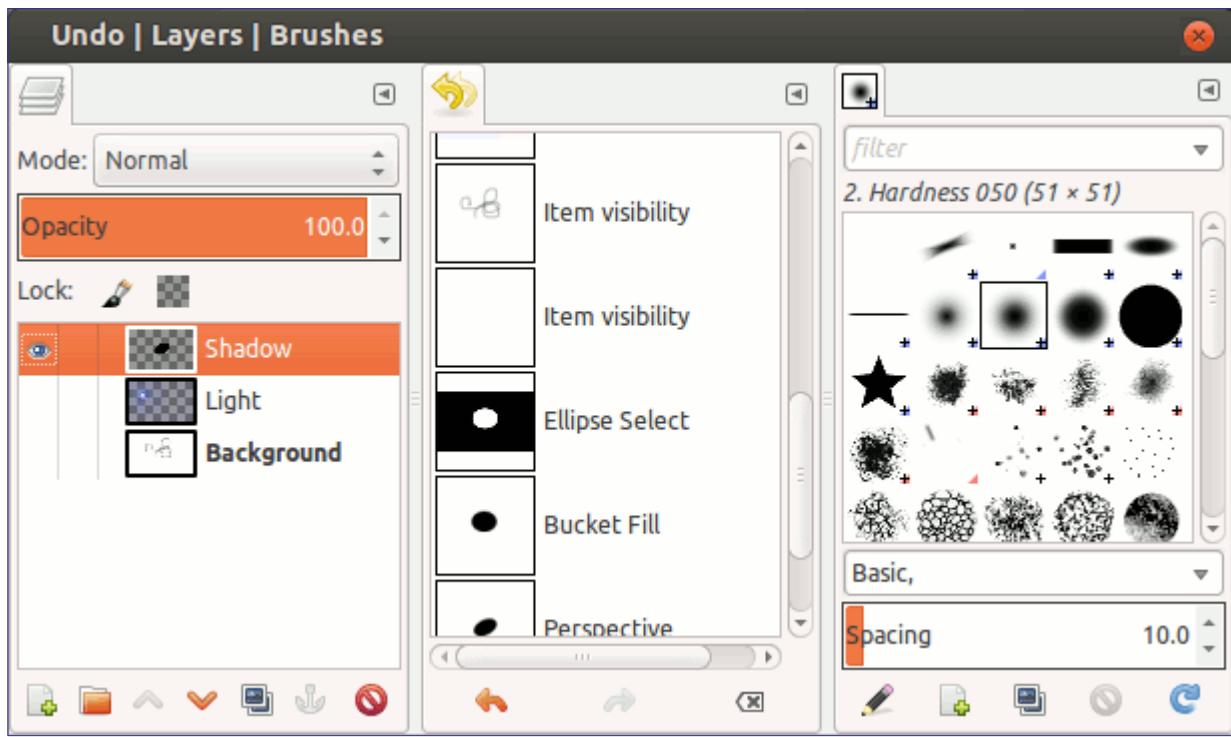
പുതിയ ഇമേജ് ബാർ

ങ്ങളുടെ പുതിയ ഉപയോഗപ്രദമായ ചിത്ര ബാർ ഇമേജ് ലഭ്യചീതിങ്ങൾ അടങ്കിയ ഒരു ടാബ് ബാർ മാർഗങ്ങളിലെ ഒരു ഇമേജുകൾ തുറക്കുക എളുപ്പത്തിൽ മാറ്റുക അനുവദിക്കുന്ന സി ശിൾ വിന്റോ മോഡ്, കൂടാൻ വരുന്നു.



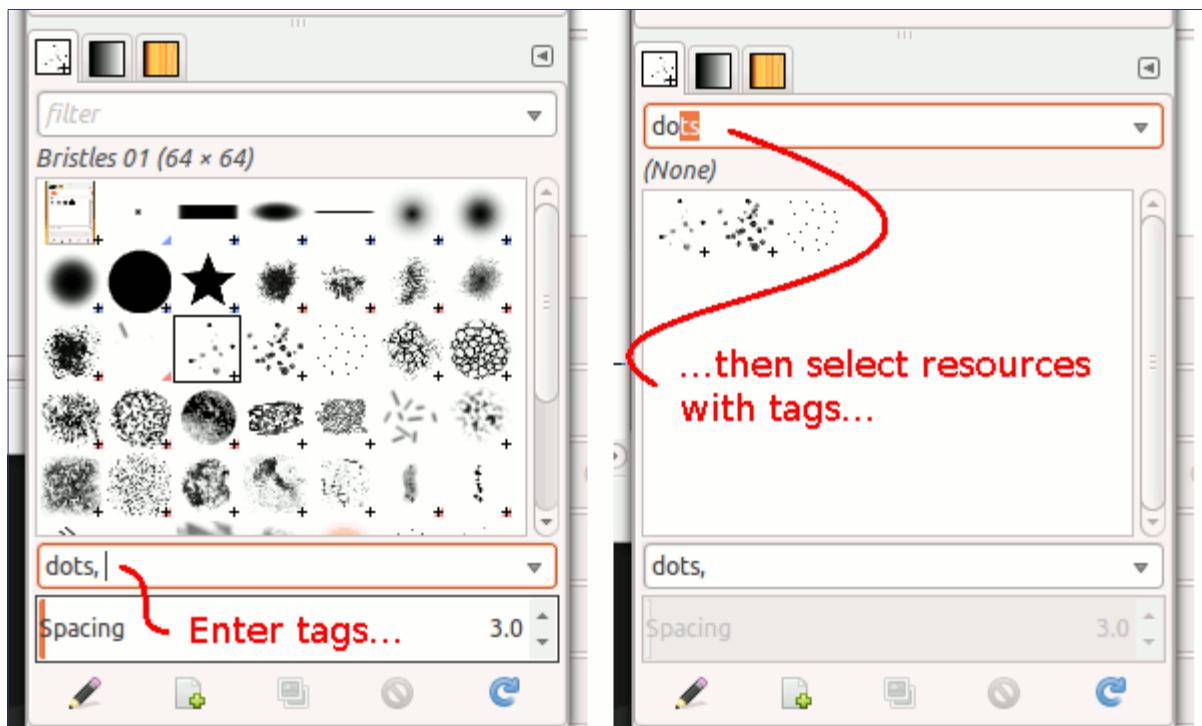
പുതിയ ഇടപാടുകളിലെ ഓപ്പഷനുകൾ

GIMP സന്തുഷ്ട രണ്ട് സ്ക്രീനുകൾ (ധയലോഗുകൾ ഒന്നു ചിത്രങ്ങൾക്കുള്ള മറ്റ്) പ്രവർത്തിച്ചു ഉപയോകതാക്കലെ ആക്കു; ഇപ്പോൾ അതു സാധ്യമാണ് ടാബുകളിൽ അതു നിരകളിലെ, ധയലോഗുകൾ മറ്റ് ഒരു ഓവർ ഒരുക്കണമെന്നു ആണ്.



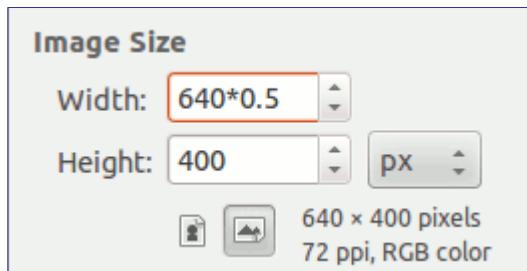
പുതിയ വിഭവങ്ങൾ ടാഗുകൾ

GIMP Brushes, ഘടനമായ, മാത്രക പാലറ്റുകൾ ഫിൽറ്റർ ടാഗുകളു വഴി തിരയാൻ കഴിയു . ടാഗുകൾ ഉപയോകതു വിഭവങ്ങൾ നിയോഗിക്കുകയോ കഴിയുന്ന ടെക്സ്റ്റ് ലേബലുകൾ ആകുന്നു. ടാഗുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഉപയോകതു എഴുപ്പൂതിൽ ഒരു ഇൻപുട്ട് ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ മുഖാന്തര ഉറവിടങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു . ടാഗുകൾ സ്വീകരിക്കുന്നത് ടാഗുകൾ തിരയുന്നത് ഉപയോഗിച്ച് അതേ ഇൻപുട്ട് ബോക്സിൽ ഉപയോഗിച്ച് ഉപയോകതു നിശ്ചയിച്ച് കഴിയു , അല്ലെങ്കിൽ അവർ സ്വയം ഇനക്കുമതി ചെയ്ത ഇനങ്ങളുടെ ഡയറക്ടറി പേര് ഉപയോഗിച്ച് ടാഗ് ചെയ്യാവുന്നതാണ്.



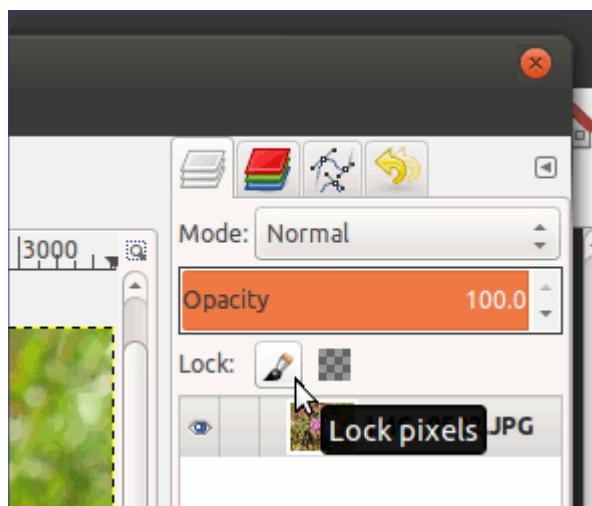
വലുപ്പ എൻട്രികളിൽ ലാലു ഗണിത

മെച്ചപ്പെടുത്തലുകൾ പുറമേ X, Y, വീതി, ഉയര പരാമീറ്റരുകൾ ഏറ്റവും നൽകുന്നതിൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന വലിപ്പ എൻട്രി വിശ്ജറ്റ് ചെയ്തിരിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, സ്കൈറ്റിൽ ഡയലോഗിൽ അത് സാധ്യമായ വീതി 50% വരെ ചിത്ര സ്കൈറ്റിൽ വീതി വയലിൽ "50%" ശരിയാക്കണമെന്നില്ല. ഇത്തര "30in + 40px" ആൻഡ് "4 * 5.4in" ഫ്രൈറ്റതി പ്രസ്താവനകൾ.



ചെറിയ മാറ്റങ്ങൾ

- നിരവധി പാളികൾ കൊണ്ട് പ്രവർത്തിക്കുന്നോൾ പാളികൾ ഡയലോഗിൽ പുതിയ "Lock Pixels" ഓപ്പഷൻ ഒരു പാളി ന് താൽപ്പര്യമില്ലാത്ത പെയിന്റി ശൃംഖലാക്കാൻ കഴിയും .



- ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ കുറുക്കുവശികൾ CtrlPageUp/PageDown അല്ലെങ്കിൽ AltNumber ഉപയോഗിച്ച് സി ശിൾ ബഹു വിന്റോ മോഡിൽ ചിത്രങ്ങൾ തമിൽ നീക്കാം .
- ലിസ്റ്റിൽ ഇനങ്ങൾ പേരുമാറ്റാൻ F2 പിന്തുണ ചേർക്കുക.
- നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ അതിൽ നിന്ന് ഒരു നിര സൂഷ്ടികകാൻ ഡയലോഗ് പാളികളിൽ ലേയറുകളിൽ AltClick കഴിയും , ചേർക്കുക കുറയ്ക്കേണ്ട ഒപ്പ് മോഡിഫയറുകൾ Click ക ട്രിമ്പ്രൂണ, Shift ആൻഡ് CtrlShift കീകൾ വളരെ ജോലി. ഈ വഴിമാറുക ഇല്ലാതെ മറ്റ് പാളികൾ ഉള്ളടക്കത്തെ അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ള ഒരു പാളി ഉള്ളടക്ക രചിക്കുന്നതിന് എളുപ്പമാകുന്നു.
- കീബോർഡ് കുറുക്കുവശികൾ CtrlE ആൻഡ് CtrlShiftE ഇമേജ് കയറ്റുമതി മെക്കാനിസാങ്കീരിക്കു വഴിതിരിച്ചുവിട്ടു മുതൽ, പുതിയ കീബോർഡ് കുറുക്കുവശികൾ യഥാക്രമ "Shrink Wrap" ആൻഡ് "Fit in Window", അതായത് CtrlJ ആൻഡ് CtrlShiftJ വിവരത്തിനു ചെയ്തിരിക്കുന്നു.
- "Tab" ചെയ്യുകയും ഇപ്പോൾ വളരെ, സെഷനുകളിലുടനീളെ സ്ഥിരമല്ല അതിന്റെ

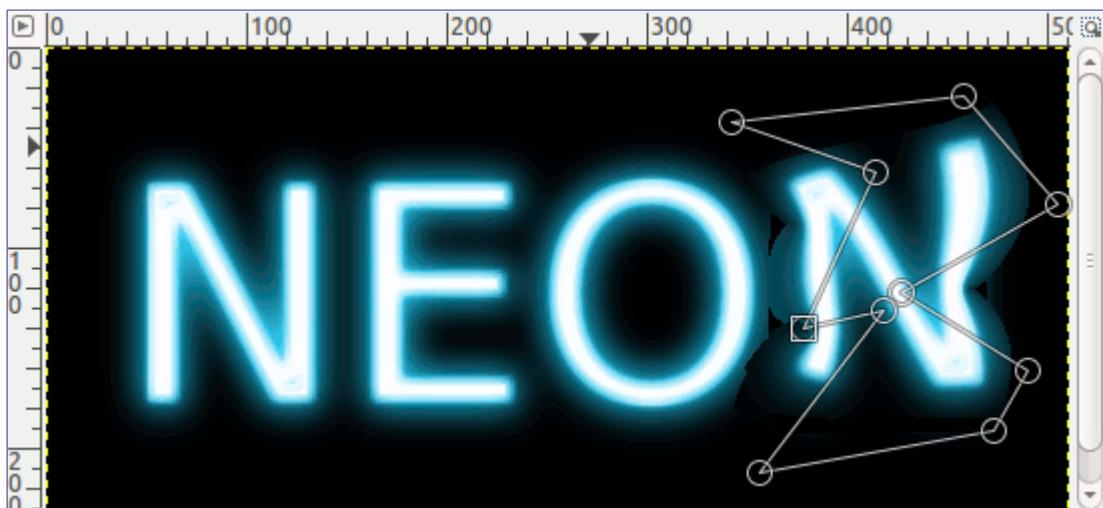
സം സ്ഥാന പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു കരുതുകയു ചേർത്തു **Windows Hide docks** മെനു ഈന് .

- പാളി മോഡുകൾ അവർ പാളികൾ ന് പ്രാബല്യത്തിൽ അടിസ്ഥാനമാക്കി കുതൽ ലോജിക്കൽ ഉപയോഗപ്രവൃത്തിയും ശ്രദ്ധകളായി ചിലപ്പോൾ ചെയ്തിരിക്കുന്നു. പാളി ഭാര ആ പാളി മോഡുകൾ പുറത്ത് മറ്റാരു ശ്രദ്ധിൽ പാളി ഇരുണ്ടതാക്കാൻ ആ പാളി മോഡുകൾ, ഒരു ശ്രദ്ധിൽ ആകുന്നു.
- മൾട്ടി വിന്റോ മോഡ്, ഇപ്പോൾ ജിന്ന് അവസാനിപ്പിക്കുന്ന ഇല്ലാതെ പണിസ്ഥി അടയ്ക്കാ .
- അധിക മെബ്സ് ബട്ടൺകൾ ലേക്ക് ബാധ്യത ഏകപക്ഷീയമായ പ്രവർത്തനങ്ങളു അനുവദിക്കുക.
- ഇപ്പോൾ മുൻഗണന മെനുവിൽ നിന്ന് നേരിട്ട് അപേക്ഷ ഭാഷ മാറ്റാൻ സാധ്യമാണ്.

ഉപകരണങ്ങൾ, ഫിൽട്ടറുകൾ പുസ്തകങ്ങൾ

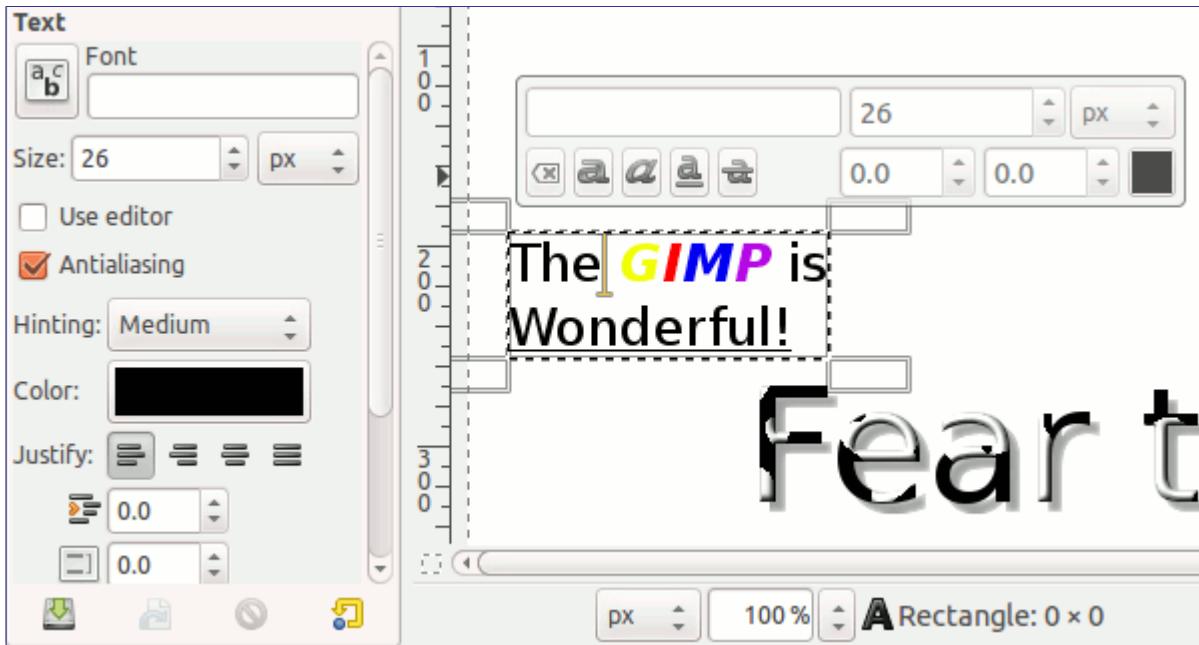
ഒരു പുതിയ ട ശ്രീ: കേജ് മാറ്റുക

ഈ പുതിയ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് മാത്ര നിയന്ത്രണ പോയിന്റുകൾ നീക്കി ഒരു നിര ആചാര ദൈവത്സ്വഭാവ സ്വീച്ചിക്കാൻ ഇപ്പോൾ സാധ്യമാകുന്നു. ഈത് തെങ്ങളുടെ കോഡ് ഗ ഗിൽ സമർ 2010 വിദ്യാർത്ഥികളിൽ ഓരാൾ ഫലമാണ്.



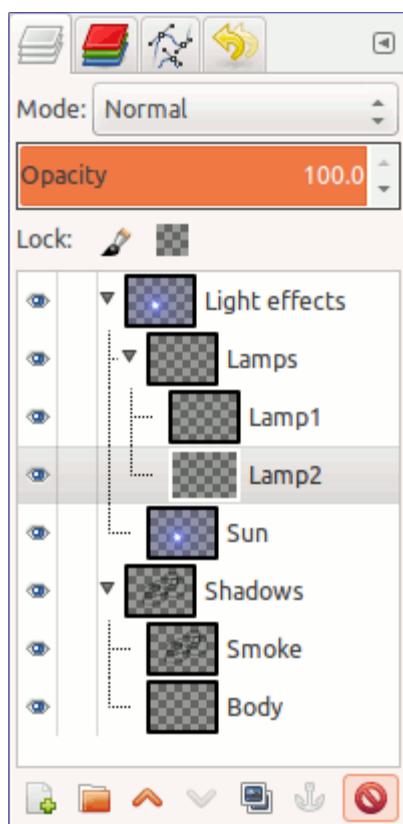
മെച്ചപ്പെടുത്തിയ ടെക്നോളജി

ടെക്നോളജി കാർബാസ് ടെക്നോളജി എഴുതിത്തള്ളുന്നത് താങ്ങുകയു ഔരാറ്റ ചാർ എന്നീ ശുണ്ണങ്ങൾ മാറ്റുന്നതിൽ സാധ്യമാക്കാൻ മെച്ചപ്പെടുത്തി.



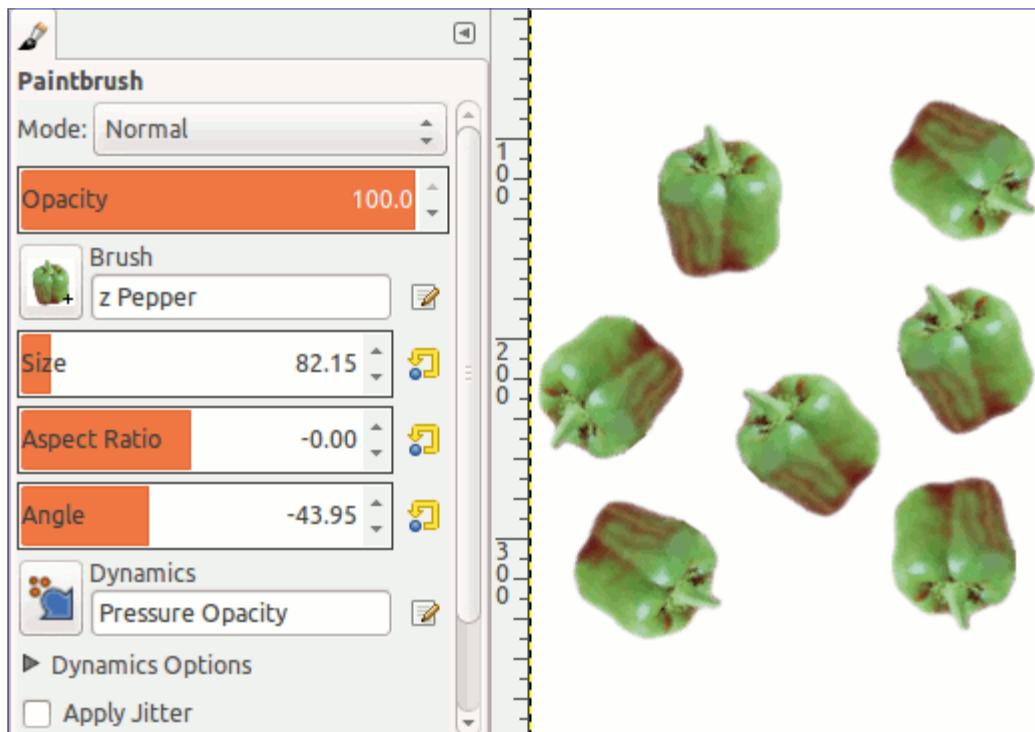
പുതിയ ലൈറ്റ് ഗ്രഫുകൾ

ഈ പാളികൾ ഗ്രഫുകൾ സാധ്യമാകുന്നു ഒരു എൻ്റീറ്റി അവരെ കൈകാര്യം ചെയ്യാൻ കുറഞ്ഞ ശ്രദ്ധയോടെ ചെയ്യാൻ കൂടാൻ വേണ്ടിയുള്ള വിവരങ്ങൾ അഭ്യന്തരിച്ചിട്ടുണ്ട്. ഇത് / ചേർക്കാൻ ഒരു ഗ്രഫുകൾ നിലവിലുള്ള പാളികൾ നീക്കേ സൃഷ്ടിക്കുകയോ / ഗ്രഫുകൾ ഒരു പാളി ലൈറ്റാതാക്കാൻ എഴുപ്പമാണ് അത് ഗ്രഫുകളുടെ ഉൾപ്പെടുത്തിയ ഗ്രഫുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ പോലും സാധ്യമാണ്. നിങ്ങൾ ഒരു പാളി ചെയ്യുന്നതുപോലെ ഒരു ഗ്രഫുകൾ ഒരു പാളി മൊയ്യ് അപേക്ഷിക്കാൻ സാധ്യമാണ്. ഇതെല്ലാ ഏറ്റവും സങ്കീർണ്ണമായ മർട്ടിലൈറ്റ് പിത്തങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കാൻ അവരെ ലളിതമാക്കി മാറ്റുന്നതിനാണ് കാരണം എന്ന് അഭ്യന്തരിച്ചിട്ടുണ്ട്.



തിരിക്കുന്നു നയപ്രവ്യാപന

നയപ്രവ്യാപന ഇപ്പോൾ ബേശ് ഓപ്പഷൻ "Angle" പ്രവർത്തിക്കുന്ന, തോനിയ ചെചരിക്കന്തിനാണ് കഴിയു .



ചെറിയ മാറ്റങ്ങൾ

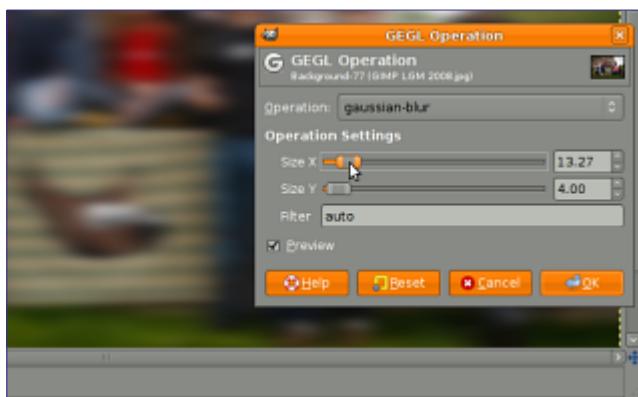
- സ്ഥിര പെട്ടെന്ന മാസ്കക്കുചെയ്യുക നിറ ഇപ്പോൾ ക്രമീകരിയ്ക്കുവാൻ.
- ഇവരുടെ മോഡ് (ഇടത് എഴുത്തു അവകാശ) ടെക്സ്റ്റ് ശ്രൂപ്പെടുത്തി.
- നിങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് ശ്രൂപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്ന ഭാഷ വ്യക്തമാക്കാൻ കഴിയു . ഈ ഉചിതമായ ഫോണ്ട്, അല്ലെങ്കിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഷയ്ക്ക് അനുയോജ്യമായ ഫീഡ് ശേഷമേ സഹായിക്കുന്നു.
- ക്രോപ്പ് ഉപകരണ ഓപ്പഷൻൽ രചനയാണ് ശൈലീകൾ ചേർത്തു.
- "Rule of thirds" വിള ശൈലീ ഓവർലോ ചേർത്തു.
- ഒരു കൈരോ അടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള പീഡിയെപ്പ് കയറ്റുമതി നല്കിയിരിക്കുന്നു. മുന്ന് ഓരാളായി ആണെങ്കിലും, കയറ്റുമതി വാചക , അവസാന പീഡിപ്പെ ഫയൽ കടന്നു ഫോണ്ടുകൾ ഉൾച്ചേര്ത്തുകൊണ്ടു വെക്കറ്റർ വസ്തുക്കളേയു bitmaps പരിവർത്തന ശ്രമങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കുന്നു.
- ബേശ് ദൈനാമിക്സ് മെച്ചപ്പെട്ടു.
- JPEG2000 ഫിൽആംഗൾ ലോഡുചെയ്യുന്നു വേണ്ടി ഫൂം-ഇൻ ചേർത്തു.
- എക്സ് 11 മൗസ് കഷ്ടസർ ഇരക്കുമതിയു കയറ്റുമതി പിന്തുണ വേണ്ടി ഫൂം-ഇന്നുകൾ ചേർത്തു.
- ചേർത്തു അടിസ്ഥാനപരമായ ഓപ്പൺറാസ്റ്റർ (.ora) ഇരക്കുമതിയു കയറ്റുമതി പിന്തുണ.
- csource ഫൂം-ഇൻ ലേക്സ് RGB565 പിന്തുണ ചേർത്തു.
- WebKit ഉപയോഗിച്ച് ജിന്വ് നേരിട്ട് ഒരു വെബ് പേജ് ലോഡ് അനുവദിക്കുന്ന പുതിയ "Create" കമാൻഡ് ചേർത്തിരിക്കുന്നു.

മേൽക്കുരുട്ട് അടിയിൽ

GEGL

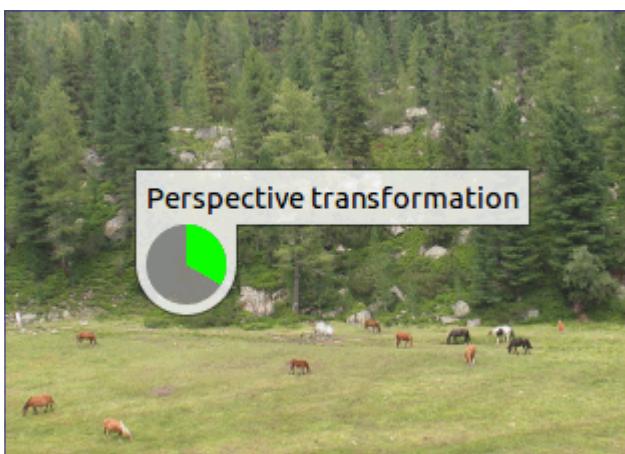
പുതിയ ഉയർന്ന bit- ആഴ നേരെ GIMP കോർ ഓൺ-വിനാശകരമായ എഡിറ്റി റ്റ് GEGL ലൈബ്രറിയുടെ നൃഞ്ഞയോജ്യമാക്കിക്കൊണ്ടിരിയ്ക്കുന്നു വലിയ നടപടികൾ സ്വീകരിച്ചു ഇപ്പോൾ ടാസ്ക് 90% ഇതിനു പ രത്തിയായി ചെയ്യുകയാണ്.

GEGL നിര പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കായുള്ള നൃഞ്ഞയോജ്യമാക്കിക്കൊണ്ടിരിയ്ക്കുന്നു പുറമേ, ഒരു പരീക്ഷണാത്മക GEGL ഓപ്പറേഷൻ ഉപകരണ ഉപകരണങ്ങൾ മെനുവിലെ കണ്ണു ചേർത്തിരിക്കുന്നു. ഈ ഒരു ചിത്രത്തിലേക്ക് GEGL ഓപ്പറേഷൻസ് അപേക്ഷിക്കുന്ന പ്രാപ്തമാക്കുന്നു അതു ഫലങ്ങൾ ഓൺ-കാൺവാസ് പ്രിവ്യ കൾ നൽകുന്നു. താഴെ ചിത്രത്തിലേ ഒരു ഗോംബു ഇഫക്ട് ഇതു കാണിക്കുന്നു.



കെയ്റോ നൃഞ്ഞയോജ്യമാക്കിക്കൊണ്ടിരിയ്ക്കുന്നു

GIMP പതിപ്പ് 2.6 നൊപ്പ് ആര ഭിക്കുക, ക്യാൺവാസിൽ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ റെൻഡറി റ്റ് ഇപ്പോൾ പ രണമായു പി.സിയിലെ ആണ്. ഈ മിനുസമുള്ള antialiased ഗ്രാഫിക്സ് പ്രദാന GIMP ലുകൾ മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നു. ചില പൂർണ്ണമാക്കൽ നന്നായി കൈരോ പരിഷ്കരിച്ചിരിക്കുന്നു. ക ടാതെ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ ഇപ്പോൾ ഒരു ഓൺ-ക്യാൺവാസ് പുരോഗതി സ ചക പകര സ്ഥിതിത്തട്ട് ലെ ഉപയോഗിക്കുക.



കലർപ്പായ

ലൈസൻസ് മാറ്റ

ജിന്വ ലൈസൻസ് (എൽ) GPLv3 + ലേകൾ മാറ്റി.

പുതിയ സ്ക്രിപ്റ്റ് API

- ജിന്വ് API- കൾ ഒരുപാക് പുതിയ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ വികസ്യര ലഭിതമാക്കാൻ അടിമൂടി ചെയ്തു.
- കഴിവുകൾ തിരക്കമെയൊരുക്കുന്നേബാൾ കുതൽ മെച്ചപ്പെടുത്തൽ ലേക്കുള്ള, പാളി ശ്ര പ്ലുകൾ പിന്തുണയ്ക്കാൻ എപിരൈ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തിയ.

പുരകോട്ടകണ്ണുപിടിക്കുക അനുയോജ്യത

പഴയ ഉപകരണങ്ങൾ പ്രീസെറ്റുകൾ സിസ്റ്റുത്തിൽ നിന്നു പുതിയ ഒറ്റ മെഗ്രേറ്റുചെയ്യുന്ന അനുവദിക്കുന്നതിന്, GIMP വികി സെസ്റ്റിൽ നിന്ന് ഡാഡലോഡ് ചെയ്യാവുന്നതാണ് ഒരു പെപമൺ [script](#), ഇല്ല. എന്നാൽ, പഴയ ഉപകരണങ്ങൾ പ്രീസെറ്റുകൾ പുതിയ ഉപകരണ പ്രീസെറ്റുകൾ 100% മാറ്റിയെടുക്കാവുന്ന അല്ല. ഉദാഹരണത്തിന്, 2.6 മുതൽ ബേഷ് സ്കൈയിൽ 2.8 തും ബേഷ് സെസസ് പരിവർത്തന ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല.

പ്രശ്നങ്ങൾ

ഗ്രാഫിക്സ് ടാബ്ലേറ്റുകൾ പ്രവർത്തന മ ല ഉപയോഗത്തിലുള്ള GTK + 2 ലൈബ്രറിയിൽ പ്രശ്നക്കാരായ ആകാ . ഈ കേസിൽ പഴയ പതിപ്പ് 2.6 ഉപയോഗിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ പ രണ്ട് GTK + 3 പിന്തുണ വേണ്ടി കയറിയ പതിപ്പ് 3.0 കാത്തിരിക്കുക എന്നുകീൽ.

Chapter

ജീവ് കാര്യക്ഷമമായി

ജീവ് പ്രവർത്തിയക്കുന്നു

പലപ്പോഴും നിങ്ങൾക്ക് സിന്റ്യൂ ഒരു നിങ്ങൾക്ക് നൽകാൻ സജ്ജീകരിച്ചു എക്കിൽ ഒരു ഐക്കൺിൽ കീക്കുചെയ്ത്, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു കമാൻഡ് ലൈറ്റിൽ **gimp** ദൈപ്പുചെയ്ത് GIMP ഓന്നുകിൽ ആരെ ഭിക്കുക. നിങ്ങൾ ഇൻസ്റ്റാൾ GIMP ഓനിലയിക പതിപ്പുകൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ, പുതിയ പതിപ്പ് ലഭിക്കാൻ **gimp-2.8** ദൈപ്പ് വരാ . നിങ്ങൾ, നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പക്ഷ പ്രോഗ്രാ പേര് ശേഷ കമാൻഡ് ലൈറ്റിൽ **ഇമേജ്** ഫയലുകളുടെ ഒരു പട്ടിക നൽകാൻ കഴിയു , അതു ആരെ ഭിച്ച് പോലെ അവർ സ്വയ GIMP വഴി തുറക്കപ്പെടു . ഇത് സാധ്യമാണ് എന്നാൽ,

പ്രവർത്തിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കുന്നതിനാൽ അവിക്കൽ GIMP നിന്ന് ഫയലുകൾ തുറക്കാൻ ആണ്.

മികച്ച ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റാംഗൾ ബന്ധപ്പെട്ട ആഘ്നിക്കേഷൻ (അത്തര GIMP പോലുള്ള) ഫയലുകളുടെ ഒരു കൂട്ടാം (പോലുള്ള .jpg, അവരുടെ എക്സോർഷനുള്ള നിർണ്ണയിച്ച) സഹകരിപ്പിച്ച് ഏത് ഫയൽ അസോസിയേഷനുകളുടെ, പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. **ഇമേജ്** ഫയലുകൾ ശരിയായി "associated" GIMP ലേക്ക് വരുവോൾ, നിങ്ങൾ GIMP ഇത് തുറക്കാൻ ഒരു ഇമേജ് കീക്ക് ഇടു.

അറിയപ്പെടുന്ന പ്ലാറ്റ്‌ഫോമുകൾ

GIMP ഇന്ന് ലഭ്യമാണ് ഏറ്റവും ജനപ്രീതി 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, ഒപ്പ് BeOS.

GIMP കാരണം അതിന്റെ സോഴ്സ് കോഡ് ലഭ്യത മറ്റ് ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റാംകിൽ ലേക്ക് എളുപ്പത്തിൽ നന്നാക്കിയിരിക്കുന്നു. കൂതുൽ വിവരങ്ങൾക്ക് GIMP ഡെവലപ്പർമാർ ഹോ പേജ് സന്ദർശിക്കുക . .

ഭാഷ

GIMP ഓട്ടോമാറ്റിക്കായി കണക്കുപിടിച്ചു സിന്റ്യൂ ഭാഷ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Edit Preferences Interface: ഭാഷ തിരിച്ചറിയൽ പരാജയപ്പെടുകയാണെങ്കിൽ, അല്ലെങ്കിൽ GIMP -2,8 ശേഷ , മറ്റാരു ഭാഷ ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു എക്കിൽ നിങ്ങൾ നിമിത്ത അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ഇടയില്ല ഇവന്നിൽ.

നിങ്ങൾക്ക് ഉപയോഗിക്കാ :

ലിനക്സ് കീഴിൽ

/in LINUX: കണക്കോൾ മോഡ് ദൈപ്പ് LANGUAGE=en gimp അല്ലെങ്കിൽ LANG=en gimp ഫാ: ml പകരക്കാരനായിട്ടാണ് ഓ, ... നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഭാഷയിൽ പരയുന്നുകില്ല . പശ്വാത്തല : LANGUAGE=en ഉപയോഗിക്കുന്നു വധികപ്പെട്ട പ്രോഗ്രാ gimp ഒരു പരിസര വേരിയബിൾ സജ്ജമാക്കുന്നു.

വിന്റോഡ് എക്സ്‌പി കീഴിൽ

"System Variables" പ്രദേശത്ത് **Control Panel** System Advanced Environment
ബട്ടൺ: **Add** ബട്ടൺ: മ ല്യൂത്തിനുള്ള ... പേര് ഫാ അല്ലെങ്കിൽ ഓ വേണ്ടി LANG നൽകുക. ശ്രദ്ധിക്കുക! താഴെക്കു താഴെ ഇച്ചാനുസരണ മ ല്യനിർണ്ണയ മ നു തുടർച്ചയായി **OK** കീക്ക് 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.

മരും സാധ്യത: **StartProgramsGTK Runtime Environment** അപ്പോൾ Select language നിങ്ങൾ ഫ്രെഞ്ച്-ഡെവാല്പ് പട്ടികയിൽ ഭാഷ തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

ആപ്ലിക്കേഷൻ എക്സ് എക്സ് കീഴിൽ

സിസ്റ്റം മുൻഗണനകൾ നിന്നു, അന്താരാഷ്ട്ര എക്സ് കീഴിൽ കീക്ക് ചെയ്യുക. ഭാഷ ടാബിൽ, താൽപ്പര്യപ്പെടുന്ന പട്ടികയിലുള്ള ആദ്യത്തെ ആയിരിക്കണ.

മരും ജിന്വ് ഇൻസ്റ്റാൻസ്

ജീമ് ഓൺലൈൻ സം ഭവങ്ങൾ പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ -n ഉപയോഗിക്കുക.

ഉദാഹരണത്തിന്, ഈ ഫീശിൽ GIMP മരും ഉദാഹരണത്തിന് ആര ടിക്കാൻ സിസ്റ്റം ഭാഷ, LANGUAGE=en gimp-2.8 -n ലെ ജിന്വ് ആര ടിക്കാൻ gimp-2.8 ഉപയോഗിക്കുക; ഈ പരിഭ്രാംകൾ വളരെ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

കമാൻഡ് ലൈൻ ആർഗ്യൂമെന്റുകൾ

GIMP ആര ടിക്കുമോബിൽ വാദങ്ങൾ ആവശ്യമില്ലാത്തവ ആണെങ്കിലും, ഏറ്റവും സാധാരണമായ വാദങ്ങൾ താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. ഒരു യൂണിക്സ് സിസ്റ്റം ന് നിങ്ങൾ പ രീണ്ട് ലിൻക് man gimp ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും.

കമാൻഡ് ലൈൻ വാദങ്ങൾ കമാൻഡ് ലൈൻ നിങ്ങൾ **gimp-2.8 [OPTION...]** [FILE | URI...]

ആയി GIMP ആര ടിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ആയിരിക്കണ.

-?, --help

എല്ലാ commandline ഓപ്പഷനുകൾ ഒരു ലിൻക് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

--help-all

എല്ലാ സഹായ ഓപ്പഷനുകൾ കാണിക്കുക.

--help-gtk

കാണിക്കുക GTK + ഉപാധികൾ.

-v, --version

GIMP പതിപ്പ് എക്സിറ്റ് അച്ചടിക്കുക.

--license

ലൈസൻസ് വിവരങ്ങളും എക്സിറ്റ് കാണിക്കുക.

--verbose

വിശദമായ തുടക്കത്തിൽ സന്ദേശങ്ങൾ കാണിക്കുക.

-n, --new-instance

ഒരു പുതിയ GIMP ഇൻസ്റ്റാൻസ് ആര ടിക്കുക.

-a, --as-new

പുതിയ ആയി തുറക്കുക ചിത്രങ്ങൾ.

-i, --no-interface

ഒരു യ സർ ഇൻറൈറ്റേഷൻ ഇല്ലാതെ പ്രവർത്തിപ്പിക്കുക.

-d, --no-data

പാറേസൂകൾ, ഘടനമായ, പാലറ്റുകളോ, അല്ലെങ്കിൽ നയപ്രവ്യാപന ലോഡ് ചെയ്യാതിരിക്കുക. ആരു ഭിക്കർക്ക് സമയവു ചെറുതാക്കിയ ദോഗ്രി എവിടെ നോൺ ഇന്റർക്കെഴിവ് സാഹചര്യങ്ങളിൽ പലപ്പോഴും ഉപയോഗപ്രദമായ.

-f, --no-fonts

എതെങ്കിലും ഫോണ്ടുകൾ ലോഡ് ചെയ്യാതിരിക്കുക. ഈ ഫോണ്ടുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ പാടില്ല, അല്ലെങ്കിൽ GIMP തളർന്ന കേടായതാണ് ഫോണ്ടുകൾ ബന്ധപ്പെട്ട പ്രശ്നങ്ങൾ കണ്ടത്താണ് സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ അതിവേഗ GIMP ലോഡ് സഹായിക്കുന്നു.

-s, --no-splash

ആരു ഭിക്കുവോൾ സ്ക്രൂഷ് സ്കീൻ കാണിക്കരുത്.

--no-shm

GIMP മുൻഗളുകളും തമ്മിൽ പകിട്ടു മെമ്മറി ഉപയോഗിക്കരുത്.

--no-cpu-accel

പ്രത്യേക സിപിയു ആക്സിലറേഷൻ ഫോണ്ടുകളും ഉപയോഗിക്കരുത്. കണ്ടത്തൽ അല്ലെങ്കിൽ പവർ തുരിപ്പെടുത്തിയ ഹാർഡ്വേയർ അല്ലെങ്കിൽ പവർത്തനങ്ങൾ പ്രവർത്തനരഹിതമാക്കുന്നതിനുള്ള പ്രയോജനകര് .

--session=name

ഈ GIMP സെഷൻിൽ ഒരു വ്യത്യസ്ത sessionrc ഉപയോഗിക്കുക. തന്നിരിക്കുന്ന സെഷൻ പേര് സ്ഥിര sessionrc ഫയൽനാമത്തിലേക്ക് പെടുന്നു.

--gimprc=filename

പകര സ്ഥിര ഒരു ബദൽ gimprc ഉപയോഗിക്കുക. gimprc ഫയൽ നിങ്ങളുടെ മുൻഗണനകൾ ഒരു റേക്കോർഡ് അടങ്കിയിരിക്കുന്നു. മുൻഗണനകൾ പാതകൾ, മെഴീൻ നവൃ വിവിധ ആയിരിക്കാ സാഹചര്യങ്ങളിൽ പ്രയോജനകര് .

--system-gimprc=filename

ഒരു ഇതര സിസ്റ്റം gimprc ഫയൽ ഉപയോഗിക്കുക.

-b, --batch=commands

നോൺ-ഇന്റർക്കെഴിവ് കമാൻഡുകളുടെ സെറ്റ് നടപ്പിലാക്കുക. കമാൻഡുകളുടെ സെറ്റ് GIMP സ്ക്രിപ്റ്റി ഗ് വിപുലീകരണങ്ങൾ ഓൺ നിർവ്വഹിക്കാനാകും ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ് ര പത്തിൽ ലോഹ ആണ്. കമാൻഡ് - എപ്പോഴാണ്, കമാൻഡുകൾ ന്യൂഡ്രോഡ്സ് ഇൻപുട്ട് നിന്ന് വായിക്കാം .

--batch-interpreter=proc

ബാച്ച് കമാൻഡുകൾ ഫ്രോസ്റ്റ് ഉപയോഗിക്കാൻ നടപടിക്രമ വ്യക്തമാക്കുക. സ്ഥിര നടപടിക്രമ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ ആണ്.

--console-messages

പിശകുകൾ അല്ലെങ്കിൽ മുന്നറിയിപ്പുകൾ ന് ഡയലോഗ് പെട്ടികൾ popup ചെയ്യുന്നത്. പകര കൺസോളിൽ സന്ദേശങ്ങൾ അച്ചടിക്കുക.

--pdb-compat-mode=mode

പലവക അനുയോജ്യത ഫോഡ് (ഓഫ് | ന് | താക്കിൽ).

--stack-trace-mode=mode

ഒരു ക്രാഷ് കാര്യത്തിൽ ഡീബഗ് (| അനേഷണ | ഓക്കലേ എല്ലായ്പ്പോഴും).

--debug-handlers

നോൺ-മാരകമായ ഡീബഗ്ഗിംഗ് റെസ്റ്റേഴ്സ് സിഗ്നൽ ഹാൻഡലറുകൾ പ്രാപ്തമാക്കുക. GIMP ഡീബഗ്ഗിംഗ് റിനായി പ്രയോജനകര .

--g-fatal-warnings

എല്ലാ മുന്നറയിപ്പുകൾ മാരകമായ വരുത്തുക. ഡീബഗ് ഉപകാരപ്രദമായ.

--dump-gimprc

സ്ഥിരസ്ഥിതി കുമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു gimprc ഫയൽ. നിങ്ങൾ gimprc ഫയൽ കുളമാക്കി ഇത് ഉപകാരപ്രദമാണ്.

--display=display

നിയുക്ത എക്സ് ഡിസ്പ്ലൈ ഉപയോഗിക്കുക (എല്ലാ പ്ലാറ്റ്‌ഫോമുകളിലും സ്വാധകമല്ല).

ജീവ് ആദ്യമായി ആര ഭിക്കുന്നു

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.

ഒടുവിൽ. . .

നിർദ്ദേശങ്ങൾ എക്കേശ രണ്ട് ആര ഭിക്കുന്നതിന് മുമ്പായി, ആയാലു : ആദ്യ , GIMP മെനു കമാൻഡ് **Help** Tip of the Day ഉപയോഗിച്ച് എപ്പോൾ വേണമെങ്കിലു വായിക്കാനു കഴിയു നുറുങ്ങുകൾ നൽകുന്നു. നുറുങ്ങുകൾ ഉപയോഗപ്രദമായ കണക്കാക്കുന്ന, പക്ഷേ പരീക്ഷണ വഴി പരിക്കാൻ എളുപ്പമല്ല വിവരങ്ങളു നൽകുന്നതിന്; അങ്ങനെ അവർ വായന ര പയുടെ ആകുന്നു. സമയ വരുന്നോൾ നുറുങ്ങുകൾ ദയവായി വായിക്കുക. രണ്ടാമതേതത്, എക്കിൽ ചില ഘട്ടത്തിൽ എന്തെങ്കിലു ചെയ്യാൻ ശ്രമിക്കുന്ന, ഒപ്പ് GIMP അനുസരിച്ചാണ് പെടുന്നു പ്രവർത്തിക്കുന്നുണ്ട് നിർത്തി ലേക്കുള്ള വിഭാഗ Getting Unstuck നിങ്ങളെ സഹായിക്കാൻ ചെയ്യാ തോന്നുന്നു. ഹാപ്പി Gimping!

Chapter

Wilber കുടായ് ചുവട്ടുകൾ



ഈ ഭാഗ GIMP ഉപയോഗിക്കുന്ന അടിസ്ഥാന അതശയങ്ങളും ടെർമിനോളജിയിൽ ഒരു ഫ്രെസ്കോയും അവതരിപ്പിച്ചിരിക്കുന്ന സകലങ്ങളെ മറ്റൊരു വിദേശ അധിക അതശയത്തിൽ വിശദികരിക്കപ്പെട്ട്. ചില അപവാദങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച്, ലിക്കുകൾ സ ചനകളുണ്ട് യാരാള ഈ വിഭാഗ അലങ്കാപ്പെടുന്നത് ഒഴിവാക്കണ ചെയ്തിരിക്കുന്നു ഇവിടെ സ ചിപ്പിച്ച എല്ലാ എല്ലാപ്പുത്തിൽ സ ചിക തു അത് കണ്ണടത്താൻ കഴിയു അങ്ങനെ ഉന്നതല അണ്.

ചിത്രങ്ങൾ

ചിത്രങ്ങൾ GIMP ഉപയോഗിക്കുന്ന അടിസ്ഥാന സ്ഥാപനങ്ങളുടെയോ ആകുന്നു. എക്കദേശേ സ സാരിക്കുന്ന, ഒരു "image" ഒരു ടിപ്പ് അല്ലെങ്കിൽ ജൈപ്പേഗ് ഫയൽ പോലുള്ള ഒറ്റ ഫയൽ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. (ആണക്കിലു സത്യത്തിൽ അത് എല്ലാവരു ഒരേ ചിത്ര പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിൽ ഒന്നിൽക്കു ടുതൽ ജാലകങ്ങൾ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് സാധ്യമാണ്) നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ചിത്ര ഒരു ജാലകത്തിന്റെ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ആയി തോന്നുന്നു കഴിയു. ഈ സാധ്യമല്ല എങ്കിലു അല്ലെങ്കിൽ ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് ഒരു ചിത്രത്തിനായി, ഒരു സി ഗിൾ വിന്റോ ഡിസ്പ്ലൈ ഓനിലിയിക ഇമേജ് എന്നതാണ്.

ഒരു GIMP ചിത്ര തികച്ചു ഒരു സകീർണ്ണമായ കാര്യ എന്നാണ്. പകര അത് ചിത്രത്തോടൊപ്പ് കടലാസ് ഷീറ്റ് പോലെ അത് ചിന്താഗതിയുടെ, ഷീറ്റുകൾ, "Layers" വിളിച്ചു ഒരു റ്റാക്സ് പോലുള്ള ക ടുതൽ ഇതിനെ കരുതുക. പാളികൾ ഒരു റ്റാക്സ് പുറമേ, ഒരു GIMP ചിത്ര ഒരു നിര മാസ്ക്, ഒരുക്ക ട ചാനലുകൾ, പാമുകൾ ഒരു സെറ്റ് ഉണ്ടായേക്കാ . വാസ്തവത്തിൽ, GIMP ഒരു ചിത്രത്തിലേക്ക്, "parasites" വിളിച്ചു ഡാറ്റ എക്പക്ഷിയമായ കഷണങ്ങൾ അറ്റാച്ച് ഒരു സ വിധാനമാണ് ലഭ്യമാക്കുന്നു.

GIMP, അത് ഒരേ സമയ നിരവധി ചിത്രങ്ങൾ തുറക്കണമെങ്കിലോ സാധ്യമാണ്. വലിയ ചിത്രങ്ങൾ മെമ്മറി പല മെഗാബൈറ്റ് ഉപയോഗിക്കാ ആണക്കിലു , GIMP GIMP ക്രമത്തിലു വളരെ വലിയ ചിത്രങ്ങൾ കൈകാര്യ അനുവദിക്കുന്ന സകീർണ്ണമായ ടെറ്റ് അടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള മെമ്മറി മാനേജ്മെന്റ് സ വിധാന ഉപയോഗിക്കുന്നു. പരിധികൾ എന്നാൽ, ഉണ്ട്, ക ടുതൽ മെമ്മറി ലഭ്യമായ ഇല്ലാത്ത സിറ്റ് പ്രകടന മെച്ചപ്പെടുത്തു .

പാളികൾ

ലഭിതമായ ഇമേജ് പേപ്പർ ഒരു ഷീറ്റ് ഉപമിക്കാൻ കഴിയു എങ്കിൽ, പാളികൾ ഒരു

ഇമേജ് മുകളിൽ ഒരു സമ്പത്തിനു സുതാര്യമായ പേപ്പറുകൾ ഒരു കൂട്ടായാണ് . ഓരോ പേപ്പർ വരയ്ക്കാനുള്ള, ഇപ്പോഴും സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ വഴി മറ്റ് ശീറ്റുകളുടെ ഉള്ളടക്ക കാണാൻ കഴിയു . മറ്റുള്ളവർ ബന്ധപ്പെട്ട് ഒരു ശീറ്റ് നിക്കാൻ കഴിയ .

സൊഫ്റ്റ്‌വെയർഡ് GIMP ഉപയോകതാകൾ പലപ്പോഴും അവരിൽ പോലും സൗഖ്യം പല പാളികൾ അടങ്ങിയ ചിത്രങ്ങളും കൈകാര്യം ലെയറുകൾ അതാരുവുമായ ഒന്നു അല്ല, അവർ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ മുഴുവൻ പരിധിവരെ മ ടു , അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് പ്രദർശന നോക്കുന്നോൾ, നിങ്ങൾ മുകളിലെ പാളി കുടുതൽ കണ്ണേക്കാ ആവശ്യമില്ല; നിങ്ങൾ ലെയറുകൾ ഘടകങ്ങൾ കണ്ണേക്കാ .

മിശിവ് മിശിവ്

ധിജിറ്റൽ ചിത്രങ്ങൾ പിക്സൽ വിളിച്ചു വർണ്ണാഭങ്ങളും സ്ക്രൂയർ ഘടകങ്ങൾ ഒരു ശ്രിഡിന്റെ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു. ഓരോ ചിത്ര പോലുള്ള ഉയർന്ന 600 പിക്സൽ വൈവ് 900 പിക്സൽ, ഒരു പിക്സൽ വലിപ്പ് ഉണ്ട്. എന്നാൽ പിക്സൽ ശാരീരിക സ്ഥലത്തു് ഒരു സൈറ്റ് വലിപ്പ് ഇല്ല. പ്രിൻ്റി ശ് സംജീകരിക്കാൻ ഒരു ഇമേജ് അപ് ഞങ്ങൾ റെസല്പ് ഷിൻ എന്ന ഒരു മ ല്യ , അത് പേപ്പറിൽ അച്ചടിച്ച ചെയ്യുന്നോൾ പിക്സലിൽ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പ് തമ്മിലുള്ള അനുപാത അതിന്റെ ശാരീരിക വലിപ്പ് (സാധാരണയായി ഇതു് താണ്) നിർവ്വചിക്കുന്നത് ഉപയോഗിക്കുക. ഇതു് പിക്സൽ - ഏറ്റവും ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ (എല്ലാവരും അല്ലതാനു) രാം ആയി പ്രകടിപ്പിച്ചു ഇന്നു മ ല്യ ലാഭിക്കാൻ കഴിയു . ഒരു ഫയൽ അച്ചടിക്കുന്നോൾ ചിത്ര മ ല്യ വലുപ്പ് നിശ്ചയിക്കുന്നു ചിത്ര പേപ്പറിൽ ഉണ്ടെങ്കിലും ഒരു ഫയൽ , പിക്സൽ ഭൗതിക വലിപ്പ് പോലെ ചെയ്യു . ഒരേ 900x600 പിക്സൽ ചിത്ര കഷ്ടിച്ചു ഒരുപിടി പിക്സൽ ഒരു ചെറിയ 3x2 "കാർഡ് അച്ചടിച്ചിട്ടുണ്ടാകു . അല്ലെങ്കിൽ വലിയ, ചക്കി പിക്സൽ ഒരു വലിയ പോസ്റ്റർ പോലെ ക്യാമറകൾ മൊബൈൽ ഉപകരണങ്ങളിലും നിന്നു ഇരക്കുമതി ഫയൽ ഘടടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ചിത്ര മ ല്യ പ്രവണത മ ല്യ . സാധാരണയായി 72 അല്ലെങ്കിൽ 96rpi ആണ് ഇന്നു മ ല്യ ഏകപക്ഷീയമായ ആണ്, ചരിത്ര കാരണങ്ങളാൽ തെരഞ്ഞെടുത്തത് എന്നു തിരിച്ചറിയണ പ്രധാനമാണ് നിങ്ങൾ ഏപ്പോഴും GIMP അക്കത്ത് ചിത്ര മ ല്യ മാറ്റാ .. പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് പോലുള്ള ഉപയോഗങ്ങൾക്കായി, ഇന്നു യഥാർത്ഥ ചിത്ര പിക്സൽ ബാധകമാകുന്നില്ല ക ടാതെ. മൊബൈൽ ഉപകരണങ്ങൾ, ടെലിവിഷൻ അല്ലെങ്കിൽ വീഡിയോ ഗൈമിമുകൾ നു ലൈൻ ചിത്രങ്ങൾ, - ചുരുക്കത്തിൽ, പ്രിൻ്റ് ഏതെങ്കിലും വിധത്തിലുള്ള ഉപയോഗ - ചിത്ര മ ല്യ അർത്ഥം ന്യൂഡ് ഉപേക്ഷിക്കുവാൻ, ഓരോ ഇമേജ് പിക്സൽ സ്ക്രീനിൽ പിക്സൽ തരുന്നു അങ്ങനെ പകര ഇമേജ് സാധാരണയായി പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

ചാനലുകൾ ചാനൽ

ഒരു ചാനൽ ഒരു പിക്സൽ വർണ്ണം ഒരു ഘടകമാണ്. GIMP ഒരു നിറമുള്ള പിക്സൽ, ഇന്നു ഘടകങ്ങൾ സാധാരണയായി ദൈഡ്, ശ്രീൻ, ബ്ലൂ ചിലപ്പോൾ സുതാര്യത (അത്തോടു) ആകുന്നു. ഒരു Grayscale ഇമേജ് അവർ ചാര അത്തോടു അവ ഒരു Indexed നിറങ്ങളിലുള്ള ചിത്ര അവർ ഇൻവെക്സ് അത്തോടു അകുന്നു.

ഒരു ചിത്ര ലെ പിക്സൽ എല്ലാ നിര ഘടകങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും ഒന്നു മുഴുവൻ പതുരാകുതിയിലുള്ള അരാറേ ഒരു ചാനൽ അറിയപ്പെടുന്നത്. നിങ്ങൾ Channels dialog ഉപയോഗിച്ച് ഇന്നു നിര ചാനലുകൾ കാണാൻ കഴിയു .

ചിത്ര പ്രദർശിപ്പിക്കുവാൻ, GIMP അല്ലെങ്കിൽ സ്ക്രീൻ വേണ്ടി പിക്സൽ നിറങ്ങൾ, പ്രിൻ്റർ, മറ്റ് ഓട്ടപ്പുക്ക് ഉപാധി ര പീക്രിക്കുകയു ഇന്നു ഘടകങ്ങൾ ഇടുന്നു. ചില ഓട്ടപ്പുക്ക് ഉപകരണങ്ങൾ ദൈഡ്, പച്ച, നീല നിന്ന് വ്യത്യസ്ത ചാനലുകൾ ഉപയോഗിക്കാ . അവർ അങ്ങനെ ചെയ്യുകയാണെങ്കിൽ, ഇമേജ് പ്രദർശിപ്പിക്കുവോണ്ട് GIMP 's ചാനലുകൾ ഉപകരണ ഉചിതമായ പശുകൾ

പരിവർത്തന ചെയ്യുന്നു.

നിങ്ങളേ ഒരു പ്രത്യേക നിറ അഡ്ജൻ്റ് ആവശ്യമാണ് ഒരു ഇമേജിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നോൾ ചാനലുകൾ ഉപയോഗപ്പെടു . ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങൾ ഒരു ഫോട്ടോഗ്രാഫ് നിന്ന് "red eye" നിക്കെ ചെയ്യണമെങ്കിൽ, Red ചാനലിൽ പ്രവർത്തിക്കാ .

നിങ്ങൾ അനുവദിക്കുന്ന അല്ലെങ്കിൽ ചാനൽ പ്രതിനിധികരിക്കുന്ന നിറ ഓട്ടപുക്ക് പരിമിതപ്പെടുത്താൻ ഏത് മാസ്കുകൾ ആയി ചാനലുകൾ നോക്കാ കഴിയു . ചാനൽ വിവര ന് അരിപ്പുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിലെ, ഒരു ഇമേജിൽ പല നിരുത്തലാക്കുകയു ഉപായ ഇഫക്ടുകൾ സ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയു . നിറ ചാനലുകൾ ഒരു പിൽറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ലഭിതമായ ഉദാഹരണ Channel Mixer അരിപ്പുയാണ്.

ഈ ചാനലുകൾ പുറമെ, GIMP തൊനു നിങ്ങളേ ചാനലുകൾ ദയവേശ താഴെ പറയശ്രദ്ധിച്ചിരിക്കുന്ന മറ്റ് ചാനലുകൾ (അല്ലെങ്കിൽ ക ടുതൽ ശരിയായി, ചാനൽ മാസ്കുകൾ), ഉണ്ടാക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു New Channel ഉണ്ടാക്കുന്നതിന് അല്ലെങ്കിൽ selection to a channel (mask) സ രക്ഷിക്കാൻ കഴിയു . ചാനൽ മാസ്കുകൾ കുറിച്ച് ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Masks ന് ഭേദാന്തരിക്കാണുക.

തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ

പലപ്പോഴു ഒരു ഇമേജ് പരിഷ്കരിക്കാൻ, നിങ്ങൾ ബാധിക്കാനുള്ള ചിത്ര ഒരു ഭാഗ ആഗ്രഹിക്കുന്നു. "selection" മെക്കാനിസ് ഈ സാധ്യമാക്കുന്നു. ഓരോ ചിത്ര നിങ്ങൾ സാധാരണയായി തിരഞ്ഞെടുത്തത് ഭാഗങ്ങളിൽ ("marching ants" വിളിക്കപ്പെടുന്ന) നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗങ്ങൾ വേർത്തിരിക്കുന്ന ഓട്ടിക്കാണ്ഡിരുന്ന ഓന്നിടവിട് വര പോലെ കാണുന്ന സ്വന്ത സെലക്ഷനുണ്ടെന്ന്. യമാർത്ഥത്തിൽ ഈ ഒരു ബിറ്റ് തെറ്റിഖരിപ്പിക്കുന്നതാണ്: GIMP ലെ നിരക്കു, .ഗാനങ്ങളുടെ അല്ലെല്ലാ-അല്ലെങ്കിൽ-ഓന്നു യമാർത്ഥത്തിൽ നിരക്കു ഒരു സന്ധ രണ്ട് ഗ്രേസ്-കെയിലിലെ ചാനൽ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ സാധാരണയായി കാണുന്ന ഓന്നിടവിട് വര ലഭിതമായി 50% -selected തലത്തിൽ ഒരു കോണ്ട് ര വരിയാണ്. ഏത് സമയത്തു, എക്കിലു, നിങ്ങൾ നിരക്കു ചാനൽ അതിന്റെ എല്ലാ ഉജ്ജുലമായ വിശദമായി QuickMask ബട്ടൺ ഓണ്ടാക്കാനു വഴി വിഭാവന ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ഫലപ്രദമായി GIMP എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കണമെന്ന് പറഞ്ഞ ഒരു വലിയ ഘടക നല്കു തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളെ-തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളു നിങ്ങൾ കൃത്യമായി വേണമെങ്കിൽ അടങ്കിയിരിക്കുന്ന ക ടുതൽ ഓന്നു പോന്നു ആർട്ട് ഓഫ് ലയിച്ചത് ആണ്. നിരക്കു-കെകകാരു അങ്ങനെ കേന്ദ്രാവിഷ്കൃത പ്രധാനമാണ് കാരണം, GIMP ചെയ്യുന്നതിനാൽ പല ഉപകരണങ്ങൾ നൽകുന്നു: നിങ്ങൾ പോലെ നിരക്കു ചാനൽ പരിഗണിക്കുമെന്ന് കഴിയുന്ന നിരക്കു-making ഉപകരണങ്ങളും പാർജ്ജനസിസ്, നിരക്കു പ്രവർത്തനങ്ങൾ മെന്നു, പെട്ടന് മാസ്ക് മോഡിലേക്ക് കഴിവ്, അതു ഒരു കളർ ചാനൽ, അതുവഴി "painting the selection" പോലു .

പഴയപടിയാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ തെറ്റുകൾ ചെയ്യുന്നോൾ, ഇല്ലായ്മ കഴിയു . നിങ്ങൾക്ക് ഒരു പിത്തത്തിലേക്ക് ചെയ്യാൻ കഴിയു ഏതാണ് എല്ലാ പഴയപടിയാക്കാനാവില്ല ആണ്. സത്യതതിൽ, നിങ്ങളേ സാധാരണയായി ചെയ്തു എറുവു പുതിയ കാരുങ്ങൾ ഗണ്യമായ ഒരു സ വ്യ, നിങ്ങൾക്ക് വഴിതെറ്റിക്ക്ഷേപ്പു ആയിരുന്നു തീരുമാനിക്കുകയാണെങ്കിൽ പഴയപടിയാക്കാനുമാകു . GIMP പ്രവർത്തനങ്ങളാണ് ഒരു ചരിത്ര സ കഷിക്കുന്നതിനുമുള്ള ഈ സാധ്യമാക്കുന്നു. ഈ ചരിത്ര എക്കിലു മെമ്മറി കഴിക്കു അതിനാൽ undoability അനന്തമായ അല്ല.

ആദ്യകാല പശുകൾ ഈ ചരിത്ര നിന്ന് നീക്കെ മുമ്പായി നിങ്ങൾക്ക് ഡസൻ ചെയ്യാൻ കഴിയു അങ്ങനെ ചില പ്രവർത്തനങ്ങൾ, വളരെ ചെറിയ പഴയപടിയാക്കാനുള്ള മെമ്മൻി ഉപയോഗിക്കുക; പ്രവർത്തനങ്ങൾ മറ്റു തരത്തിലുള്ള പഴയപടിയാക്കാനുള്ള മെമ്മൻി വന്നതോടിൽ പണ ആവശ്യമാണ്. നിങ്ങൾ മെമ്മൻി GIMP അളവ് കുമീകരിക്കാ ഓരോ ചിത്രത്തിന്റെയു പഴയപടിയാക്കാനുള്ള ചരിത്ര അനുവദിക്കുന്നു, പക്ഷേ യാതൊരു സാഹചര്യത്തിൽ, നിങ്ങൾ എപ്പോഴു കുറഞ്ഞത് നിങ്ങളുടെ 2-3 ഏറ്റവു പുതിയ പ്രവർത്തനങ്ങൾ പഴയപടിയാക്കാനാകില്ലെന്നു വേണ് . (പഴയപടിയാക്കാനാവില്ല ഏറ്റവു പ്രധാനപ്പെട്ട നടപടി ഒരു ഇമേജ് അടയ്ക്കുകയാണ്. ഇക്കാരണത്താൽ, GIMP അതിൽ നിങ്ങൾ എന്നെങ്കിലു മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് ശരിക്കു ചിത്ര അടയ്ക്കാൻ സ്ഥിരീകരിക്കുന്നതിനുള്ള ആവശ്യപ്പെടുന്നു.)

ഘൂശ്-ഇന്നുകൾ

പലരു ഒരുപക്ഷേ GIMP ഒരു ചിത്രത്തിലേക്ക് കാരു ഏറ്റവു , GIMP അസ്ഥിക്കേഷൻ സ്വത്വവു നടക്കുന്നു. എന്നാൽ GIMP പുറമേ GIMP വളരെ അടുത്തുനിന്ന് ഇടപഴക്കുകയു , വളരെ പരിഷ്കൃതമായ വഴികളിൽ ചിത്രങ്ങളുടെയു മറ്റു GIMP വസ്തുകൾക്കു കൂട്ടിമ കഴിവുള്ള എക്സ്റ്റോണൽ പ്രോഗ്രാമുകൾ ആയ "sg-ins", വിപുലമായി ഉപയോഗിച്ചിരിക്കുന്നത്. പ്രധാനപ്പെട്ട പല ഘൂശ്-ഇന്നുകൾ GIMP ബണ്ടിൽ, എന്നാൽ അവിടെ മറ്റ് മാർഗ്ഗങ്ങളിലെ ഒരുഭ്യമാണ് അനവധിയാണ്. സത്യത്തിൽ, ഘൂശ്-ഇന്നുകൾ (സ്ക്രിപ്റ്റുകളു) എഴുതുന ജന GIMP വികസന കീ അല്ല GIMP പുതിയ കഴിവുകൾ ചേർക്കുന്നതിന് എളുപ്പത്തിലുള്ള വഴി.

അരിപ്പുകൾ മെനുവിൽ കമാൻഡുകൾ എല്ലാ, മറ്റ് മെനുകളിൽ കമാൻഡുകൾ ഗണ്യമായ തോതിൽ, യമാർത്ഥത്തിൽ ഘൂശ്-ഇന്നുകളെ നടപ്പാക്കുക ചെയ്യുന്നു.

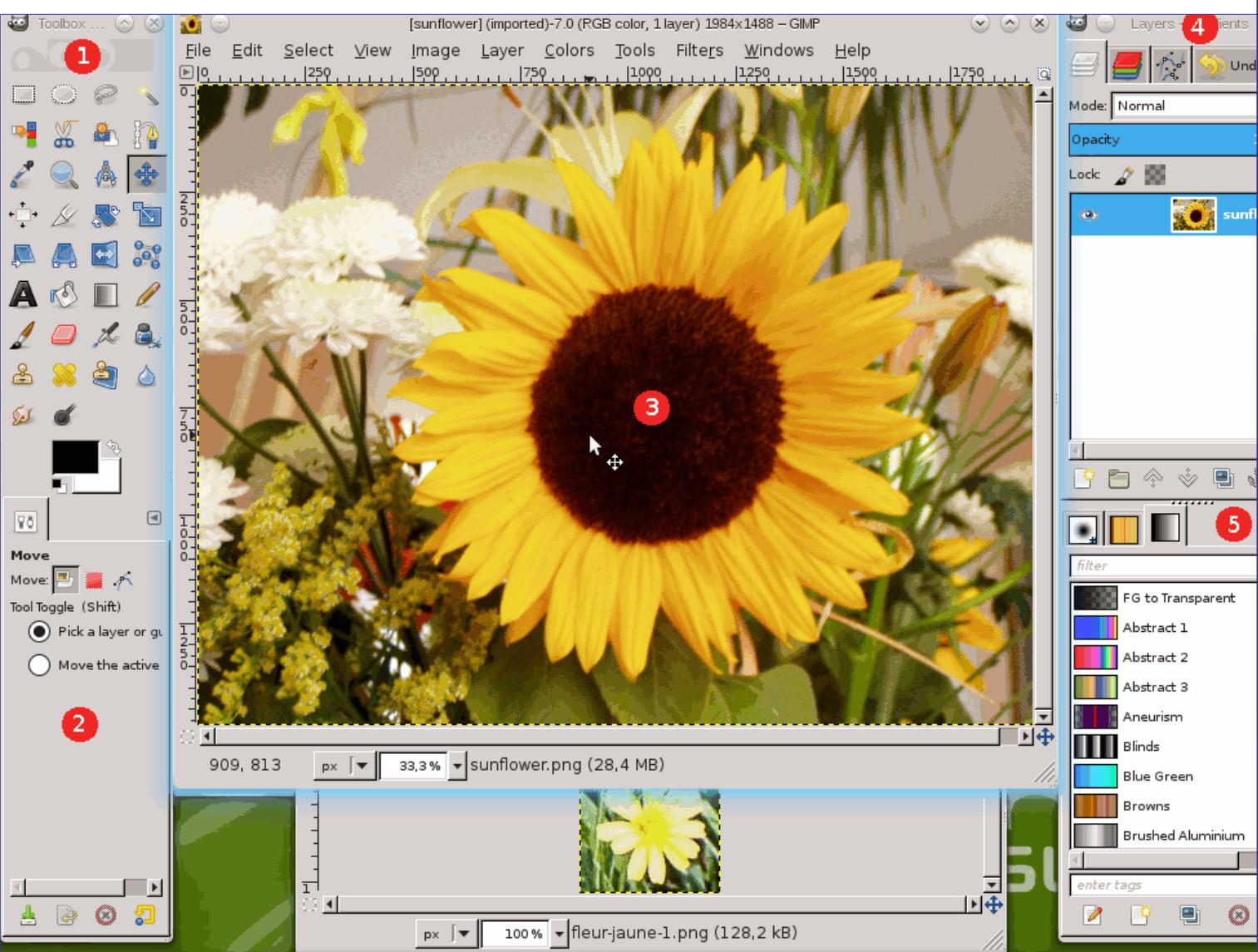
സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ

ഘൂശ്-ഇന്നുകൾ ലേക്കുള്ള സി ഭാഷ പ്രോഗ്രാമുകൾ ആയ ക ടാതെ, GIMP പുറമേ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഉപയോഗപ്പെടുത്താനാകു . നിലവിലുള്ള സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഏറ്റവു GIMP ലേക്ക് അതുല്യമായ ആണ് (താൽപ്പര്യമുള്ള ചെയ്തവർക്ക് സ്കോളർഷിപ്പിനുവേണ്ടി വിളിച്ചു ഭാഷ Lisp- ഒരു വക്കേറമാണ് ആണ്) സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ എന ഒരു ഭാഷ, എഴുതിയിരിക്കുന്നു. ഇത് പെത്തണൽ അല്ലെങ്കിൽ പേജിലു GIMP സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ എഴുതാൻ സാധ്യമാണ്. ഈ ഭാഷകളു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ ക ടുതൽ വഴങ്ങുന്ന ശക്തിയു ; മാറ്റ അവർ സ്വയ GIMP പാക്കേജായി വരാതിരുന്നാൽ സോഫ്റ്റ൱െയർ ആഗ്രഹിച്ചുള്ള, അതിനാൽ അവർ എല്ലാ GIMP ഇൻസ്റ്റലേഷൻിൽ ശരിയായി പ്രവർത്തിക്കില്ല ഉറപ്പില്ലെന്നത്.

മെയിൻ വിന്റോസ്

ജിന്വ യ സർ ഇൻഡ്രേസ് രണ്ടു മോഡുകൾ ഇപ്പോൾ ലഭ്യമാണ്: PLACEHOLDER,-100904 നിങ്ങൾ ആദ്യമായി ജിന്വ തുറക്കുമ്പോൾ, അത് സ്ഥിരമായി മർട്ടി വിന്റോ മോഡിൽ തുറക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനു ബാറിലെ **Windows**>Single-Window Mode വഴി സി ശിൾ വിന്റോ മോഡ് പ്രാപ്തമാക്കാൻ കഴിയു). ഈ ഓപ്പഷൻ പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കിക്കാണ് ജിന്വ നിർത്തിയ ശേഷ ജിന്വ സി ശിൾ വിന്റോ മോഡ് അടുത്ത ആരു ഭിക്കു .

മർട്ടി വിന്റോ മോഡ്



മുകളിൽ സ്ക്രീൻഷോട്ട് ഫലപ്രദമായി ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയുന്ന GIMP വിന്റോസ് ഏറ്റവു അടിസ്ഥാന ക്രമീകരണത്തെ കാണിക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ മിഡിൽ രണ്ടു പാനലുകൾ, ഇടത്, വലത്, ഒരു ചിത്ര വിന്റോ നോട്ട്. രണ്ടാമത്തെ ചിത്ര ഭാഗികമായു അണിഞ്ഞതുമാണ് ആണ്. ഇടത് പാനൽ ഒരുമിച്ചു പണിസ്ഥി ആൻഡ് D ശ്രീ ഓപ്പഷനുകൾ ഡയലോഗ് ശേവലിക്കുന്നു. വലത് പാനലിൽ ചുവരെയുള്ള മറ്റാരു ഡോക്കിൽ പാളികൾ, ചാനലുകൾ, പാതകൾ, മർട്ടി-ടാബ് ഡോക്കിൽ ഒരുമിച്ചു ചരിത്ര ഡയലോഗുകളും പാർസിഫിലിലാക്കാനോ നയപ്രവാഹം, പാറേണ്ടുകളും ഘനമായ ഡയലോഗുകൾ ഒരുമിച്ചു ശേവലിക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ സ്കീമിൽ ഈ പാനലുകൾ നീക്കാ . നിങ്ങൾക്ക് Tab കീ ഉപയോഗിച്ച് അവരെ മാസ്ക് കഴിയു .

1. The Main Toolbox: ഉപകരണങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിച്ച ഐക്കൺ ബട്ടൺകൾ ഒരു കൂട്ടിൽ അടങ്കിയിരിക്കുന്നു. സ്വതന്ത്ര, അതു മുൻവശത്തു പശ്ചാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ അടങ്കിയിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ബേശ്, പാറ്റേൺ ഭ്രാഹ്യിയൻ്റെ സജീവ ഇമേജ് ഐക്കൺകൾ ചേർക്കാൻ കഴിയു . പ്രാപ്തമാക്കുക, അധിക ഇനങ്ങൾ അപ്രാപ്തമാക്കാൻ **Edit Preferences Toolbox** ഉപയോഗിക്കുക.

2. പ്രധാന പണിസ്ഥി താഴെ ഡോക്യുചേച്യർത്തിരിക്കുന്ന *Tool options*: നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ (ഈ കേസിൽ, നീക്കുക പ്രയോഗ) ഓപ്പഷനുകൾ കാണിക്കുന്ന ഒരു ടിപ്പ ഐക്കൺ ഡോക്യുചേച്യർ ഡയലോഗ് ആണ്.

3. Image windows: ഓരോ GIMP ചിത്ര തുറക്കുക മറ്റാരു വിന്റോദ്ദേശിയിൽ കാണിക്കുന്നു. നിരവധി ചിത്രങ്ങൾ ഒരേ സമയ , മാത്രമേ സിന്ധൂതതിന്റെ വിഭവങ്ങളു പരിമിതിയുള്ളവനായിരുന്നതെങ്കിൽ ലൈ ഓപ്പൺ കഴിയു . നിങ്ങൾ GIMP ഉപയോഗപ്രദമായ ഒന്നു ചെയ്യാൻ കഴിയു മുമ്പ്, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഇമേജ് വിന്റോദ്ദേശിയു തുറക്കുക ആവശ്യമാണ്. ചിത്ര ജാലക നിങ്ങൾക്ക് വിന്റോദ്ദേശി രേഖാചിത്രം ചെയ്ത് ലഭിക്കു എത്ര GIMP പ്രധാന കമാൻഡുകൾ (ഫയൽ, എഡിറ്റ്, തിരഞ്ഞെടുക്കുക ...), എന്ന മെമ്പു താങ്ങി.

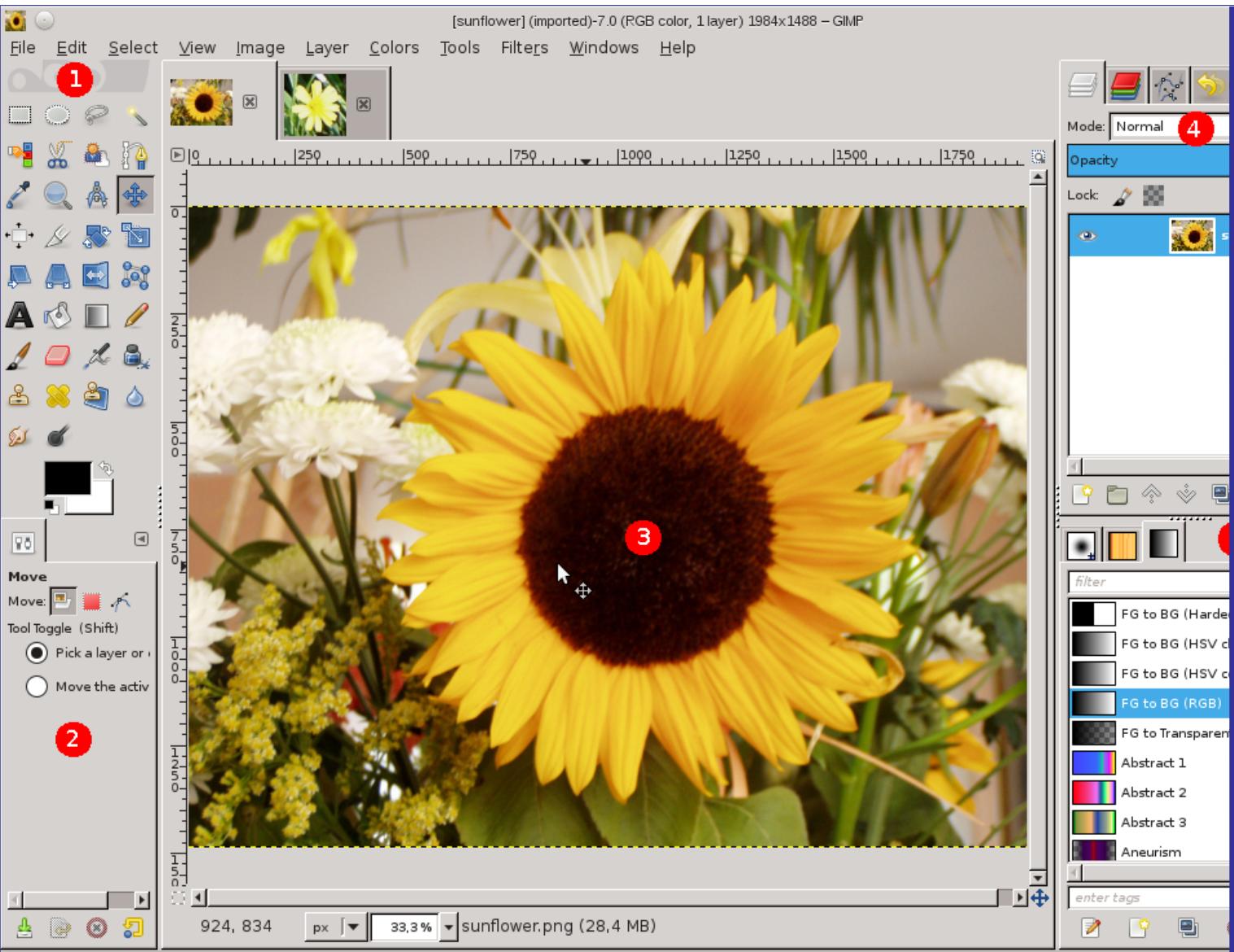
ഒരു ചിത്രത്തിൽ വിന്റോദ്ദേശി കൈവരുകയാണ് കഴിയു . ആ സാഹചര്യത്തിൽ, ജിന്വ് ഇമേജ് വിന്റോദ്ദേശിയിൽ പ രണ്ട് ചിത്ര കാണാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ചുരുക്കിയ സ നില ഇമേജ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ 100% സ തലത്തിലേക്ക് കളയുകയാണെങ്കിൽ, സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ഇമേജിൽ ഉടനീള പാൻ അനുവദിച്ചുകൊണ്ട്, ദൃശ്യമാക്കു .

4. Layers, Channels, Paths, Undo History ഡോക്യുലീൻ - ഡോക്യുലീൻ ഡയലോഗുകൾ ടാബുകൾ ശ്രദ്ധിക്കുക. ലൈറ്റുകൾ ടാബ് തുറക്കുക: അത് നിലവിൽ സജീവ ചിത്രത്തിന്റെ പാളി ഘടന സ ചിപ്പിക്കുന്നത്, അതു പല ഭാഗത്ത് കൈകാരു അനുവദിക്കുന്നു. ഇത് ലയർ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിക്കാതെ കുറച്ച് അടിസ്ഥാന കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യാൻ സാധ്യമാണ് മാത്രമല്ല, മിതമായ പരിഷ്കൃതമായ GIMP ഉപയോക്താക്കൾക്ക് അത് നിസ്തുല എല്ലാകാലത്തു ലഭ്യമല്ല പാളിയുണ്ടാക്കു കണ്ണെത്താൻ.

5. Brushes/Patterns/Gradients: നബി പാളി ഡയലോഗ് താഴെ ഡയലോഗ് നയപ്രവൃത്തി, പാറ്റേൺകളു ദാനമായ നിയന്ത്രിക്കുന്നതിനുള്ള ഡയലോഗുകൾ (ടാബുകൾ) കാണിക്കുന്നു ഡോക്.

സ ഭാഷണ ഡോക്യുലീൻ മാനേജി ഗ് വിശദിക്കിച്ചിട്ടുണ്ട്.

സി ശിൾ വിന്റോദ്ദേശി മോഡ്



PLACEHOLDER,-100924: നിങ്ങൾ അവരുടെ മാനേജ്യമെന്ത് വ്യത്യാസങ്ങളും ഈതേ ഘടകങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ

ഈ ഒരു ചുരുങ്ങിയ സജ്ജീകരണ ആണ്. വിവിധ ആവശ്യങ്ങൾക്കായി GIMP ഉപയോഗിക്കുന്ന ഡയലോഗുകളുടെ ഒരു ഡാസ്റ്റോളി മറ്റു തരത്തിലുള്ള മേൽ ഉണ്ട്, എന്നാൽ അവർ ആവശ്യമുള്ളപ്പോൾ ഉപയോകതാക്കൾക്ക് സാധാരണ അവരെ തുറന്ന് അവർ പ രത്തിയാക്കി കഴിയുവോൾ അവരെ അടയ്ക്കുക.

വിജ്ഞാനമുള്ളയാൾ ഉപയോകതാക്കൾ പൊതുവേ (S ശ ഓപ്ഷൻകൾ കുടം) പണിസ്ഥി പ്രമാണിച്ചു ലൈറ്റൂകൾക്കുമായുള്ള എല്ലായ്പോഴും ഓപ്പൺ ഡയലോഗ്. പണിസ്ഥി പല GIMP ഓപ്പറേഷൻസ് അത്യന്താപേക്ഷിതമാണ്. S ശ ഓപ്ഷൻകൾ വിഭാഗ യമാർത്ഥത്തിൽ സ്കീൻഷോട്ടിൽ മെയിൻ ഉപകരണങ്ങോക്സിലേക്സ് ഡോക്സ് കാണിച്ചിരിക്കുന്ന വേദ്യോരെ ഡയലോഗ് ആണ്. അത് അവരുടെ ഓപ്ഷൻകൾ എങ്ങനെ സജ്ജമാക്കി കാണാൻ കഴിയാത്തതിൽ ഇല്ലാതെ ഫലപ്രദമായി ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ വളരെ ബുദ്ധിമുട്ടാണ്:

വിജ്ഞാനമുള്ളയാൾ ഉപയോകതാക്കൾക്ക് എല്ലായ്പോഴും അത് സജ്ജീകരിക്കാൻ ഇല്ല വഴി ടൈപ്പേറുകളുണ്ട്. നിങ്ങൾ തലങ്ങളുണ്ട് ഒരു ചിത്ര ഉപയോഗിച്ച് പ്രവർത്തിക്കുവോൾ പാളികളുടെ ഡയലോഗ് ഷൈ വരുവോൾ: നി GIMP വിഭർബന്നാൽ ഏറ്റവും ഘടങ്ങൾ അപ്പുറ അഭിമുഖികരിക്കു ശേഷ, ഇല്ല a/most always എന്നാണ്. പ്രതിഭയേ നിങ്ങൾ സ്കീൻസിൽ എധിറ്റ് ചിത്രങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു; നിങ്ങളുടെ ശേഖരിക്കുന്നത് മുമ്പ് ചിത്രത്തിന്റെ വിന്റോ അടയ്ക്കുകയാണെങ്കിൽ, GIMP നിങ്ങൾ ഫയൽ കോസ് ആവശ്യമുണ്ടോ ഇല്ലയോ ആവശ്യപ്പെടു.

നിങ്ങളുടെ GIMP ലേണ്ട് നഷ്ടപ്പെടു, നിങ്ങളുടെ ക്രമീകരണത്തെ **Windows Recently Closed Docks** ഉപയോഗിച്ച് വിശദത്തുകാൻ എളുപ്പമാണ്; ഒരു ചിത്ര തുറന്നിരിക്കുന്ന സമയത്ത് വിന്റോഡ് മെനു കമാൻഡ് മാത്ര ലഭ്യം ആണ്, ചേർക്കുന്നതിന് അടയ്ക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഡോക്യുമെന്റ് മെനു കമാൻഡ് മാത്ര ലഭ്യമാണ്. Add Tab, Close Tab , അല്ലെങ്കിൽ Detach Tab തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

തുടർന്നുവരുന്ന വിഭാഗങ്ങളിൽ അവർ അവർ എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കുന്നുവെന്നു വിശദീകരിക്കുന്നതിലും, സ്ക്രീൻഷോട്ട് കാണിച്ചിരിക്കുന്ന വിന്റോഡ് ഓരോ ഘടകങ്ങൾ ഇതിലെ ദ നിങ്ങളെ. നിങ്ങൾ അവരെ, പുസ്തകം GIMP ചിത്രങ്ങൾ അടിസ്ഥാന ഘടന വിവരിക്കുന്ന ഭാഗ വായിക്കുക ചെയ്താൽ, അടിസ്ഥാന ഇമേജ് മാറ്റങ്ങൾ വൈവിധ്യമാർന്ന വേണ്ടി GIMP ഉപയോഗിക്കാൻ മതി സാധ്യത ഇല്ല. അതിനുശേഷം, നിങ്ങൾ സാധ്യമാക എന്ന് ക കുതൽ തന്റെ രവ സവിശേഷമായ കാര്യങ്ങൾ ഏതാണ്ട് അനന്തമായ എല്ലാ പറിക്കാൻ ചുറുചുറുക്കോടു (അല്ലെങ്കിൽ പരീക്ഷണ) എന്ന മാനുവൽ തയാറായി നോക്കാൻ കഴിയും. തമാശയുള്ള!

പണിസ്ഥി



പണിസ്ഥി GIMP ഹൃദയ ആണ്. ഇവിടെ നിങ്ങൾ അവിടെ കണ്ടത്തു പറ്റി ഒരു ഭൂതം രൂപീകരിക്കാം. GIMP മിക്ക ഭാഗങ്ങളിലും പോലെ, സാധാരണയായി കാര്യ വിവരിക്കുന്ന ഒരു "സോൽഫീസ്റ്റ്" പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഹൃസ്വ കട്ട് കീകൾ പലപ്പോഴും ശ്രദ്ധിപ്പിക്കാം. പല കേസുകളിലും നിങ്ങൾ ഒരു ഇന മേഖല ഫോറെ മേഖല കീഴശയുള്ള കാര്യ സഹായ നേടുന്നതിനുള്ള F1 കീ അമർത്ഥക കഴിയും.

സ്വന്തവേ, മാത്ര മുൻവശ -പശ്വാത്തല ഷൈക്കണ്ണ് ഭൂത്യമാണ്. നിങ്ങൾ Edit Preferences Toolbox വഴി ബൈഷ്ട്-ഗ്രേഡണ്ട്-വിതരുക ഷൈക്കണ്ണുകളുടെയു സജീവ ഇമേജ് ഷൈക്കണ്ണ ചേർക്കാൻ കഴിയും : .

- Tool icons:** ഈ ഷൈക്കണ്ണുകൾ ആവശ്യങ്ങൾക്ക് വൈവിധ്യമാർന്ന ഉപകരണങ്ങൾക്ക് സജീവമാക്കുന്നതിന് ഏത് ബട്ടൺകളുണ്ട്: ചിത്രങ്ങളുടെ

ഭാഗങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഒരു ചിത്ര പെയിന്റി ഗ്, ഒരു ഇമേജ് ര പാനൽപ്പെടുത്തി മുതലായവ ഉപകരണങ്ങൾ മായി എങ്ങനെ ഒരു അവലോകന നൽകുന്നു, ഓരോ ഉപകരണ Tools ലെ വ്യവസ്ഥാപിതമായി വിശദികരിച്ചിട്ടുണ്ട് അധ്യായ .

2. ഇവിടെ Foreground/Background colors: നിര പ്രദേശങ്ങൾ നിങ്ങൾ അനേക ഓപ്പറേഷനുകളിൽ ഷൈ കയറി വരുന്നു GIMP ന്റെ നിലവിലെ മുന്നിലു പശ്വാത്തലത്തിലു നിങ്ങൾ, കാണിക്കു . അവരിൽ ഒന്നുകൂടിൽ ഒന്നിൽ കൂളിക്കു നിങ്ങൾക്ക് മറ്റായു നിരത്തിൽ മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കളർ സെലക്ടർ ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു. ഈടു തലയുള്ള അന്വ കൂടിക്കുചെയ്യുന്നത് രണ്ട് നിരങ്ങൾ അക്കങ്ങളും, താഴെത്തെ ഇടത് മ ലയിൽ ചെറിയ ചിഹ്നത്തിൽ കൂടിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് കറുപ്പു വെളുപ്പു അവരെ പുന്ഃസജ്ജമാക്കുന്നു.

3. ഇവിടെ Brush/Pattern/Gradient: ചിഹ്നങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നവ GIMP's കാണിക്കാൻ: നിങ്ങൾ ("painting" വഴിയിൽ മായ്‌ക്കുന്ന ആൻഡ്‌ബുഡ് smudging, പോലുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉൾപ്പെടുന്നു) ചിത്രത്തിൽ പെയിന്റ് അനുവദിക്കുന്ന എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന അന്തര്ബന്ധായിത്തന്നെന്നയാണു; ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ പ രിപ്പിച്ച് ഉപയോഗിക്കുന്ന ശ്രേണി, വേണ്ടി; ഒരു ഓപ്പറേഷൻ നിരങ്ങൾ സുഗമമായി വ്യത്യസ്ത ശ്രേണി ആവശ്യമാണ് എപ്പോഴൊക്കെ ഷൈ കടന്നു വരുന്നതു ശ്രേഡിയന്റ്, വേണ്ടി. ഈ ചിഹ്നങ്ങൾ എത്തെങ്കിലു കൂടിക്കുചെയ്താൽ ഇത് മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് വിന്റേയാ ചെയ്യുന്നു.

4. Active Image: GIMP തു, ഒരേസമയ നിരവധി ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ കഴിയു , എന്നാൽ ഏതു നിമിഷത്തിലു , ഒരു ചിത്ര മാത്ര "active image" ആണ്. ഇവിടെ നിങ്ങൾ സജീവ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ചെറിയ വിശ്വപ്രസിദ്ധമായ പ്രാതിനിധ്യ കണ്ണഡത്താൻ. നിലവിൽ തുറന്നിരിക്കുന്ന ചിത്രങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് ഒരു ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് ഏകണം കൂടിക്ക് അത് സജീവ ഉണ്ടാക്കുവാൻ ഡയലോഗിൽ ഒരു ചിത്ര കൂടിക്ക് ചെയ്യുക. സാധാരണ, ഒരു ഇമേജ് വിന്റേയാ മർട്ടി വിന്റേയാ മോഡ്, അല്ലെങ്കിൽ സി ശിൾ വിന്റേയാ മോഡ് ഒരു ഇമേജ് ടാബിൽ അത് സജീവ ഉണ്ടാക്കുവാൻ കൂടിക്ക് ചെയ്യുക.

XDS നിങ്ങൾ "Drop to an XDS file manager to save the image" കഴിയു . യൂണിക്ക്-പോലുള്ള പ്രവർത്തക സ വിധാനങ്ങൾക്കായി X Window സിസ്റ്റ് ഗ്രാഫിക്കലു യ സർ ഇന്റർഫേസ് ഒരു അധിക സവിശേഷത: XDS "X Direct Save Protocol" വേണ്ടി ചുരുക്കപ്പേരാണ്.

ഓരോ ആര ഭത്തിൽ GIMP ഒരു ഉപകരണ (ബെഷ്ട്), ഒരു നിര , സുതവേ ഒരു ബെഷ്ട് ഒരു പാറ്റേൺ എപ്പോഴു ഒരേ തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. നിങ്ങൾ GIMP കഴിഞ്ഞ നിങ്ങളുടെ മുമ്പായെ സെഷനിൽ അവസാനിപ്പിക്കുന്ന സമയത്ത് ഉപയോഗിച്ച് ഉപകരണ , നിര , ബെഷ്ട് ആൻഡ് പാറ്റേൺ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ചെയ്യണമെങ്കിൽ, Preferences/Input Devices ലെ **Save input device settings on exit** പരിശോധിക്കുക.

പണിസമ്പാദി വിന്റേയാ ഡയലോഗ് മുകളിൽ സഹിത "Wilber's eyes" പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. (toolbox- wilber no): നിങ്ങളുടെ gimprc പ്രമാണത്തെ താഴെ ലൈൻ ചേർത്തുകൊണ്ട് "Wilber's eyes" തുടച്ചുനിക്കുന്ന കഴിയു . അതു മാത്ര പണിസമ്പാദി ബാധിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു തുറന്ന ഇമേജ് ഇല്ല ചിത്ര വിന്റേയായിൽ കണ്ണു മാത്രമേ ദ്രുതഗമാക .

വലിച്ചിടതിനുശേഷ സ്വന്ത ഇമേജ് വിന്റേയാ അല്ലെങ്കിൽ ടാബിൽ ചിത്ര തുറക്കാൻ പണിസമ്പാദി ജാലകത്തിൽ ഒരു ഫയൽ ബെഡസറിൽ നിന്ന് ഒരു ചിത്ര ഇടുക.

ചിത്ര വിന്റേ

(ഓപ്പഷണൽ, **Windows**>Single-Window Mode വഴി എന്നാൽ പ്രാപ്തമാക്കിയതോട് ഈ ഉപാധി ഉപയോഗിച്ച് ജിന്വ ഉപേക്ഷിക്കാൻ എങ്കിൽ ജിന്വ സി ശിൾ മോഡിൽ അടുത്ത

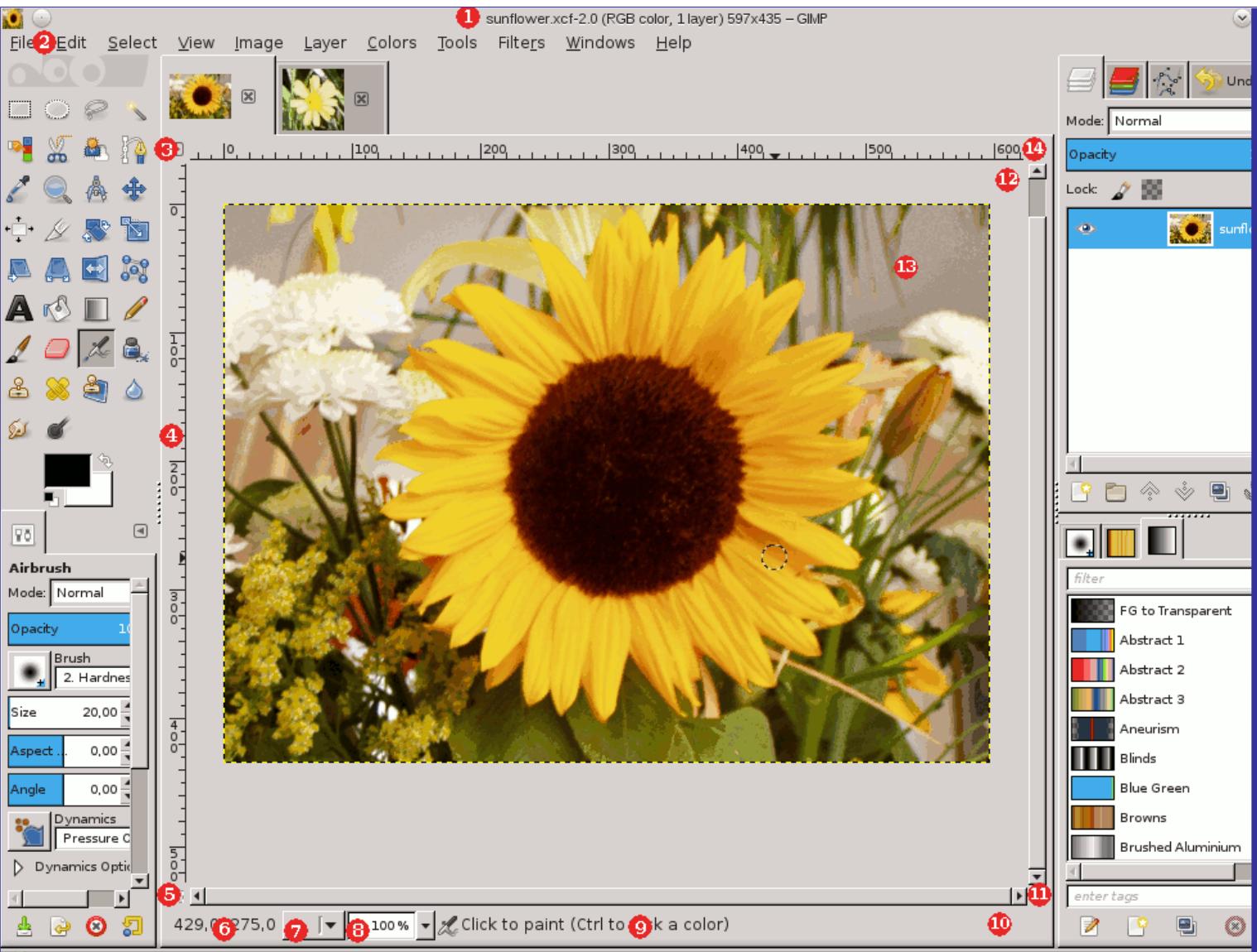
തവണ തുറക്കു .) മർട്ടി വിന്റയോ മോഡ് (സ്ഥിരസ്ഥിതി), സി ഗിൾ വിന്റയോ മോഡ്: ജിന്ന് യ സർ ഇൻറർഫേസ് രണ്ടു മോഡുകൾ ഇപ്പോൾ ലഭ്യമാണ്.

സി ഗിൾ വിന്റയോ മോഡ്, യാതൊരു പുതിയ ജാലക ചേർത്തതു: ചിത്രങ്ങൾ ഡയലോഗുകളിലു ടാബുകളിൽ ചേർത്തതു. ദയവായി കാണുക.

നിങ്ങൾ തുറന്ന യാതൊരു ചിത്ര ഇല്ലാതെ GIMP തുടങ്ങുവോൾ, ഇമേജ് എക്ഷാലക -വിന്റയോ മോഡിൽ അസാന്നിദ്ധ്യ തോനുനു, അതേസമയ , മർട്ടി വിന്റയോ മോഡ്, ഇമേജ് വിന്റയോ, നിലവിലുണ്ട് ഇമേജ് തുറക്കുക പോലു .

തങ്ങൾ ഒരു സാധാരണ ചിത്ര വിന്റയോയുടെ സ്വത്വേ ക ടിയറിക്കുന്ന ഘടകങ്ങൾ ഒരു സ കഷിപ്ത വിവരണ ആര ഭിക്കു . ഘടകങ്ങളിൽ ചിലത് View മെനുവിൽ കമാൻഡുകൾ ഉപയോഗിച്ച് നീക്കെ ചെയ്യാ .





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

1. ഒരു ചിത്ര ഇല്ലാതെ ഒരു ഇമേജ് വിന്റോയായിൽ *Title Bar*: നബി തലക്കെട്ട് ബാർ "GNU /Image Manipulating Program" പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഒരു ചിത്ര ഒരു ചിത്ര വിന്റോ പ്രൈഫേഴ്സ് ഡിജിറ്റൽ അനുസരിച്ച് ചിത്ര പേരു ശീർഷക ബാറിലെ അതിന്റെ പ്രത്യേകതകൾ പ്രദർശിപ്പിക്കു . തലക്കെട്ട് ബാർ ഓപ്പറേറ്റിന്റെ സിസ്റ്റം, അല്ല GIMP നൽകുന്നതുമാണ്, അതിനാൽ അതിന്റെ രഹസ്യം ഓപ്പറേറ്റിന്റെ സിസ്റ്റം, വിന്റോ മാനേജർ, ഷപ്പ് / അലൈറ്റീജിൽ തീ മാറുന്നു സാധ്യത - ലിനക്സ് സിസ്റ്റംങ്ങളിൽ, ഈ ദെററിൽ ബാറിൽ ചിത്ര വിന്റോ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് ഒരു ബട്ടൺ നിങ്ങളുടെ ഏല്ലാ ധന്യക്കണക്കുകളിലുമെല്ലാം. നിങ്ങൾക്ക് പണിസമീയിൽ വിന്റോ, തല വിന്റോയായിൽ ഈ ബട്ടൺ തങ്ങൾക്കുണ്ട്.

നിങ്ങൾ ഒരു നോൺ-ചെയ്യാനള ചിത്ര തുറന്നു, അത് ഒരു പോലെ "(imported)" ആണ്. ചെയ്യാനള ഫയൽ അതിന്റെ യമാർത്ഥ പേര് ഇമേജ് വിന്റോയുടെ താഴെയുള്ള റൂറുസ് ബാറിലെ ലഭ്യമാകുന്നു.

ഒരു ചിത്ര പുതുക്കപ്പെട്ടത്, ഒരു നൽകിക്കൊണ്ടാണ് ശീർഷക മുന്നിൽ പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്നു.

2. നേരിട്ട് തലക്കെട്ട് ബാർ താഴെ */Image Menu*: മെനു ബാർ (അത് അടിച്ചമർത്തതുന്ന ചെയ്തു പക്ഷ) ലഭ്യമാകുന്നു. ചിത്ര മെനു നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജിൽ നടത്താ എത്താണ് ഏല്ലാ ഓപ്പറേഷൻ അക്സസ് നൽകുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് മുകളിലെ ഇടത്ത് കോൺിൽ, *Menu Button* വിളിച്ചു, വെറു താഴെ വിവരിച്ചിരിക്കുന്ന ചെറിയ "arrow-head"

ചിഹ്നത്തിൽ ഒരു പോപ്പ്-അപ്പ് ഇമേജ് മെനു, PLACEHOLDER,-100848, അല്ലെങ്കിൽ left-ക്ലീക്ക് ചെയ്ത് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് ഒരു ഇമേജിൽ കെററ്റ് ക്ലീക്ക് ചെയ്യാം. മെനുവിൽ കാണുന്നത് പോലെ പലരു മെനു കമാൻഡുകളെ കീബോർഡ് *shortcuts* ബന്ധപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗിൽ Use Dynamic Keyboard Shortcuts പ്രാപ്തമാക്കുകയാണെങ്കിൽ, മെനു പ്രവർത്തനങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ ഇഷ്ടപ്പെട്ട കുറുക്കുവഴികൾ നിർവ്വചിക്കാനാകും.

3. Menu Button: കോളജേളിൽ ഇമേജ് മെനു പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് മെനു ബട്ടൺ ക്ലീക്ക് (പ രണ്ട് സ്ക്രീൻ മോഡിൽ അവശ്യം). നിങ്ങൾ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ ഉപയോഗിക്കുവാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു എങ്കിൽ, മെനു തുറക്കുന്നതിന് Shift+F10 ഉപയോഗിക്കുക.

4. സ്ഥിര ലേഖാട്ടിൽ Ruler: ഭരണാധികാരികളുടെ മുകളിൽ ചിത്രത്തിന്റെ ഇടത് കാണിച്ചിരിക്കുന്നു. ചിത്ര ഉള്ളിൽ നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ നിർണ്ണയിക്കാൻ ഭരണാധികാരികൾ ഉപയോഗിക്കുക. ഭരണാധികാരികൾ സ്ഥിര യ സ്ഥിര പിക്സൽ ആണ്; പിക്സൽ പുറമെ ഒരു യ സ്ഥിര ഉപയോഗിക്കാൻ ചുവടെ വിവരിച്ചിരിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക.

ഭരണാധികാരികളുടെ സുപ്രധാന ഒരുത്തർന്ന guides സ്വീച്ച്‌ടിക്കുക എന്നതാണ്. ഒരു ഗൈഡ് സ്വീച്ച്‌ടിക്കാൻ ചിത്ര ഒരു പ്രമാണി ക്ലീക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രാഗ്. ഒരു ഗൈഡ് നിങ്ങൾ കൃത്യമായി കാര്യങ്ങൾ-അല്ലെങ്കിൽ പദ്ധതി മറ്റാരു ലൈൻ തീർച്ചയായു തിരഞ്ഞീനമായി ല ബന്ധായതോ കാര്യ സ്ഥിരീകരിക്കാൻ സഹായിക്കുന്ന ഒരു വരിയാണ്. ക്ലീക്ക് അതു നീക്കാൻ ഒരു ഗൈഡ് വലിച്ചിട്ടുക. ഇല്ലാതാക്കുന്നതിന് ചിത്രങ്ങളിൽ നിന്നു ഒരു ഗൈഡ് ഡ്രാഗ് നിങ്ങൾ എപ്പോഴും ചിത്ര മറ്റാരു ഗൈഡ് ഇംഗ്രേജ് കാര്യം ചെയ്യാം. പോലും ഒരേ സമയ ഓനിലിംഗിക ഗൈഡുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു .

ഭരണാധികാരി പരിസരത്ത് മെനുസ് പോയിന്റർ സമാന രണ്ടു ചെറിയ arrow- തല ല ബന്ധായി ഒപ്പ് തിരഞ്ഞീനമായി ച സ്ക്രീന് ക ട അടയാളപ്പെടുത്തി.

5. QuickMask Toggle: ചിത്രത്തിന്റെ താഴെത്തെ ഇടത് മ ലതിൽ ചെറിയ ബട്ടൺ ഓഫ് പെട്ടുന്ന് മാസ്ക് ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നു. പെട്ടുന്ന് മാസ്ക് ഓഫ് ആണ്, ബട്ടൺ ചുവപ്പ് വിധമാണ്. ഈ വളരെ ഉപയോഗപ്രദമായ ഉപകരണ ക ടുതൽ വിശദാ ശങ്ങൾ QuickMask കാണുക.

6. Pointer Coordinates: പോയിന്റർ (മൂസ് കഷ്ടം, നിങ്ങൾ ഒരു മൂസ് ആണ് ഉപയോഗിക്കുന്നതെങ്കിൽ) ചിത്ര അതിരുകൾ പരിധിക്കുള്ളിലാണ് ജാലകത്തിന്റെ താഴെത്തെ ഇടതു മ ലയിൽ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ഏരിയ നിലവിലെ പോയിന്റർ നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. യ സ്ഥിര ഭരണാധികാരികളുടെ സമാനമാണ് നടപടിക്രമം.

7. Units Menu: ഭരണാധികാരികൾ നിരവധി മറ്റ് ആവശ്യങ്ങൾക്കായി ഉപയോഗിക്കുന്ന യ സ്ഥിര മാറ്റാൻ യ സ്ഥിരുകളു മെനു ഉപയോഗിക്കുക. യ സ്ഥിര പിക്സൽ, എന്നാൽ നിങ്ങൾ വേഗ ഇംബ്, സെ.മീ, അല്ലെങ്കിൽ ഇം മെനു ഉപയോഗിച്ച് മറ്റ് നിരവധി സാധ്യതകൾ മാറാൻ കഴിയു . കാണുക മെനുവിൽ "Dot for dot" സ്ഥാപിക്കുന്നതിനു ഡിസ്പ്ലൈ സ്കേയറിൽ എങ്ങനെ ബാധിക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക: ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Dot for Dot കാണു .

8. Zoom Button: അല്ലെങ്കിൽ ഒട്ട് ചിത്ര സ മാർഗ്ഗങ്ങളുണ്ട് എണ്ണ ഉണ്ട്, എന്നാൽ സ ബട്ടൺ ഒരുപക്ഷേ ലഭിതമായ ആണ്. നേരിട്ട് കൃത്യമായ നിയന്ത്രണ ടെക്നിക്ക് ബോക്സിൽ ഒരു സ നില നൽകുക കഴിയു .

9. ട്രാൻസ് ഏരിയ Status Area: ചിത്ര വിന്റോഡും താഴെ ആണ്. സ്വതന്ത്ര, ട്രാൻസ് image.xcf ഫയലിന്റെ യമാർത്ഥ പേര്, ചിത്രത്തിന്റെ ഉപയോഗിക്കുന്ന സ്ഥിര മെമ്മറി അളവ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. നില ഏരിയയിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്ന വിവരങ്ങൾ യോഷ്ട് **EditPreferencesImage WindowsTitle & Status** ഉപയോഗിക്കുക. സമയ

-ഒഫീസ്പീക്കുന്ന ഓപ്പറേഷൻസ് സമയത്ത്, റൂട്ടുസ് ഏരിയയിൽ താൽക്കാലികമായി പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഓപ്പറേഷൻ എങ്ങനെ പ രണ്ടാംമായ ഓപ്പറേഷൻ ആണ് കാണിക്കുന്നു.

ചിത്ര ഉപയോഗിച്ച മെമ്മറി ഇമേജ് ഫയൽ വലുപ്പ നിന്ന് തികച്ചു വ്യത്യസ്തമാണ് ശ്രദ്ധിക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു 70Kb .PNG ചിത്ര ദൃശ്യമാകു വരുമ്പോൾ റാ 246Kb അവകാശദേശത്തെക്കു. രണ്ട് പ്രൈമറി കാരണങ്ങൾ മെമ്മറി ഉപയോഗ വ്യത്യാസ ഉണ്ട്. ആദ്യ , ഒരു .png ഫയൽ ഫോർമാറ്റിൽ ആണ്, ചിത്ര uncompress ര പത്തിൽ റാ അതൊടു ആണ്. രണ്ടാമത്തെത്ത്, GIMP പ രഖാവസ്ഥയിലാക്കുക കമാൻഡ് ഉപയോഗത്തിനായി, അധിക മെമ്മറി, ചിത്രത്തിന്റെ പകർപ്പുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

10. സജീവംമായ സമയ -ഒഫീസ്പീക്കുന്ന ഓപ്പറേഷൻസ് സമയത്ത് *Cancel Button*, സാധാരണയായി ഒരു പുശ്പ-ഇൻ, ഒരു റദ്ദാക്കുക ബട്ടൺ താൽക്കാലികമായി വിന്റോഡുടെ താഴ്ത്തെ വലത് കോണിലുള്ള ലഭ്യമാകുന്നു. ഓപ്പറേഷൻ നിർത്താൻ റദ്ദാക്കുക ബട്ടൺ ഉപയോഗിക്കുക.

എതാനു പുശ്പ-ഇനുകൾ ചിലപ്പോൾ പിന്നിൽ ചിത്രങ്ങളുടെ കേട്ടായ കഷണങ്ങൾ വിട്ടുകൊടുത്തത് റദ്ദാക്കി സാധ്യതകളിലേക്ക് മോശമായി പ്രതികരിക്കു .

11. *Navigation Control*: ഈ ചിത്ര ഡിസ്പ്ലേ താഴ്ത്തെ വലത് കോണിൽ ഒരു ചെറിയ ക്രോസ്-ആക്യൂട്ടിയിലുള്ള ബട്ടൺ ആണ്. (മൂന്ന് ബട്ടൺ റിലീസ് ചെയ്യുന്ന്) നാവിഗേഷൻ നിയന്ത്രണ നാവിഗേഷൻ പ്രിവ്യ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കൂടിക്ക് പിടിക്കുക. നാവിഗേഷൻ പ്രിവ്യ ഒന്ത്‌ലൈൻ പ്രദർശിപ്പിച്ച് പ്രദേശ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ഒരു മിനിയേച്ചർ കാഴ്ചയുണ്ട്. വേഗത്തിൽ ഇമേജ്-നിക്കാൻ അമർത്തുമ്പോൾ ബട്ടൺ സ കഷിക്കുന്നതിനൊപ്പ് മൂന്ന് ഒരു വ്യത്യസ്ത ഭാഗ പാൻ നാവിഗേഷൻ പ്രിവ്യ ഉപയോഗിക്കുക. നാവിഗേഷൻ വിന്റോഡു പലപ്പോഴും വേഗത്തിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ച് ഒരു ഭാഗ മാത്രമേ ഒരു വലിയ ഇമേജ് ചുറ്റു നാവിഗേറ്റ് ഏറ്റവും നല്കുന്ന രീതി ആണ്. (നാവിഗേഷൻ വിന്റോഡു പ്രവേശിക്കുന്നതിനുള്ള മറ്റ് വഴികൾ Navigation Dialog കാണുക). (നിങ്ങളുടെ മൂന്ന് ഒരു middle- ബട്ടൺ ഉണ്ടെങ്കിൽ, ചിത്ര ഉടനീള പാൻ അതു കൊണ്ട് കൂടിക്ക്-ഡ്യാഗ്).

12. *Inactive Padding Area*: ഇമേജ് അളവുകൾ ഇമേജ് വിന്റോഡു കുറവായിരിക്കു , ഈ പാഡി ഗ്രോട് ഏരിയ സജീവ ചിത്ര പ്രദർശനവു നിർജ്ജീവ പാഡി ഗ്രോട് പ്രദേശ വേർത്തിരിക്കുന്നു, അവ തമിൽ വേർത്തിരിച്ചു കഴിയില്ല. നിങ്ങൾ സജീവമല്ലാത്ത ഏരിയയിലേക്ക് പോതുവെ ഏതെങ്കിലും പിൽട്ടറൂക്കളോ ഓപ്പറേഷൻസ് ബാധകമല്ല കഴിയില്ല.

13. ചിത്ര വിന്റോഡുയുടെ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട ഭാഗമാണ് *Image Display*: ചിത്ര ഡിസ്പ്ലേ അല്ലെങ്കിൽ ക്യാൻബാസ്, തീർച്ചയായു , ആണ്. ഒരു നിഷ്പക്ഷ ചാര പശ്വാത്തലത്തിലാണ്, ഇമേജ് അതിർത്തി കാണിക്കുന്ന ഒരു മത്ത അതിനെക്കുറിച്ച് വലയ വിന്റോഡുയുടെ കേന്ദ്ര ഏരിയ, വഹിക്കുന്നത്. താഴെ വിശദീകരിച്ചതുപോലെ സ ക്രമീകരണ ഉൾപ്പെടെ വഴികൾ, വിവിധങ്ങളായ ഇമേജ് ഡിസ്പ്ലേയുടെ സ നില മാറ്റാൻ കഴിയു .

14. ഈ സാവിഗേഷത പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കാതെ *Image Window Resize Toggle*: നിങ്ങൾ കൂടിക്കിൽ-അതുംഡ്-വലിച്ചോ അതിർത്തിയിൽ പരിഡികൾ ചിത്ര വിന്റോഡുയുടെ വലുപ്പ മാറ്റുക, ചിത്ര വലുപ്പവു സ മാറ്റില്ല. ജാലക വലുതാക്കുന്നതിന്, ഉദാഹരണത്തിന്, പിന്നെ നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ ക ടുതൽ കാണു . ഈ ബട്ടൺ അമർത്തുമ്പോൾ എന്നാൽ, ഇമേജ് വിന്റോഡു വലുപ്പ ആണ് മുമ്പു ശേഷവു അങ്ങനെ (മികവാറു) ചിത്ര ഒരേ പക്കു പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു ജാലക വലിപ്പ മാറ്റുന്നു വരുമ്പോൾ മാറ്റുന്നു.

വലിച്ചിട്ടിനുശേഷ സ്വന്ത ഇമേജ് വിന്റോഡു അല്ലെങ്കിൽ ടാബിൽ ഇമേജ് ഫയൽ തുറക്കുന്നതിന് ബേഘ്നാരിൽ നിന്ന് പണിസണ്ടി ജാലകത്തിൽ ഒരു ചിത്ര ഇടുക.

ലെയർ ഡയലോഗ് ഒരു ഇമേജ് ഫയൽ ഇഴച്ചുകൊണ്ട് ഒരു പുതിയ പാളി ചിത്ര

ചേർക്കുകയു .

ചിത്ര വലുപ്പ് ഇമേജ് വിന്റെയോ വലുപ്പ് വ്യത്യസ്തമായ കഴിയു . PLACEHOLDER,-100875: നിങ്ങൾ രണ്ട് കീബോർഡ് കുറുക്കുവച്ചികൾ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ഫിൽ വിന്റെയോ, തിരിച്ചു കഴിയു

ധയലോഗുകൾ, ഡോക്കിൽ

സംഘടിപ്പിക്കുക ധയലോഗുകൾ

GIMP നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ധയലോഗ് എൽപ്പിക്കപ്പെട്ടവനൊന്നുമല്ല വലിയ വഴക്കെ ഉണ്ട്. ഒരു "dialog" ഒരു ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ അടങ്കിയിരിക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പ്രത്യേക ടാസ്ക് പ്രതിഷ്ഠം ഒരു ചലിക്കുന്ന വിന്റെയോ ആണ്. ഒരു "dock" പോലുള്ള S ശ്രീ ഓപ്പഷനുകൾ ധയലോഗ് പെൻസില്ലുണ്ട് ധയലോഗുകൾ ഒരു ശേഖര ഉൾക്കൊള്ളാൻ കഴിയുന്ന ഒരു container ആണ്, Brushes ധയലോഗ് പാലറ്റ് ധയലോഗ് മുതലായവ തുറയിൽ ഏന്നാല്, പോലുള്ള മുൻഗണനകൾ ധയലോഗ് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഇമേജ് വിന്റെയോ നോൺ-പെൻസില്ലുണ്ട് ധയലോഗുകൾ സാധ്യമല്ല

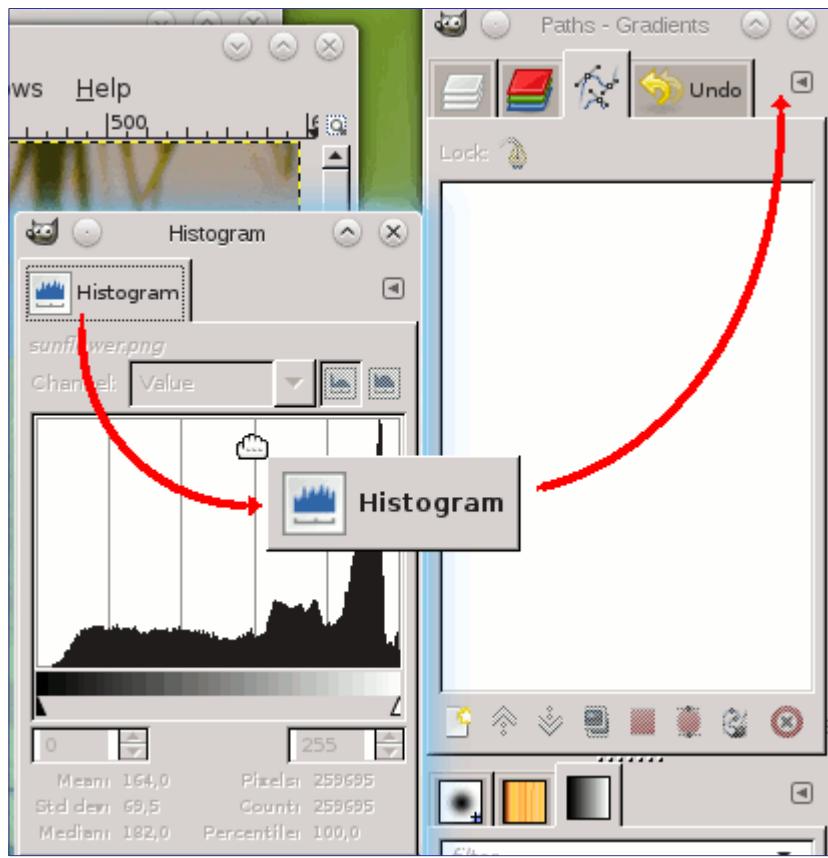
GIMP മ നു സ്ഥിര തുറയിൽ ഉണ്ട്: PLACEHOLDER,-101470 ഈ തുറയിൽ, ഓഫോ ധയലോഗ് അതിന്റെ സ്വന്ത ടാബിൽ ആണ്.

മൾട്ടി വിന്റെയോ മോഡിൽ, പണിസംഭവി ഒരു utility window അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഡോക്കിൽ ആണ്. സി ശിൾ വിന്റെയോ മോഡ്, അത് എക്ജാലക വകയാണ്.

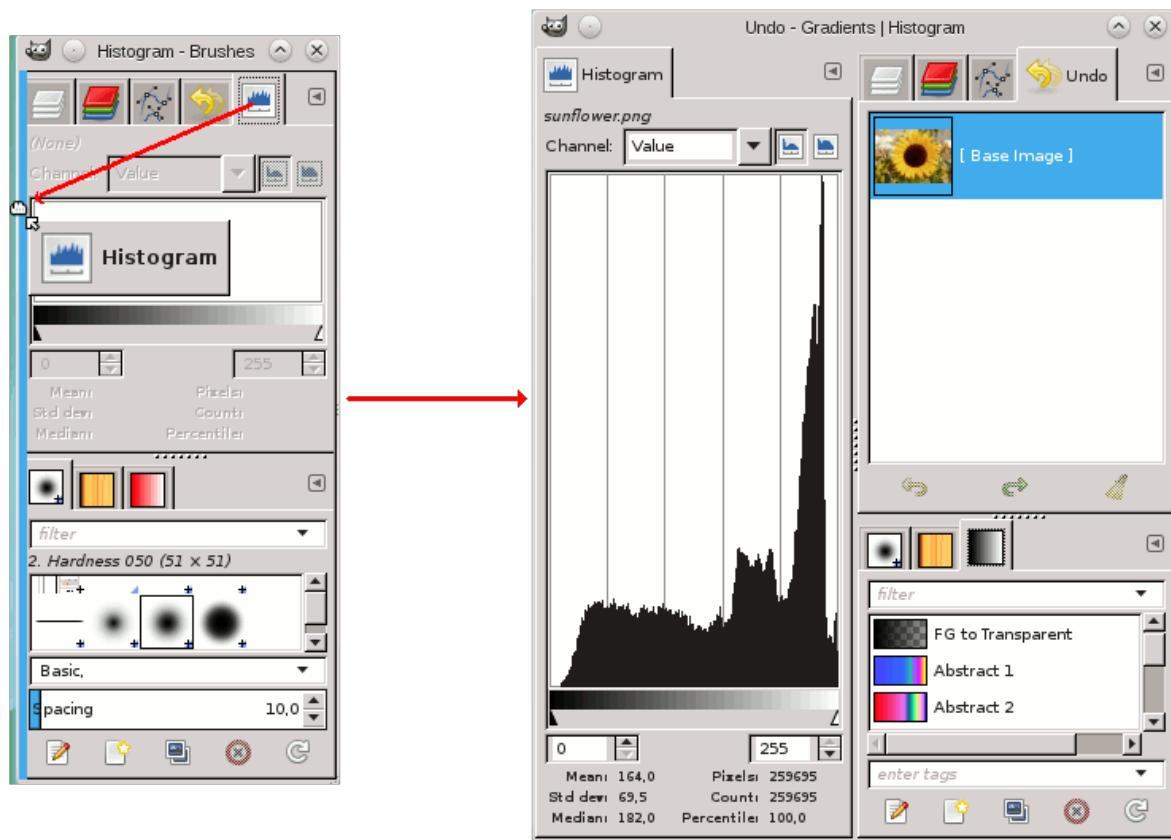
dockable ധയലോഗുകളുടെ ഒരു പട്ടിക കാണുന്നതിന് **Windows** Dockable Dialogs ഉപയോഗിക്കുക. ധയലോഗ് കാണാൻ ലിസ്റ്റിൽ നിന്നു ഒരു dockable ധയലോഗ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ധയലോഗ് ഒരു ഡോക്കിൽ ലഭ്യമാണ് എങ്കിൽ, അത് ദ്വാരാ മാറ്റുകയും ചെയ്യാം. ധയലോഗ് ഒരു ഡോക്കിൽ ചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, പെരുമാറ്റ മൾട്ടി ഒറ്റ വിന്റെയോ മോഡുകൾ വ്യത്യസ്തമാണ്: PLACEHOLDER,-101473

നിങ്ങൾ കൂടിക്ക്-അന്റിയ്-വലിച്ചിടാനാകു ഒരു ടാബ് പിടിക ടാനുള്ള സ്ഥലത്ത് ഭ്രാഹ്മഃ: PLACEHOLDER,-101474

മൾട്ടി വിന്റെയോ മോഡ്, നിങ്ങൾക്ക് ധയലോഗ് ശീർഷക കൂടിക്ക് ചെയ്ത് പിടിക ടാനുള്ള സ്ഥലത്തു വലിച്ചിടാ .



കുത്തൽ ലളിതമായ: ടാബ് മെനു ലെ **Add tab** കമാൻഡ്.

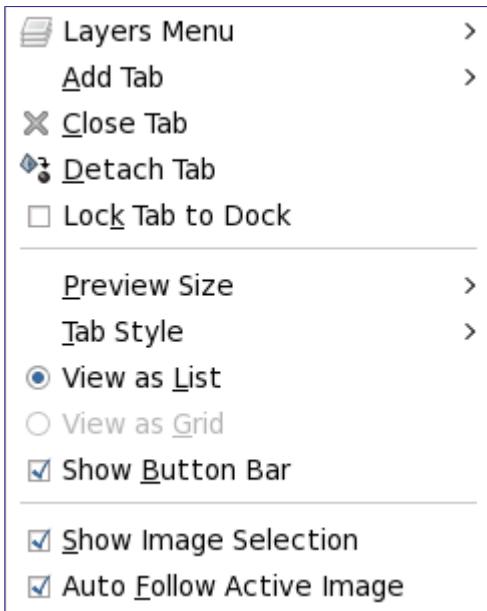


ഒരു ഇമേജ് വിന്റോയിൽ TAB അമർത്തുക തുറയിൽ ദ്രൂപരത ഫോഗിൾ. തുറയിൽ ഇമേജ് വിന്റോയാ ഒരു ടാഗ മറയ്ക്കാൻ ഇത് ഉപകാരപ്പെടുന്നതാണ്. വേഗത്തിൽ, എല്ലാ തുറയിൽ മറയ്ക്കാൻ കഴിയു നിങ്ങളുടെ ജോലി ചെയ്യാൻ വീണ്ടു എല്ലാ പ്രമാണങ്ങളു പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ. ഡോക്യുമെന്റേഷൻ നാവിഗേറ്റുചെയ്യുന്നതിനുള്ള ഒരു ഡോക്യുമെന്റേഷൻ അക്കൗണ്ട് TAB അമർത്തുന്നത്.

ടാബ് മെനു



ഓരോ ഡയലോഗിൽ നിങ്ങൾ മുകളിൽ കണക്കുകൾ ഹൈലൈറ്റുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ പോലെ ടാബ് മെനു ബട്ടൺ അമർത്തി ടാബ് സംബന്ധമായ പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഒരു പ്രത്യേക മെനു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു . വഹ കല്പിക്കുന്നു മെനുവിൽ കാണിക്കുന്ന സജീവ ഡയലോഗ് ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു, എന്നാൽ അവർ എപ്പോഴു പുതിയ ടാബുകൾ, ടാബുകൾ സ്വീച്ച് കുന്നത് കൊണി ഗ അല്ലെങ്കിൽ detaching വേണ്ടി ഓപ്പറേഷൻസ് ഉൾപ്പെടുന്നു.



ടാബ് മെനു നിങ്ങൾ കമാൻഡുകൾ ആക്സസ് നൽകുന്നു:

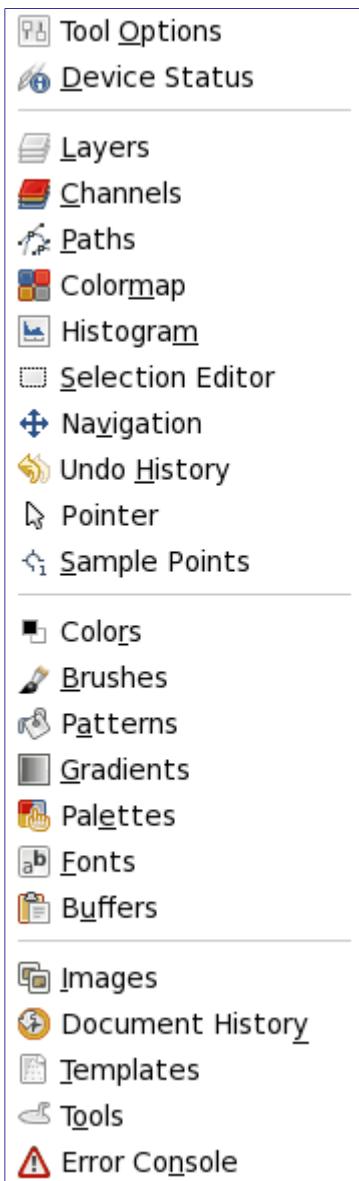
സന്ദർഭ മെനു

ഓരോ ടാബ് മെനു മുകളിൽ ഒരു എൻട്രി ഡയലോഗ് ആ പ്രത്യേക തര നിർദ്ദിഷ്ട ഓപ്പറേഷൻസ് അടങ്ങുന്ന ഡയലോഗ് സന്ദർഭ മെനു തുറക്കുന്നു.

ഉദാഹരണത്തിന്, പാളികൾക്ക് ടാബ് സന്ദർഭ മെനു പാളികൾ കൂട്ടിമ വേണ്ടി പ്രവർത്തനങ്ങൾ അടങ്ങുന്ന **Layers Menu** ആണ്.

ടാബ് ചേർക്കുക

Add Tab നിങ്ങൾ പുതിയ ടാബുകളായി dockable ഡയലോഗുകൾ ഒരു വലിയ മുറികൾ ചേർക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഉപമെനുവുണ്ട് കടനു തുറക്കുന്നു.



ടാബ് അടയ്ക്കുക

ധയലോഗ് അടയ്ക്കുക. ഒരു ഡോക്യുമെന്റിൽ അവസാന ധയലോഗ് അടയ്ക്കുന്നതിനുള്ള ഡോക്യുമെന്റിൽ സ്വയച്ചോസ് കാരണമാകുന്നു.

ടാബ് പരിചേടുക്കുക

അതിന്റെ ഏക അംഗ ആയി വിവരപ്പിച്ചു ധയലോഗ് ഒരു പുതിയ ഡോക്യുമെന്റിക്കുന്നു കടവില്ല നിന്ന് ധയലോഗ് പരിചേടുക്കുക. അതു ഡോക്യുമെന്റിനുള്ള നിന്നു ടാബ് വലിച്ചിട്ടുനോശ്ര അതു ഡോക്യുമെന്റിൽ ചെയ്യുന്ന ഒരു ലോകഷേഷനിൽ പുറത്തിരക്കാൻ അതേ പ്രതീതി ഉണ്ട്.

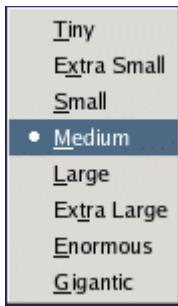
സി ഗിൾ വിന്റേഡാ മോഡ് ഒരു ഉദാഹരണത്തിലെ ഒരു പുതിയ വിന്റേഡാ സ്യൂൾട്ടിക്കാൻ ഒരു ജീവിതഗതി!

ടാബ് locked ആണെങ്കിൽ, ഈ മെനു ഇന കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

ഡോക്യുമെന്റുള്ള ടാബ് ലോക്കുചെയ്യുക

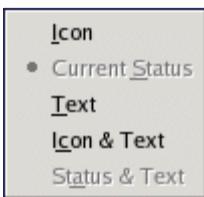
നികുന്നുവെന്നതോ അകർച്ച നിന്ന് ധയലോഗ് തടയുക. സജീവമാക്കുന്നോശ്ര, Detach Tab കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

പ്രിവ്യ വലിപ്പ



പലരു എല്ലാവരു അല്ലതാനു , ഡയലോഗുകൾ ഡയലോഗിൽ ഇനങ്ങൾക്കായി വലുപ്പത്തിലുമുള്ള ഒരു ലിസ്റ്റ് നൽകുന്ന ഉപമെനുവുണ്ട് കടനു തുറക്കുന്ന ഒരു **Preview Size** ഓപ്പഷൻ, (മുകളിൽ കണക്ക് കാണുക) അടങ്ങുന്ന ടാബ് മെനുകൾ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഉദാഹരണത്തിന്, Brushes ഡയലോഗ് ലഭ്യമായ എല്ലാ നയപ്രവ്യാപന ചിത്രങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു: പ്രിവ്യ വലിപ്പ ചിത്രങ്ങൾ എത്ര വലിയ നിർണ്ണയിക്കുന്നു. സ്ഥിര **Medium** ആണ്.

ടാബ് ഫോം



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

പട്ടിക ആയി കാണുക; ശ്രിഡായി കാണുക

ഈ എൻട്രികൾ നിങ്ങൾ ഒരു സെറ്റിൽ നിന്ന് ഒരു ഇന തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഡയലോഗുകൾ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു: നയപ്രവ്യാപന, പാദ്ധ്യാക്കൾ, ഹോണ്ടുകൾ മുതലായവ താഴെക്കൊണ്ട് പുറത്തേക്ക് പോരുമെന്നുണ്ട്. അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ശ്രിഡായി ഒരു ല ബമായ ലിസ്റ്റ് പോലെ ഇനങ്ങൾ കാണുന്നതിന് തിരഞ്ഞെടുക്കാ, ഇനങ്ങളുടെ പ്രതിനിധികരണങ്ങളോ എന്നാൽ പേരുകൾ. ഓരോന്നിനു ശുണ്ണങ്ങളുണ്ട്: ഒരു ലിസ്റ്റ് ആയി കാണുന്നത് നിങ്ങൾക്ക് ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾ നൽകുന്നു, പക്ഷേ ഒരു ശ്രിഡായി കാണുന്നത് ഒരിക്കൽ ക ടുതൽ സാധ്യതകൾ കാണാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഈ സ്ഥിര ഡയലോഗുകൾ ഉടനീള വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു: നയപ്രവ്യാപന പാദ്ധ്യാക്കളു സ്ഥിരസ്ഥിതി ഒരു ശ്രിഡായി ആകുന്നു; ഏറ്റവു മറ്റ് കാര്യങ്ങൾക്കായി, സ്വതന്ത്ര ഒരു പട്ടികയിലുണ്ട്.

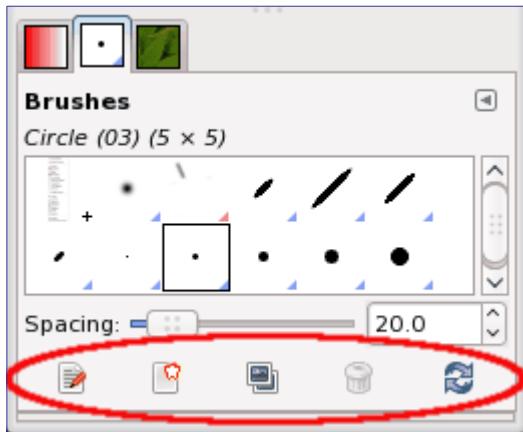
വ്യക്ഷ -കാഴ്ച **View as List** എപ്പോഴാണ്, നിങ്ങൾ ടാഗുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . ദയവായി കാണുക.

നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ലിസ്റ്റ് തിരയൽ ഫീൽഡ് ഉപയോഗിക്കാ : PLACEHOLDER,-101492 നിങ്ങൾ ഒന്നു ചെയ്തില്ലെങ്കിൽ ലിസ്റ്റ് തിരയൽ ഫീൽഡ് സ്വയ അഞ്ചു നിമിഷങ്ങൾ ശേഷ അടയുന്നു.

തിരയൽ ഫീൽഡ് കുറുക്കുവാഴി പുറത്തേക്ക് പല പ്രയോഗങ്ങളുടെ "Brush", "Font" അല്ലെങ്കിൽ "Pattern" ഓപ്പഷൻ നേടുകയു വ്യക്ഷ -കാഴ്ച ലഭ്യമാണ്.

ബട്ടൺ ബാർ കാസിക്കുക

ചില ഡയലോഗുകൾ ഡയലോഗ് അടിയിൽ ഒരു ബട്ടൺ ബാർ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ; ഉദാഹരണത്തിന്, പാറ്റേണ്ടുകൾ, Brushes, എന്നായ, ചിത്രങ്ങളും ഡയലോഗുകൾ. ഈ ഒരു ചിരി ആണ്. അതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു എങ്കിൽ, ബട്ടൺ ബാർ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.



ചിത്ര തിരഞ്ഞെടുക്കൽ കാസിക്കുക

ഈ ഓപ്പഷൻ മൾട്ടി വിന്റോഡോ മോഡ് മാത്ര ലഭ്യമാണ്. ഈ ഒരു ചിരി ആണ്. അതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, പിന്നീട് ഒരു ഇമേജ് മെനു ഡോക്സ് മുകളിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു: PLACEHOLDER,-101496 അതു പണിസ്ഥി താഴെ ഡോക്സ് ഡയലോഗുകൾ ലഭ്യമല്ല. ഈ ഓപ്പഷൻ നിങ്ങൾ സ്ക്രീനിൽ നിരവധി ഇമേജുകൾ തുറക്കുക ഉണ്ടെങ്കിലോ മാത്രമേ രസകരമാണ്.

അട്ടോ പിന്തുടരുക സജീവ ചിത്ര

ഈ ഓപ്പഷൻ മൾട്ടി വിന്റോഡോ മോഡ് മാത്ര ലഭ്യമാണ്. ഈ ഓപ്പഷൻ നിങ്ങൾ സ്ക്രീനിൽ നിരവധി ചിത്രങ്ങൾ തുറന്ന മാത്രമേ രസകരമായി ആണ്. പിനെ, ഒരു ഡോക്സിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ച വിവരങ്ങൾ എല്ലായ്പോഴും ചിത്ര തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഭ്രാഹ്മ-ഡെബാണ് ലിറ്റിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ചിത്രത്തിന്റെ എന്നതാണ്. **Auto Follow Active Image** അപാപ്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, ഇമേജ് മാത്ര ചിത്ര തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനു തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതാണ്. പ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് (അതിന്റെ ശീർഷക ബാറിൽ കൂളിക്ക്) നേരിട്ട് ചിത്ര സജീവമാക്കുന്നു അത് തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയും .

പഴയപടിയാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ GIMP ഒരു ഇമേജ് എന്നു എത്താണ്ട് എന്നു തിരസ്കരിക്കാനു സാധിക്കു . നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന് **Edit** Undo തിരഞ്ഞെടുത്താൻ എറ്റവു പുതിയ നടപടി പഴയപടിയാക്കാനുമാകു , എന്നാൽ ഈ അങ്ങനെ പതിവായി അയാളും, കീബോർഡ് കുറുക്കുവച്ചി മനസ്സാക്കി വേണ എന്ന് CtrlZ നടക്കുന്നു.

പഴയപടിയാക്കുന്നു സുയ തിരസ്കരിക്കാനു സാധിക്കു . ഒരു പ്രവർത്തന പ ര്വാവസ്ഥയിലാക്കിയ ശ്രേഷ്ഠ , ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന് **Edit** Redo തിരഞ്ഞെടുത്താൻ അതു redo, അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവച്ചി, CtrlY ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . ഇത് പലപ്പോഴും ആവർത്തിച്ച് ഇല്ലായ്മ അതു വീണ്ടും മാറ്റഞ്ഞശേഷം വഴി ഒരു പ്രവർത്തന പ്രഭാവ നൂതന സഹായകരമാകു . ഇത് സാധാരണയായി വളരെ പെട്ടെന്നുള്ളതു ആരെയും അധിക ഉറവിടങ്ങൾ സ ഹരിക്കും ഇല്ലായ്മ പഴയപടിയാക്കുന്നതിനോ ചരിത്ര മാറ്റിയാൽ, അതിനാൽ യാതൊരു ദോഷവും ഒരിക്കലും ഇല്ല.

നിങ്ങൾ ഒന്നൊ അതിലധികമോ പ്രവർത്തനങ്ങൾ റൂട്ടാക്കാനു തുടർന്ന് പഴയപടിയാക്കൽ അല്ലെങ്കിൽ വീണ്ടും ഉപയോഗിച്ച് ഒഴികെ എത്തെങ്കിലും വിധത്തിൽ ഇമേജിൽ ഓപ്പറേറ്റ്, അത് ഇനി ആ പ്രവർത്തനങ്ങൾ വീണ്ടും കഴിയു എന്നു അവർ എന്നേക്കു നഷ്ടപ്പെട്ടു. ഇത് പരിഹരാര , അതു ഒരു പ്രശ്നമായി ജീവിക്കേണ്ട, ചിത്രത്തിന്റെ തനിപ്പുകൾപ്പെട്ട തുടർന്ന് പകർപ്പിൽ പരിക്ഷിക്കാൻ ആണ്. (ഈ Note ടെസ്റ്റ് യഥാർത്ഥ, ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ തനിപ്പുകൾപ്പെട്ട വരുമ്പോൾ പഴയപടിയാക്കുക / വീണ്ടും ചരിത്ര പകർത്തി കാരണം .)

നിങ്ങൾ പലപ്പോഴും സുയ ഒരു സമയ നിരവധി ഘട്ടങ്ങൾ ഇല്ലായ്മ ചെയ്ത് വീണ്ടും മാറ്റഞ്ഞശേഷ കണ്ണെത്തുകയാണെങ്കിൽ, അത് തിരിച്ചുപോയി അല്ലെങ്കിൽ കൈമാറുകയോ അനുവദിച്ചുകൊണ്ട്, Undo History dialog, നിങ്ങൾ പ ര്വാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്ര ഓരോ പോയിന്റും ഒരു ചെറിയ സ്കൈച്ച് കാണിക്കുന്നു ഒരു dockable ഡയലോഗ് പ്രവർത്തനിക്കാൻ ബോധ്യപ്പെടുത്തുകയും വേണ വരാ കീകൾ ചെയ്ത് ആ പോയിന്റ്.

പഴയപടിയാക്കൽ ഒരു ഇമേജ്-നിർദ്ദിഷ്ട അടിസ്ഥാനത്തിൽ നടപ്പാകു : "പ ര്വാവസ്ഥയിലാക്കുന്നത് ചരിത്ര " ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഘടകങ്ങൾ ഒന്നാണ്. GIMP ഇതു ആവശ്യത്തിനായി ഓരോ ചിത്രവും മെമ്മറി ഒരു നിശ്ചിത തുക ലഭ്യമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗിന്റെ Environment ഉപയോഗിക്കുകയോ തുക ക ട്രാനോ കുറക്കാനോ നിങ്ങളുടെ മുൻഗണനകൾ ഇഷ്ടാനുസ്യതമാക്കുക കഴിയു . GIMP പരിഗണിക്കാതെ അവർ ക്ഷയിച്ചുപോകു എത്ര മെമ്മറി എന്ന നടത്തു എത്ര *minima/ number of undo levels*, ഒപ്പ് *maximum undo memory*, എത്ര അപ്പുറ ഗീപ്പ് പ ര്വാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്രത്തിൽ നിന്ന് ചെന്ന ഇനങ്ങൾ ഇല്ലാതാക്കാൻ ആര ഭിക്കു : രണ്ട് പ്രധാന വേരിയബിളുകൾ ഉണ്ട്.

പഴയപടിയാക്കൽ ചരിത്ര ഒരു ചിത്ര ഓരോ മറ്റ് ഇമേജ് പ്രോപ്പർട്ടീ പാലിക്കുന്നു എത്ര GIMP നും നേറ്റീവ് എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റ്, ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് അത് സ ക്ഷിക്കുന്നപോൾ സ രക്ഷിക്കില്ല. ചിത്ര വീണ്ടും തുറന്നു ചെയ്യുമ്പോൾ, ഇത് ഒരു ശ ന്യൂയർ പ ര്വാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്ര ഉണ്ടാകു .

പഴയപടിയാക്കൽ ഓഫ് GIMP നും നടപ്പാക്കുന്നതിന് പകര പരിഷ്കാരഭാവ ആണ്. പല പ്രവർത്തനങ്ങളെ (ഉദാ മാറുന്നതിൽ ഒരു പാളി ദ്വശ്യപരത) വളരെ കുറച്ച് പഴയപടിയാക്കൽ മെമ്മറി ആവശ്യമായ, അങ്ങനെ അവർ പ ര്വാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്ര കൊഴിഞ്ഞു നിങ്ങൾക്ക് നിംബു ക്രമമുണ്ട് നടത്താ . പോലുള്ള പാളി ദ്വശ്യപരത മാറുന്നതിൽ ചില പ്രവർത്തനങ്ങളെ, തുടർച്ചയായ അവരെ നിരവധി തവണ ചെയ്യുന്നത് പഴയപടിയാക്കുക ചരിത്രത്തിൽ ഒരാറു പോയിന്റും ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് അങ്ങനെ, *compressed* ആകുന്നു. എന്നാൽ പ

ർവാവസ്ഥയിലാക്കാനുള്ള മെമ്മറിയു സ ഹരികു മറ്റ് പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉണ്ട്. ഏറ്റവു ഫിൽട്ടറുകൾ പൂർണ്ണമായ നടപ്പാക്കുന്നത്, അതിനാൽ GIMP കോർ മാറ്റി അറിയാതെയും പലപ്രദാനമായ മാർഗ ഉണ്ട്. അതുപോലെ, മുമ്പു ഓഫ്റ്റൈഴ്സ് ശേഷ ബാധിച്ച പാളി മുഴുവൻ ഉള്ളടക്കങ്ങളു അനുസ്മരണ ക ടിയല്ലാതെ പഴയപടിയാക്കൽ നടപ്പാക്കാൻ യാതൊരു വഴിയു ഇല്ല. അവർ പഴയപടിയാക്കൽ ചരിത്ര കൊഴിഞ്ഞു മുമ്പായി നിങ്ങൾക്ക് വളരെക്കൂടുതും അത്തര പ്രക്രിയകൾ സാധിച്ചുക്കാ .

തിരുത്തുവാൻ കഴിയില്ല കാര്യങ്ങൾ

ങ്ങളു ചിത്ര ഏറ്റക്കുറച്ചില്ലുകൾ ഏറ്റവു പ്രവർത്തനങ്ങൾ തിരസ്കരിക്കാനു സാധിക്കു . സാധാരണയായി തിരുത്തുവാൻ കഴിയില്ല ചിത്ര മാറ്റിയാൽ ചെയ്യാത്ത പ്രവർത്തനങ്ങൾ. ഉദാഹരണങ്ങൾ ചിത്ര മുതലായവ, ഒരു ചിത്ര ചിത്ര സ രക്ഷിക്കുന്നു തന്നിപ്പകർപ്പാക്കുന്നത് ക്ലിപ്പ്‌ബോർഡിലേക്ക് ചിത്രത്തിന്റെ ഭാഗത്ത് പകർത്തി ഉൾപ്പെടുന്നു ഈത് മുൻവശത്തെ ചിത്ര ഡാറ്റ പന്തിന്റെ ഇല്ലാത്ത ചിത്ര ഡിസ്പ്ലൈ ബാധിക്കുന്ന ഏറ്റവു പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉൾപ്പെടുന്നു. ഏറ്റവു പ്രധാനപ്പെട്ട മാതൃക സ മി ശ് ആണ്. എന്നാൽ, ഇളവുകളുണ്ട്: അലൈക്സിൽ ഓഫ് QuickMask ഓൺകാനു , അതു ഇമേജ് ഡാറ്റ ഫേഡ് ഇല്ല പോലു തിരസ്കരിക്കാനു സാധിക്കു . ഒരു ഇമേജ് മാറ്റിയാൽ എന്ന് എന്നാൽ തിരുത്തുവാൻ കഴിയില്ല കുറച്ച് പ്രധാനപ്പെട്ട പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉണ്ട്:

ചിത്ര അടയ്ക്കുന്നു

പഴയപടിയാക്കൽ ചരിത്ര ഇമേജ് ഒരു ഘടക , അതിനാൽ ഇമേജ് അടച്ചു അതിന്റെ വിഭവങ്ങളെയു അഴിച്ചു, പ രവാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്ര പോകുന്നോ. ഇതുകാരണ , ഇമേജ് അവസാന സമയ അത് സ രക്ഷിച്ചു പരിഷ്കരിച്ചതിനാൽ അല്ല അല്ലാതെ, GIMP എപ്പോഴു നിങ്ങൾ ശരിക്കു ചിത്ര അടയ്ക്കാൻ സ്ഥിരീകരിക്കുന്നതിനുള്ള ആവശ്യപ്പെടുന്നു. (നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് Environment പേജിൽ ഇ പ്രവർത്തനപരമായ അവസ്ഥയാണു ; അങ്ങനെ ചെയ്താൽ നിങ്ങൾ എന്താണ് ചെയ്യുന്നത് നൽകാൻപോകുന്നതെന്ന് ഉത്തരവാദിത്വ ഉണ്ടാക്കുക.)

ചിത്ര പഴയപടിയാക്കുന്നു

"Reverting" ഫയലിൽ നിന്നു ചിത്ര റീലോഡുചെയ്തുകൊണ്ട് എന്നാണ്. GIMP യമാർത്ഥത്തിൽ ചിത്ര അടച്ചു ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൂഷ്ടിച്ചുകൊണ്ട് ഇ നടപ്പിലാക്കുന്നതിനെ അതിനാൽ പ രവാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്ര മതദ ഷണപരമായ നഷ്ടമാകുന്നു. ഇതുകാരണ , ചിത്ര അശുദ്ധിക്കിൽ GIMP നിങ്ങൾ ശരിക്കു ചിത്ര ആഗ്രഹിക്കുന്ന സ്ഥിരീകരിക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടുന്നു.

പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ "Pieces"

ചില ഉപകരണങ്ങൾ നിങ്ങൾ പ്രാബല്യത്തിൽ വരുന്നതിന് മുമ്പുതന്നെ മാറ്റങ്ങൾ ഒരു സക്രിയോമായ പരമ്പര നടത്താൻ ആവശ്യമായ അല്ലാതെ പകര വ്യക്തിഗത ഘടകങ്ങൾ മുഴുവൻ കാരു പഴയപടിയാക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

ഉദാഹരണത്തിന്, ഇൻഡിജന്റ് ക്രതിക സ്വര പത്തിൽ ഓനിലയിക പോയിന്റ് ക്ലിക്കുചെയ്ത്, തുടർന്ന് ഒരു നിര സൂഷ്ടിക്കൊണ്ട് പാത അകത്ത് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒരു അടച്ച വഴി സൂഷ്ടിക്കുന്നതിന് നിങ്ങളോട് ആവശ്യപ്പെടുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് വ്യക്തിഗത ക്ലിക്കുകൾ പ രവാവസ്ഥയിലാക്കുന്നതിൽ തിരികെ ആര ദ പോയിന്റിൽ നിങ്ങളെ എല്ലാ വഴി എടുക്കു . മറ്റാരു ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങൾ ടെക്നോളജി ഉപയോഗിച്ച് പ്രവർത്തിക്കുന്നോൾ, നിങ്ങൾ വ്യക്തിഗത അക്ഷരങ്ങൾ, മോണ്ട്

മാറ്റങ്ങളു ഇല്ലാതാക്കാൻ കഴിയില്ല തുടങ്ങിയവ .. പ രംഭവസ്ഥയിലാക്കുന്നതിൽ പ രത്തിയാകുന്നോൾ ശേഷ പുതുതായി സ്വീച്ച് ടെക്നോളജി പാളി നീക്കെ .

പ്രിൽട്ടുകൾ, ഷൂഗിനുകൾ അല്ലെങ്കിൽ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ നടത്തുന്ന മറ്റ് പ്രവർത്തനങ്ങൾ, വെറു GIMP കോർ നടപ്പാക്കിയ പ്രവർത്തനങ്ങളു പോലെയുള്ള തിരഞ്ഞകരിക്കാനു സാധിക്കു , എന്നാൽ ഈ GIMP ന്റെ പഴയപടിയാക്കൽ നിരുഹിക്കുന്ന ശരിയായ ഉപയോഗ എടുക്കാൻ അവരെ ആവശ്യമാണ്. കോഡ് തെറ്റാണ് എങ്കിൽ, ഒരു ഷൂഗിൻ തീർത്തു വഷളായി പ രഖാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്ര കഴിയു , ഷൂഗിൻ മാത്രമല്ല മുൻ പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ മാത്രമല്ല ഇനി ശരിയായി പഴയപടിയാക്കാൻ കഴിയു . GIMP വിതരണ ഷൂഗിനുകളെക്കുറിച്ച് സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ എല്ലാ ശരിയായി സ്ഥാപിക്കു വിശ്രസിക്കപ്പെടുന്നു പക്ഷെ ഒരു ഉറപ്പുമില്ല മറ്റ് ഉറവിടങ്ങളിൽ നിന്ന് നേടുക ഷൂഗിനുകള്ക്കായിപരിശോധിക്കുന്നു നൽകാ . എതിരെ, കോഡ് മെയ് അഴിമതിക്കാരായ പ രഖാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്ര പ്രവർത്തിക്കുന്ന സമയത്ത്, അങ്ങനെ അത് ആകസ്മികമായി ആരുടെ പ്രത്യാശാതങ്ങൾ വളരെ ദോഷകരമായ പോകുന്നു കാര്യ പക്ഷ ഈ ഒഴിവാക്കാൻ നല്കുന്നത് ഒരു ഷൂഗിൻ റഫ്രേക്കുന്നതിൽ ശരിയാണെങ്കിൽ പോലു .

സാധാരണ ജോലികൾ

ഈ ട്രോറിയൽ ടെക്നോളജി പകർപ്പുവകാശ 2004 ക്രോസ് കൂന്ത അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ളതാണ്. യമാർത്ഥമായ ട്രോറിയൽ ഓൺലൈൻിൽ കാണാനായി: .

ഉദ്ദേശ

GIMP നിരവധി ഓപ്പഷനുകൾ ഉപകരണങ്ങളും ഉള്ള ശക്തമായ ഇമേജ് എഡിറ്റിംഗ് പ്രോഗ്രാം ആണ്. എന്നിരുന്നാലും, ചെറിയ ചെറിയ ചുമതലകൾ വളരെ ഉചിതമാക്കുന്നു. താഴെ ട്രോറിയലുകൾ പൊതുവെ GIMP എല്ലാ സെൻ കമ്പ്യൂട്ടർ ഗ്രാഫിക്സ് പരിക്കാൻ ഇല്ലാതെ പൊതുവായ ഈ ചുമതലകൾ നേടാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നവർക്ക് നടപ്പിലാക്കുന്നത്.

ഭാഗ്യവശാൽ ഈ ട്രോറിയലുകൾ നിങ്ങളുടെ നിലവിലെ ഭാര്യ നിങ്ങളെ സഹായിക്കുമാത്രമല്ല, മാത്രമല്ല നിങ്ങളുടെ സമയ പ്രചോദനവും ഉണ്ടാക്കിൽ, നിങ്ങൾ പിന്നീട് സകീർണ്ണമായ ഉപകരണങ്ങളും രീതികളും പരിക്കാൻ തയ്യാറാവുക.

ഈ ട്രോറിയൽ ആര ഭിക്കുക അറിയേണ്ടതെല്ലാ എല്ലാ കണ്ണെത്താനു തുറക്കാൻ എങ്ങനെ നിങ്ങളുടെ ചിത്ര . (ചിത്ര വിന്റോഡീൽ നിന്ന് **FileOpen**).

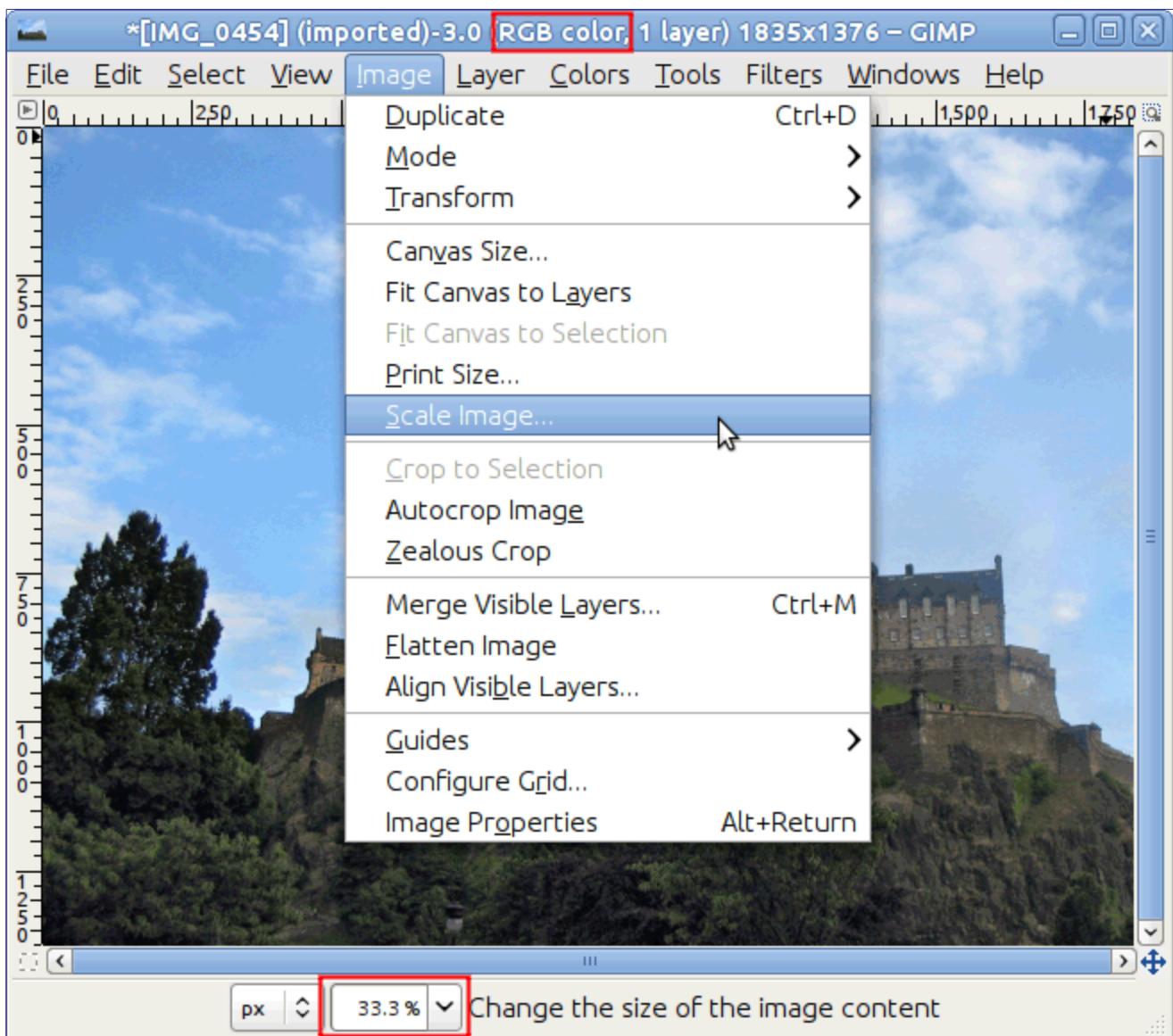
സ്ക്രീൻ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പ് മാറ്റുക

നിങ്ങൾ സാധ്യമാക്കുന്ന ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറയിൽ നിന്നു വൻ ചിത്ര , ഉണ്ട്, ക ടാതെ നിങ്ങൾ ഒരു വെബ് പേജ്, ഓൺലൈൻ ബോർഡ് അല്ലെങ്കിൽ ഇമേജിൽ സന്ദേശം അത് നന്നായി പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന അങ്ങനെ അത് വലുപ്പ് ആഗ്രഹിക്കുന്നു.

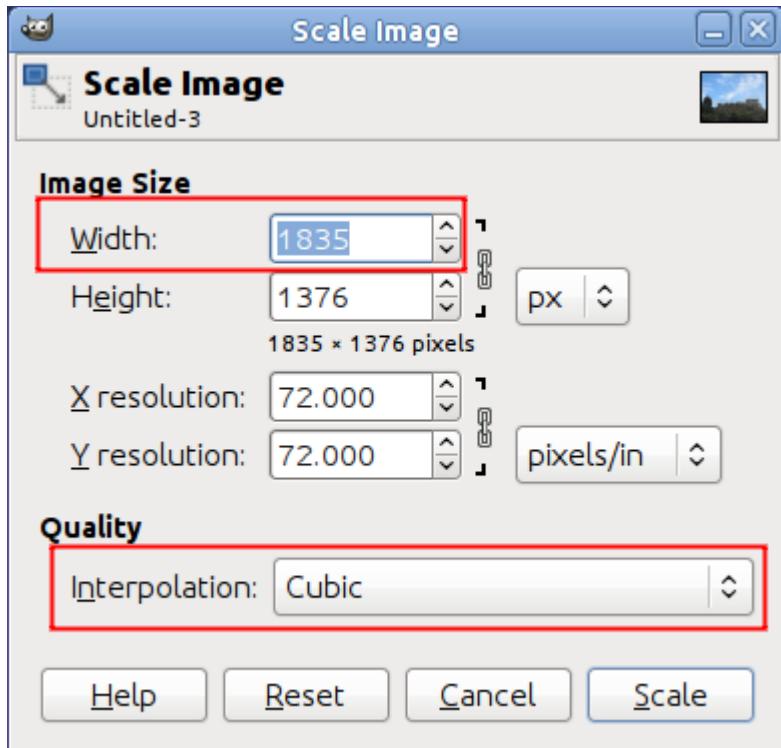


ഇമേജ് തുടങ്ങിയതിനു ശേഷ ശ്രദ്ധിച്ചിരിക്കാനിടയുണ്ട് ആദ്യ കാര്യ , GIMP കാണുന്നതിനായി ഒരു ലോജിക്കൽ വലുപ്പത്തിൽ ഇമേജ് തുറക്കുന്നു ആണ്. നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് സാമ്പിൾ ചിത്ര പോലെ, വളരെ വലിയ ആണ്ടക്കിൽ, അത് സ്ക്രീൻ അത് നന്നായി പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന അങ്ങനെ GIMP സ സജ്ജമാക്കുന്നു. സ നില ഇമേജ് വിന്റോഡീൽ താഴെയുള്ള റൂട്ടസ് ഏരിയയിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. ഈ യമാർത്ഥമായ ചിത്ര മാറ്റാൻ ഇല്ല.

ശീർഷക -ബാറിലെ നോക്കണ മറ്റാരു കാര്യ മോഡ്. മോഡിൽ ശീർഷക ബാറിൽ ആർജിബി കാണിക്കുന്ന പക്ഷ ഗറ. മോഡ് **Indexed** അല്ലെങ്കിൽ **Grayscale** പരയുന്നു എങ്കിൽ, വായിക്കുക.



"Scale Image" ഡയലോഗ് തുറക്കാൻ **Image** Scale Image ഉപയോഗിക്കുക. നിങ്ങൾ മെമ്പു തുറക്കുന്നതിന് ഇമേജിൽ ഓക്ക് അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രത്തിന്റെ വിന്റോധന മുകളിൽ സഹിത മെമ്പു ഉപയോഗിക്കുക കഴിയു . "Scale Image" മെമ്പു ഈ ഒരു ഡയലോഗ് തുറക്കു ഒരു സ ചന മാത്രമാണ് മ നു കുത്തുകൾ, അടങ്ങുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക.



ഒരു സ്ക്രീനിൽ ഒരു ചിത്ര പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് ഉദ്ദേശ്യ വലിപ്പ യ ണിറ്റ് പിക്സലാണെന്നു . **width** ആൻഡ് **height** ഓൺ **resolution** മറ്റാരു: ഡയലോഗ് രണ്ടു വിഭാഗങ്ങളുണ്ട് കാണാൻ കഴിയു . മിച്ചിവ് മാത്ര അച്ചടിക്കുന്നതിനുള്ള ബാധകമാണ് അത് ഒരു മൊണിറ്റർ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു മൊബൈൽ ഉപകരണത്തിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നോഴ്പ്പ് ചിത്ര വലിപ്പത്തിന് ബാധകമാകുന്നില്ല. കാരണ വ്യത്യസ്ത ഉപകരണങ്ങൾ വ്യത്യസ്ത പിക്സൽ വലുപ്പങ്ങളാണുള്ളത് അങ്ങനെ, ഒരു എസിക്കൽ വലിപ്പ (ഒരു സ്മാർട്ട്‌ഫോൺ പോലുള്ള) ഒരു ഉപകരണത്തിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന ഒരു ചിത്ര , (പോലുള്ള ഒരു എൽസിഡി പ്രോജക്ടർ) മറ്റ് ഉപകരണങ്ങളിൽ മറ്റാരു വലിപ്പ വേണ്ടു വണ്ണ പ്രദർശിപ്പിക്കാ എന്നതാണ്. ഒരു സ്ക്രീനിൽ ഒരു ചിത്ര പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് ആവശ്യത്തിലേക്കായി, നിങ്ങൾ ചിത്ര പരാമീറ്റർ അവശിഷ്ടാവായില്ല. അതേ കാരണ , ഉയര / വീതി മേഖലകളിലെ പിക്സൽ അധിക എത്തെങ്കിലു വലിപ്പ യ ണിറ്റ് ഉപയോഗിക്കരുത്.

ആഗഹിച്ച വീതി തോന്നുകയാണെങ്കിൽ, അത് **Width** പരയുന്നത് മുകളിൽ ഡയലോഗിൽ നൽകുക. മേലുന്നതെ കണക്കുകൾ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ മനസ്സിൽ അത്തര ഒരു നമ്പർ ഇല്ലെങ്കിൽ, ആവശ്യമുള്ള ഉപയോഗത്തിന് ഉചിതമായ വീതി തിരഞ്ഞെടുക്കുക. കോമൺ സ്ക്രീൻ വലിപ്പത്തിലു ഒരു വിശാല സ്ക്രീൻ പി.സി. ഡിസ്പേ ഒരു എച്ച്‌ഡി സ്ക്രീൻ വേണ്ടി 1920 പിക്സൽ എളുപ്പ ഫോൺകളിൽ 320 പിക്സൽ, ഒരു നെറ്റബുക്ക് 1024 പിക്സൽ, 1440 നു കുന്നു. ഒരു ഇമേജ് ശോപ് ലൈൻ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് ഉദ്ദേശ്യ , 600 800 ലേക്ക് പിക്സൽ വീതി ഒരു നല്ല ഒത്തുതീർപ്പ് പ്രദാന ചെയ്യുന്നു.

നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ അളവുകൾ ഓൺ മാറ്റുന്നോൾ, GIMP ആനുപാതികമായി മറ്റ് മാനങ്ങൾ മാറ്റുന്നു. മറ്റ് മാന മാറ്റുന്നതിന്, കാണുക. നിങ്ങൾ ഏകപക്ഷീയമായി രണ്ടു അളവുകൾ മാറ്റുക, ചിത്ര നീട്ടി അല്ലെങ്കിൽ squashed ആകേണ്ടതിനു മനസ്സിൽനിന്നു.

പ്രിൻ്റ് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പ മാറ്റുക

മുമ്പ് ചർച്ച ചെയ്തതുപോലെ, പിക്സലുകൾ യമാർത്ഥ ലോകത്തിൽ ഒരു ക ട് വലിപ്പ ഇല്ല. പേപ്പറോ ഒരു ഇമേജ് പ്രിൻ്റ് തയ്യാറായപ്പോൾ GIMP ഓരോ പിക്സൽ എത്ര വലിയ അറിയേണ്ടതാവശ്യമാണ്. നാ പിക്സൽ പോലുള്ള ഇംഗ്രേഡ് യമാർത്ഥ യ ണിറ്റ്

അനുപാത സജ്ജമാക്കാൻ ചിത്ര എന്ന ഒരു പരാമീറ്റർ ഉപയോഗിയ്ക്കുക.

അതു മുൻകാലങ്ങളിൽ സ്ക്രീനുകളിലു ചിത്ര ആയിരുന്നു സ്വതവേ മികച്ച ചിത്രങ്ങളു 72. സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ റെസല്യ ഷന്മൂള്ള തുരക്കാൻ ഈ നമ്പർ ചരിത്രപരമായ കാരണങ്ങളാൽ തിരഞ്ഞെടുത്തിരിക്കുന്നതു എന്ന് അച്ചടിച്ച ഓരോ പിക്സൽ ഇന്ത്യ 1/72 എന്നാണ് ചെയ്തു. അച്ചടിക്കുമ്പോൾ ചിത്രങ്ങൾ ആധുനിക ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ വഴി എടുത്ത ചെയ്യുമ്പോൾ, ഈ കാണാവുന്ന പിക്സൽ വളരെ വലിയ എന്നാൽ ചകി ചിത്രങ്ങൾ ഉൽപ്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. തങ്ങൾ എന്തു ചെയ്യണമെന്ന് തങ്ങളുടെ മനസിലുണ്ട് വലിപ്പ അതു അച്ചടിക്കാൻ GIMP പറയുന്നു, എന്നാൽ ഗുണമേന്മയുള്ള നഷ്ടപ്പെടാൻ നിലയിൽ പിക്സൽ ഡാറ്റ മാറ്റ ആണ്.

"Print Size" ഡയലോഗ് തുരക്കാൻ പ്രിൻ്റ് വലിപ്പ ഉപയോഗിക്കുക **Image Print Size** മാറ്റുന്നതിന്. അത്തര "inches" പോലെ നിങ്ങൾക്ക് അനുയോജ്യമായ ഒരു വലിപ്പ യണിറ്റ്, തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഒരു അളവുകളിലു സജ്ജമാക്കുക, GIMP അനുപാതികമായി മറ്റ് ഒരു മാറ്റുക. ഇപ്പോൾ ചിത്ര മാറ്റ പരിശോധിക്കാ . ചിത്ര മേൽ ഇന്ത്യ 300 പിക്സൽ അല്ലെങ്കിൽ ആണെങ്കിൽ, അച്ചടിച്ച ചിത്ര ഗുണത്തിലു വളരെ ഉയർന്ന ആയിരിക്കു പിക്സൽ ഒരുപിടി കഴിയില്ല. 200 150 നു ppi റസല്യ ഷന്മൂള്ള, പിക്സൽ അല്ലമെങ്കിലു ഒരുപിടി, എന്നാൽ ചിത്ര നീള ക ടുതലായതിനാൽ വളരെ അടുത്തുനിന്ന് സന്ദർശിച്ചു അല്ല ശരിയായിരിക്കു . 100 കുറവാണ് മ ല്യങ്കൾ കണ്ണുതുറപ്പിക്കുന്നതു നാടൻ മാത്രമാണ് അടയാളങ്ങളു അല്ലെങ്കിൽ വലിയ പോസ്റ്റർ പോലുള്ള അകലെ നിന്ന് കാണുന്ന വസ്തുകൾ ഉപയോഗിക്കണം .

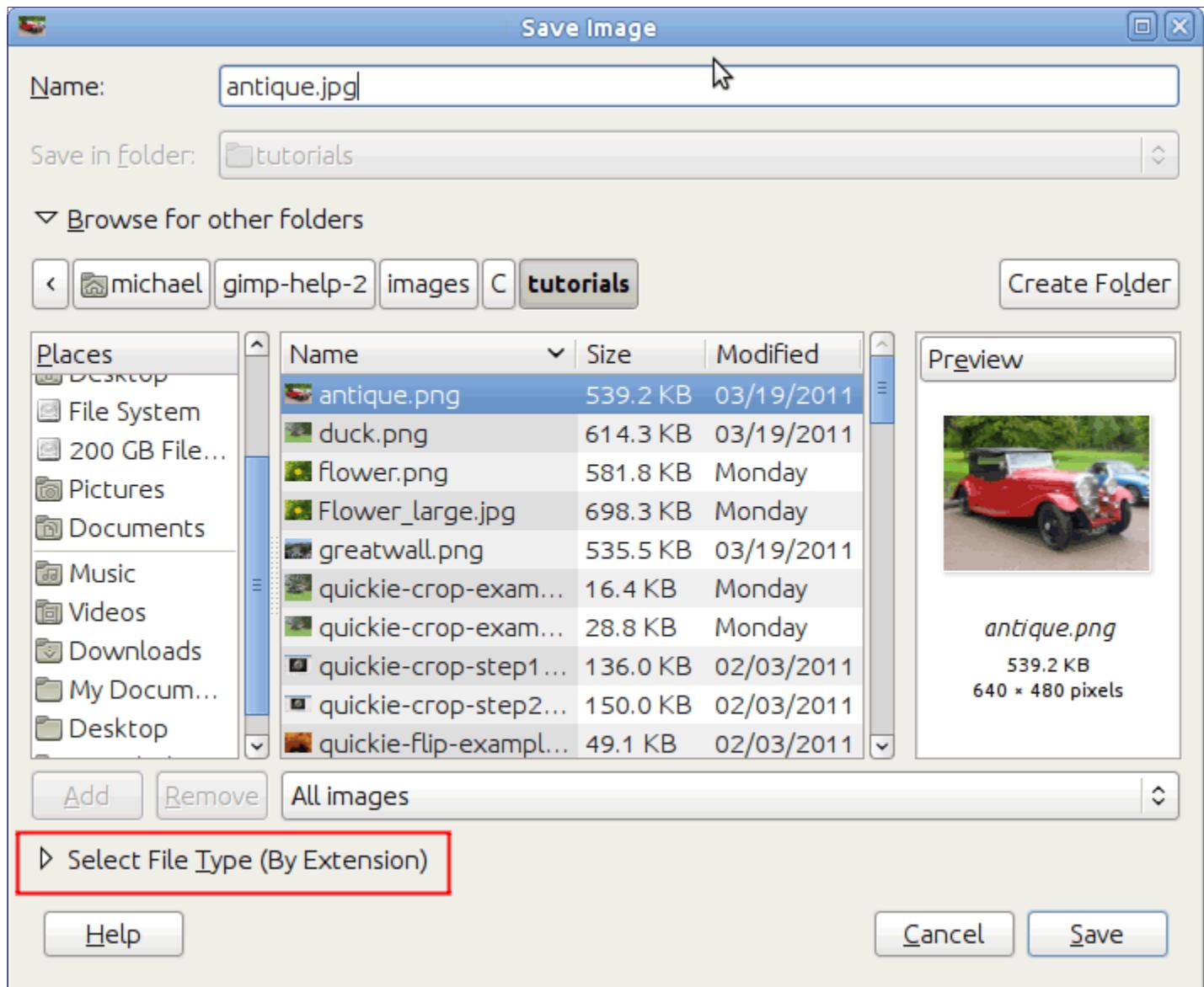


ക പ്രസ്തുചെയ്യുന്ന ചിത്രങ്ങൾ



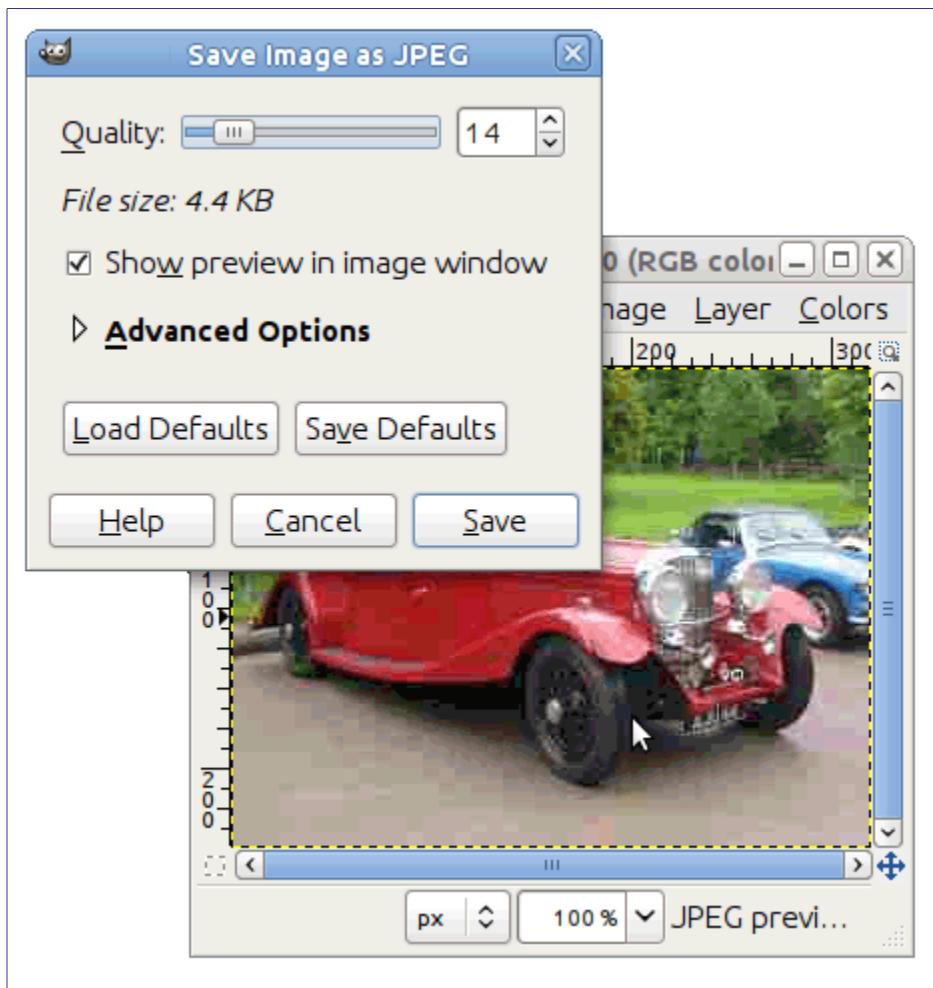
നിങ്ങൾ ഡിസ്കിൽ ഒരു വലിയ സ്ഥല എടുക്കു ഇമേജുകൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ, പോലും ഇമേജ് അളവുകൾ മാറ്റുന്നതിൽ ഇല്ലാതെ ആ സ്ഥലത്ത് കുറയ്ക്കാൻ കഴിയു . മികച്ച ചിത്ര JPEG ഫോർമാറ്റ് ഉപയോഗിച്ച് നേടാവുന്നതാണ്, എന്നാൽ ചിത്ര ഇതിനക ഇള ഫോർമാറ്റിൽ പോലും , നിങ്ങൾക്ക് സാധാരണയായി ഇപ്പോഴും അത് JPEG ഫോർമാറ്റ് വ്യത്യസ്ത തലങ്ങളിൽ സ രക്ഷിക്കുന്ന അനുവദിക്കുന്ന ഒരു അഡാപ്ടീവ് ക പ്രഷ്ഠൻ പോലെ നീ കുറച്ചു സ്ഥല ആക്കുന്നതിന് ക പ്രഷ്ഠൻ. നിലവരുത്തലാണ് ഒരു ചിത്ര എടുക്കു കുറച്ചു സ്ഥല എന്നു നിങ്ങൾ തോൽക്കു ധമാർത്ഥ ചിത്ര നിന്ന് ക ടുതൽ വിശദമായി ആണ്. നിങ്ങൾക്ക് JPEG ഫോർമാറ്റിൽ ആവർത്തിച്ചു സ രക്ഷിക്കുന്നതിൽ ക ടുതൽ ക ടുതൽ ഇമേജ് ഡിഗ്രേഡേഷൻഒള്ള കാരണമാകുന്ന ബോധവാനായിരിക്കും

നിങ്ങൾക്ക് ഒരു JPEG ഫയലായി ചിത്ര സ രക്ഷിക്കുന്നതിന്, അതിനാൽ, "Save As" ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നതിന് **File Save As** ഉപയോഗിക്കുക.

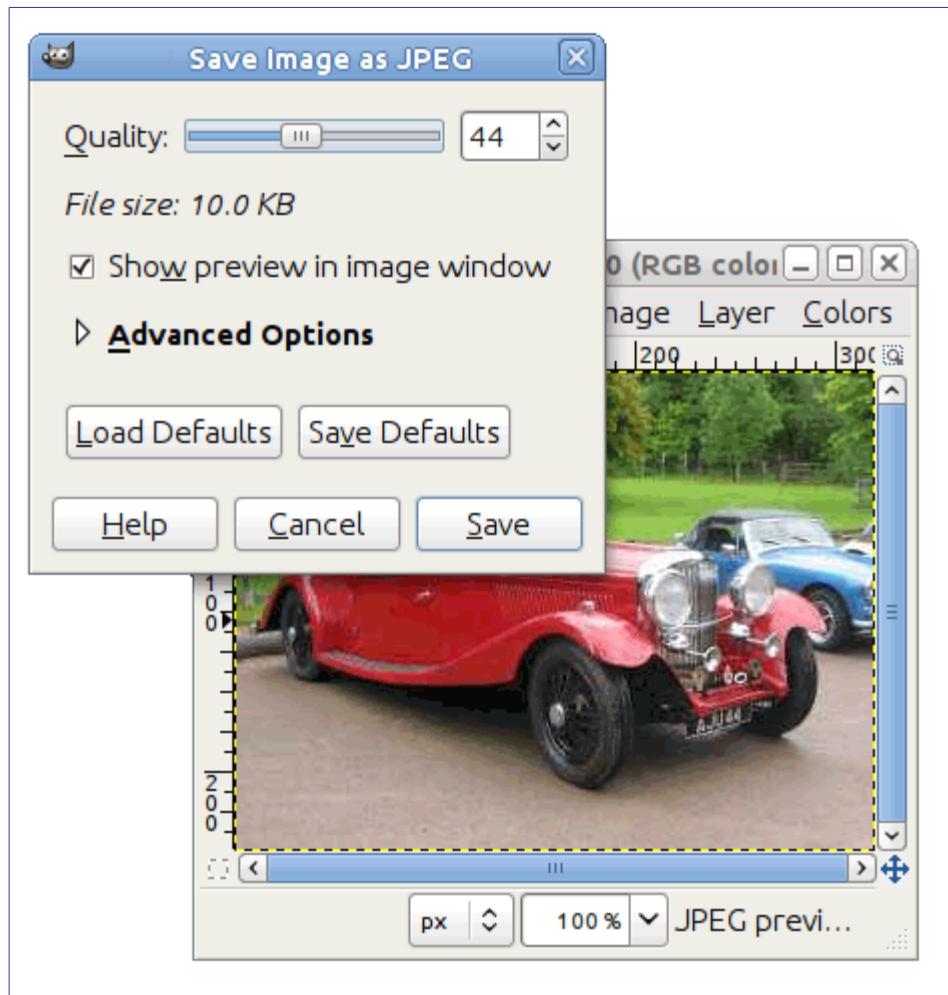


ഡയലോഗ് ഫയൽ പേര് ഇതിനക പേര് ബോക്സിൽ ടെപ്പ് ചെയ്ത തുടങ്ങുന്നു. ഇമേജ് JPEG ചിത്രമല്ല, പകര നിലവിലുള്ള വിപുലികരണവു തര JPEG ഇല്ലാതാക്കുക, GIMP ഫയൽ എക്സ്റ്റിംഷൻ നിന്ന് ഫയൽ തര തീരുമാനിക്കു . ഫയൽ എക്സ്റ്റിംഷൻ ലിസ്റ്റ് ഉപയോഗിക്കുക, GIMP പിന്തുണയ്ക്കുന്ന തരത്തിലുള്ള കാണാൻ, മുകളിൽ കണക്കുകൾ ലൈ സർക്കിൾ. നിങ്ങളുടെ ഇൻസ്റ്റാർ ലൈബ്രറികൾ അനുസരിച്ച് പിന്തുണയ്ക്കുന്ന വിപുലികരണങ്ങൾ മാറ്റുക. GIMP പരാതി, അല്ലെങ്കിൽ "JPEG" വിപുലികരണങ്ങൾ മെനുവിൽ ശ്രേ ഒരു എക്സിൽ വഴി എണ്ടാ പടി നിന്നു റദ്ദാക്കുകയാണെങ്കിൽ. നിങ്ങൾ ഇത് പ രത്തിയാക്കി കഴിഞ്ഞാൽ, **Save** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഈ ഗുണനിലവാര നിയന്ത്രണ അടങ്ങുന്ന "Save as" " ജേപെഗ് ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു.

"Save as JPEG" ഡയലോഗ് നല്ല ദ്രുതി നിലവാര നിലനിർത്തുന്നതോടൊപ്പ് വലിപ്പ കുറയ്ക്കാനു സഹജമായി മ ല്യാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നു; ഈ ഏറ്റവു സുരക്ഷിതമായ ഭൂതഗതിയിലുമുള്ള കാരി .



ചിത്ര പോലും ചെറിയ മാറ്റാൻ ഇമേജ് **Quality** കുറയ്ക്കുക. കുറച്ചു ഗുണമേന്തയുള്ള ചിത്ര ബാധിയ്ക്കുന്നു, അങ്ങനെ "Show preview in image window" പരിശോധിക്കാൻ ദൃശ്യപരമായി ശോഷണ കണക്കാക്കുന്നതിനുള്ള അവിയു. മുകളിൽ കണക്കുകൾ കാണിച്ചിരിക്കുന്നതുപോലെ, 10 **Quality** ക്രമീകരണ വളരെ കുറച്ച് ഡിസ്ക് സ്പേസ് ഉപയോഗിക്കുന്ന വളരെ ഗുണമേന്ത ചിത്ര ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. താഴെ കണക്കുകൾ കുത്തൽ ന്യായമായ ചിത്ര കാണിക്കുന്നു. 75 ഒരു ഗുണമേന്തയുള്ള ചെയ്യുന്നതല്ല അതാകട്ടെ, വളരെ വേഗത്തിൽ ഒരു വൈബ് പേജ് ലോഡ് വളരെ കുറവ് ഡിസ്ക് സ്പേസ് ഉപയോഗിച്ച് ന്യായമായ ചിത്ര, ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ചിത്ര അല്പമെങ്കിലും അപചയ ആശാനക്കിലും, ലക്ഷ്യങ്ങളിൽ പ്രസാദ .



അവസാനമായി, ഇവിടെ ക പ്രോഫീൾ വിവിധ അരതെ ചിത്ര ഒരു ബോധ്യമായി:



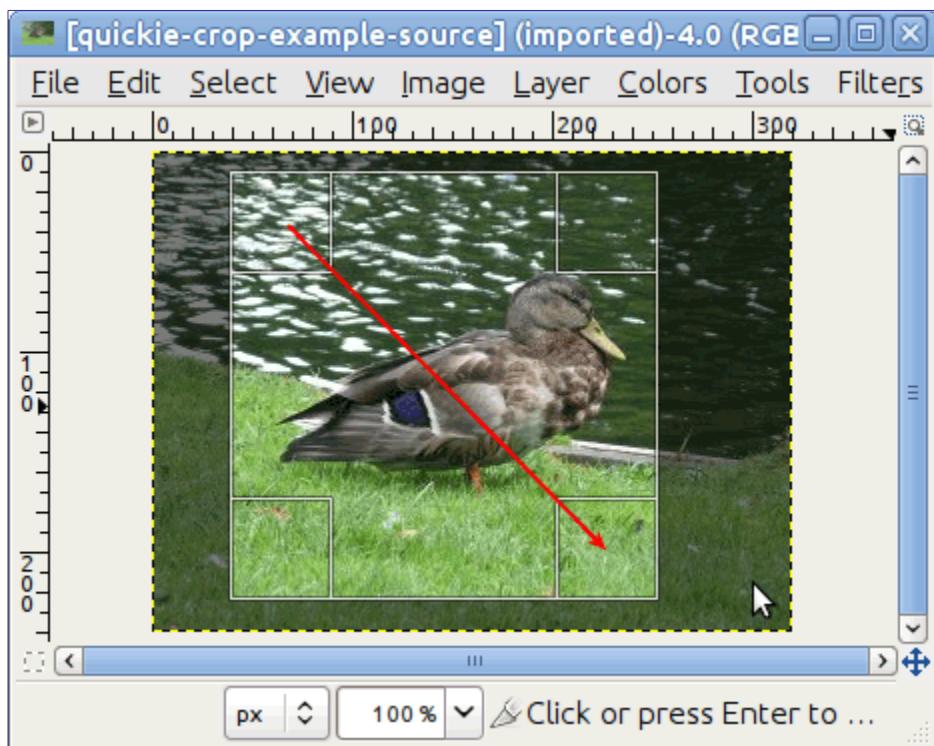


ഒരു ചിത്ര വിള

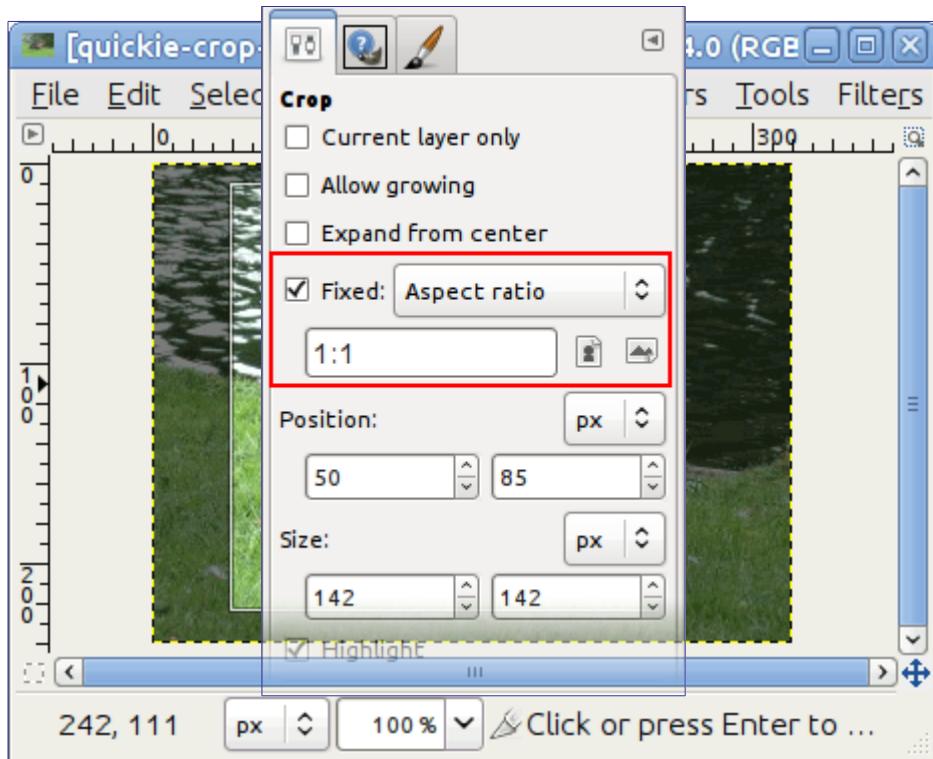




ഒരു ചിത്ര മുറിക്കുന്നതിന് പല കാരണങ്ങളുണ്ട്; ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു ഫ്രെയി നിറയ്ക്കാൻ ഒരു ചിത്ര ഫിറ്റി ചെയ്യുന്നതിന് പശ്വാത്തല ഒരു ഭാഗ നഷ്ടമായതിന് മുതലായവ ഉണ്ട് ഫ്രോപ്പ് ഉപകരണ സജീവമാക്കുന്നതിന് രണ്ടു രീതികൾ. പണിസമീയിൽ **PLACEHOLDER**, -101872 ബട്ടൺ ക്ലിക്ക്, അല്ലെങ്കിൽ ചിത്ര ജാലകത്തിൽ **Tools** Transform Tools Crop ഉപയോഗിക്കുക. ഈ കഴ്സർ തിരുത്തി ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളെ ചതുരാകൃതിയിലൂള്ള ആകാര ഡാഗ് അനുവദിക്കുക. പണിസമീയിൽ ബട്ടൺ ഉപകരണങ്ങൾ എത്തേക്കിലു ലേക്ക് എളുപ്പമാർബ്ബ് ആണ്.

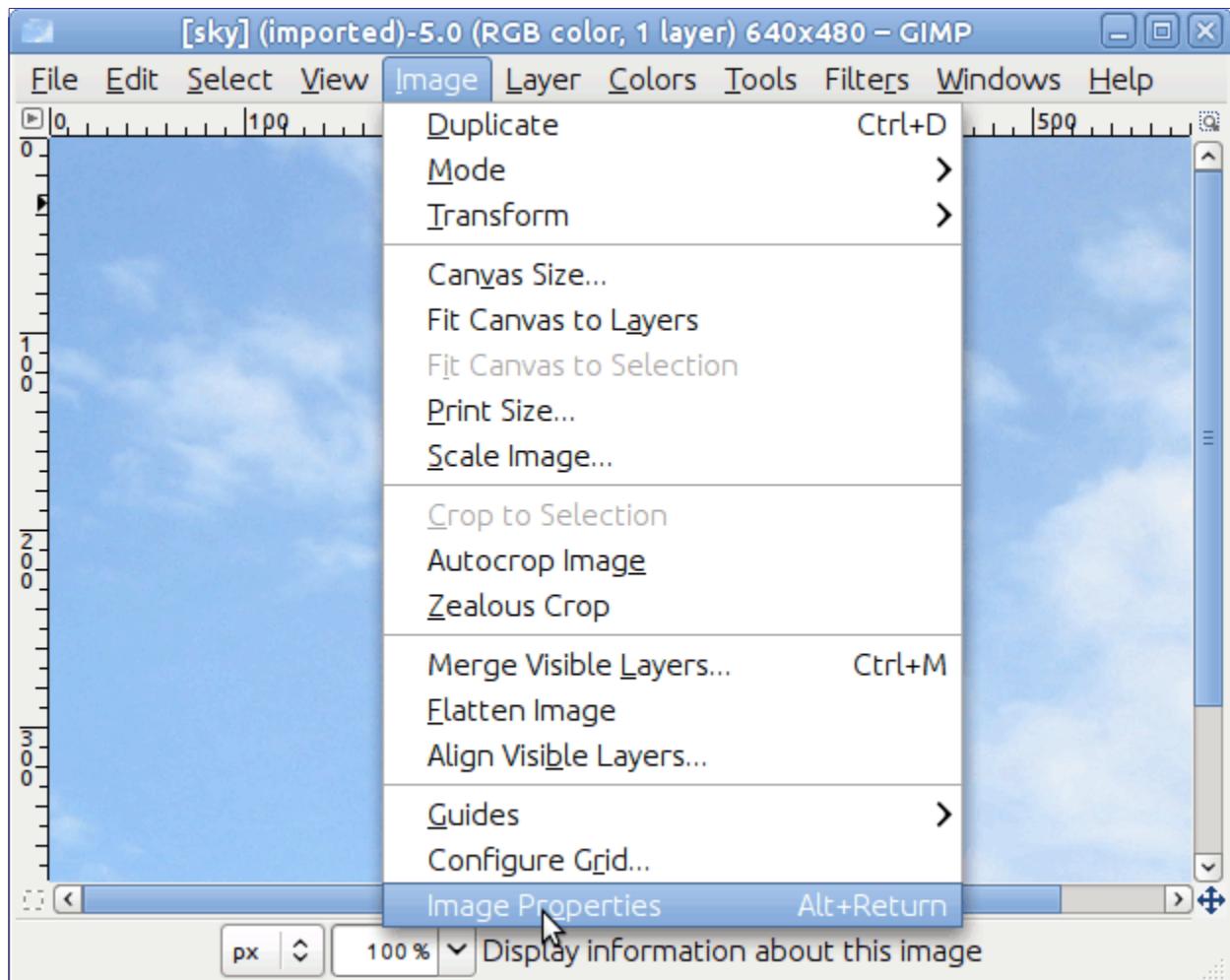


ആവശ്യമുള്ള ഫ്രോപ്പ് എത്തിയ ഒരു കോണിലാണ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഫ്രോപ്പ് സൂഷ്ടിക്കാൻ നിങ്ങളുടെ മൗസ് വലിച്ചിടുക. നിങ്ങൾക്ക് പിന്നീട് ദീർഘചതുര കൃത്യമായ ആകൃതി മാറ്റാൻ കഴിയുമെന്നതിനാൽ കൃത്യമായിത്തോന്നുന്നു ഇല്ല.

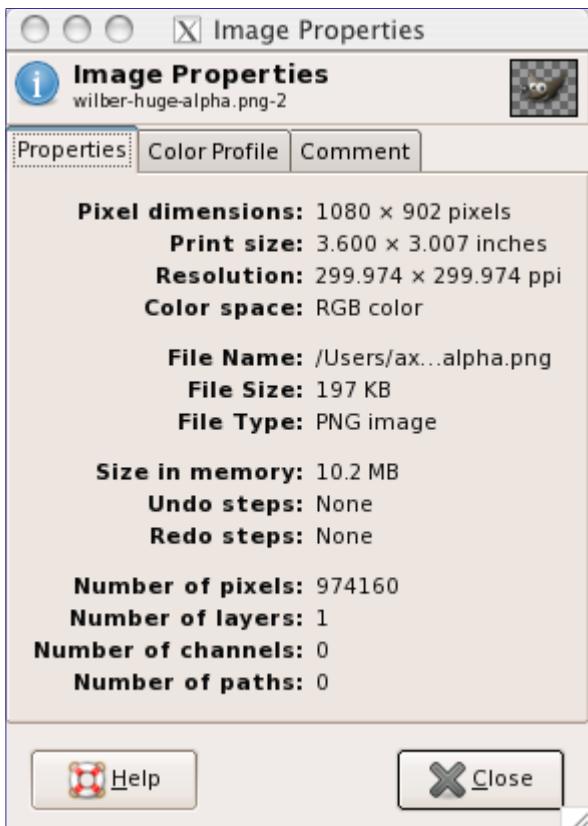


കൂടിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്യാഗ് പലന പ രത്തിയാക്കിയ ശേഷ , പ്രത്യേക പ്രദേശങ്ങളു ഒരു ദിർഘചതുര കാൻവാസിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു. കഴഞ്ചിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ക്രോപ്പ് എരിയ വിവിധ പ്രദേശങ്ങൾ മേൽ നിങ്ങളുന്നപോൾ, കഴഞ്ചിൽ മാറുന്നു. നിങ്ങൾ തെരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്തെ തലങ്ങളു മാറ്റാൻ ദിർഘചതുര നേരു കൊണ്ടിലു അല്ലെങ്കിൽ വേണമകിലു ഇഷ്യക്കാ . മുകളിൽ കണക്കുകൾ കാണിച്ചിരിക്കുന്നതുപോലെ, വിള പ്രദേശ വലുപ്പ ആണ്, തലങ്ങളു അനുപാത റൂഡസ് ബാറിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു. GIMP തൽ കത്തിക്കൽ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി കാണുക. ഒരു സ്ക്രയർ പോലുള്ള ഒരു പ്രത്യേക വീക്ഷണാനുപാതത്തിൽ ചിത്ര മുറിക്കുന്നതിന് താൽപ്പര്യമുണ്ടക്കിൽ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ദൃശ്യമാണ് (Windows Dockable Dialogs Tool Options) ഉറപ്പുവരുത്തുക. ദ ശർഖാപ്പനുകൾ dockable തൽ **Fixed** അടുത്ത മാർക്ക് പരിശോധിച്ച് ഉറപ്പു അടുത്ത അതു **Aspect Ratio** സജ്ജമാക്കുന്നോൾ ഭ്രാഹ്മ-ധാരണ ബോക്സ് ഉണ്ടാക്കേണ . ഇപ്പോൾ ശരിയായ "1:1" താഴെ ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ ആവശ്യമുള്ള വീക്ഷണ അനുപാത , ടെപ്പ് ചെയ്യാ . നിങ്ങൾക്ക് ലാൻഡ്സ്കേപ്പ് നിന്ന് പോർട്ടറ്ററ്റിലേക്ക് വരു മാറ്റാൻ നിയന്ത്രണങ്ങൾ ഉണ്ടായിരിക്കു . നിങ്ങൾ വീക്ഷണ അനുപാത സജ്ജമാക്കാൻ ശേഷ , പുതുക്കുന്നതിനായി ക്രോപ്പ് മ ലകൾ ഓന്ന് ഡ്യാഗ്. തിരഞ്ഞെടുത്ത അനുപാത ദിർഘചതുര മാറ്റങ്ങൾ, എപ്പോഴാണ് നിങ്ങൾക്ക് ആ അനുപാത നിലനിർത്താൻ വേണ വലിച്ചിട്ടുക.

വിവരങ്ങളു നിങ്ങളുടെ ചിത്ര കുറിച്ച് കണ്ടെത്തുക

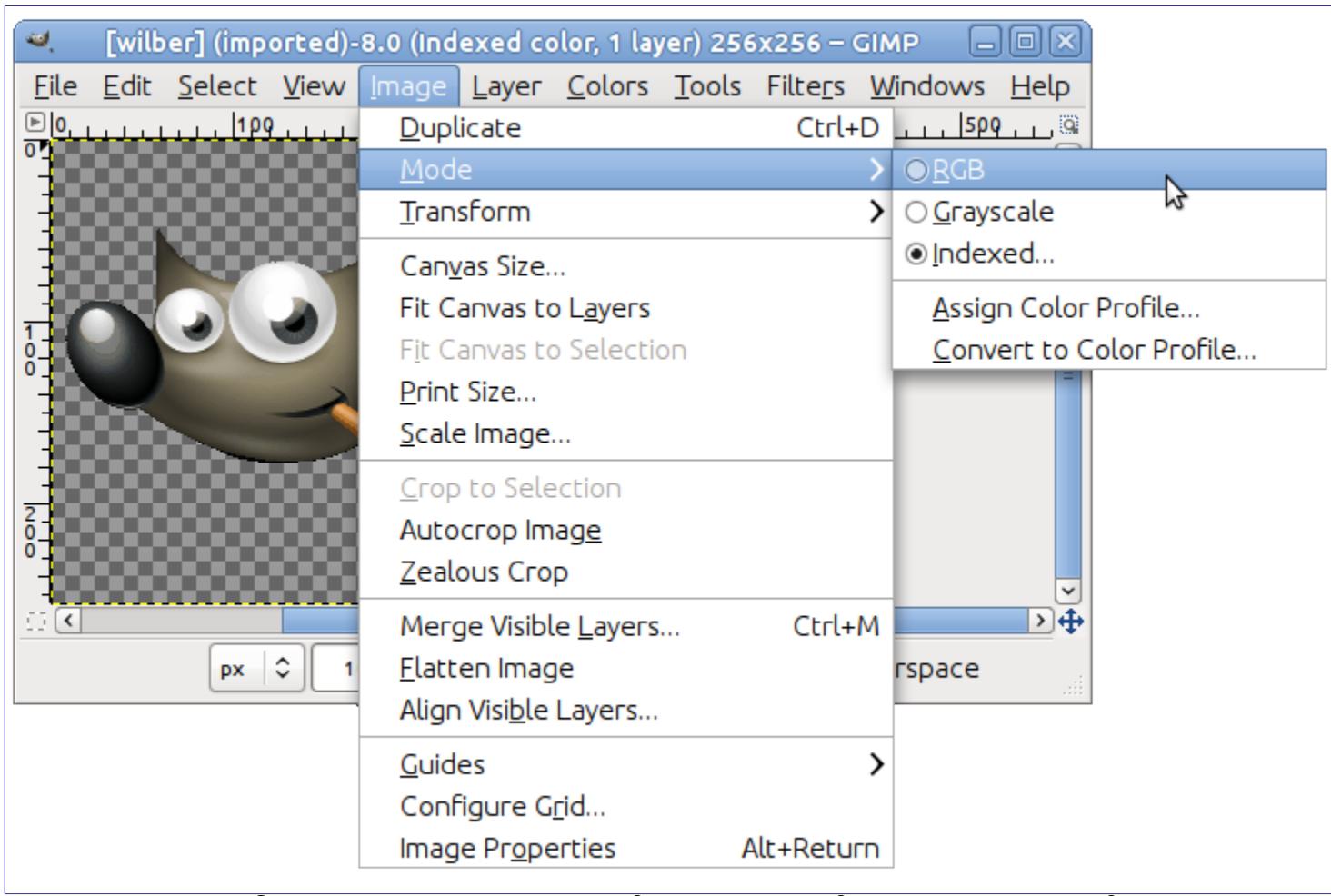


നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ ആവശ്യമുള്ളപ്പോൾ, **Image** | **Image Properties** ഉപയോഗിക്കുക ഇമേജ് വലുപ്പ്, ചിത്ര, മോഡ് വളരെ കടുതൽ കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ അടങ്കുന്ന "Image Properties" ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നതിന്.



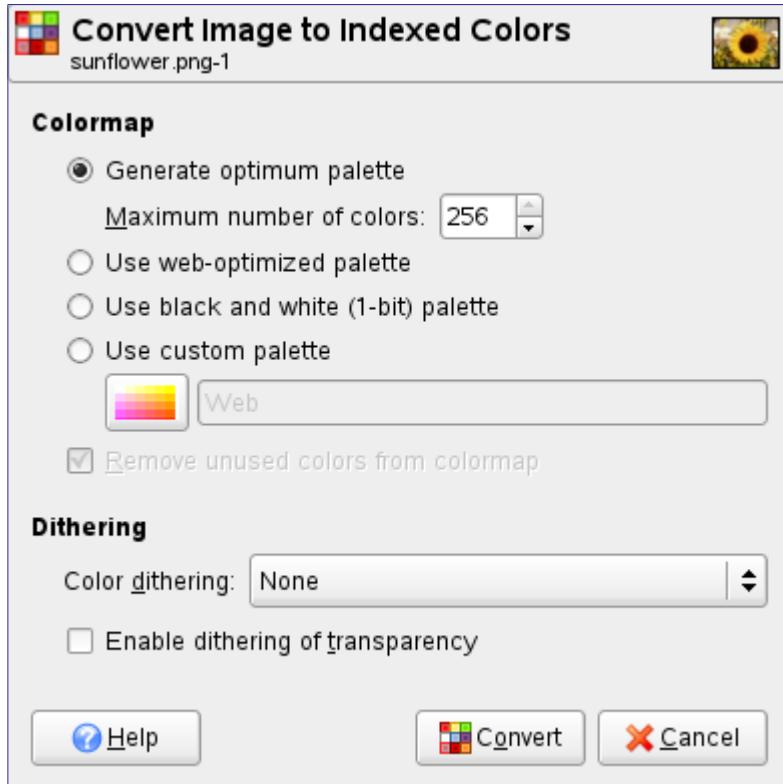
മോഡ് മാറ്റുക

മറ്റൊരുപടിലും പോലെ, ചിത്രങ്ങൾ പല തരത്തിലുള്ള വന്നു വിവിധ ആവശ്യങ്ങൾക്കായി സേവിക്കും. ചിലപ്പോൾ, ഒരു ചെറിയ വലിപ്പ (വൈബ് സെസ്റ്റുകളിലും) പ്രധാനമാണ് മറ്റ് സമയങ്ങളിൽ, ഉയർന്ന നിര യെപ്ത് നിലനിർത്താനും (ഉദാ കുട്ടു ബച്ചിത്രങ്ങൾ) നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന എന്നാണ്. ഈ മെനുവിൽ കാണുന്ന പോലുള്ള പ്രാമാർക്കമായി മ ന് അടിസ്ഥാന മോഡുകൾ തമ്മിലുള്ള പരിവർത്തന GIMP ഹത്ത് എല്ലാ, ക ടുതൽ കൈകാര്യ ചെയ്യാൻ കഴിയും. ഈ മോഡുകൾ ഓൺലൈൻ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് മാറ്റുന്നതിന്, നിങ്ങൾ അത് തുറന്ന് ആ മെനു നിങ്ങൾ പിന്തുടരുന്നത് ആഗ്രഹിക്കുന്ന മോഡ് കൂടിക്ക് ചെയ്യുക.

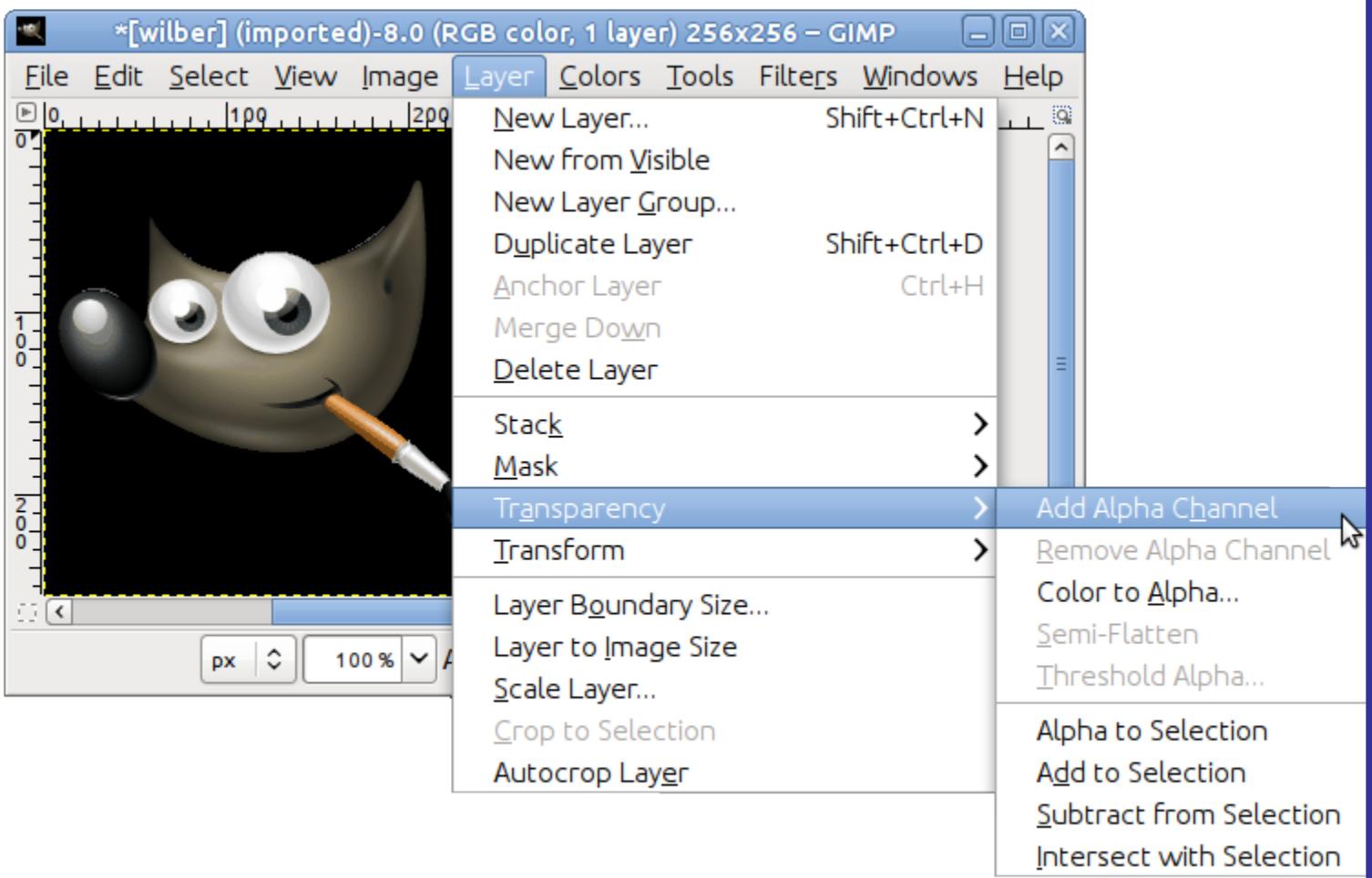


RGB - ഈ ഡീഫോൾട്ട് മോഡ്, ഉയർന്ന നിലവാരമുള്ള ചിത്രങ്ങളും ഉപയോഗിക്കുന്നു, വർദ്ധിച്ചു അശ്വാസിച്ചു ചെയ്യുന്നതിന് പ്രാർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയും. അതു, ഉടൻനേരം കത്തിക്കൽ പോലും ഒന്നല്ല ഉൾപ്പെടെ നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ ഏറ്റവും മോഡ്. R-> രോഡ്, G-> ഗ്രീൻ, ഭേദവിളുകളെ > ബ്ലൈഡ് : ആർജിബി മോഡിൽ, ഓരോ പിക്സൽ മ നീ വ്യത്യസ്ത ഘടകങ്ങളാണ്. ഇവയിൽ ഓരോ അന്താക്കട്ട് 0-255 ഒരു തീവ്രത മ ലൂ കഴിയും. എന്താണ് നിങ്ങൾ ഏതു പിക്സൽ കാണുന്നു ഇന്നു മ നും ഘടകങ്ങൾ സകലനവിതിയിൽ സ യോജനമാണ്.

Indexed - ഈ ഫയൽ വലുപ്പ് ആശക്ക വരുമ്പോൾ അബ്ലൈക്കിൽ നിങ്ങൾ കുറച്ച് നിരങ്ങൾ ചിത്രങ്ങളുള്ള പ്രവർത്തിക്കുമ്പോൾ സാധാരണയായി ഉപയോഗിക്കുന്ന മോഡ്. ഈ നിരങ്ങൾ പ്രതിനിധികരിക്കാൻ ചിത്ര മുഴുവനായും നിരങ്ങൾ നിശ്ചിത എണ്ണം (256 മിനിട്ടുവരെ) ഉപയോഗിച്ച് കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നു. സ്വതന്ത്ര, നിങ്ങൾ ഒരു palleted ചിത്ര ഒരു ഇമേജ് മാറ്റ വരുമ്പോൾ, GIMP മികച്ച നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് പ്രതിനിധികരിക്കാൻ ഒരു "optimum palette" സൃഷ്ടിക്കുന്നു.



നിങ്ങൾ പ്രതീക്ഷിക്കു പോലെ, ഓരോ പിക്സൽ കളർ പ്രതിനിധാന ആവശ്യമായ വിവരങ്ങൾ കുറവ് കാരണം, പ്രമാണത്തിന്റെ വലിപ്പ ചെറുതാണ്. എന്നിരുന്നാലും, ചിലപ്പോഴാക്കെ, ഉണ്ട് ആവശ്യ -ഒരു എന്നു മ രച്ചിച്ചു വിവിധ മെനുകളിൽ ഉപാധികൾ. ഈ സാധാരണയായി നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് അതിന്റെ നിലവിലെ മോഡിൽ ആയിരിക്കുന്നോശർ ഫിൽട്ടർ അല്ലെങ്കിൽ ഓപ്പഷൻ നടപ്പിലാക്കാൻ കഴിയില്ല എന്നാണ്. ആർജിബി ലേക്കുള്ള മോഡ് മാറ്റുന്നു, മുകളിൽ വിവരിച്ചിട്ടുള്ളതു പോലെ, ഈ പ്രശ്ന പരിഹരിക്കാൻ വേണം. ആർജിബി മോഡ് ഔദ്യോഗിക്കുന്ന പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ, ഒരുപക്ഷേ ശ്രമിക്കുന്ന ഓപ്പഷൻ സുതാര്യമാക്കുക കഴിവ് ഉണ്ട് നിങ്ങളുടെ പാളി ആവശ്യമാണ്. ഈ **Layer Transparency Add Alpha Channel** വഴി പോലെ എളുപ്പത്തിൽ ചെയ്യാം.

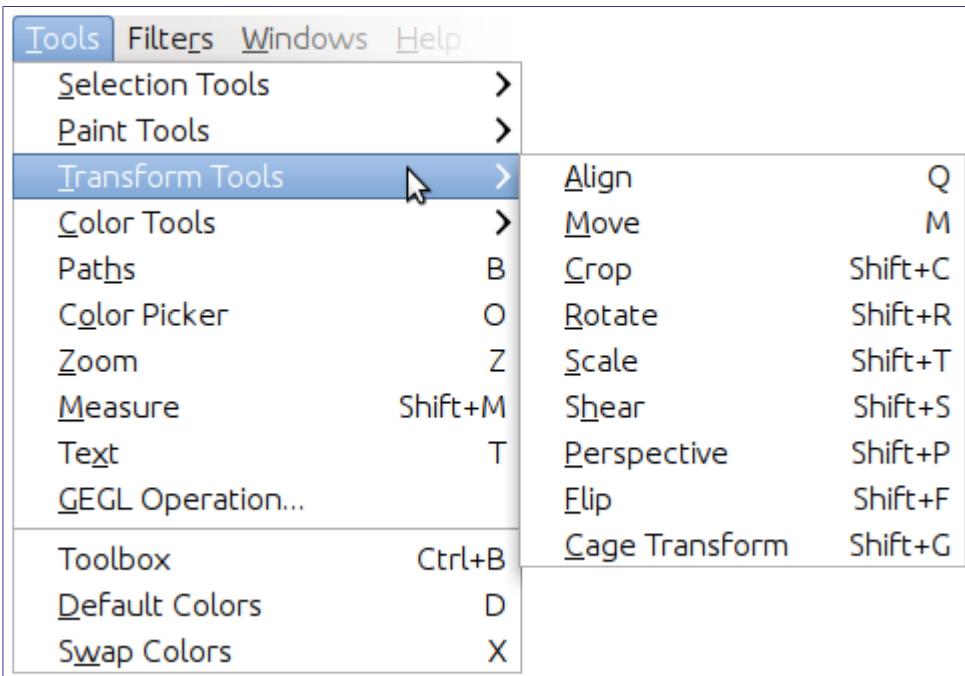


Grayscale - ഗ്രേസ്‌കോയിൽ ചിത്രങ്ങൾ ചാര മാത്ര ഷൈഡുകൾ നണ്ടപർക്കുണ്ട്. ഈ മോഡ് ചില പ്രത്യേക ഉപയോഗങ്ങൾ ഉണ്ട് ചില മോർമാറ്റുകളിൽ ഹാർഡ് ബ്രെയവിൽ കൂടുതു സ്ഥല മതി പക്ഷേ വായിക്കാൻ അതു് പല പ്രയോഗങ്ങളെ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല പോലെ ജനറൽ ഉപയോഗ ശുപാർശ ചെയ്തിട്ടില്ല.

GIMP ശരിയായി ചിത്ര കയറ്റുമതി ചെയ്യാൻ മാത്ര സ്ഥാർട്ട് പോലെ അവിടെ നിങ്ങളുടെ ഫിയപ്പട്ട മോർമാറ്റിൽ സ രക്ഷിച്ച മുൻ ഒരു പ്രത്യേക മോഡ് ഒരു ചിത്ര പരിവർത്തന ആവശ്യവുമില്ല.

ഒരു ചിത്ര സ്റ്റിപ്പ് ചെയ്യുക

മറ്റ് ദിശയിൽ നോക്കി മോട്ടോയിൽ വ്യക്തി വേണമെങ്കിൽ ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ചുവടെ ആയിരിക്കാൻ ചിത്ര മുകളിൽ വേണ . **Tools** Transform Tools Flip ഉപയോഗിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ ഉപകരണവോക്സിലേക്സ് ന് PLACEHOLDER,-101896 ബട്ടൺ ഉപയോഗിക്കുക. ഉപകരണവോക്സിലേക്സ് നിന്ന് സ്റ്റിപ്പ് ഉപകരണ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ശേഷ , ക്യാൻവാസ് അകത്ത് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. S ശ്രീ ഓപ്പഷനുകൾ നിയന്ത്രണങ്ങൾ നിങ്ങളെ തിരശ്ശീനവു ലഭ മൊഡുകൾക്കിടയിൽ മാറാൻ ചെയ്യുടെ dockable.



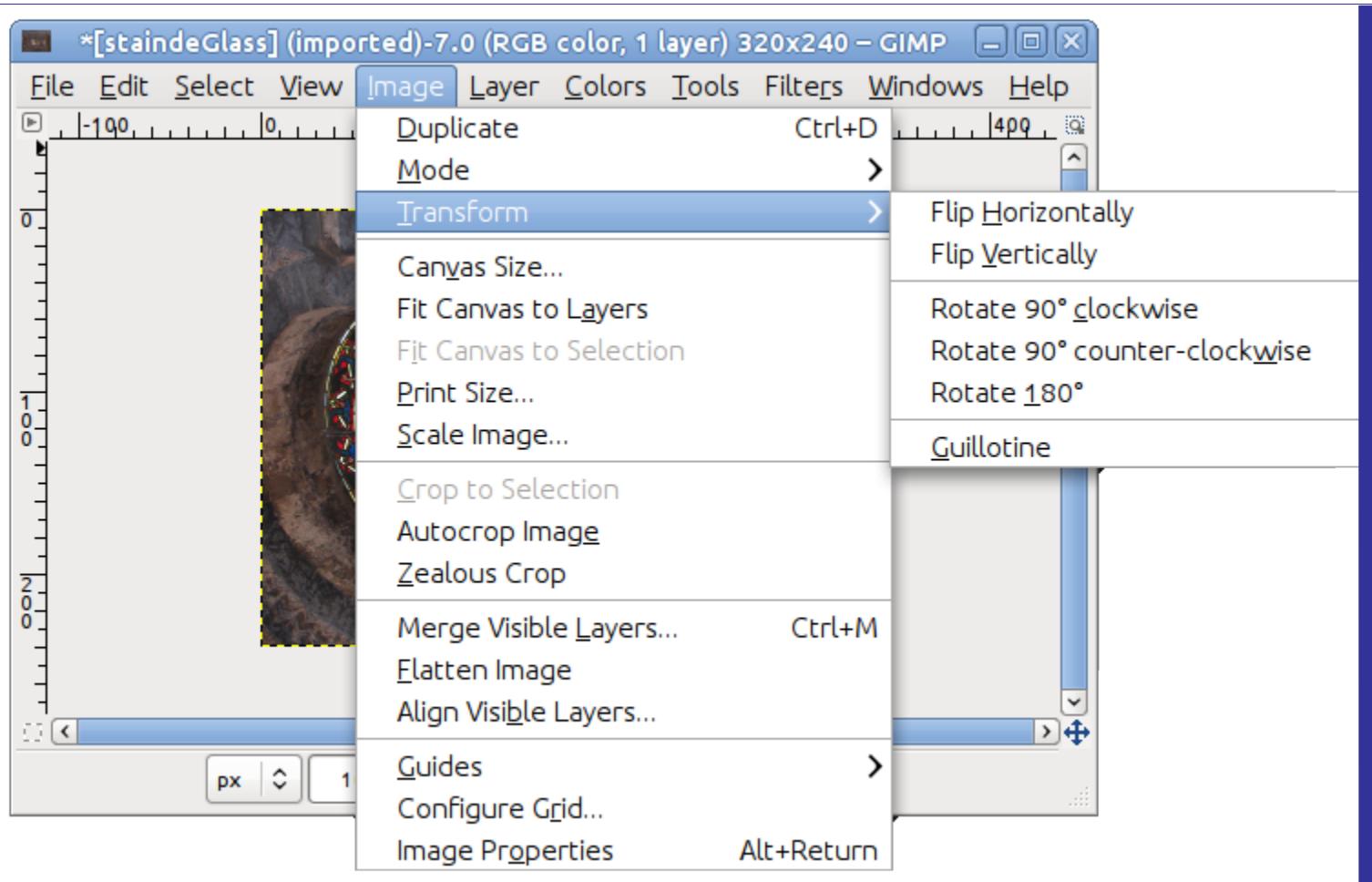
ഉപകരണവോക്സിലേക്ക് നിന്ന് മൂലിപ്പ് ഉപകരണ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ശേഷ , ക്യാർബാസ് അകത്ത് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. പ്രയോഗ ചിത്ര തിരശ്വീനമായി മൂലിപ്പ്. തിരശ്വീന, ല ബൈ മാറാൻ ഓപ്പഷൻ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിക്കുക. ഇത് ഇതിനു പണിസ്ഥിച്ചിൽ കീഴിൽ ദോക്കിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ച എക്ഷിൽ, പണിസ്ഥി ബട്ടണിൽ ഇരു ക്ലിക്ക്. നിങ്ങൾക്ക് തിരശ്വീന, ല ബൈ മാറാൻ Ctrl കീ ഉപയോഗിക്കാ .

താഴെ ചിത്രങ്ങളിൽ എല്ലാ പ്രതിഫലന പ്രകടമാക്കിയ ചെയ്യുന്നു:



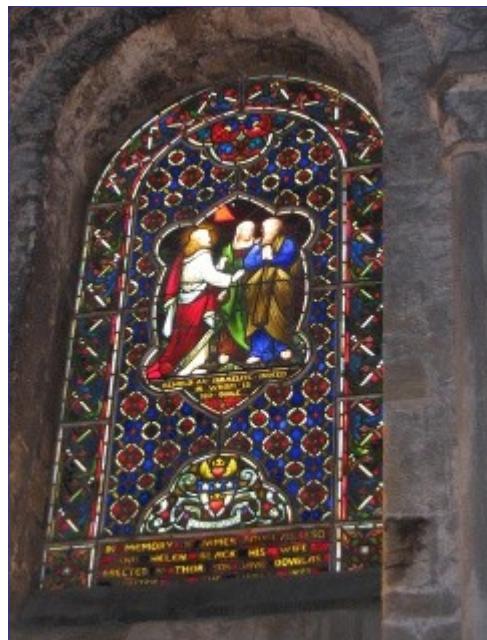


ഒരു ചിത്ര തിരിക്കുക



യിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ വഴി എടുത്ത ചിത്രങ്ങളും പിലപ്പോൾ കരക്കണോ ചെയ്യേണ്ടതുണ്ട്. ഈ ചെയ്യുന്നതിന്, **Image** → **Transform** → **Rotate 90° clockwise** (അല്ലെങ്കിൽ **Align** → **Transform**) ഉപയോഗിക്കുക. താഴെ ചിത്രങ്ങളിൽ 90 ഡിഗ്രി CCW രോട്ടേഷൻ പ്രകടമാക്കിയത്.





ഇതിന്റെ പശ്വാത്തലത്തിൽ ഒരു വസ്തുവിന്റെ വേർത്തിരിക്കുന്ന



ചിലപ്പോൾ നിങ്ങൾ അതിന്റെ പശ്വാത്തലത്തിൽ നിന്ന് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വിഷയ വേർത്തിരിച്ചു വേണ . നിങ്ങൾ ഒരു ഫോറ്റ് നിന്ന് വിഷയ ആലൈക്സിൽ പശ്വാത്തല സുതാര്യമായ സ ക്ഷിക്കാൻ ഇതുവഴി നിലവിലുള്ള പശ്വാത്തല , അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ മനസിലുണ്ട് മറ്റു അത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു ചെയ്യാ . ഈ ചെയ്യുന്നതിന്, ആദ്യ നിങ്ങളുടെ സബ്ജക്ടിനുചുറ്റു ഒരു നിര വരയ്ക്കാൻ GIMP ന്റെ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കണം . ഈ എളുപ്പമുള്ള ഒരു കാര്യമല്ല, ശരിയായ ഉപകരണ തിരഞ്ഞെടുത്ത് നിർണ്ണായകമാണ്. ഈ നിവർത്തിക്കു ധാരാള ഉപകരണങ്ങൾ എങ്ങനെയുണ്ട്.

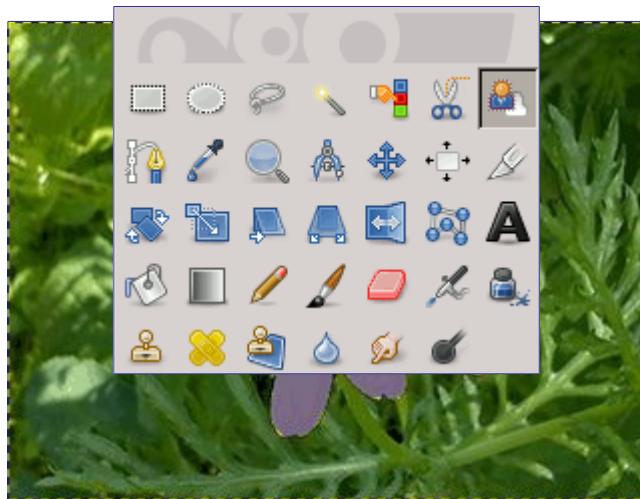
"Free Select Tool" നിങ്ങൾ freehand അല്ലെങ്കിൽ രേഖാവണി ഉപയോഗിച്ച് ഒരു അതിർത്തി വരയ്ക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. വിഷയ താരതമ്യേന ലളിതമായ ആകൃതിയുള്ള ഈ ഉപയോഗിക്കുക. : ഇവിടെ ഈ ഉപകരണ കുറിച്ച് കൂതൽ വായിക്കു



"Intelligent Scissors Select Tool" നിങ്ങൾ ഒരു freehand അതിർത്തി തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു മെച്ചപ്പെട്ട ബേജക്കറ്റ് ചുറ്റു ബോർഡ് fit അറ്റത്തെക്ക്-തിരിച്ചറിയൽ അൽഗോരിതമുകളിൽനിന്നും ഉപയോഗിക്കുന്നു. വിഷയ സകീർണ്ണമായ മതി അതിന്റെ നിലവിലെ പശ്വാത്തലത്തിലാണ് പ്രത്യേകമായി ഈ ഉപയോഗിക്കുക. : ഇവിടെ ഈ ഉപകരണ കുറിച്ച് കൂത്തൽ വായിക്കു



"Foreground Select Tool" നിങ്ങൾ *"Foreground"* അഭ്യുക്തിൽ *"Background"* ആയി പ്രവേശാൻ അടയാളപ്പെടുത്തുക അനുവദിക്കുന്നു യാന്ത്രികമായി നിരക്കു refines. : ഇവിടെ ഈ ഉപകരണ കുറിച്ച് കൂത്തൽ വായിക്കു



നിങ്ങൾ വിജയകരമായി വിഷയ തിരഞ്ഞെടുത്ത ശേഷ , **Select|Invert** ഉപയോഗിക്കുക. ഇപ്പോൾ, പകര വിഷയ പശ്വാത്തല തിരഞ്ഞെടുത്തു. എന്നു ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ പശ്വാത്തല തമിൽ എന്നു ഉദ്ദേശിച്ചത് ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു.

- ഒരൊറ്റ നിറ പശ്വാത്തല പരിപ്പിക്കുന്നു

പണിസംഖ്യിയിൽ പുരോതലെ നിറ Swatch (രണ്ട് ഓവർലാപ്പുചെയ്യുമ്പോൾ നിറമുള്ള വരയ്ക്കുന്ന മുകളിൽ ഇടത്) കീക്കുചെയ്യത് ആവശ്യമുള്ള നിറ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. അടുത്തതായി, നിങ്ങളുടെ തിരഞ്ഞെടുത്ത നിറ പശ്വാത്തല പുനഃസ്ഥാപന ഉപയോഗിക്കുക.



- സൂതാര്യമായ പശ്വാത്തലമുള്ള നടത്താൻ:

ഒരു ആല്പ്പാ ചാനൽ ചേർക്കാൻ **Layer Transparency Add Alpha Channel** ഉപയോഗിക്കുക. അടുത്തതായി, **Edit Clear** ഉപയോഗിക്കുക പശ്വാത്തലത്തിൽ നീക്കേ കീബോർഡിലെ Del കീ അമർത്തുക. ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ മാത്രമേ ഒരു ചെറിയ ഉപഗണ സൂതാര്യമായ പ്രോശ്രാങ്ങൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങളുടെ ഏറ്റവും മികച്ച പന്തയ പിഎൻജി പോലെ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് സരക്ഷിക്കാൻ ആണ്.



- നിറ വിഷയ നിലനിർത്തിക്കൊണ്ടുതന്നെ ഒരു ബ്ലൂക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റ് പശ്ചാത്തല നടത്താന്:

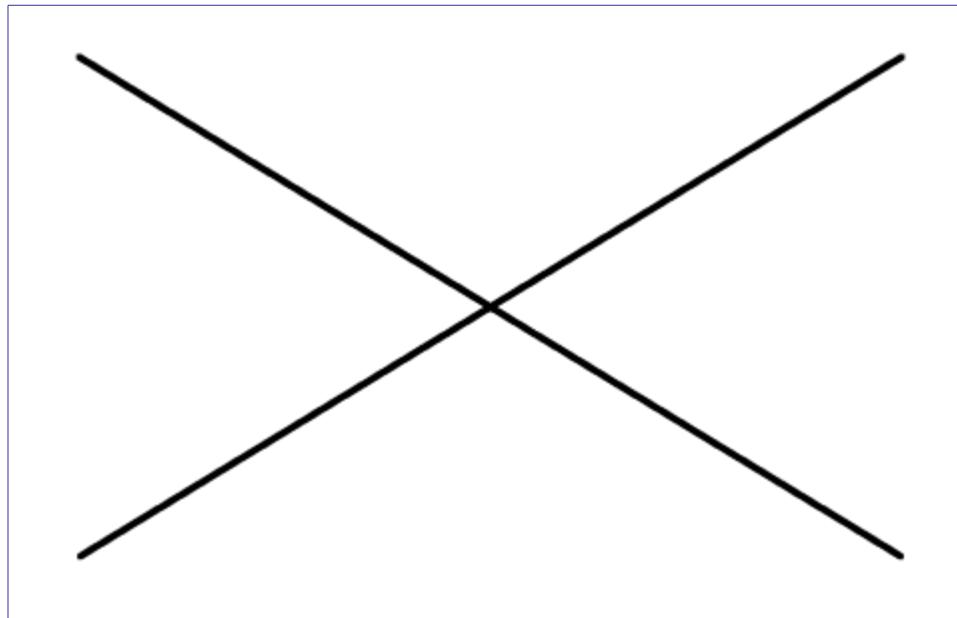
Colors Desaturate ഉപയോഗിക്കുക. , തുറക്കുന്ന ഡയലോഗ് തോം മോഡുകൾ തമ്മിലുള്ള സൈക്ലിൾ മികച്ച-തിരയുന്ന തെരഞ്ഞെടുക്കൽ , ശരി കൂടിക്ക് ചെയ്യുക.



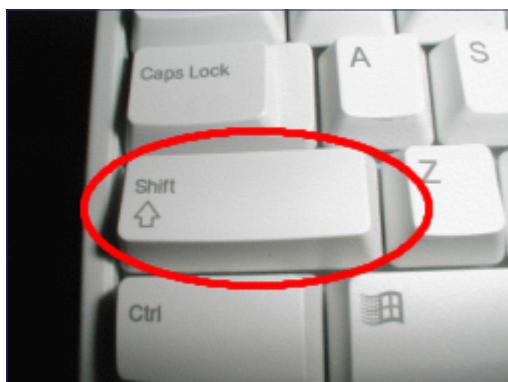
എങ്ങനെ രേഖാവണ്ണ വരയ്ക്കുന്നതിന്

ഈ ട്യൂട്ടറിലെ വാചകങ്ങളു ചിത്രങ്ങളു പകർപ്പുവകാശ 2002 സേമ്പ് Burgess അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ളതാണ്. യഥാർത്ഥ ട്യൂട്ടറിലെ ഇന്തർക്കെന്റ് കണ്ണെത്താൻ കഴിയു .

ഉദ്ദേശ



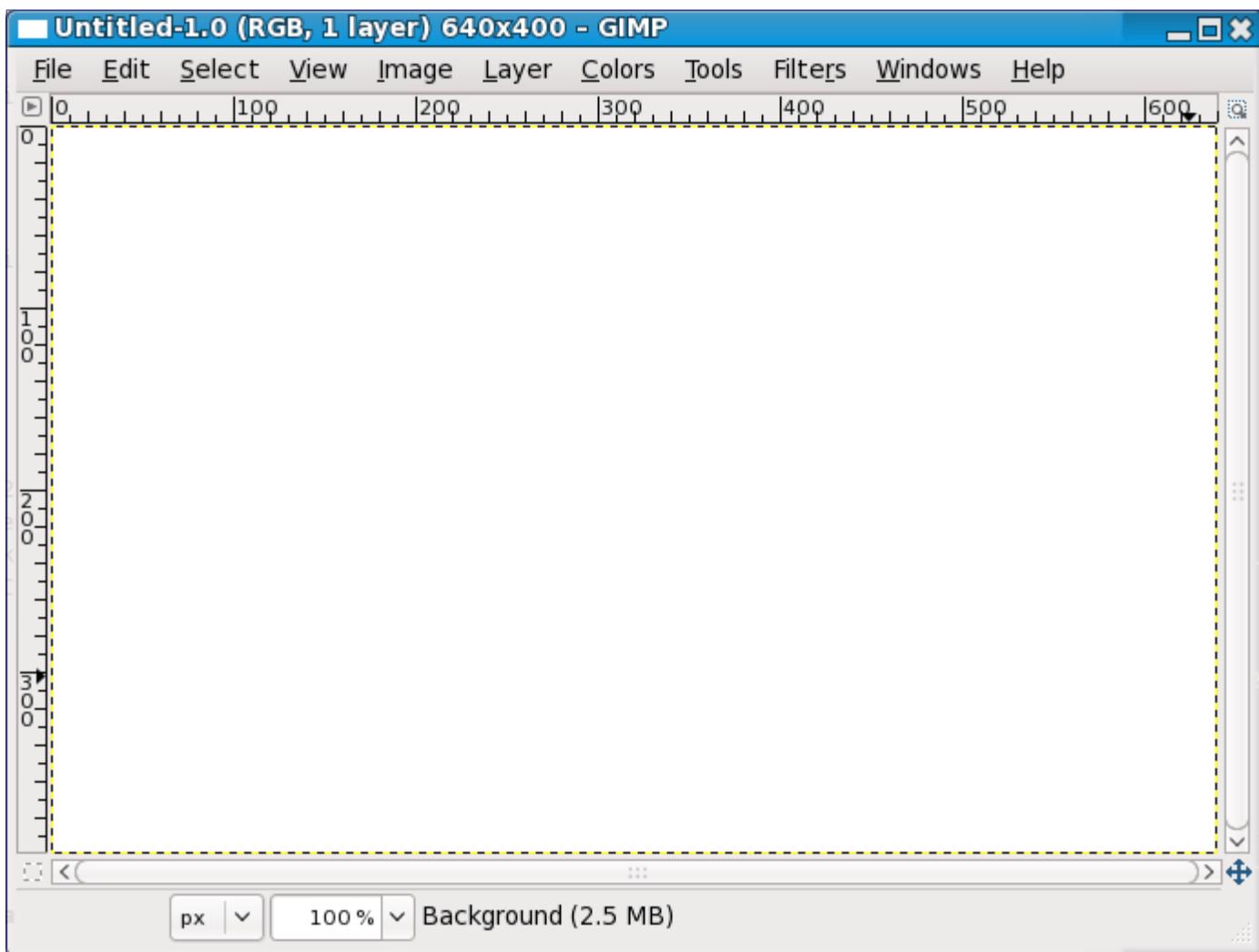
ഈ ട്യൂട്ടറിലെ GIMP ക എ രേഖാവണ്ണ എങ്ങനെ വരയ്ക്കാ നിങ്ങൾക്ക് കാണിക്കുന്നു. ഒരു ലൈൻ നിർബന്ധിച്ച് നേരായ ഒരു മാസ് അല്ലെങ്കിൽ ടാപ്പറ്റ് imprecision കൈകാര്യ , കാര്യങ്ങൾ വിലങ്ങുതകിയായി പരയാനായി നോക്കി ഒരു കമ്പ്യൂട്ടിൽ ശക്തി മുതലെടുക്കാൻ സുവ മാർഗമാണ്. ഈ ട്യൂട്ടറിലെ സകീർണ്ണമായ ടാസ്ക്കുകൾക്കായു രേഖാവണ്ണ ഉപയോഗിക്കുന്നില്ല; അതിന്റെ നിങ്ങൾ വേഗത്തിലും എളുപ്പത്തിലും രേഖാവണ്ണ സ്വീച്ച്‌ടിക്കാൻ ഇത് ഉപയോഗിക്കാ എങ്ങനെ ഉദ്ദേശമിച്ചുള്ള.



1.



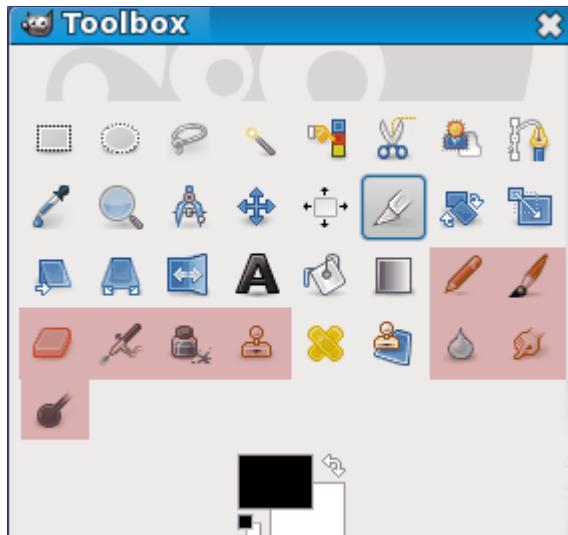
കണ്ണുപിടുത്തവു ടെപ്പ് രേറ്റർ Shift കീ അവതരിപ്പിച്ചു വിളിച്ചു. സാധാരണ നിങ്ങളുടെ കീബോർഡിൽ അവരിൽ 2 തെങ്ങൾക്കുണ്ട്. അവർ മുകളിൽ കണക്കുകൾ പോലെ കാണപ്പെടു . കീകൾ നിങ്ങളുടെ കീബോർഡ് ഇടതു വലതു വശങ്ങളിൽ സ്ഥിതി. മൗസ് 1970 ഡിസ്റ്റ് സി ഷയേയർവ്വ് വഴി കണ്ണുപിടിച്ച ഈ പല തരത്തിലുള്ള വരു , എപ്പോഴു കുറത്തത് ഒരു ബട്ടൺ ഉണ്ട്.



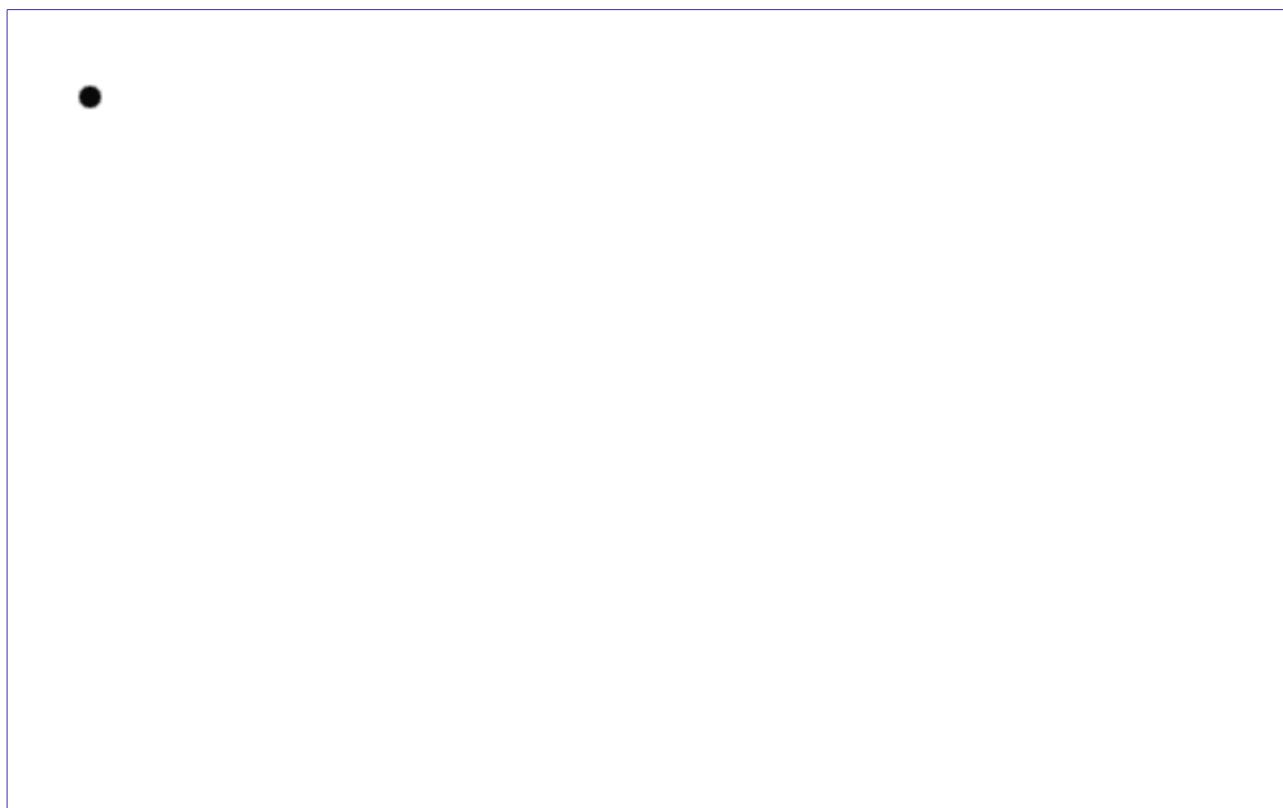
2.

ആദ്യ , ഒരു പുതിയ ചിത്ര സ്യൂഷ്ടിക്കുക. ഏത് വലുപ്പ് ചെയ്യു . ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ **File>New** ഉപയോഗിക്കുക.

3.



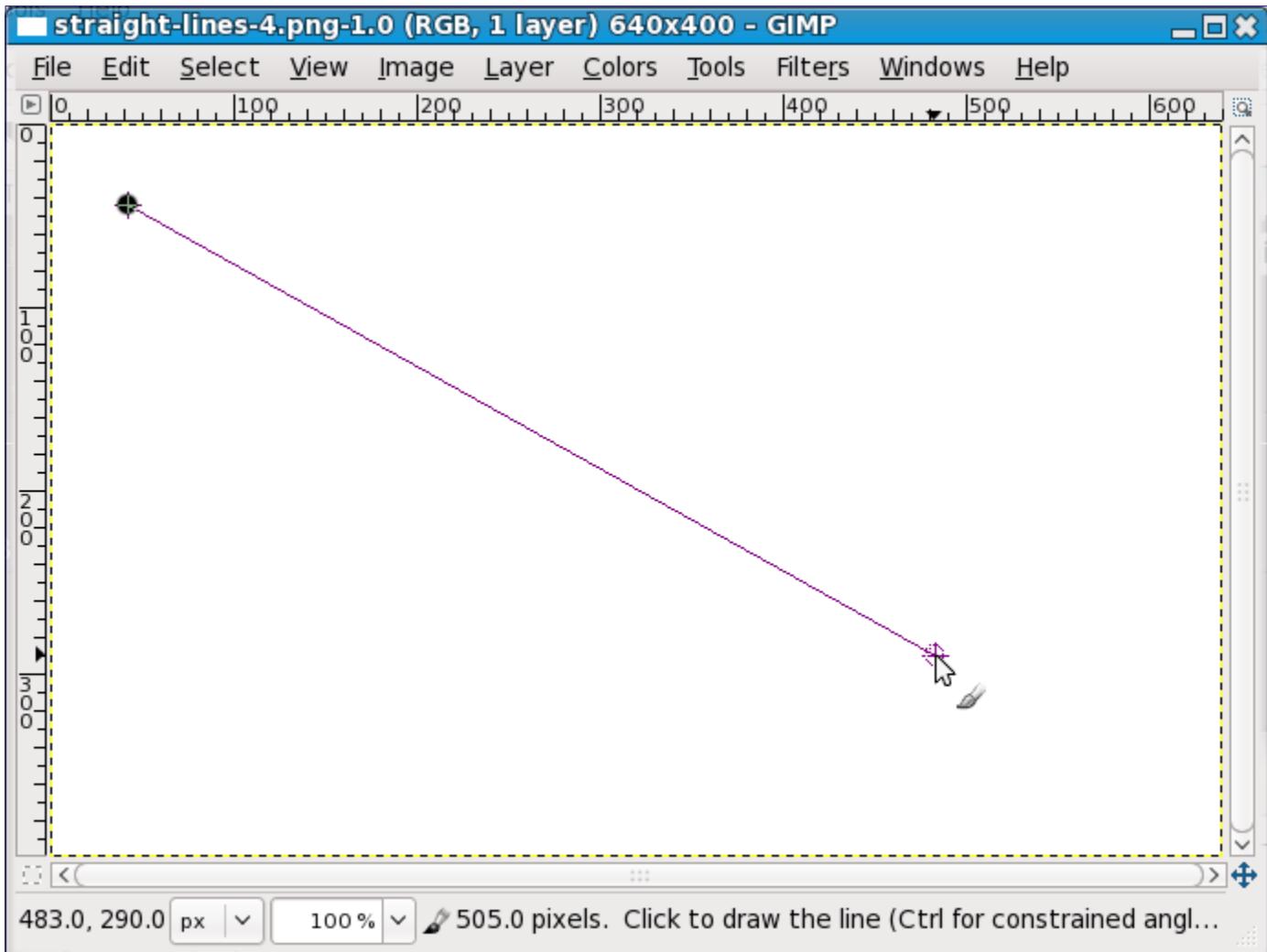
മുകളിൽ ഉപകരണങ്ങോക്സിലേക്ക് ചുവന്ന-എടുത്തുകാണിച്ചിരിക്കുന്ന ഉപകരണങ്ങൾ എത്തക്കിലു വരികൾ ചെയ്യാൻ കഴിയു .



4.

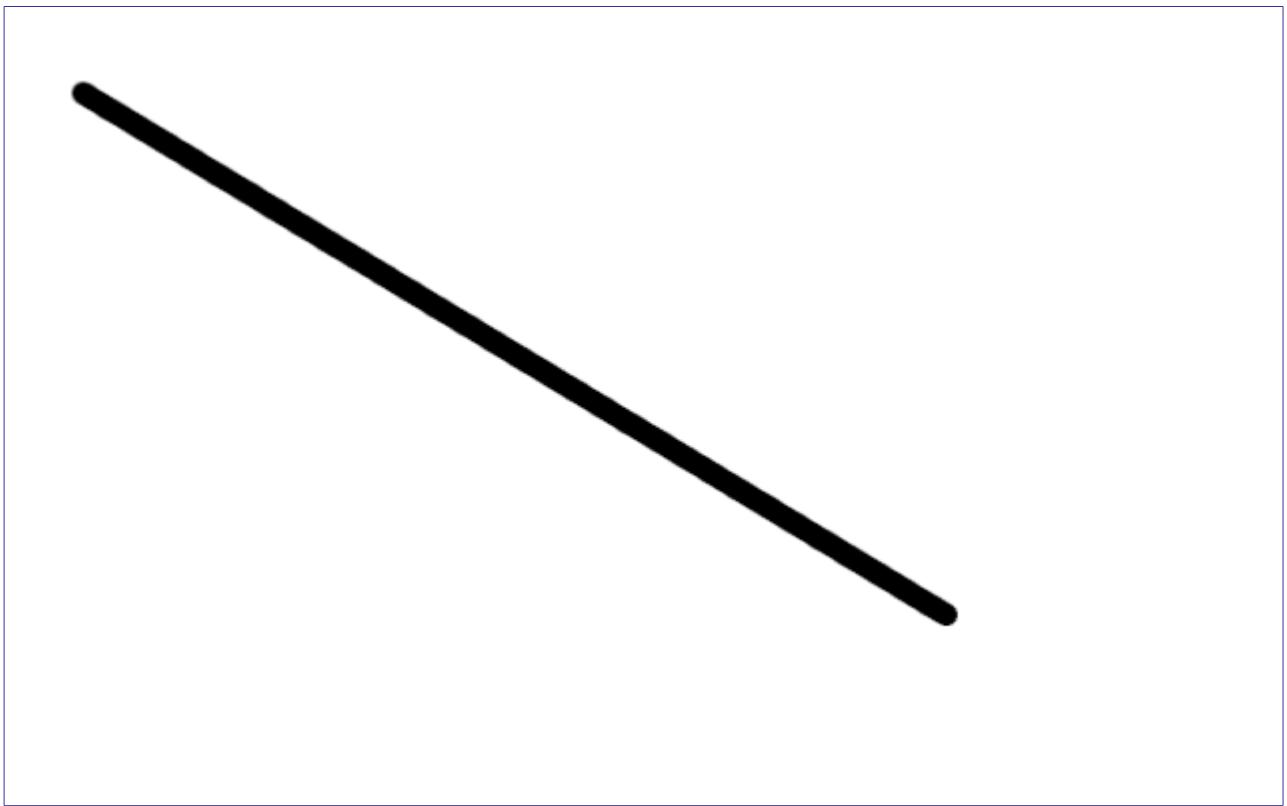
പണിസമ്പിയിൽ അന്തസ്ഥായിത്തന്നെയാണു ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. നിങ്ങൾ തുടങ്ങാനോ അവസാനിപ്പിക്കാനോ ഒരു വരി ആഗ്രഹിക്കുന്ന എവിടെ ഇമേജിൽ ക്ലിക്ക്. ഒരൊറ്റ ഡോക്ടർ സ്ക്രീനിൽ ദൃശ്യമാകു . ഈ ഡോക്ടർ വലുപ്പത്തെ നിങ്ങൾ ബേംഗ് ഡയലോഗിൽ മാറ്റാൻ കഴിയു നിലവിലെ ബേംഗ് സൈസ്, (കാണുക) .എന്നാല്, ഒരു ലൈൻ വരയ്ക്കുന്നത് ആര ഭിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. Shift കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക, അതു ശ്രദ്ധിക്കാറുണ്ട്.

5.



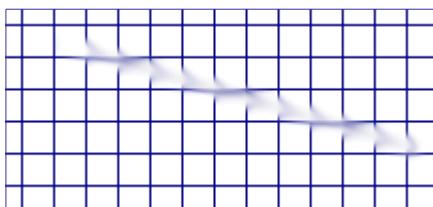
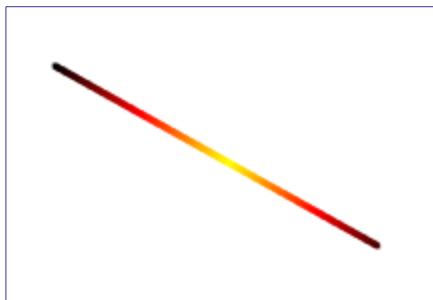
ഒരു ആര ദ പോയിന്റ് എന്നിക്കുണ്ട് Shift അമർത്തിക്കൊണ്ട് ശേഷ കഴഞ്ചിറ്റാൻ പിന്തുടരുന്ന ഒരു വര കാണു . അമർത്തുക മെംസ് ആദ്യത്തെ ബട്ടൺ (ഇടത്തെയറ്റത്തെ സാധാരണയായി) അതു വിടയച്ചു. Mouse button ആ മുഴുവൻ "click" സമയത്ത്, Shift കീ അമർത്തിപ്പിടിച്ചു തുടരേണ്ട ആവശ്യമുണ്ട്.

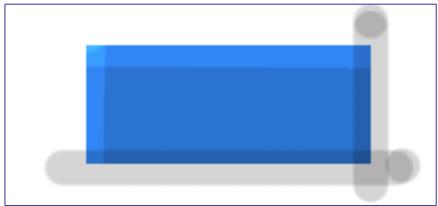
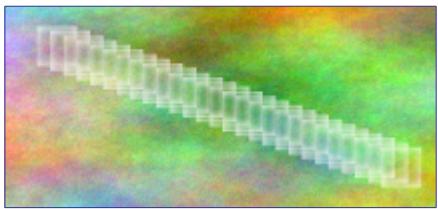
6.



ഈ ഒരു ശക്തമായ ഫീച്ചർ ആണ്. നിങ്ങൾ സമനിലയിൽ ഉപകരണങ്ങൾ എത്തെങ്കിലും രേഖാവണ്ണ കഴിയു . നിങ്ങൾ പോലു ഈ ഒരു അവസാന ക ടുതൽ ലൈനുകൾ വരയ്ക്കുക കഴിയു . നമ്മുടെ അവസാന ഐട് Shift കീ വിട്ടയക്കേണ . അവിടെ നിങ്ങൾ അത്. ചില ക ടുതൽ ഉദാഹരണങ്ങൾ താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. ഹാപ്പി GIMP .മെ ന്പറാകുക!

ഉദാഹരണങ്ങൾ





Chapter

Unstuck നുജുമ്പ്

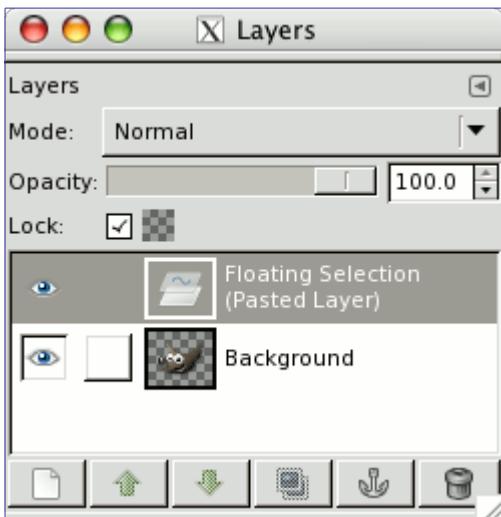
കുടുങ്ങിപ്പായി!

ശരി, ഓക്ക്: നിങ്ങൾ അത്യാവശ്യമാണ്. നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന ഒന്നു സംഭവിക്കുന്നത്, നിങ്ങൾ ശ്രമിക്കുക ഒന്നു വ്യത്യാസ സ്വീഷ്ടിക്കു . നിങ്ങളുടെ മുഴ്ചടിയിൽ clench കോണി മുഖ ഉംശ്മല തോന്നാൻ ആരു ഭിക്കുന്നു. ഫ്രോഗ്രാ കൊല്ലുന്നു നിന്റെ വേല ഒക്കെയു നഷ്ടപ്പെടാൻ പോകുന്നു? പ്രിയമുള്ളവനേ!

ശരി, ഒരു നിമിഷ . ഇത് നിങ്ങൾ എവിടെ നോക്കുവാൻ അറിയുന്നു എങ്കിൽ പോലു കാല GIMP ഉപയോഗിച്ച ആളുകൾക്ക് പ്രൗഢി പതിവായി സംഭവിക്കുന്നു എന്നാൽ സാധാരണയായി വ്യവഹാര അവയെന്തല്ലാമെന്ന് (പരിഹരിക്കാനു) അങ്ങനെ ഹാർഡ് അല്ല. അടങ്കു , ഒരു ചെക്ക് ലിസ്റ്റ് ഒരുപക്ഷേ നിങ്ങൾ വീണ്ടു സസ്യോദാശ GIMPing പ്രതീക്ഷിക്കേണ്ട വഴി പോകാ .

ജീവ നോൺ-പ്രതികരണവു സാധാരണ കാരണങ്ങൾ

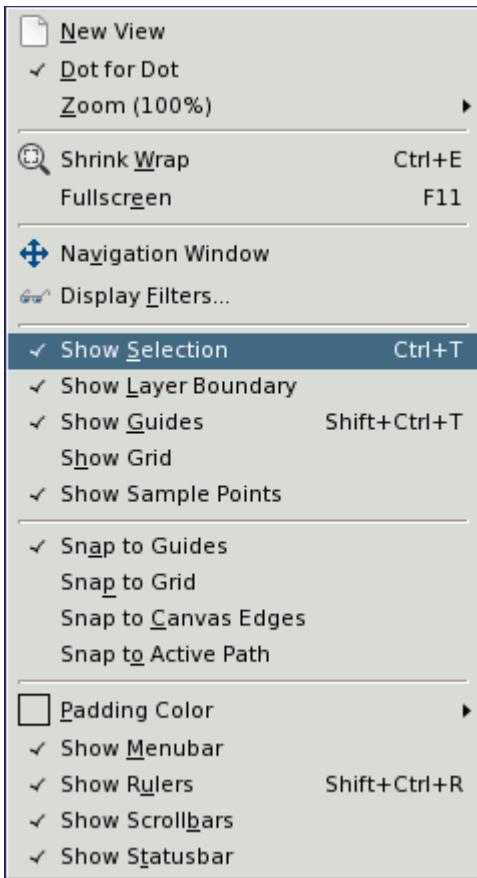
ഒരു ഷൈറ്റി ശ്രീ നിരക്കു ഉണ്ട്



How to tell: ഒരു ഷൈറ്റി ശ്രീ നിരക്കു ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഷൈറ്റി ശ്രീ ഭാഗ ആകർ വരെ പല പ്രവർത്തനങ്ങൾ അസാധ്യമായി ഒന്നുമില്ല. , പരിശോധിക്കുക പാളികൾക്ക് ധയലോഗ് (ഉറപ്പു അതു നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് ചിത്രത്തിലേക്ക് സജ്ജമാക്കു making) നോക്കു മുകളിലെ പാളി "Floating Selection" വിളിച്ചു ലഭ്യമാണോ എന്ന്.

How to solve: ഒന്നുകിൽ ഷൈറ്റി ശ്രീ നിരക്കു അവതാരക, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു സാധാരണ (-ഷൈറ്റി ശ്രീ നോൺ) പാളി അതിനെ പരിവർത്തന . ഇത് എങ്ങനെ ഓൺ സഹായ ആവശ്യമുണ്ടെങ്കിൽ, Floating Selections കാണുക.

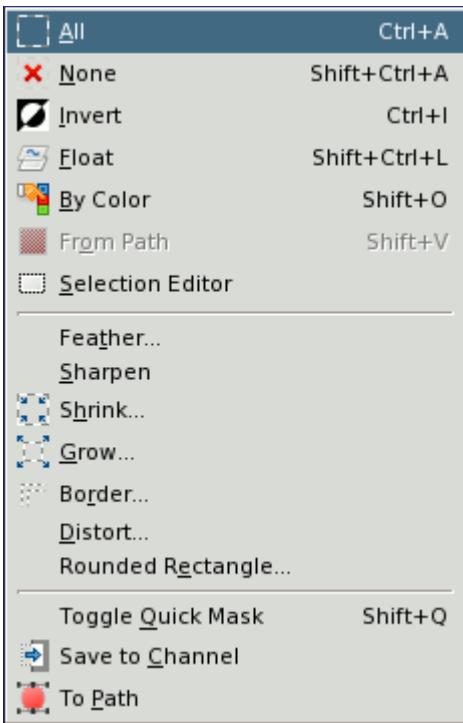
നിരക്കു മരച്ചിരിക്കുന്നു



How to tell: ഈ പ്രശ്ന എങ്കിൽ, കേവല ഈ വായനയുടെ നിങ്ങൾക്കു മനസ്സിലായെന്നുപോലു, ഒരുപക്ഷേ ഉണ്ടാക്കി ചെയ്യു, പക്ഷേ ഏതായാലു വിശദീകരിക്കാൻ: അതു ഹാർഡ് ചിത്രത്തിന്റെ പ്രധാന വിശദ ശങ്കൾ കാണുന്നതിന് കാരണ ചിലപ്പോൾ നിരക്കു നൽകിയിട്ടുണ്ട് എന്. ആത്മീയ ലൈൻ അരേചക്കമാണ്, അതിനാൽ GIMP നിങ്ങൾ **View** മെനുവിൽ Show Selection അണ്ടചെക്കുചെയ്ത്, നിരക്കു ഒളിപ്പിച്ച് ഓപ്പ്‌ഷൻ നൽകുകയു ചെയ്യുന്നു. എന്നാലു, നിങ്ങൾ ഈ ചെയ്തു എന്നു മറക്കരുത് എല്ലപ്പോം.

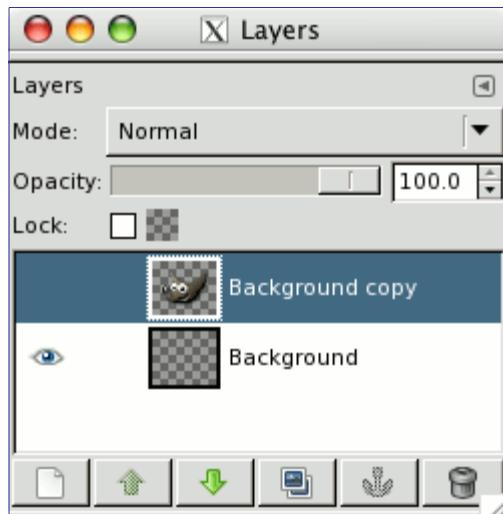
How to fix: ഏതെങ്കിലും മണികളു റി ഗ് ചെയ്തിട്ടില്ല, അത്, പ്രശ്ന അല്ല അത് ഉണ്ട് എങ്കിൽ, ഒരുപക്ഷേ അത് പരിഹരിക്കാൻ എങ്ങനെ നിങ്ങൾ വ്യക്തമായി പറയുന്നതുവരെ അങ്ങനെ സ ഭവിച്ചില്ലെങ്കിൽ അറിയാ; എന്നാൽ ഏതുവിധേനയു : വെറു **View** മെനുവിൽ ചിത്രത്തിനായുള്ള Show Selection പരിശോധിക്കാതെ എങ്കിൽ അത് കൂടിക്ക് പോയി ..

നിങ്ങൾ നിരക്കു പുറത്തുള്ള പ്രവർത്തനക്കുന്നു



ചെയ്യുന്നത് ഈ നിങ്ങൾ സ ക്ഷീകരാൻ ആഗ്രഹിച്ചു ഒരു നിര നശിപ്പിച്ചു എങ്കിൽ *How to fix:*, CtrlZ (undo) പുനഃസ്ഥാപിക്കാൻ തവണ ഒരു ഭവതികൾ പിന്ന നമുക്കു പ്രശ്നം എന്താണെന്ന് അവയെന്തല്ലാമെന്നു് കാണാ ഹിറ്റ്. കാരണങ്ങൾ ഉണ്ട്. നിങ്ങൾക്ക് എത്തെങ്കിലു നിരക്കു കാണാൻ കഴിത്തില്ല എങ്കിൽ വളരെ ചെറിയ ഒരു, അല്ലെങ്കിൽ യാതൊരു പിക്സൽ അടങ്കിയിരുന്നു പോലു അവിടെ ചെയ്തിട്ടുണ്ട്. ഈ സാഹചര്യത്തിൽ എങ്കിൽ, അത് തീർച്ചയായു നിങ്ങളേ സ ക്ഷീകരാൻ ആഗ്രഹിച്ചു ഒരു നിര, അതിനാൽ നിങ്ങൾ എന്തിനാണ് ആദ്യ ഇതുവരെ സന്ദർഭിച്ചിരിക്കുന്നു? നിങ്ങൾ ഒരു നിര കാണാ എന്നാൽ അതിലുള്ള കരുതിയിരുന്നത് കഴിയു , അത് നിങ്ങൾ ചിന്തിക്കുന്നത് നിന്ന് വിപരീതമാകപ്പെട്ടു വേണ്ടി. പറയാൻ എളുപ്പത്തിലുള്ള വഴി പെട്ടുന്ന മാസ്ക് ബട്ടൺ ഹിറ്റ് ആണ്: തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്ത് വ്യക്തമായ ആയിരിക്കു തിരഞ്ഞെടുത്തില്ല പ്രദേശ അണിത്തുമാണ് ചെയ്യു . ഈ പ്രശ്നം എങ്കിൽ, പിന്ന നിങ്ങൾ അതു പെട്ടുന്ന ഓണാക്കാനു ഓഫ് മാസ്ക് ചെയ്ത് **Select** മെനുവിൽ വിപരീത ശേഷമേ പരിഹരിക്കാൻ കഴിയു .

സജീവ വരയ്ക്കാനാകുന്നത് ദ്രശ്യമല്ല

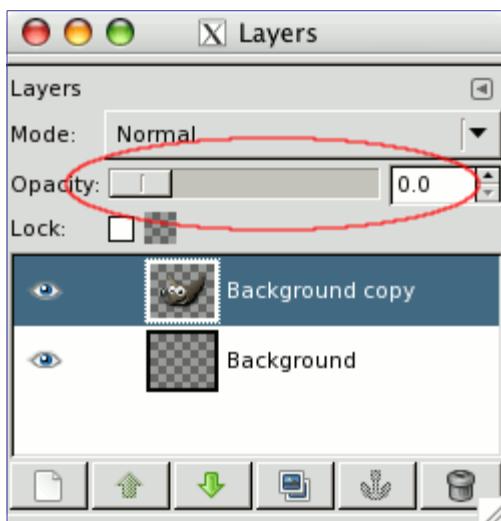


How to tell: ലയർ ഡയലോഗ് അല്ലെങ്കിൽ ഓഫ് ഓരോ പാളി ദ്രശ്യപരത ഫോറിശ് കഴിവ്

നൽകുന്നു. ലെയറുകൾ ഡയലോഗ് നോക്കും, നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന പാളി സജീവമാണ് (അതായത്, ഇരുണ്ടുപോയി) അതു ഇടതു കണ്ണ് ചിഹ്ന നോക്കുന്നില്ലയോ. ഇല്ലെങ്കിൽ, ഇത് നിങ്ങളുടെ പ്രശ്നം .

നിങ്ങളുടെ ലക്ഷ്യത്തെ പാളി എങ്കിൽ *How to fix:* അത് സജീവമാക്കുന്നതിന് പാളികൾക്ക് ഡയലോഗിൽ അത് കൂടിക്കൊണ്ട് ഒരു ചാനൽ ആക്കേണ്ടതിനു - നിങ്ങൾക്ക് കാണാൻ ഡയലോഗ് പാളികളിൽ ചാനലുകൾ ടാബ് നോക്കി ഇതിനർമ്മ പരിഹാര മാറ്റാൻ ഇല്ല.) കണ്ണ് ചിഹ്ന ലഭ്യമാക്കുന്നില്ല എങ്കിൽ, അതു ടോഗിൾ ശേഷിക്കുന്നു വകിൽ ഡയലോഗ് പാളികളിൽ കൂടിക്കുചെയ്യുക: ഈ പാളി കാണാവുന്ന വേണ്ടി നിങ്ങൾക്ക് കുതൽ സഹായ ആവശ്യമെങ്കിൽ Layers Dialog സഹായ വിഭാഗ കാണുക.

സജീവ വരയ്ക്കാനാകുന്നത് സുതാര്യമാണെന്നതിനാൽ



How to tell: എപ്പോഴാണ് അതാരുത ആണ് പാളി ന് 0 സജ്ജമാക്കാൻ, നിങ്ങൾ അതിന്റെ വരയ്ക്കാനുള്ള എത്ത് ഒന്നു കാണാൻ കഴിയുന്നില്ല. **Opacity** സ്റ്റൈലുകൾ നോക്കുക; സ്റ്റൈലുകൾ ന് വെച്ചു വശ കാണാൻ. അതു ഇടത്തെയറ്റത്തെ വശത്തു ഉണ്ടെങ്കിൽ അത് നിങ്ങളുടെ പ്രശ്നം .

സ്റ്റൈലുകൾ നീക്കുക *How to fix::*

നിങ്ങൾ പാളി പുരത്ത് പ്രവർത്തിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നു

GIMP ത്ത് *How to tell::*, പാളികൾ ചിത്ര അരതേ വിമകളുണ്ട് ആവശ്യമില്ല; അവർ വലിയ അല്ലെങ്കിൽ ചെറിയ ആകാ. നിങ്ങൾ ഒരു പാളി ബോർഡുകൾ പുരത്ത് വരയ്ക്കാൻ ശ്രമിച്ചാൽ ഒന്നു സ ഭവിക്കുന്നില്ല. ഈ സ ഭവിക്കുന്നത് എന്ന് കാണാൻ, നിങ്ങൾക്ക് വരയ്ക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന പ്രദേശ ഉൾക്കൊണ്ടിന്നൊന്നു ഇല്ലാത്ത ഒരു ബുംബൻ ആൻഡ് മൺത ഓനിടവിട്ട ദിർഘചതുരത്തിനുള്ളിൽ നോക്കി.

How to fix: നിങ്ങൾ പാളി വിശാലമാക്കുന്നോൾ ചെയ്യേണ്ടതുണ്ട്. ഈ ചെയ്യേണ്ട എന്നു ലെയർ മെനുവിൽ താഴെയുള്ള രണ്ടു കൽപ്പനകൾ ഉണ്ട്: ഇമേജ് അതിരുകൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്നില്ല ലെയർ പരിധികൾ സജ്ജമാക്കുന്ന ഇമേജ് സൈസ്, ലെയർ; നിങ്ങൾ എന്തെങ്കിലും ദയവായി ലെയർ തലജെള്ളു സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗിന് ഇടമായ അതിർത്തി വലിപ്പ്, പാളി.

ചിത്ര ഇൻഡേക്സ് നിറ മോഡിലാണ്.

RGB(A), Indexed and Grayscale: *How to tell*: GIMP മ നു വ്യത്യസ്ത നിറ മോഡുകൾ കൈകാര്യ ചെയ്യാൻ കഴിയു . ഇൻഡേക്സ് colormode എവിടെ ചിത്ര എല്ലാ ഉപയോഗിക്കുന്ന നിങ്ങൾ ഇൻഡേക്സ് ഓരോ colormap ഉപയോഗിക്കുന്നു. GIMP ലെ color picker എന്നിരുന്നാലു , നിങ്ങൾക്ക് ആർജിബി നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. അതായത്, ഇത് colormap ലെ സ ചികയിലാക്കിയിരിക്കുന്നു അധിക നിങ്ങളെ മറ്റാരു നിരവു പെയിന്റ് ശമിച്ചാൽ നിങ്ങൾ വളരെ അനിശ്ചിതമായ ഫലങ്ങളിൽ കലാശിക്കു (ഉദാ തെറ്റില്ല നിറ വരയ്ക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ പെയിന്റ് കഴിയില്ല), എന്നാണ്.

How to fix: എല്ലായ്പ്പോഴു ചിത്രങ്ങളു പെയിന്റ് ചെയ്യുന്നതിന് ആർജിബി നിങ്ങളുടെ മോഡ് ഉപയോഗിക്കുക. നിങ്ങൾ **Image** മെനൂവിൽ Mode menuitem നിന്ന് സ്വിച്ചർക്കിട്ട് തിരഞ്ഞെടുക്കാ മറ്റാരു നിറ മോഡ്.

Chapter

കടന്നു ജിന്ന് ഇമേജുകൾ നേടുന്നു

ഈ അധ്യായത്തിൽ കയറി ജിന്ന് ഇമേജുകൾ ലഭിക്കുന്നത് കുറിച്ച് ആണ്. പുതിയ ചിത്രങ്ങൾ സ്വീഷ്ടിക്കുക എങ്ങനെനു അവരെ സ്കാൻ സ്കീൻഷോട്ടുകൾ എങ്ങനെ എങ്ങനെ, ഫയലുകൾ നിന്ന് ചിത്രങ്ങൾ എങ്ങനെ ലോഡ് വിശദീകരിക്കുന്നു.

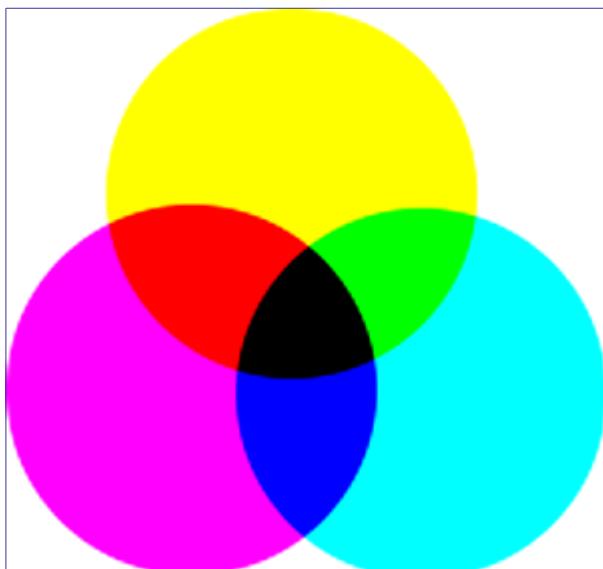
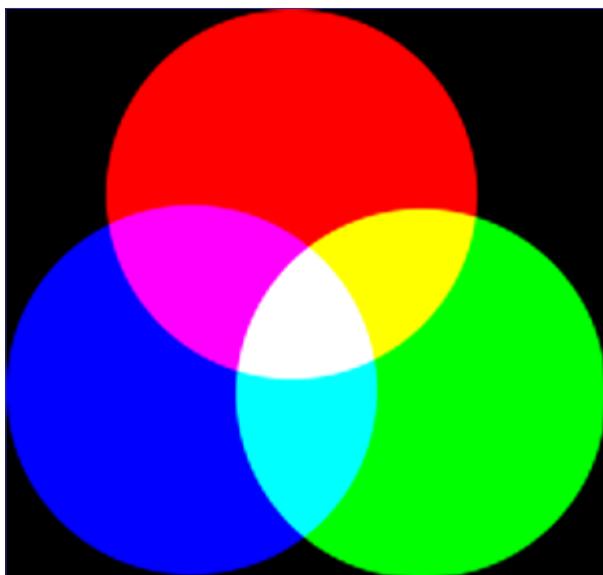
എന്നാൽ ആദ്യ നാ ജിമില ചിത്രങ്ങളുടെ പൊതു ഘടന പരിചയപ്പെടുത്തുന്നത് ആഗ്രഹിക്കുന്നു.

ചിത്ര തരങ്ങൾ

അത് ഒരൊറ്റ ഡിസ്പ്ലൈ ജാലകത്തിലുള്ളവ പ്രസ്തുത എന്നെങ്കിലും, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു JPEG ഫയൽ പോലുള്ള ഒരു ഫയൽ ഒരു *image* സങ്കല്പമാണെങ്കിലും പരീക്ഷകമുന്നണ്ട്. വാസ്തവത്തിൽ, പക്ഷേ ഒരു GIMP ചിത്ര തുകയിൽ സകീർണ്ണമായ ഘടന, പാളികൾ മുൻപ് വസ്തുകളുടെ മറ്റ് പല തര ഒരു റൂക്ക് അടങ്ങുന്ന: ഒരു നിരമാസ്ക്, ഒരുക്ക ട്രാന്റുകൾ, പാതകളുടെ ഒരു സെറ്റ്, ഒരു, ചരിത്ര "pindo" മുതലായവ ഈ വിഭാഗത്തിൽ തെങ്ങൾ ഒരു GIMP ചിത്രത്തിന്റെ ഘടകങ്ങൾ, നിങ്ങൾ അവരുമായി ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന കാര്യങ്ങൾ ഒരു വിശദവിവരണ ഏടുത്തു.

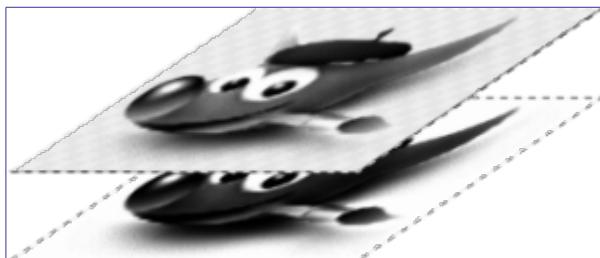
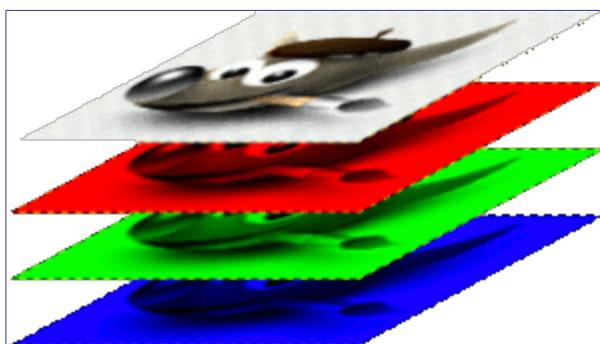
ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഏറ്റവു അടിസ്ഥാന പ്രോപ്പർട്ടി അതിന്റെ *mode* ആണ്. ആർജിബി ഗ്രേസ്കേയിൽ, ഇൻധക്സുചെയ്ത: മ നൂ സാധ്യത മോഡുകൾ ഉണ്ട്. ആർജിബി Red-പച്ച-നീല നിലകോളുന്നു, ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പോയിന്റും ഒരു "red" തലത്തിൽ ഒരു "green" നിലവാരവും, ഒരു "blue" തലത്തിൽ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു സ ചിപ്പിക്കുന്നത്; ഒരു പ രണ്ട് വർഷു ചിത്ര പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. ഓരോ നിര ചാനൽ 256 സാധ്യത തീവ്രത അളവ്. Color Models ക ടുതൽ വിശദാ ശങ്ങൾ

ഒരു ഗ്രേസ്കേയിലാക്കി സുര പത്തിൽ, ഓരോ പോയിന്റും ഒരു തെളിച്ചു മ ല്യ, ചാര വിവിധ നിലകൾ പ്രതിനിധികരിക്കുന്ന ഇന്തർഫീസിയർ മ ല്യങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രീകരിക്കുന്നു മുതൽ 0 255 (കറുത്ത) (വെള്ള) വരെയുള്ളൂ.



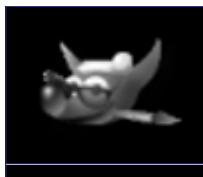
സകൽപനങ്ങളാണെങ്കിലും , ഒരു ഗ്രേസ് കൈയിലില് ചിത്ര ഒരു ആർജിബി ചിത്ര തമിലുള്ള വ്യത്യാസ "color channels" എന്ന് : ഒരു ഗ്രേസ് കൈയിലാക്കി ചിത്ര ഒറ്റ ഉണ്ട്; ഒരു ആർജിബി ഇമേജ് മ നൂ ഉണ്ട്. ഒരു ആർജിബി ചിത്ര മ നൂ ആയി സ്വഭവാമുള്ളതോ ഗ്രേസ് കൈയിൽ ചിത്രങ്ങൾ, ഒരു ചുവന്ന നിറത്തിലുള്ള ഒറ്റ പച്ച, ഒന്നു നീല ചിത്രിച്ചത് കഴിയു .

യമാർത്ഥത്തിൽ, ആർജിബി ചെയ്ത് Grayscale ചിത്രങ്ങൾ രണ്ടു ഒരു അധിക നിറ ചാനൽ എത്ത് അതാരുത പ്രതിനിധാന alpha ചാനൽ, വിളിച്ചിരിക്കുന്നു. തന്നിരിക്കുന്ന പാളി ഒരു നൽകിയ ലൊക്കേഷൻിൽ ആൽഫാ മ ല്യ പ ജ്യ എപ്പോഴാണ്, പാളി പ രണ്ടുമായു സുതാരുമാണെന്നതിനാൽ (അത് വഴി കാണാ), ആ ലൊക്കേഷൻിൽ നിര താഴെയുണ്ടായിരുന്ന കിടക്കുന്നു എന്തു നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. ആൽഫ പരമാവധി (255) എപ്പോഴാണ്, പാളി ആഗ്രഹിരണ ചെയ്യു (അത് വഴി കാണാൻ കഴിയില്ല), നിര പാളി നിര നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. ഇന്തർഫീസിയിയറ്റ് ആൽഫ മ ല്യങ്ങൾ സുതാരുത / അതാരുതയിലോ വിവിധ ര പീക്കർച്ചിരിക്കുന്നത് ലൊക്കേഷൻിൽ നിര താഴ്ക്കാഗത്ത് നിന്ന് പാളി നിര നിന്ന് നിര ഒരു ആനുപാതിക മിശ്രിതമാണ്.



GIMP ത്, ആൽഫ ചാനൽ ഉൾപ്പെടെ എല്ലാ നിര ചാനൽ, 0 മുതൽ 255 സാധ്യത മ ല്യങ്ങളുടെ ഒരു പരിധിയുണ്ട്; കമ്പ്യ ട്രിങ്സ് സങ്കേതഭാഷ, 8 കഷണങ്ങൾ ഒരു ആഴത്തിൽ. ചില ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ നിര ചാനൽ 16 ശതമാന ബിറ്റുകൾ ആഴത്തിലാണ് ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ഫയലുകൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ കഴിയു . GIMP റെസല ഷൻ നഷ്ടപ്പെടാതെ ഒരു ഫയലിനെ ലോഡ് കഴിയില്ല. മിക്കപ്പോഴും ഇഫക്റ്റുകൾ ആക്കുത്തിയിൽ വഴി കണ്ണത്തി കഴിയാത്തതു തന്റെ രീവ, പക്ഷേ ചില സന്ദർഭങ്ങളിൽ, പ്രധാനമായു പതുക്കേ വ്യത്യസ്ത കളർ ഘനമായ, വലിയ അവിടെ എവിടെയോ വ്യത്യാസ പതക്ഷമായ വരാ .





മ നാ തര , *indexed* ചിത്രങ്ങൾ, മനസ്സിലാക്കാൻ അത്തല്ലെങ്കിൽ കുറഞ്ഞ സൂര പത്തിൽ, ഒരു നിറങ്ങൾ പരിമിതമായ സെറ്റ് ഉപയോഗിക്കുന്നു, സാധാരണയായി 256 കുറവോ. ഈ നിറങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ "colormap" ര പ , ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പോയിന്റും colormap നിന്ന് ഓരോ നിറവും ആണ്. ഈ നിറങ്ങൾ ചിത്രങ്ങൾ അവർ (പത്തുവർഷ മുമ്പ് പറയുക) താരതമ്യേന ചെറിയ മെമ്മറി ദഹിപ്പിക്കുന്ന വിധത്തിൽ ഒരു കമ്പ്യൂട്ടർ അകത്ത് പ്രതിനിധാന ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല എന്നാണ് തിരികെ ഇരുണ്ട കാലാല്പദ്ധതിലും നേടുമാണുള്ളത് അവർ വളരെ സാധാരണയായി ഉപയോഗിക്കുന്ന ചെയ്തു. കാല കടന്നുപോകവെ, അവർ കുറവ് കുറച്ച് ഉപയോഗിക്കുന്നു എന്നാൽ അവർക്ക് ഇപ്പോഴും GIMP തു പിന്തുണാക്കുന്ന ര പയുടെ വേണ്ടതു പ്രധാനമാണ്. (ക ടാതെ, തുടർച്ചയായ-വർണ്ണ RGB ചിത്രങ്ങൾ അധിക ഇൻഡൈക്സബെംഗൾ ഉപയോഗിച്ച് ഉപയോഗിക്കുന്ന നടപ്പാക്കാൻ എളുപ്പമാണ് ആ ചിത്ര കുറത്തിൽ കുറച്ച് പ്രധാനപ്പെട്ട തരകാരാണ്.)

അവർ GIMP തു തുറക്കുന്നു ഫയലുകളുടെ ചില വളരെ സാധാരണയായി ഉപയോഗിക്കുന്ന തര (GIF ആണ്ടിലും PNG ഉൾപ്പെടെ) ഇൻഡൈക്സബെംഗൾ ചിത്രങ്ങൾ. GIMP എൻ ഉപകരണങ്ങൾ പല ഇൻഡൈക്സബെംഗൾ വളരെ നന്നായി ചെയ്യാൻ ചിത്രങ്ങൾ-അനേക ഫിൽട്ടറുകൾ നിറങ്ങളും പരിമിതമായ എല്ലാ നിമിത്ത -എല്ലാ പ്രവർത്തികളുണ്ട്. ഇതുകാരണം, അതു അതിൽ പ്രവർത്തികളുകയാണ് മുമ്പ് ആർജിബി മോഡിലേക്ക് ഒരു ചിത്ര പരിവർത്തന സാധാരണയായി നല്കുന്നു. ആവശ്യമെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് അത് തിരികെ ഇൻഡൈക്സബെംഗൾ മോഡിലേക്ക് സ ക്ഷിച്ച തയ്യാറാക്കുന്നോൾ പരിവർത്തന ചെയ്യാനാകു

GIMP ഇമേജ് മെനുവിൽ Mode കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് തമ്മിൽ ഇമേജ് തര നിന്ന് പരിവർത്തന എളുപ്പമാക്കുന്നു. കോഴ്സ് പരിവർത്തനങ്ങൾ ചില (ആർജിബി ഗ്രേസ്കേയിൽ അല്ലെങ്കിൽ ഉദാഹരണത്തിന്, ഇൻഡൈക്സബെംഗൾ വരെ) മറ്റ് ദിശയിൽ തിരികെ പരിവർത്തന തിരിച്ചുപിടിക്കാനാവില്ലെന്ന് കഴിയാത്ത വിവരങ്ങൾ നഷ്ടപ്പെടു

നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് ഒരു ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന ഏകളിൽ, അതു മെനുവിൽ ഫേ ഓട്ട് കാണുന്നു, സാധാരണയായി നിങ്ങൾക്കു പ്രവർത്തികളുകയാണ് ചിത്ര (അല്ലെങ്കിൽ, പോരാഞ്ഞ്, പാളി) തെറ്റായ തര ആണ്. പല ഫിൽട്ടറുകൾ ഇൻഡൈക്സബെംഗൾ ചിത്രങ്ങൾ ന് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയില്ല. ചില മാത്ര ആർജിബി ചിത്രങ്ങളും, അല്ലെങ്കിൽ മാത്ര ഗ്രേസ്കേയിൽ ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാനാകു . ചില ഒരു ആല്പ്-ഹാ ചാനൽ സാന്നിധ്യ അല്ലെങ്കിൽ അഭാവ ആവശ്യമായ. സാധാരണയായി ശരിയാക്കുക മറ്റാരു തര , സാധാരണ ആർജിബി ഇമേജ് മാറ്റിയെടുക്കുക

എന്നതാണ്.

പുതിയ ഫയലുകൾ സ്ഥാപിക്കുന്നു

Create a new image ഡയലോഗ് തുറക്കാൻ FileNew ഉപയോഗിക്കുക. ഫയൽ പ്രാരംഭിക്കുമ്പോൾ വിതിയുടെ ഉയരവു പരിഷ്കരിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ സാധാരണ മാത്രം ലൈൻസ് ഉപയോഗിക്കുക, ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഫയൽ സ്ഥാപിക്കുക. **Create a new image** ഡയലോഗ് കുറിച്ചുള്ള കുറച്ചും വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.

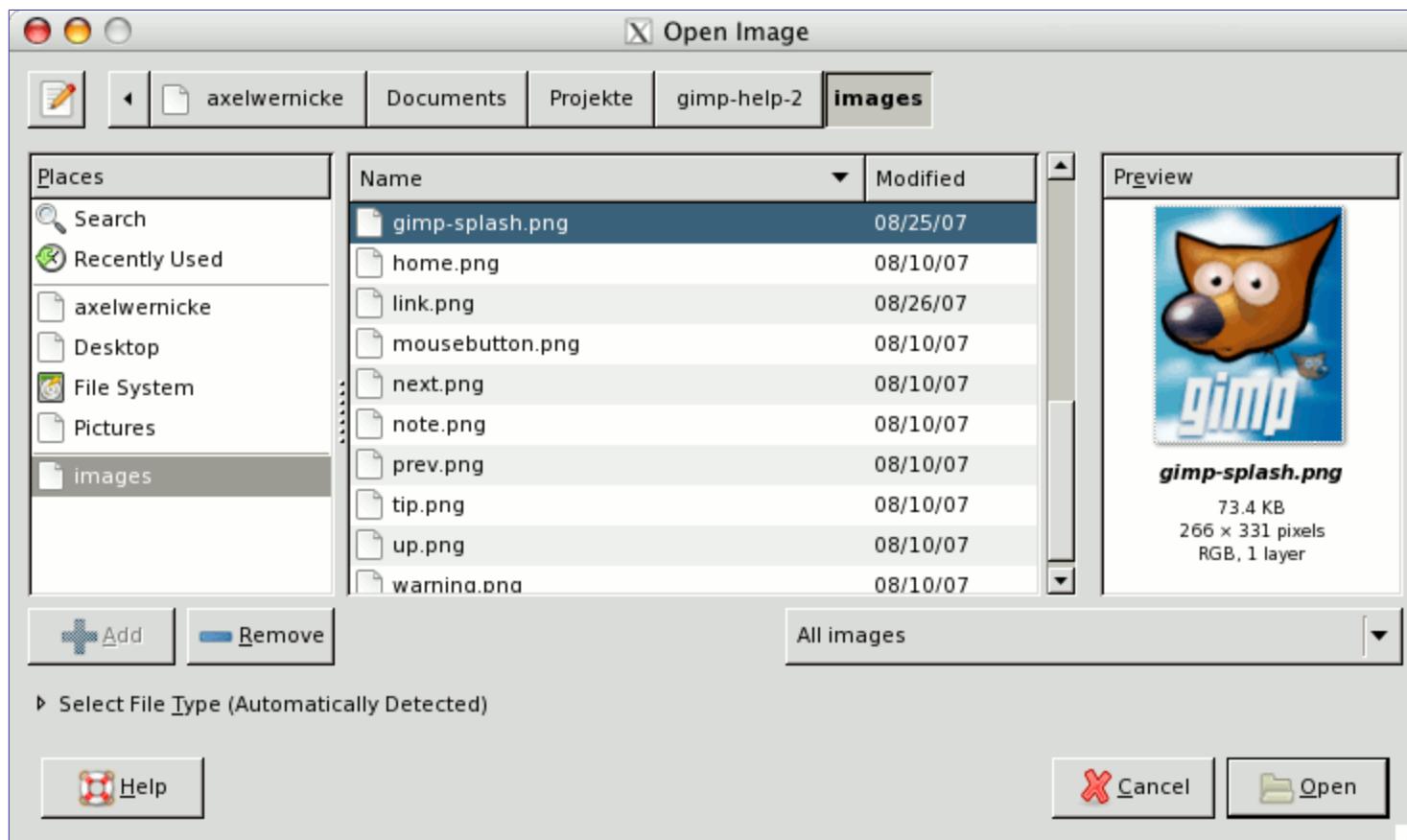
പ്രയാസകൾ തുറക്കുന്നു

GIMP നിലവിലുള്ള ചിത്ര തുറക്കുന്ന നിരവധി മാർഗ്ഗങ്ങളുണ്ട്:

പ്രയത്ര തുറക്കുക

നിലവിലുള്ള ചിത്ര തുറക്കാൻ ഏറ്റവും വ്യക്തമായ വഴി മെനു ആകുന്നു. നിങ്ങൾ പ്രയത്ര നാവിഗേറ്റ് അതിന്റെ പേരിലും ക്ലിക്ക് അനുവദിച്ചുകൊണ്ട് **Open Image** ഡയലോഗ് തുറക്കാൻ **File Open** ഉപയോഗിക്കുക. നിങ്ങൾ തുറക്കാൻ പ്രയത്ര പേരു സ്ഥലവും അറിയാമെങ്കിൽ ഈ രീതി നന്നായി പ്രവർത്തിക്കുന്നു. **Open Image** ഡയലോഗ് ഒരു പ്രിവ്യൂ പാൻ ഉണ്ട് ആണെങ്കിലും, അതു സുഖ (എളുപ്പമല്ല) ഒരു ലഘുചിത്ര അടിസ്ഥാനമാക്കി ഒരു ചിത്ര കണ്ണുപിടിക്കുക എന്നതാണ്.

ഒരു ഫയല്തുറക്കുന്നതിനും പ്രശ്നം സാധിച്ചിരിക്കുന്നു, GIMP പ്രയത്ര തര നിർണ്ണയിക്കാൻ വേണം. നിർഭാഗ്യവശാൽ അത്തര .jpg പോലെ പ്രയത്ര ഏക്സ്റ്റാൻഷൻ, അല്ല വിശ്വസനീയമായ: ചിത്ര വിപുലീകരണങ്ങൾ സിസ്റ്റത്തിൽ നിന്ന് സിസ്റ്റത്തിലേക്ക് വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കു; ഏതെങ്കിലും പ്രയത്ര ഏത് വിപുലീകരണവും തങ്ങൾക്കുണ്ട് പുനർനാമകരണ കഴിയു; ഒരു പ്രയത്ര പേര് ഒരു വിപുലീകരണ കുറവുണ്ടോ എന്തുകൊണ്ടാണ് പല കാരണങ്ങൾ ഉണ്ട്. GIMP ആദ്യ അതിലെ ഉള്ളടക്കങ്ങളും പരിശോധിക്കുന്നതിലൂം ഒരു പ്രയത്ര തിരിച്ചറിയാൻ ശ്രമിച്ചാൽ: സാധാരണയായി ഉപയോഗിക്കുന്ന പ്രയത്ര ഫോർമാറ്റുകൾ ഏറ്റവും അ ശീകരിക്കാൻ അവരെ അനുവാദമുള്ള "magic headers" തങ്ങൾക്കുണ്ട്. മാജിക് ഫലമൊന്നു അവയോരോന്നു മാത്രം GIMP വിപുലീകരണ ഉപയോഗിച്ച് അവല ബിക്കാൻ ഇല്ല.



GIMP 2.2 നിങ്ങൾ ഒരു ഫയൽ വേഗ സഹായിക്കുന്നതിന് നിരവധി സവിശേഷതകൾ നൽകുന്ന ഒരു പുതിയ **Open Image** ഡയലോഗ് അവതരിപ്പിച്ചു. ഒരുപക്ഷേ ഏറ്റവും

പ്രധാനപ്പെട്ട നിങ്ങൾ പലപ്പോഴും ഉപയോഗിക്കുന്ന ഫോർമ്മേറ്റുകൾ, "bookmarks", അല്ലെങ്കിൽ **Places** സൂച്ചകിക്കാൻ കഴിവ് ആണ്. ബുക്ക്മാർക്കുകൾ ലിസ്റ്റിൽ ഡയലോഗ് ഇടത് വശത്ത് ദ്വാരാമാക്കുന്നു. അത്തര "Desktop" പോലെ മുകളിൽ പശുകൾ, സ്വയം നൽകിയിരിക്കുന്നു. ലിസ്റ്റിൽ നിലവിലെ ഡയറക്ടറി ചേർക്കാൻ **Add** ബട്ടൺ ഉപയോഗിക്കുക. തിരഞ്ഞെടുത്ത ബുക്ക്മാർക്ക് നീക്കെ **Remove** ബട്ടൺ ഉപയോഗിക്കുക. ഡയറക്ടറി നേരിട്ട് നാവിഗേറ്റ് ഒരു ബുക്ക്മാർക്ക് ഇടത് കൂടിക്കുചെയ്യുക.

ഡയലോഗ് കേന്ദ്രത്തിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഡയറക്ടറിയുടെ ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ ഒരു അടങ്കുന്നു. സബ്സയയറക്ടറികൾ ഫയലുകൾ അവരെ താഴെ, പട്ടികയിൽ മുകളിൽ കാണിക്കില്ല. സ്വതവേ, ഡയറക്ടറിയിൽ എല്ലാ ഫയലുകളും പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഡയറക്ടറി നന്ദി കീഴെ ദ്വാരാമാക്കുന്ന ഫയൽ തര നിരക്കു മെനു ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പ്രത്യേക തരത്തിലുള്ള ഇമേജ് ഫയലുകൾ ലേക്കുള്ള ലിസ്റ്റി ഗ്രാഫിക്കാൻ കഴിയു .

ലിസ്റ്റി ഗ്രാഫിക്കാൻ കുറിച്ചുള്ള ചിത്ര കുറിച്ചുള്ള ചില അടിസ്ഥാന വിവരങ്ങൾ സഹിത , ഡയലോഗ് വലത്തു ഭാഗത്തു ദ്വാരാമാക്കുന്നു. തയ്യാറാക്കുന്നോൾ തന്നെ അവ വരുന്നോൾ പ്രിവ്യ കൾ കാശ്ചച്ചയ്ത ശ്രദ്ധിക്കുക, പ്രിവ്യ തെറ്റായിരിക്കാ കാരണമായെങ്കാവുന്നത് നിങ്ങൾക്ക് ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ചില കാര്യങ്ങൾ ഉണ്ട്. ഈ സംഭവിക്കാൻ നിങ്ങൾ കരുതുന്നു എങ്കിൽ, പ്രിവ്യ പ്രവേശത്ത് Ctrl കീ കൂടിക്കു താഴേയ്ക്കാക്കുന്നോൾ സൂച്ചകിക്കപ്പെടുന്നതെന്ന് ഒരു പുതിയ പ്രിവ്യ നിർബന്ധിതമാക്കാ .

സ്വതവേ, ഒരു **Location** വാചക ബോക്സ് ഫയൽ ഡയലോഗ് തുറക്കുക അതിലു.

അത് മാറി ചെയ്യാവ **CtrlL** കീ ഈ ടെക്റ്റ് ബോക്സ് ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നു.

മറ്റാരുവിധത്തിൽ, നിങ്ങൾ ടെക്റ്റ് ബോക്സ് ടോഗിൾ മുകളിലെ ഇടത് മ ലയിൽ പേപ്പർ പെൻസിൽ ഏകണം കൂടിക്ക് ചെയ്യാ .

നിങ്ങൾ ലിസ്റ്റി നിന്ന് ഒരു ഫയൽ പേര് തിരഞ്ഞെടുക്കുക, താഴെത്തെ വലത് കോണിലുള്ള അല്ലെങ്കിൽ ഡയലോഗിൽ "Open" ബട്ടൺ കൂടിക്ക്, അത് GIMP സ്വയം നിങ്ങൾക്ക് ഫയൽ തര നിർണ്ണയിക്കാൻ എത്രാണ് എപ്പോഴും സത്യമാണ്. അപരവമായി ഒരു ഫയൽ തര അസാധാരണമായ, പേരിലെ അർത്ഥവത്തായ വിപുലീകരണ പോയിട്ടില്ല പ്രധാനമായും എങ്കിൽ GIMP ശരിയായി ഫയൽ തര തിരിച്ചറിയാൻ പരാജയപ്പെടാ . ഈ അവസ്ഥയിൽ സ്വയം ഫയൽ തര വ്യക്തമാക്കാൻ ഡയലോഗ് ചുവവെടുത്തുള്ള **Select File Type** ഉപയോഗിക്കുക. സാധാരണയായി, എങ്കിലും, GIMP ഒരു ഇമേജ് ഫയൽ തുറക്കാൻ പരാജയപ്പെടുകയാണെങ്കിൽ, അതു വഷളായി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പിന്തുണയ്ക്കുന്ന ഫോർമാറ്റ് ആണ്.

സ്ഥാന തുറക്കുക

പകര ഒരു ഫയൽ നാമത്തിന്റെ, നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിനായി ഒരു URI (അതായത്, ഒരു ബൈബിൾ പാർസ്) ഉണ്ടെങ്കിൽ, അത് മെനു ഉപയോഗിച്ച്, ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നു **FileOpen Location...** തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട് തുറക്കാൻ കഴിയു . ഈ URI പ്രവേശിക്കാൻ (അല്ലെങ്കിൽ ഒട്ടിക്കുക) അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ചെറിയ ഡയലോഗ് ചെയ്യുന്നു.



സമീപകാലത്തെ തുറക്കുക

GIMP ലെ അടുത്തിടെ തുറന്നു ഒരു ഇമേജ് തുറക്കുന്നതിനായി എളുപ്പമാർഗ്ഗ , **FileOpen** Recent ആയിരിക്കു ഉപയോഗിക്കുന്നത്. ഈ അവരെ പുറമെ എക്സണ്ടുകൾ ഉപയോഗിച്ച് കൂതല്ലു സമീപകാലത്തെ തുറന്ന ചിത്രങ്ങൾ സ്ക്രോൾ ലിസ്റ്റ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. തിരഞ്ഞെടുത്ത ആവശ്യമുള്ള ഇമേജ് തുറക്കുക.

പുറത്തെക്കുള്ള പ്രോഗ്രാമുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു

GIMP എക്സ്.സി.എഫ് ഓഫീസ് ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകളു വായിക്കുന്നതു എഴുതുന്നതു വേണ്ടി പ്ലാറ്റ്‌ഫോർമുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ പ്ലാറ്റ്‌ഫോർമുകൾ ബാഹ്യ ലൈബ്രറികളിലേയു പ്രോഗ്രാമുകൾ ഉപയോഗിക്കാ . ഉദാഹരണത്തിന്, GIMP നേരിട്ട് PostScript പിതുണ്ടുക്കുന്നില്ല. പകരം, (അല്ലെങ്കിൽ എഴുത്തു) PostScript ഫയലുകൾ (ഫയൽ എക്സ്പ്രസ്സ്.ps അല്ലെങ്കിൽ .eps) വേണ്ടി, GIMP Ghostscript എന്ന ഒരു ശക്തമായ സ്വത്തന്ത്ര സോഫ്റ്റ്‌വെയർ പ്രോഗ്രാ ആവശ്യമാണ്.

ലിനക്സ് വിതരണങ്ങൾ എരുക്കുരെ എല്ലായ്പ്പോഴു (നിർബന്ധമില്ല എറവു പുതിയ പതിപ്പ്) ഇതിനു ഇൻസ്റ്റാൾ GhostScript വരു . മറ്റ് ഓപ്പറേറ്റിങ്സ് സിസ്റ്റങ്ങൾ, നിങ്ങൾ സ്വയം ഇൻസ്റ്റാൾ വരാ . ഇവിടെ വിന്റെ ഇൻസ്റ്റാൾ ഇൻസ്റ്റാൾ ഇവയാണ്:

- സോഴ്സ്‌ഫോർജ് ന് GhostScript ഫയൽ പേജിലേക്ക് പോകുക.
- പാകേജേജ് gups-gs അല്ലെങ്കിൽ ghostscript തിരയുകയു (വാൺഡേജേറ്റരു ഉപയോഗത്തിനായി മാത്ര) ഡാഡിലോഡ് വിഭാഗത്തിലേക്ക് പോയി.
- gs650w32.exe അല്ലെങ്കിൽ gs700w32.exe പോലുള്ള ഒരുക്കിയ വിന്റെ വിതരണങ്ങൾ ഓൺ ഡാഡിലോഡ്.
- എക്സിക്യൂട്ടിവിൾ ആര ഭിക്കുക ഇൻസ്റ്റാലേഷൻ നടപടിക്രമ നിർദ്ദേശങ്ങൾ പാലിക്കുക.
- gswin32c ബൈനറി (ഉദാ C:\gs\gsX.YY\bin \gswin32c.exe C:\|gs\|gsX.YY\|bin\ \gswin32c.exe) നിന്റെ ഫയൽ പേരിന് GS_PROG ഫോറിസ്റ്റവേരിയബ്ലൈസ്റ്റിക്കരിച്ചിട്ടില്ല.

ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ GIMP ക ടെ PostScript ഫയലുകൾ വായിക്കാൻ കഴിയു .

ഇൻസ്റ്റാലേഷൻ പ രത്തിയാക്കിയ ഒരിക്കൽ GhostScript ഡയറക്ടറികൾ നികാൻ ശ്രദ്ധിക്കുക. ഇൻസ്റ്റാലേഷൻ GhostScript അതിന്റെ ലൈബ്രറികൾ കണ്ടെത്താൻ അനുവദിക്കുന്നതിന് ഏത് ജീസ്ട്ടി എൻട്രികൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. (ഈ നിർദ്ദേശങ്ങൾ <http://www.kirchgessner.net> അതുതനെ.)

ഫയൽ മാനേജർ

നിങ്ങൾ GIMP ഒരു ഇമേജ് ഫയൽ തര ബന്ധപ്പെട്ട എക്സിൽ, ഓന്റുകിൽ നിങ്ങൾ GIMP അല്ലെങ്കിൽ പിനീട് ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്താൽ നിങ്ങൾ ഫയൽ ഒരു ഫയൽ മാനേജർ

ഉപയോഗിച്ച് (ലിനക്സ് തും നോട്ടിലസോ കോൺക്രൈറ്റ്, അല്ലെങ്കിൽ വിന്റോകൾ വിന്റോസ് എക്സ്പ്ലോറർ പോലെ) നാവിഗേറ്റുചെയ്യാ, നിങ്ങൾക്ക് ഒരിക്കൽ ഫയൽ കീക്ക് double-, അത് കണ്ടത്തി. ശരിയായി കോൺഫിഗർ, ചിത്ര GIMP തുറക്കു .

വലിച്ചിടുക

വലിച്ചിടുക ഫയൽ തുറക്കാൻ GIMP പണിസ്ഥി ലേക്കായി ഒരു ഫയൽ ഭ്രാപ്പ്. ഒരു ഇമേജ് ഒരു തുറന്ന GIMP ഇമേജിലേക്ക് ഇതിനു തുറന്നിരിക്കുന്നു ഇമേജ്, ഒരു പുതിയ പാളി പോലെ പൊഴിഞ്ഞു ഫയൽ ചേർക്കാൻ വലിക്കുകയോ പാളികളുടെ ഗണ .

പല പ്രയോഗങ്ങളും GIMP ഒരു ഇമേജ് വലിച്ചിടുന്നതിലും ഒരു പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല; ഉദാഹരണത്തിന്, Firefox നിന്ന് ഒരു ചിത്ര ഡ്യാഗ് GIMP ന്റെ ഉപകരണവോക്സിലേക്ക് കരയിൽ ഭ്രാപ്പ്.

പകർത്തി ഓട്ടിക്കുക

കീപ്പവോർഡിൽ നിന്ന് ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൂഷ്ടിക്കാൻ **FileCreateFrom Clipboard** ഉപയോഗിക്കുക; മറ്റാവുവിധത്തിൽ, നിങ്ങൾ **EditPaste as New image** ഉപയോഗിക്കാ . പല പ്രയോഗങ്ങളും പിനീട് കയറി GIMP ഓട്ടിക്കാൻ കഴിയുന്ന കീപ്പവോർഡിലേക്ക് ഒരു ചിത്ര പകർത്തുന്നത് പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല. പല ഓപ്പറേറ്റിങ്സ് സിസ്റ്റങ്ങൾ കീപ്പവോർഡിലേക്ക് സ്ക്രീനുകളും പകർത്തുന്നതിൽ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല. Print Screen സാധാരണ പകർപ്പുകൾ കീപ്പവോർഡിലേക്ക് സ്ക്രീൻ, ഒപ്പ് ALTPrint Screen അതല്ലെല്ലാ സജീവ ജാലക . പ്രിൻ്റ് സ്ക്രീൻ സാർവ്വത്രികമായി പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല നിങ്ങളുടെ ഓപ്പറേറ്റി ശ്രദ്ധ കീപ്പവോർഡിലേക്ക് ഒരു ചിത്ര പകർത്തി കരുതി, GIMP വോർഡിൽ നിന്നുള്ള ചിത്ര ഉപയോഗിക്കാ ഇതിനർത്ഥമില്ല. നിങ്ങളുടെ ഏറ്റവു മികച്ച പതയ അതു ശ്രമിക്കുക അത് പ്രവർത്തിക്കുന്നുണ്ടായെന്ന് നോക്കാണ്.

ഇമേജ് ബോർഡ്

ലിനക്സ് gThumb പേരുള്ള ഒരു ഇമേജ്-മാനേജ്മെന്റ് പ്രയോഗ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു ഒരു നല്ല ചിത്ര ബോർഡ് കുടാതെ, നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് വലത് കീക്ക് ചെയ്യാ, **Open with** തിരഞ്ഞെടുക്കുക, തുടർന്ന് ഓപ്പഷൻസുകളിൽ നിന്ന് GIMP തിരഞ്ഞെടുക്കുക. നിങ്ങൾക്ക് GIMP ഉപകരണവോക്സിലേക്ക് ലേക്കായി gThumb നിന്ന് ഒരു ചിത്ര വലിച്ചിടുക കഴിയു . കുടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് gThumb ഹോ പേജ് കാണുക. സമാനമായ മറ്റ് പ്രയോഗങ്ങൾ മാത്ര : ജിക്കുവ്യ , ഒപ്പ് XnView .

Chapter

ജീമ് നിന്മ ചിത്രങ്ങൾ നേടുന്നു

പ്രയാസകൾ

GIMP വായിക്കുന്നതു എഴുതുന്നതു ശ്രാഫിക്സ് ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ ഒരു വലിയ മുൻകൾ കഴിവുള്ളത്. GIMP നേരിട്ടിവ് എക്സ്.സി.എഫ് ഫയൽ തരത്തിലുള്ള ഒഴികെ ഫയൽ കൈകാര്യ പൂശിന്നുകളും ഇത് ചെയ്തത്. അങ്ങനെ അത് ആവശ്യ വന്നാൽ പുതിയ ഫയൽ ഇനങ്ങളും പിന്തുണയ്ക്കാൻ GIMP വ്യാപിപ്പിക്കാൻ താരതമ്യനു എല്ലപ്പമാണ്.

സ രക്ഷിക്കുക | കയറ്റുമതി ചിത്രങ്ങൾ

മുൻ GIMP പതിപ്പിൽ നിങ്ങൾ ചില ഫോർമാറ്റിൽ ഒരു ചിത്ര ലോഡുചെയ്യാൻ നീട്ടി നമുക്ക് JPEG അല്ലെങ്കിൽ PNG പറയുടെ, ചിത്ര ഇതിന്റെ ഫോർമാറ്റ് സ ക്ഷിക്കുവാനു **Save** അനേക ഫോർമാറ്റിൽ സ രക്ഷിച്ചു. GIMP -2.8 ഉപയോഗിച്ച്, ചിത്രങ്ങൾ ഒരു പുതിയ പ്രോജക്റ്റ് ആയി എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റിൽ ലോഡുചെയ്തുവെന ഇനക്കുമതി ചെയ്യുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു "sunflower.png" ഇമേജ് "[*sunflower] (imported)-1.0 (indexed color, 1 layer)" ആയി ലോഡുചെയ്യു. പ്രമുഖ ആഭ്യന്തരിന്ക് ഈ ഫയൽ മാറ്റി സ ചിപ്പിക്കുന്നു. ഈ ചിത്ര **Save** വഴി "sunflower.xcf" സ രക്ഷിക്കു . എക്സ്.സി.എഫ് പുറമെ ഒരു ഫോർമാറ്റിൽ ഈ ചിത്ര സ രക്ഷിക്കാൻ, നിങ്ങൾ **Export** ഉപയോഗിക്കണം.

നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് പ്രവർത്തിച്ചു പ രത്തിയാക്കിയാൽ നിങ്ങൾക്ക് ഫലങ്ങളും ക്ഷിക്കുവാന്നസാധ്യമായില്ല ആഗ്രഹിക്കുന്നത്. (സത്യത്തിൽ, പലപ്പോഴും ഒരു നല്ല ആശയ വളരെ ഇന്ത്രീഖനിയർ ഘട്ടങ്ങളിൽ സ രക്ഷിക്കാൻ ആണ്: GIMP ഒരു സാമാന്യ കരുതത്തുറ പ്രോഗ്രാ ആണ്, എന്നാൽ കി വദനികൾ, ഒരുപക്ഷേ ഏതിഹ്യപ്രകാര , അതു തുടരെ അപ റെ നിന്ന് ധമായ സന്ദർഭങ്ങളിൽ അറിയപ്പെടുന്നു വേണ്ടി കേട്ടിരിക്കുന്നു) ഒരുമിക്ക GIMP തുറക്കാൻ കഴിയുന്ന ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ, പുറമെ സ രക്ഷിക്കുന്നതു ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . പ്രത്യേക എന്ന് ഒരു ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് എക്സിലു ഉണ്ട്: എക്സ്.സി.എഫ് GIMP നേരിട്ടിവ് ഫോർമാറ്റ് ആണ്, (നന്നായി, മികവാറു എല്ലാ അതു "undo" വിവരങ്ങൾ സ ഭരിച്ചുവെക്കില്ല) അത് ഒരു ഇമേജ് കുറിച്ച് *everything* സ ഭരിക്കുന്നു കാരണ ഉപകാരപ്രദമാണ്. ഇപ്രകാര , എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റ് പ്രത്യേകിച്ച് ഇടത്തര ഫലങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കുന്നതിന്, ഒപ്പ് GIMP പിന്നീക് വിണ്ണു തുറക്കു ഇമേജുകൾ സ രക്ഷിക്കുന്നത് അനുയോജ്യമാണ്. എക്സ്.സി.എഫ് ഫയലുകൾ അത്തര JPEG, PNG ടിഫ്രൈഫ്‌എഫ്, മുതലായവ നിങ്ങളെന്ന പ രത്തിയാക്കിയാൽ ഉടൻ, നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ ഒരു ക ടുതൽ ഉപയോഗിക്കപ്പെടുന്നതു ഫോർമാറ്റിൽ ചിത്ര കയറ്റുണ്ടത് അതിനാൽ, ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർശിപ്പിക്കാൻ മറ്റു മിക്ക പരിപാടികൾ, നീഡുചെയ്യാനാകുന്ന അല്ല

ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ

saving ചിത്രങ്ങൾ നിരവധി കമാൻഡുകൾ ഉണ്ട്. ഒരു ലിസ്റ്റ്, അവരെ ഉപയോഗിക്കാൻ എങ്ങനെ വിവരങ്ങൾ, File Menu മ ടുകയു വിഭാഗത്തിൽ കണ്ടെത്താനാകു .

GIMP നിങ്ങൾ ഫോർമാറ്റുകൾ വൈവിധ്യമാർന്ന സൂഷ്ടിക്കാൻ ചിത്രങ്ങൾ *export* അനുവദിക്കുന്നു. ഇത് പാളികൾ, സുതാര്യത മുതലായവ ഉൾപ്പെടെ ഒരു ഇമേജ് വിവരങ്ങൾ ഓഫ് ഓഫ് സ രക്ഷിക്കുന്നതിൽ എക്കജീവിയെന ഫോർമാറ്റ് ജിന്ന് സുദേശികളായ എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റ് തിരിച്ചറിയാൻ പ്രധാനമാണ്. ഓരോ മറ്റ് ഫോർമാറ്റ് ചില ഇമേജ് ഉള്ള കാക്കുന്നു മറ്റൊളവരെ നഷ്ടപ്പെടുത്തുന്നു. അതു നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന ഫോർമാറ്റ് ശേഷികൾ മനസിലാക്കാൻ നിങ്ങളെ വരെ ആകുന്നു.

അതിനാൽ നിങ്ങൾ കയറുമതി ചെയ്തതിലെ എ ഒന്നു നഷ്ടമാകില്ല ഒരു എക്സ്പോർട്ട്, ചിത്രത്തിൽ തന്നെ പരിഷ്കരിക്കുക ഇല്ല. Export file കാണുക. നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് (ഒപ്പക്കേജ് ജിപ്പ് അവസാനിപ്പിക്കുന്ന വഴി) അടച്ച് ചെയ്യുന്നോൾ, ഇമേജ് "വ്യത്തികെട്ട്" എങ്കിൽ താക്കിൽ; അതു (ആസ്ട്രിക്സ് ചിത്രത്തിന്റെ പേര് മുന്നിൽ ആണ്) പിന്നീട് സ രക്ഷിച്ചു നൽകാതെ മാറി എങ്കിൽ ആകുന്നു.



എതെങ്കിലും ഫയൽ ഫോർമാറ്റിൽ ഒരു ഇമേജ് സ രക്ഷിക്കുന്നു ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് ഇമേജിൽ നിന്നു എല്ലാ വിവരങ്ങളു പ്രതിനിധികരിക്കുന്നില്ല പോലു , "വ്യത്തികെട്ട് അല്ല" പരിഗണിക്കപ്പേണ്ടെ ചിത്ര ഇടയാക്കു .

ജിപ്പ് ആയില്ലഭ്യമാക്കുക ചിത്ര



GIF ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് പോലുള്ള *print resolution* ഫില അടിസ്ഥാന ഇമേജ് ഉള്ള പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല. നിങ്ങൾ ഈ ഉള്ള പരിപാലിക്കാൻ എങ്കിൽ, പിഹുൻജി പോലുള്ള

വ്യത്യസ്ത ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് ഉപയോഗിക്കുക.

ജിപ്പ് ഓപ്പ്‌ഷൻകൾ

ക ടിച്ചേരൽ

ക ടിച്ചേരൽ പരിശോധിക്കുന്നു പോലെ ഡെബണ്ട്ലോഡ്‌ചെയ്ത ഒരു വെബ്സ് പേജിൽ ഒരു ഇമേജ് ക്രമേണ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിന്നെന്ന ഇനി പലിശേ ഒരു ഇമേജ് നിർത്താൻ കഴിയു കാരണ പുരോഗമന ചിത്ര ഡിസ്പ്ലൈ, സ്ക്രൂ കണക്ഷൻ വേഗതകളെ ക ട ഉപയോഗപ്രദമാണ്; ക ടിച്ചേരൽ തങ്ങളുടെ വേഗതയിൽ കണക്ഷൻ വേഗതകളെ ഉള്ളയിരുത്തു ഉപയോഗ ഇന്.

ജിപ്പ് അഭിപ്രായ

ജിപ്പ് അഭിപ്രായങ്ങൾ മാത്ര 7-ബിറ്റ് ASCII പ്രതീകങ്ങൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല. നിങ്ങൾ 7-ബിറ്റ് ആസ്കി സെറ്റ് പുറത്തുള്ള ഒരു കമ്പാപാത്ര ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ, GIMP ഒരു അഭിപ്രായ ഇല്ലാതെ ചിത്ര കയറ്റുമതി ചെയ്യു, തുടർന്ന് അഭിപ്രായ സ രക്ഷിച്ചില്ല അറിയിക്കുകയാണ്.

അനിമേറ്റുചെയ്ത ജിഫ് ഓപ്പ്‌ഷൻകൾ

ല പ്ല്യൂ എന്നേക്കു

ഈ ഓപ്പ്‌ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു, നിങ്ങൾ നിർത്തു വരെ ആനിമേഷൻ ആവശ്യത്തിച്ച് ഷൈ ചെയ്യു .

എവിടെ വ്യക്തമാക്കാതെ ഫ്രെയിമുകൾ തമ്മിലുള്ള കാലതാമസ

നിങ്ങൾ കാലതാമസ മില്ലിസെക്കൻഡിൽ, ഫ്രെയിമുകൾ തമ്മിൽ അതു മുമ്പിൽ വെച്ചിരിക്കുന്ന ചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ സജജമാക്കാൻ കഴിയു . ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ലെയർ സ ഭാഷണ ഓരോ കാലതാമസ പരിഷ്കരിക്കാനു കഴിയു .

ഫ്രെയി തീർപ്പ് എവിടെ വ്യക്തമാക്കാതെ

ഇതിന് മുമ്പ് സജജമാക്കിയിട്ടില്ല, നിങ്ങൾക്ക് ഫ്രെയിമുകൾ സ്വഭവാമുള്ളതോ എങ്ങനെ സജജമാക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾക്ക് മ ന് ഓപ്പ്‌ഷൻകൾ ഇടയിൽ തെരഞ്ഞെടുക്കാ :

- **I don't care:** നിങ്ങളുടെ എല്ലാ പാളികൾ സുതാര്യമല്ല എങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്പ്‌ഷൻ ഉപയോഗിക്കാ . ലെയറുകൾ കീഴെ എന്നാണെന്ന് ഓവർഹെറ്റ് ചെയ്യു .
- **Cumulative Layers (combine):** പുതിയ ഒരേണ്ട് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നോള്ളു മുൻ ഫ്രെയിമുകൾ ഇല്ലാതാക്കില്ല.
- **One frame per layer (replace):** മുൻ ഫ്രെയിമുകൾ പുതിയ ഫ്രെയി പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ഇല്ലാതാക്കു .

കാലതാമസ ഉപയോഗിക്കുന്ന എല്ലാ ഫ്രെയിമുകൾ മുകളിലുള്ള നൽകിയ

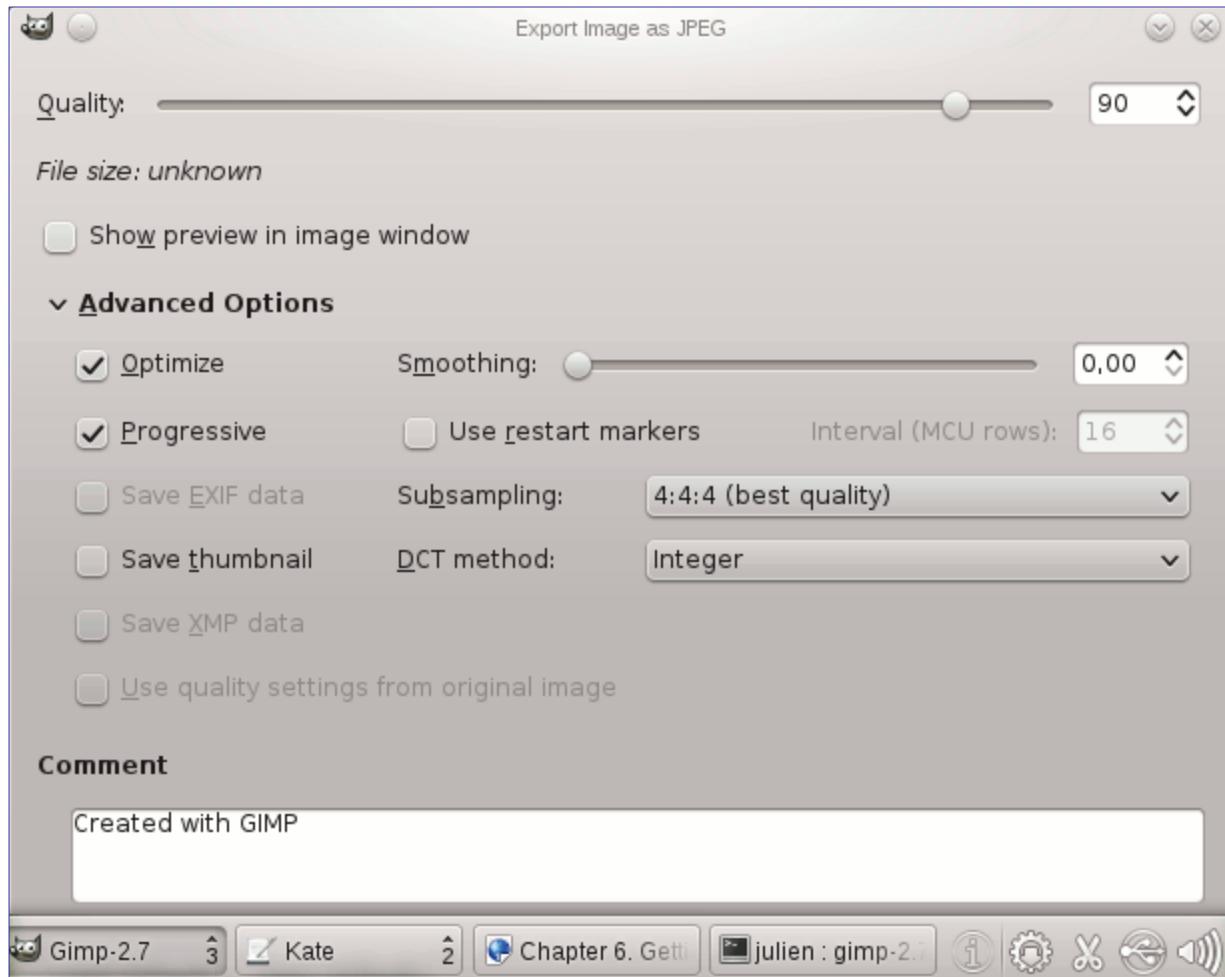
സ്വയ വിശദീകരിക്കുന്ന.

ഡിസ്പോസൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന എല്ലാ ഫ്രെയിമുകൾ മുകളിലുള്ള നൽകിയ
സ്വയ വിശദീകരിക്കുന്ന.

ജൈപ്പിളജി കയറ്റുമതി ചിത്ര

JPEG ഫയൽ സാധാരണയായി ഒരു വിപുലീകരണ .jpg, .JPG, അല്ലെങ്കിൽ .jpeg തങ്ങൾക്കുണ്ട്. അത് ചിത്രത്തിന്റെ നിലവാര നഷ്ട കുറയ്ക്കുന്നതിന് സമയത്ത്, വളരെ കാര്യക്ഷമതയോടെ ചിത്രങ്ങൾ compresses കാരണ , വളരെ വ്യാപകമായി

ഉപയോഗിക്കപ്പെട്ട ഫോർമാറ്റ് ആണ്. മറ്റ് ഫോർമാറ്റിലും കു പ്രഷ്ഠ ഒരേ നേടുന്നതിൽ സ്ഥിരമായി . എന്നാല്, സുതാരുതയും അല്ലെങ്കിൽ ഓൺലൈൻ പാളികൾ അനുവദിക്കുന്നില്ല.



ജീപ്പഗ് അൽഗോരിതം വളരെ സക്കിർണ്ണമാണ്, ഉപാധികളും പരിഭ്രമിച്ചുപോയിരുന്നു എണ്ണ്, ആരുടെ അർത്ഥ ഈ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ സാമ്പത്കരകൾക്കും അപ്പുറത്താണ് ഉൾപ്പെടുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു JPEG വിവർശ ആയിരിക്കുമ്പോൾ അല്ലാതെ കൂണ്ടിന്റെ പരാമീറ്റർ ഒരുപക്ഷേ മാറ്റേണ്ടി വരുമാണ്.

ഗുണമേന്മയുള്ള

നിങ്ങൾ JPEG ഫോർമാറ്റിൽ സേവ്, ഒരു ഡയലോഗ് 95 മീതെ 0 മുതൽ 100 മാത്രമുള്ള വരെയാണ് ഏത് നിങ്ങൾ കൂണ്ടിന്റെ നില സജ്ജിക്കരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു പൊതുവെ വന്നിട്ടും ഉപയോഗപ്രദമാണ്. 85 സ്ഥിര ഗുണമേന്മയുള്ള സാധാരണയായി നല്കുന്ന ഫല ഉളവാക്കുന്നു, പക്ഷേ ഫല കേസുകളിലും അതു പ്രകടമാകു ചിത്ര അപമാനകരമായ ഇല്ലാതെ എത്രയോ താഴെ ഗുണമേന്മയുള്ള സജ്ജമാക്കാൻ സാധ്യമാണ്. നിങ്ങൾ ജീപ്പഗ് ഡയലോഗിൽ **Show Preview in image window** പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് വിവിധ ഗുണമേന്മയുള്ള ക്രമീകരണങ്ങൾ പ്രഭാവ പരിശോധിക്കാൻ കഴിയും .

ജീപ്പഗ് ഗുണമേന്മ നില നന്ദികൾ ഫല പ്രയോഗങ്ങളെ ഒരു വ്യത്യസ്തമായ അർത്ഥമാണു ശ്രദ്ധിക്കുക. ജീമ് 80 എന്ന ഗുണമേന്മയുള്ള ലെവൽ സ രക്ഷിക്കുന്നു അവശ്യ ഒരു വ്യത്യസ്ത അപേക്ഷ 80 എന്ന ഗുണമേന്മയുള്ള ലെവൽ മുഖ രക്ഷിക്കാനുള്ള താരതമ്യപ്പെടുത്താവുന്ന അല്ല.

ചിത്ര വിന്റോയിൽ പ്രിവ്യ

ഈ ഓപ്പ്‌ഷൻ പരിശോധിക്കുന്നു നിലവാര (അല്ലെങ്കിൽ മറ്റൊരു ചീസർ പാരാമീറ്റർ) ബന്ധം മാറ്റ ഇമേജ് ഡിസ്പ്ലൈ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന കാരണമാകുന്ന (ഈ ചിത്ര ഭേദ ഇല്ല; ചിത്ര മടങ്ങിവരുന്നതു തിരികെ അതിന്റെ യമാർത്ഥം നിലയിലേക്ക് ജീപ്പേഴ്സ് ഡയലോഗ് അടയ്ക്കുന്നോൾ.)

വിപുലമായ ക്രമീകരണങ്ങൾ

വിപുലമായ ക്രമീകരണ കുറിച്ച് ചില വിവരങ്ങൾ:

പെറ്റിമെമ്പുചെയ്യുക

നിങ്ങൾ ഈ എഴുപ്പിക ചെക്ക് ചെയ്താല് എൻഡോപി എൻകോഡി ഗ് മാനൗഡിയങ്ങളുടെ പെറ്റിമെമ്പേഷൻ ഉപയോഗിക്കു . ഫല സാധാരണഗതിയിൽ ഒരു ചെറിയ ഫയൽ ആണ്, പകേഞ്ച് അത് സൂഫ്ട്കിക്കു ക ടുതൽ സമയ എടുക്കു .

മുന്നോറുന്ന

ഈ ഓപ്പ്‌ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കി, ഇമേജ് കഷണങ്ങള് സ്ക്രോ കണക്കൻ വെബ് ഡാബ്ലുഡാബ്ലുചെയ്യുന്നതിനിടെ പുരോഗമന ചിത്ര ഉന്നമനത്തിനു അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ക്രമത്തിൽ ഫയൽ സ കഷിക്കുന്നു. JPEG വേണ്ടി പുരോഗമന ഓപ്പ്‌ഷൻ ജിപ്പ് വേണ്ടി ക ടിച്ചേരൽ ഓപ്പ്‌ഷൻ അതേ ഉപയോഗമാണ് ഉണ്ട്. നിർഭാഗ്യവശാൽ, പുരോഗമന ഓപ്പ്‌ഷൻ അല്ല വലിയ JPEG ഫയലുകൾ (പുരോഗമന ഓപ്പ്‌ഷൻ ഇല്ലാതെ അധിക) ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.

സ രക്ഷിക്കുക എക്സിഫ്

പല ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ നിന്ന് JPEG ഫയൽ എക്സിഫ് വിളിച്ചു അധിക വിവരങ്ങൾ അടങ്ങിയിരിക്കു . എക്സിഫ് ജിഫ് എക്സിഫ് എഴുതാനു വായിക്കാനു "/ibexif" ലൈബ്രറി ഉപയോഗിക്കുന്നു അതാണെങ്കിലും, ലൈബ്രറി സ്വയ ജിന്വ് പാക്കേജായി അല്ല പോലുള്ള ക്യാമറ മെയ്ക്ക് മാതൃകയാണു ഇമേജ് വലുപ്പ് , ഇമേജ് തീയതി മുതലായവ ചിത്ര സ ബന്ധിച്ച വിവരങ്ങൾ നൽകുന്നു. ജിന്വ് libexif പിന്തുണ നിർമ്മിച്ചത്, പിനെ നിങ്ങൾ ഒരു JPEG ഫയൽ, ലഭിക്കുന്ന ചിത്ര ഉപയോഗിച്ച് പ്രവൃത്തി തുറന്നു തുടർന്ന് ജീപിഇജി കയറ്റുമതി എങ്കിൽ എക്സിഫ് സ രക്ഷിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു. എക്സിഫ് ഇത് ചെയ്യുന്നോൾ എത്തെങ്കിലും വിധത്തിൽ വരുത്തിയിട്ടുണ്ടെന്നാണ് ചെയ്തിട്ടില്ല. എക്സിഫ് മേഖിൽ, ശരിയായ വരാ പോലുള്ള ഇമേജ് സൂഫ്ട്കിക്കൽ സമയവു ഫയൽ നാമ കാര്യങ്ങൾ അക്കാ . ജിന്വ് ഡിജിറ്റൽ പിന്തുണ നിർമ്മിക്കപ്പെട്ട അല്ല, നിങ്ങൾക്ക് ഉപേക്ഷിക്കുന്നു എക്സിഫ് അടങ്ങുന്ന ഇപ്പോൾ തുറന്ന JPEG ഫയലുകൾ എക്സിഫ് കഴിയില്ലെന്ന്, പകേഞ്ച്, തത്പരമായി ചിത്ര പിനീട് എക്സപോർട്ട് ചെയ്യുന്നോൾ സ രക്ഷിക്കില്ല.

ലാലുചിത്ര സ രക്ഷിക്കുക

ഈ ഓപ്പ്‌ഷൻ ചിത്രത്തിൽ ഒരു ലാലുചിത്ര അനുവദിക്കുന്നു. ഫല പ്രയോഗങ്ങളു ഒരു വേഗ ചെറിയ പ്രിവ്യ ചിത്രമായു ചെറിയ ലാലുചിത്ര ഇമേജ് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ഈ ഓപ്പ്‌ഷൻ GIMP ഡിജിറ്റൽ പിന്തുണ നിർമ്മിച്ചത് മാത്രമേ അതില്ല.

സ രക്ഷിക്കുക XMP ഡാറ്റ

XMP ഡാറ്റ ചിത്ര കുറിച്ച് "meta" ഡാറ്റയാണ്; അതു ഡിജിറ്റൽ ഒരു മത്സരിച്ച് ഫോർമാറ്റാണ്. നിങ്ങൾ ഈ എഴുപ്പിക ചെക്ക് ചെയ്താല്, ചിത്ര മെറ്റാ ഡേറ്റാ ഫയൽ ഉള്ളിൽ ഒരു XMP -structure സ രക്ഷിക്കപ്പെടു .

യമാർത്ഥ ചിത്ര നിന്ന് നിലവാരമുള്ള ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക

ഒരു പ്രത്യേക ഗുണമെന്നയുള്ള ക്രമീകരണ (അലൈഷൻ "quantization table") എങ്കിൽ ചിത്ര അറ്റാച്ച് ചെയ്തു ലോഡ് അനന്ന് ഈ പാപ്പശൻ സാധാരണ കൂത്തിൽ പകര അവരെ ഉപയോഗിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ മാത്ര ചിത്രത്തിലേക്ക് കുറച്ച് മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, പിന്നീട് ഇതെ ഗുണമേന്മയുള്ള ക്രമീകരണ വീണ്ടും ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ യഥാർത്ഥ ചിത്ര ഫോറാം ഒരേ നിലവാര ഫയൽ വലുപ്പ് തരു . നിങ്ങൾക്ക് വ്യത്യസ്ത നിലവാര ക്രമീകരണ ഉപയോഗിച്ച് എന്നതായിരിക്കും സ ഭവിക്കുക അപേക്ഷിച്ച് കൂടാണെന്നേഷ്ടൻ എടു മ ലമ്പുണ്ടാകുന്ന നഷ്ട ചെറുതാകു .

യമാർത്ഥ ഫയലിൽ കണ്ടെത്തിയ ഗുണമേന്യുള്ള ക്രമീകരണ നിങ്ങളുടെ സഫീര ഗുണമേന്യുള്ള ക്രമീകരണങ്ങൾ നല്കു അല്ല എങ്കിൽ, ഓപ്പ്‌ഷൻ "Use quality settings from original image" ലഭ്യമാകു പക്ഷെ പ്രാപ്തമല്ല. ഈ നിങ്ങൾ എപ്പോഴും നേടാനുള്ള കുറവെന്തപക്ഷ നിങ്ങളുടെ സ്വത്വവേയുള്ളത് മിനിമ ഗുണമേന്യുള്ള വ്യക്തമാക്കിയ ഉറപ്പുവരുത്തുകയും . ചിത്രത്തിൽ പ്രധാന മാറ്റങ്ങൾ വരുത്താൻ എങ്കിൽ നിങ്ങൾ യമാർത്ഥ അതേ ഗുണമേന്യുള്ള ഉപയോഗിച്ച് സ രക്ഷിക്കേണ്ടതോ, പിന്നു നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്പ്‌ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കുന്നത് വഴി ചെയ്യാൻ കഴിയും .

മാർദ്ദവപ്പുടുത്തൽ

JPG കു പ്രഷ്ടൻ ആർട്ടിഫിഷ്യൽ കു സൂച്ചിക്കുന്നു. ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്നതിലെ, ഈ മേജ്ഞ സ രക്ഷിക്കുന്നോൾ, അവരെ കുറയ്ക്കുന്നതിനുള്ള സമ ത് കഴിയു . എന്നാൽ നിങ്ങളുടെ ചിത്ര അല്ലെങ്കിലു മങ്ങിയതു .

പുനരാര്ഥക്കുക മാർക്കറ്റുകൾക്ക്

හුමේජ් පයත් හුමේජ් ඩිලාගැඟැලායි ලොය් අංගුවඩිකුළා මාර්කටුකළේ
෉ස්පෙදුතතාන් ක්‍රියා . ගු බෙං් පෙජිල් හුමේජ් ලොය් ටෙයුළාතිනිඩයිල්
ගු ක්‍රියාක්ෂණ තක්රිණුපොයි පුකිල්, ලොයිල් අංගුත් මාර්කට් නිශ්චිත
ප්‍රාග්ධන දිකුළා ක්‍රියා .

ବ୍ୟାକ

മനുഷ്യ കണ്ണ് മുഴുവൻ നിര സ്വപക്ഷ ഒരേ വഴിയിൽ സെൻസിറ്റീവ് അല്ല. കപ്പശൻ ഒരേപോലുള്ള നിരങ്ങൾ പോലെ, കണ്ണ് പോലെ വളരെ അടുത്താണ് അനിയുകയില്ല എന്ന് ചെറുതായി വ്യത്യസ്ത നിരങ്ങൾ പെരുമാറണ ഇൽ ഉപയോഗിക്കാ . മ ന് രീതികൾ ലഭ്യമാണ്:

- **1x1,1x1,1x1 (best quality):** സാധാരണ തുടങ്ങിയ വിശ്രേഷണങ്ങളു് (: 4: 4), ഈ മികച്ച ഗുണമേന്യയുള്ള ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് അതിർത്തികൾ സ കഴിക്കുന്നത് വർദ്ധിച്ചു വ്യത്യസ്ഥമാക്കുന്നു, പക്ഷെ ക പ്രശ്ന കുറവാണ്.
 - **2x1,1x1,1x1 (4:2:2):** ഈ സാധാരണ ദിവസ , ഏത് സാധാരണയായി ചിത്രത്തിന്റെ നിലവാര , ഫയൽ വലുപ്പ തമിലുള്ള നല്ല അനുപാത പ്രദാന ചെയ്യുന്നു. യാതൊരു ദിവസ ഉപയോഗിച്ച് ഏത് എന്നാൽ സാഹചര്യങ്ങൾ, (: 4: 4) ഉണ്ട് ഈ മേജ് ഗുണമേന്യയുള്ള ആരോപണങ്ങളില് വർദ്ധുനവ് ലഭ്യമാക്കുന്നു; ഉദാഹരണത്തിന്, ഈ മേജ് പോലുള്ള ഒരു യ സ്നിഫോ പശ്ചാത്തലത്തിൽ മേൽ വാചക , ഏതാണ്ട്-ലൂറ്റ് നിരങ്ങളിലുള്ള ചിത്രങ്ങൾ പിംഗ് വിവരങ്ങൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.
 - **1x2,1x1,1x1** ഈ വിമാനങ്ങൾ (2x1,1x1,1x1) സമാനമായിരിക്കുമെങ്കിലു് chroma ഓരോ പകര ല ബന്ധായ ദിശയിൽ തിരഞ്ഞീനമായി ദിശയിൽ ആണ്; ഓരാൾ

ചിത്ര ഘട്ടികാര പോലെ.

- **2x2,1x1,1x1 (smallest file)**: സാധാരണ തുടങ്ങിയ വിശേഷണങ്ങളു് (: 1 1: 4) ഈ ചെറിയ ഹയലുകൾ ഉൽപ്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഈ ഭൂർബല അതിരുകളിലു ചിത്രങ്ങൾ അനുയോജ്യമായ എന്നാൽ നിരങ്ങൾ denature കുറവുമാണ്.

DCT ലീതി

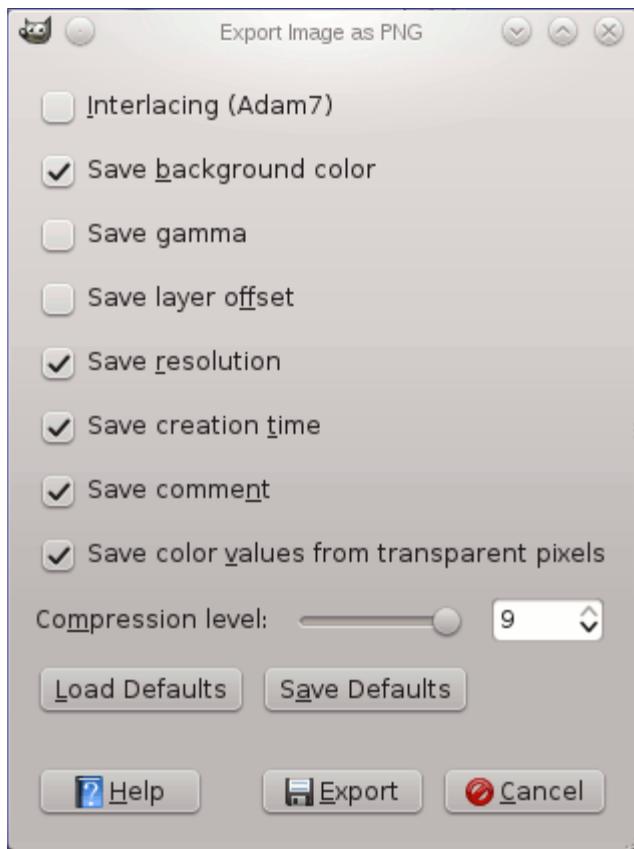
DCT "discrete cosine transform", അത് സ്പേഷ്യൽ നിന്ന് ആവൃത്തി ഡൊമേയൻ പോകുന്ന ജൈപ്പേഗ് അൽഗോരിത്മത് ആദ്യപടി. തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ "float", "integer" (സ്വത്വേ), ഒപ്പ് "fast integer" ആകുന്നു.

- **float**: ഫ്ലോട്ട് റീതി വളരെ ചെറുതായി കുത്തൽ കൃത്യമായ പ രണ്ടു വ്യ റീതി അധിക , എന്നാൽ നിങ്ങളുടെ മെഷീൻ വളരെ വേഗത്തിൽ ഫ്ലോട്ടിങ് പോയിന്റ് ഹാർഡ്വേയർ ഉണ്ടാകുന്നതുവരെ പ്രതലപ്രവർത്തനവുമായിരുക്കു ആണ്. എതിരെ floating- പോയിന്റ് റീതി ഫലങ്ങൾ ഇന്ത്രിജർ റീതികൾ എല്ലായിടത്തു ഒരേ ഫലങ്ങൾ നൽകുന്ന അരതേ സമയ , യന്ത്രങ്ങൾ ഉടനീള മാറ്റമുണ്ടാവാ ശ്രദ്ധിക്കുക.
- **integer** (സ്ഥിര): ഈ റീതി "float" വേഗത്തിൽ, പക്ഷേ കൃത്യമല്ല.
- **fast integer**: ഫാസ്റ്റ് പ രണ്ടു വ്യ റീതി വളരെ കൃത്യത കുറഞ്ഞ മറ്റു രണ്ടു നല്കു.

ചിത്ര അരിപ്പായങ്ങൾ

ഈ ടെക്നിക്ക് ബോക്സിൽ നിങ്ങൾക്ക് ചിത്ര ഉപയോഗിച്ച് സ രക്ഷിച്ചു ഓരു അരിപ്പായമുണ്ട് നൽകാ .

പിഎൻജി ആയില്ലഭ്യമാക്കുക ചിത്ര



ഇന്ത്യൻലോസി ഗുണ്ട്

ക ടിച്ചേരൽ പരിശോധിക്കുന്നു പോലെ ഡെബാൺലോഡ്‌ചെയർ ഒരു വൈബ് പേജിൽ ഒരു ഇമേജ് ക്രമേണ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിന്നെന ഇനി പലിശ ഒരു ഇമേജ് നിർത്താൻ കഴിയു കാരണ പുരോഗമന ചിത്ര ഡിസ്പ്ലേ, സ്ക്രീൻ കണക്കാൻ വേഗതകളെ ക ട ഉപയോഗപ്രദമാണ്; ക ടിച്ചേരൽ തങ്ങളുടെ വേഗതയിൽ കണക്കാൻ വേഗതകളെ ഉള്ളയത്രയു ഉപയോഗ ഇന്.

പശ്വാത്തല വർണ്ണ സ രക്ഷിക്കുക

നിങ്ങളുടെ ചിത്ര പല സുതാരൂത അളവ് ഉണ്ടുകൂൽ മാത്രമേ രണ്ട് ലെവലുകൾ തിരിച്ചിറിയാൻ ഇന്ത്യൻലോഡ് ബോസറുകൾ, പകര നിങ്ങളുടെ പണിസ്ഥാനി പശ്വാത്തല നിര ഉപയോഗിക്കു . പതിപ്പ് 6 വരെ ഇന്ത്യൻലോഡ് എക്സ്പ്ലോറർ ഈ വിവര ഉപയോഗിച്ചില്ല.

ഗാമാ സ രക്ഷിക്കുക

ഗാമ വിവ കമ്പ്യൂട്ടുകൾ വർണ്ണ മ ല്യാഞ്ചർ വ്യാവ്യാനിക്കാൻ എങ്ങനെ വ്യത്യാസങ്ങൾ ശരിയായ കഴിപ്പ്. ഇത് നിങ്ങളുടെ ഡിസ്പ്ലേ നിലവിലെ ഗാമ ഘടക പ്രതിഫലനമാണ് പി.എൻ.ജി. ഗാമാ വിവരങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കുന്നു. മറ്റ് കമ്പ്യൂട്ടുകളിൽ കാഴ്ചകാർ തുടർന്ന് ഇമേജ് വളരെയധിക ഇരുണ്ടതോ ശോഭയുള്ള അല്ല ഉപാക്കാൻ നഷ്ടപരിഹാര കഴിയു .

ഓഫെസ്റ്റ് പാളി സ രക്ഷിക്കുക

പിഎൻജി സ്ഥാന ഡാറ്റ നൽകുന്ന "OFFs chunk", വിളിച്ചു ഒരു ഓഫെസ്റ്റ് മ ല്യ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. നിർഭാഗ്രവശാൽ, പിഎൻജി GIMP ലെ ഓഫെസ്റ്റ് കോൽ ടെച്ചു, അല്ലെങ്കിൽ കുറത്തത്, മറ്റ് അല്ലികേഷനുകൾ അനുയോജ്യമല്ല എൻഡ് കാല അനേകം കമ്പ്യൂട്ടുകളുണ്ട് പ്രാപ്തമാക്കാൻ പോകരുത് GIMP സ രക്ഷിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് പാളികൾ പരത്തുക; നീ പ്രശ്നങ്ങളെല്ലാണു ഉണ്ടാക്കുന്നതല്ല.

മിശ്രി സ രക്ഷിക്കുക

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

സൂഷ്ടി സമയ ലാഭിക്കുക

തീയതി ഫയൽ സ രക്ഷിച്ചു.

അഭിപ്രായ സ രക്ഷിക്കുക

നിങ്ങൾ Image Properties ഈ അഭിപ്രായ വായിക്കാൻ കഴിയു .

സുതാരൂമായ പിക്സലുകൾ മുതൽ വർണ്ണ മ ല്യാഞ്ചർ സ രക്ഷിക്കുക

ഉപയോഗിച്ച് ഈ ഓഫെസ്റ്റ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു , വർണ്ണ മ ല്യാഞ്ചർ പിക്സൽ പ രണ്ടുമായു സുതാരൂമായ പോലു സ രക്ഷിച്ചു.

സ കേഷപണ ലെവൽ

ക പ്രഷൻ ലോറ്റീ സഫ്റ്റ്‌വെയർ, കുറവ് 9 അതിനെക്കാൾ ക പ്രഷൻ ലെവൽ ഉപയോഗിക്കാൻ മാത്രമാണ് കാരണ , ഒരു സ്ക്രീൻ കമ്പ്യൂട്ടുകൾ ഒരു ഫയൽ ക പ്രസ്സ് ദേർപ്പയേറിയതാണ് എടുക്കു ആണ്. ഡീക പ്രഷൻ നിന്ന് യാതൊന്നു ദയപ്പെടേണ്ടതില്ല; അതു പോലെ പെട്ടെന്നുള്ള എത്രതാരു ക പ്രഷൻ തല .

സഫ്റ്റ്‌വെയർ സ രക്ഷിക്കുക

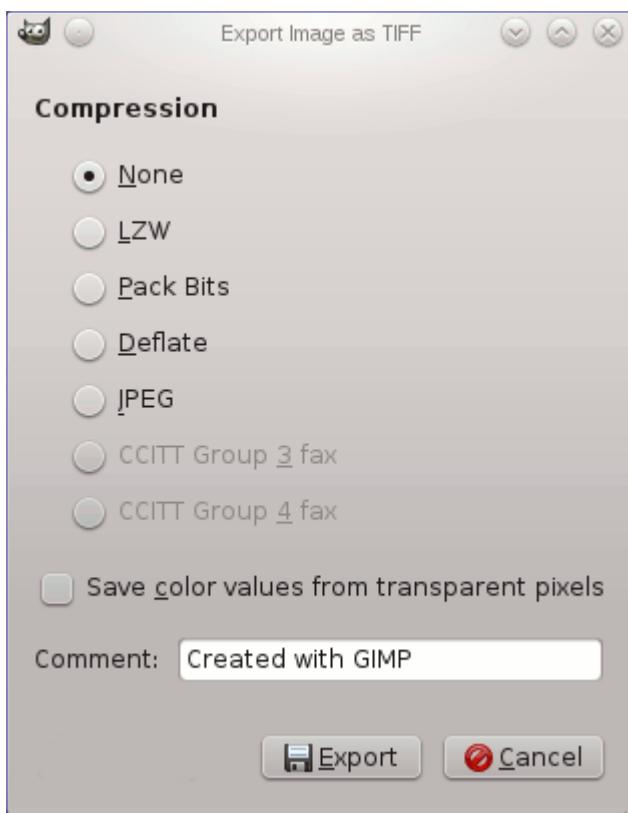
നിലവിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കുന്നതിന് ക്ലിക്കുചെയ്യുക. ലറ്റർ, നിങ്ങൾക്ക് സ രക്ഷിച്ച ക്രമീകരണങ്ങൾ ലോഡ്‌ചെയ്യാൻ **Load Defaults** ഉപയോഗിക്കാ .

PNG ഫോർമാറ്റിൽ ഇൻഡൈക്സ്‌ഡ് ചിത്രങ്ങൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. കുറച്ച് നിരങ്ങൾ അതുകൊണ്ട്, ഒരു ചെറിയ ഫയൽ കാരണമാകുന്നുണ്ട്; ഈ വെബ് ചിത്രങ്ങൾ സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നത് പ്രത്യേകിച്ചു ഉപകാരപ്രദമാണ്; കാണുക.

ക പ്ര ട്ര "Byte" പേരുള്ള 8 ബിറ്റുകൾ ലൈംഗിക്കുകൾ പ്രവർത്തിക്കാ . ഒരു വെബ്ര് 256 നിരങ്ങൾ അനുവദിക്കുന്നു. 256 താഴെ നിരങ്ങൾ എല്ലാ കുറയ്ക്കുക ഉപയോഗപ്രദമല്ല: ഒരു വെബ്ര് ഏതുവിധേയന്തു ഉപയോഗിക്കുന്ന, ഫയൽ വലുപ്പ കുറവ് കഴിയില്ല ചെയ്യു . ക ടുതൽ ഈ "PNG" ഫോർമാറ്റ്, ജിഹ് പോലെ മാത്രമേ ബിറ്റ് സുതാരുത വേണ്ടി ഉപയോഗിക്കുന്നു; രണ്ടു സുതാരുത അളവ് സാധ്യത സുതാരുമായ അല്ലെങ്കിൽ സുതാരുമല്ല.

നിങ്ങൾ പിഎൻജി സുതാരുത പ രണ്ടുമായി ഇന്റർനെറ്റ് എക്സ്പ്ലോറർ പ്രകടമാക്കു ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങളുടെ വെബ് പേജിന്റെ കോഡിൽ AlphaImageLoader ന് DirectX ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിക്കാ . മെക്രോസോഫ്റ്റ് നോളേജ് കാണുക. ശ്രദ്ധിക്കുക ഈ InternetExplorer 7-നു മുകളിൽ ആവശ്യമില്ല എന്നു .

ടിഹ് ആയി കയറ്റുമതി ചിത്ര



ക പ്രഷൻ

ഈ ഓപ്പഷൻ ചിത്ര ക പ്രസ്തുത ഉപയോഗിക്കുന്ന അല്ലാതെ വ്യക്തമാക്കാൻ നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുന്നു.

- None:** വേഗതയേറിയതു നഷ്ടമാകാത്ത ആണ്, പക്ഷേ കാരണമാകുന്നു ഫയൽ വളരെ വലുതാണ്.
- LZW:** ചിത്ര "Lempel-Ziv-Welch" അല്ലാതെ ഒരു നഷ്ടമാകാത്ത ക പ്രഷൻ സാങ്കേതികവിദ്യ ഉപയോഗിച്ച് ഉൾക്കൊള്ളിക്കുന്നു. ഈ പശ്യ, എന്നാൽ കാര്യക്ഷമമായ ഫാസ്റ്റ് ആണ്. ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾ.
- Pack Bits:** ഡാറ്റ run- ദ എൻകോഡി ശിനായുള്ള ഒരു ഉപവാസ , ലളിതമായ ക പ്രഷൻ സ്കീ . ആപ്പിൾ മാക്കിന്റോഷ് കമ്പ്യൂട്ടറിൽ MacPaint

പുറത്തിരക്കിയിരുന്നു PackBits ഫോർമാറ്റ് അവതരിപ്പിച്ചു. ഒരു PackBits ഡാറ്റ സ്ട്രീ ഹൈഡ്രൽ ഓൺ ബെബറ്റ് എന്ന പാക്കറ്റുകൾ ഡാറ്റ പിന്നാലെ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. (അവല ബേ :)

- **Deflate:** LZ77 അൽഗോരിതം ഒരു കോഡിനേഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്നതിനാൽ Huffman കോഡിംഗ് ഒരു നഷ്ടമാകാത്ത ഡോറ്റാ ക്രൂപ്പഷൻ അൽഗോരിതം ആണ്. അത് സിപ്പുചെയ്യുക Gzip, PNG ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകളിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു. അവല ബേ : .
- **JPEG:** വളരെ നല്ല കു പ്രഷ്ഠൻ അൽഗോരിതം എന്നാൽ ലോസ്സി ആണ്.
- **CCITT Group 3 fax; CCITT Group 4 fax** ഫാക്സ് വഴി ചിത്രങ്ങൾ കൈമാറാൻ വികസിപ്പിച്ചെടുത്ത ഒരു സ്കാൻ ആൻഡ് വൈറ്റ് ഫോർമാറ്റ് ആണ്.

ചിത്ര ഇൻഡൈക്സഡ് ഫോർമാറ്റ് എക്സിൽ ഇം ഓപ്പഷൻുകൾ, തിരഞ്ഞെടുത്ത രണ്ടു നിന്റെയും കുറയു കഴിയു . ഇൻഡൈക്സഡ് ഇമേജ് പരിവർത്തന

ImageModelIndexed ഉപയോഗിക്കുക. "Use black and white (1-bit) palette" പരിശോധിക്കാൻ എന്നറിവിൽ.

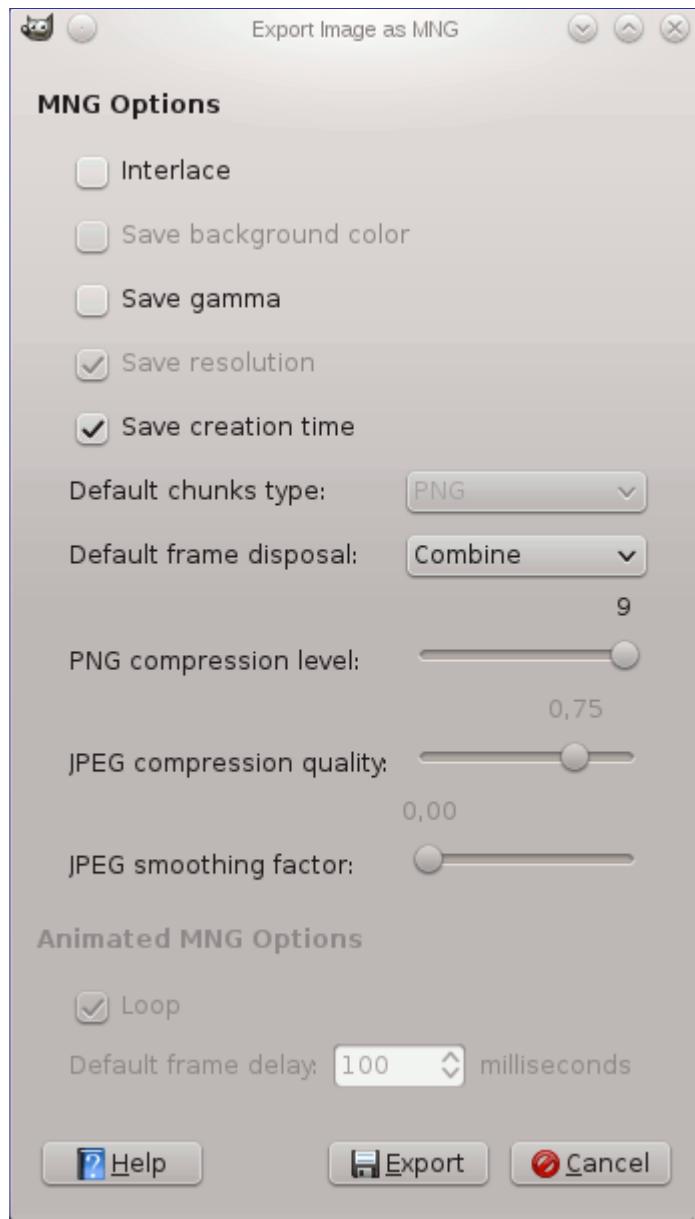
സുതാര്യമായ പിക്സലുകൾ മുതൽ വർണ്ണ മ ല്യങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കുക

ഇം ഓപ്പഷൻ നിന്ന മ ല്യങ്ങൾ പിക്സൽ പ രണ്ണമായു സുതാര്യമായ പോലു സ രക്ഷിച്ചു.

അഭിപ്രായ

ഇം ടെക്നോളജി സോക്സിൽ നിങ്ങൾക്ക് ചിത്ര ബന്ധപ്പെട്ടിരിക്കുന്ന ഒരു അഭിപ്രായ നൽകാ .

[എഎൻജി ആയില്ലഭ്യമാക്കുക ചിത്ര](#)



എണ്ണം മാറ്റിയാണ് "Multiple-Image Network Graphics" വേണ്ടി ചുരുക്കപ്പേരാണ്.

പ്രധാന പ്രശ്ന കോൺക്രിറ്റ് എണ്ണം ആനിമേഷൻ ഫോർമാറ്റിലും തിരിച്ചറിയുന്നോൾ മാത്രമേ വെബ് നാവിഗേറ്റർ ആണ്. ദയവായി കാണുക.

വെബ് നിങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ തയ്യാറാക്കുന്നു

GIMP എറവു സാധാരണമായ ഉപയോഗങ്ങൾ ഒരു, വെബ് സൈറ്റുകളിലും ചിത്രങ്ങൾ തയ്യാറാക്കലാണ്. ഈ ഫയൽ വലുപ്പു കഴിയുന്നതു ചെറിയ സ ക്ഷീകരുന്നതിനൊപ്പ് ചിത്രങ്ങൾ കഴിയുന്നതു സുന്ദരമായിരിക്കുന്നു ഇതിനർത്ഥം . ഈ ഘട്ട ഘട്ടമായുള്ള ഗൈഡ് നിലവാരത്തിന് ചുരുങ്ങിയ നഷ്ട ചെറിയ ഫയലുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ ഏങ്ങനെ കാണിച്ചുതരുന്നു.

ഒരു തലോടല് വലിപ്പ / കൂളിറ്റി അനുപാതത്തിൽ ചിത്രങ്ങൾ

വെബ് വേണ്ടി ഒരു തലോടല് ചിത്രത്തിൽ തരവു ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു. അവൻ സാധാരണയായി പല നിങ്ങളുടെ വലിയ വിശദമായി ഉള്ളതിനാൽ ഫോട്ടോഗ്രാഫുകൾ JPEG ഉപയോഗിക്കുക. ഒരു ബട്ടൺ, ഐക്കൺ, അല്ലെങ്കിൽ സ്ക്രീൻഷോട്ട് പോലുള്ള കുറച്ച് നിങ്ങളുടെ, ഒരു ചിത്ര , PNG ഫോർമാറ്റിലേക്ക് ഏറ്റവു യോജിച്ച്.

1. ആദ്യ , സാധാരണപോലെ ഇമേജ് തുറക്കുക. ഞാൻ ഒരു ഉദാഹരണ ചിത്രമായി തന്നെ നിങ്ങളുടെ Wilber തുറന്നു.



2. ചിത്ര അധിക Alpha channel (RGBA) ക ദ, ആർജിബി മോഡിൽ ഇപ്പോൾ. നിങ്ങളുടെ വെബ് ചിത്രത്തിനായുള്ള ഒരു ആല്പ്‌ഫാ ചാനൽ തെങ്ങൾക്കുണ്ട് ആവശ്യമില്ല സാധാരണയായി ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ flattening the image വഴി ആൽഫാ ചാനൽ നീക്കേ ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ഒരു ഫോട്ടോ വിരളമായി ആൽഫാ ചാനൽ ഉണ്ട്, അതിനാൽ ചിത്ര പകര RGBA മോഡ് ആർജിബി മോഡിൽ തുറക്കു ; നിങ്ങൾ ആൽഫാ ചാനൽ നീക്കേ വരില്ല.

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.

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 .

ഇനിയു കുതൽ പയൽ വലിപ്പ കുറയ്ക്കൽ

നിങ്ങൾ കുറച്ചുക ടി നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൻറെ വലുപ്പ കുറയ്ക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് ഇൻഡെക്സഡ് മോഡിലേക്ക് നിങ്ങളുടെ ചിത്ര പരിവർത്തന കഴിഞ്ഞില്ല. നിന്റെ എല്ലാ മാത്ര 256 മ ലൈറ്റിൽ കുറയു എന്നാണ്. യമാർത്ഥമ മിനുസമാർന്ന ഘടനമായ സാധാരണയായി ബന്ധനങ്ങൾ ഒരു പരമ്പര പരിവർത്തന കാരണം ഇൻഡെക്സഡ് മോഡിലേക്ക് മിനുസമുള്ള നിര സ ക്രമണ അല്ലെങ്കിൽ ഘടനമായ ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രങ്ങൾ പരിവർത്തന ചെയ്യുന്നത്. പരിവർത്തന നടന്ന് സാധാരണം നാടൻ വീണ്ടും കാരണം ഇൻഡെക്സഡ് മോഡ് ഫോട്ടോഗ്രാഫുകൾ ശുപാർശ ചെയ്തിട്ടില്ല.



1. ഇൻഡെക്സഡ് മോഡ് ഒരു ആർജിബി ചിത്ര പരിവർത്തന കമാൻഡ് വിവരിച്ച് ഉപയോഗിക്കുക.
2. After you convert an image to indexed mode, you are once again able to export the image in PNG format.

സുതാരുതയോടെ സ രക്ഷിക്കുന്ന ചിത്രങ്ങൾ

ലളിതമായ ബൈനറി സുതാരുതയു ആൽഫാ സുതാരുത: ഗ്രാഫിക് പയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന സുതാരു പ്രോഫേഷണലുകൾ പിന്തുണക്കുന്ന രീഖു വ്യത്യസ്ത സമീപനങ്ങളുടെ ഉണ്ട്. ലളിത ബൈനറി സുതാരുത GIF ഫോർമാറ്റിൽ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു; ഇൻഡെക്സഡ് വർഷ്ണ പാലറ്റ് നിന്ന് ഒറ്റ കളർ സുതാരുമായ നിര അടയാളപ്പെടുത്തി. ആൽഫാ സുതാരുത PNG ഫോർമാറ്റിൽ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു; സുതാരു വിവര ഒരു പ്രത്യേക ചാനൽ, Alpha channel ശേഖരിക്കു .

പിഎൻജി അധിക സവിശേഷതകൾ (ഉദാ, ആൽഫാ സുതാരുത) ക ട ജിഫ് എല്ലാ സവിശേഷതകളു പിന്തുണയ്ക്കുന്നു കാരണം GIF ഫോർമാറ്റിൽ വിരളമായി ഉപയോഗിക്കുന്നു. എന്നാൽ, GIF, ഇപ്പോഴു ആനിമേഷനുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

1. ഓനാമത് തങ്ങൾ ഒരേ ചിത്ര മുൻ ദ്യ ട്രാൻസ്ഫോർമേഷൻ ജിന്ന് ഭാഗ്യചിഹ്ന ഉപയോഗിക്കു Wilber.



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; **LayerTransparency Add Alpha Channel**.
3. യമാർത്തമ എക്സ്.സി.എഫ് ഫയൽ നിങ്ങളെ നീക്കെ കഴിയുന്ന പദ്ധതിലെ പാളികൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. GIMP ഉന്നമായ സൂച്ചിക്കുന്നത് പിന്തുണയ്ക്കുന്ന സാധാരണ ഫിൽട്ടറുകൾ ഉപയോഗിച്ച് വരുന്നു; **FiltersLight and Shadow** ചുവടെ നോക്കുക. മാത്രമേ നിങ്ങൾക്ക് നിങ്ങളുടെ ഭാവന പരിമിതപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു. ആൽഫാ സൂതാര്യത ശേഷികൾ തെളിയിക്കാനുള്ള, Wilber ചുറ്റു പദ്ധതിലെത്തിൽ ഒരു സോഫ്റ്റ് തിളക്ക കാണിക്കില്ല.
4. After you're done with your image, you can export it in PNG format.



Chapter

ജീവ് ചിത്രകല

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജിൽ ഓപ്പറേറ്റ് ചിലപ്പോൾ മാത്രമായി ഭാഗമായി ബാധിക്കില്ല ആഗ്രഹിക്കുന്നു. GIMP ലെ, ഈ *Selecting* സം ഭവിക്കണം ഭാഗ വ്യക്തമാക്കുന്നു. ഓരോ ചിത്ര ഇതുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് ഒരു *selection* ഉണ്ട്. ഏറ്റവും , പക്ഷേ എല്ലാ, GIMP ഓപ്പറേഷൻസ് ചിത്രത്തിന്റെ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗങ്ങളിലേക്കു മാത്ര പ്രവർത്തിക്കാൻ.



ശരിയായ നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കുന്നത് എവിടെ നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഫല ലഭിക്കുന്നത് താങ്കോലാണ്, പലപ്പോഴും അതു ചെയ്യാൻ എളുപ്പമല്ല ഒട്ടനേക്ക സാഹചര്യങ്ങൾ ഉണ്ട്. ഉദാഹരണത്തിന്, മുകളിൽ ചിത്രത്തിൽ ഞാൻ അതിന്റെ പശ്വാത്തലത്തിൽ നിന്ന് വ്യക്ഷ മുറിച്ച് ആഗ്രഹിക്കുന്ന കരുതുക, മറ്റാരു ചിത്ര ഒട്ടിക്കുക. ഈത് ചെയ്യുന്നതിന്, ഞാൻ വ്യക്ഷ മരത്തിന്റെ മാത്രമാകുന്നു അടങ്കിയിരിക്കുന്ന ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കേണ്ടതുണ്ട്. വ്യക്ഷ ഒരു സകീർണ്ണമായ ആകൃതിയുള്ള കാരണ പ്രധാനമാണ്, നിരവധി പാട്ടുകൾ അതു വ്യക്തമായി വസ്തുക്കളിൽ നിന്നു വേർത്തിരിച്ചുറിയാൻ ബുദ്ധിമുട്ടാണ്.



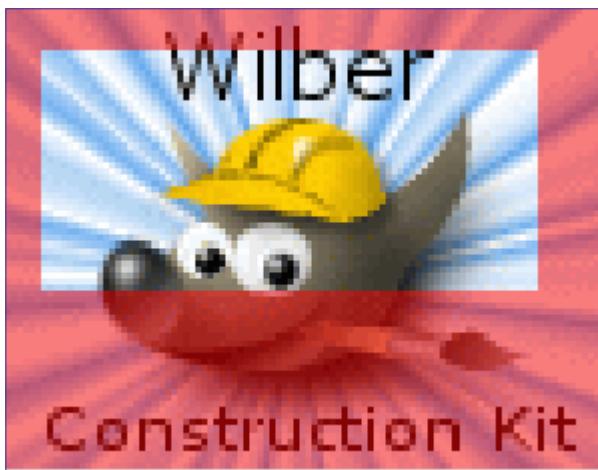
ഇപ്പോൾ ഇവിടെ വളരെ പ്രധാനപ്പെട്ട പോയിന്റ്, അത് മനസ്സിലാക്കാൻ നിർണ്ണായകമാണ്. സാധാരണ നിങ്ങൾ ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, നിങ്ങൾക്ക് ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ഭാഗ കുമിച്ച് ഒന്നിടവിട്ട് വര കാണുന്നു. ഈ നിന്നുള്ള ലഭിക്കു സാധാരണ, പർശമായും ശരിയല്ലെങ്കിൽ, ഫൈഡിംഗ്, നിരക്കു അകത്ത് ചിത്രത്തിന്റെ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗങ്ങൾ വെളിയിൽ തിരഞ്ഞെടുത്തത് ഭാഗങ്ങൾ കണ്ണഡയ്ക്കർ ഒരു

തരത്തിൽ ആണ്. നിരക്കു ഈ ആശയ പല കാര്യങ്ങൾക്കു കൂഴപ്പമില്ല ആണെങ്കിലും , പ രണ്ടായും ശരിയല്ല.

യമാർത്ഥത്തിൽ നിരക്കു ഒരു channel/ആയി നടപ്പിലാക്കുന്നത്. അതിന്റെ ആന്തരിക ഘടന പറഞ്ഞാൽ അത് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ചുവപ്പ് പച്ച, നീല, ആൽഫ ചാനലുകൾ സമാനമാണ്. ഇപ്രകാര , നിരക്കു 0 (തിരഞ്ഞെടുത്തില്ല) ഉം (പ രണ്ടായി തിരഞ്ഞെടുത്തു) തമിലുള്ള 255 വരെയുള്ള, ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പിക്സൽ ചെയ്തത് നിഷ്കർഷിച്ച മ ല്യൂണ്ട്. ഈ സമീപനത്തിന്റെ പ്രയോജന ചില പിക്സൽ partially selected അനുവദിക്കുന്ന നിങ്ങൾ കാണാൻ പോകുന്നതുപോലെ അവരെ 0-255. തമിലുള്ള ഇന്തർമീഡിയറ്റ് മ ല്യങ്കൾ നൽകിക്കൊണ്ട്, അതു തിരഞ്ഞെടുത്തു തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങളും തമിലുള്ള സ ക്രമണ തുങ്ങൾക്കുണ്ട് അവസരങ്ങളുണ്ട് പല സാഹചര്യങ്ങൾ ഉണ്ട് ആണ്.

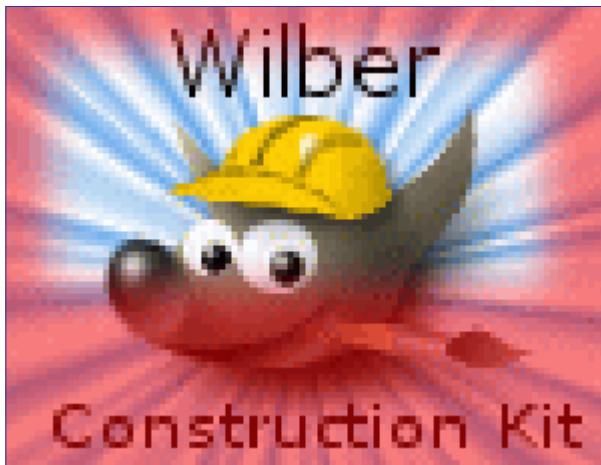
അങ്ങനെയെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒരു നിര സൂഷ്ടിക്കുന്നേബാൾ ദ്വാരാകുന്ന ഓനിടവിട്ട് വര ആണ്?

ഓനിടവിട്ട് വര പകുതി തിരഞ്ഞെടുത്ത താഴെയാണ് പ്രദേശങ്ങളിൽ നിന്ന് പകുതിയിലധിക തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങളിൽ ഹരിച്ചാൽ ഒരു contour line ആണ്.



നിരക്കു പ്രതിനിധികരിക്കുന്ന തകർത്തുകളെന്തു ലൈൻിൽ നോക്കുന്നതിനിട, എപ്പോഴും ലൈൻ കമ ഭാഗ മാത്ര പറയുന്നു ഓർക്കുക. നിങ്ങൾ പ രണ്ടായ വിശദമായി നിരക്കു കാണാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, എളുപ്പത്തിലുള്ള വഴി ഈമേജ് വിന്റോധ്യുടെ താഴെ ഇടത് മ ലയിൽ QuickMask ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുക എന്നതാണ്. ഈ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ചിത്ര മുകളിൽ ഒരു അർദ്ധസൂത്ര ഓവർലോയ്യായി കാണിച്ചിരിക്കുന്ന കാരണമാകുന്ന. തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ ബാധിക്കില്ല; തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ വാലിനു ചെയ്യുന്നു. ക ടുതൽ പ രണ്ടായും ഒരു പ്രദേശത്തെ തിരഞ്ഞെടുത്ത, അത് പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്നേബാൾ കുറവ് ഉപഭോഗ .

പല ഓപ്പറേഷനുകൾ QuickMask overview പരാമർശിച്ചു പോലെ QuickMask മോഡിൽ വ്യത്യസ്തമായി പ്രവർത്തിക്കു . ഓണ്ട് QuickMask മോഡ് ഫോറ്മിൽ ഈമേജ് വിന്റോധ്യുടെ താഴെ ഇടത് മ ലയിൽ QuickMask ബട്ടൺ ഉപയോഗിക്കുക.



ഭ്രമാക്കുന്ന

സ്ഥിരസ്ഥിതി ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച്, പോലുള്ള ചതുര തിരഞ്ഞെടുക്കുക പ്രയോഗ അടിസ്ഥാന ഉപകരണങ്ങൾ, മ രചയുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ സൂഷ്ടിക്കുക. ഓനിടവിട് വര അകത്ത് പിക്സൽ പ രണ്ടായി തിരഞ്ഞെടുത്ത പുറത്തു പിക്സൽ പ രണ്ടായു തിരഞ്ഞെടുത്തത് ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾ QuickMask ഓണാക്കാനു വഴി ഈ പരിശോധിക്കാൻ കഴിയു : നിങ്ങൾ മ രചയുള്ള വേണമകിലു , യ സിഫോ ചുവന്ന വലയ മായി ഒരു വ്യക്തമായ തീർഖചതുര കാണുന്നു. ബിരുദ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളു മ രചയുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ തമിൽ ഫോഗിൾ ചെയ്യുന്നതിന് D ശർ ഓപ്പഷനുകൾ ലൈ "Feather edges" ചെക്ക്‌വോക്സ് ഉപയോഗിക്കുക. നിങ്ങൾ ക്രമീകരിക്കാൻ കഴിയുന്ന ത വൽ ആര , സ ക്രമണ സ ഭവിക്കുന്നത് എത്ത് D റ തീരുമാനിക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ സഹിത താഴെ എക്കിൽ, ചതുര തിരഞ്ഞെടുക്കുക പ്രയോഗ ഈത് പരീക്ഷിക്കാൻ, തുടർന്ന് ഫോഗിൾ QuickMask. നിങ്ങൾ വ്യക്തമായ സമക്കാണപതുർഭുജ ഒരു ഫസി എയ്ജ്ജ് ഉണ്ട് എന്ന് കാണു .

ഭ്രമാക്കുന്ന ഒട്ടിച്ചു ബബ്ജക്കറ്റ് അതിന്റെ ചുറ്റുപാടിൽ ക എ സുഗമമായി ഒപ്പു കുറൈക്കാലമായി രാജശ്രീലി അങ്ങനെ നിങ്ങൾ cutting ഒട്ടിക്കലു ചെയ്യുവോൾ തര ഗങ്ങൾ പ്രയോജനപ്പെടുന്നത്.

അത് യമാർത്ഥത്തിൽ മ രചയുള്ള സെലക്ഷനു സൂഷ്ടിച്ചതാണോ പോലു , എത്ത് സമയത്തു ഒരു നിര ത വലാണ് സാധ്യമാണ്. ഫേഡർ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഡയലോഗ് തുറക്കാൻ ചിത്ര മെനുവിൽ നിന്ന് **Select Feather** ഉപയോഗിക്കുക. ത വൽ റേഡിയസ് സജ്ജമാക്കുക **OK** കൂടിക്ക് ചെയ്യുക. ചെയ്യാൻ എല്ലാ-അല്ലെങ്കിൽ-ഒന്നു നിരക്കു ഒരു ബിരുദ നിരക്കു സമുവ-മ രചയുള്ള **Select Sharpen** ഉപയോഗിക്കുക.

വ്യക്തമാക്കിയ ഷൂറി ഗ് വ്യാസാർഖ നിരക്കു ചാനലിലെ ഒരു ഗ്രേഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ് പ്രയോഗിച്ചാണ് ഭ്രമാക്കുന്ന പ്രവ്യത്തികൾ: സാങ്കേതികമായി ഓറിയന്റീഡ് വായനക്കാർകൾ.

ഒരു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ഭാഗികമായി സുതാര്യമായ ഉണ്ടാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ പൊസിറ്റി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു , പക്ഷെ, ഒരു നിരക്കു നേരിട്ട് അത് ചെയ്യാനാവില്ല. വീഡി ഒരു ട്രാസ് ഉണ്ടാക്കുവാൻ വളരെ ഉപകാരപ്രദമാണ്. പൊസിറ്റി സജ്ജമാക്കാൻ താഴെ രീതികൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു:

- ലളിതമായ തിരഞ്ഞെടുപ്പുകളെ, ആവശ്യമുള്ള അതാരുതയോടെ ഉപയോഗിക്കാൻ ഇരേസർ D ശർ.
- സക്കിർണ്ണമായ തിരഞ്ഞെടുപ്പുകളെ: ഒരു ഷോട്ടി ഗ് നിരക്കു സൂഷ്ടിക്കാൻ

Selection Floating ഉപയോഗിക്കുക. ഈ "Floating Selection" വിളിച്ചു നിരക്കു ഒരു പുതിയ പാളി സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ലെയർ ഡയലോഗ് ആവശ്യമുള്ള ഓപാസിറ്റി ഓപാസിറ്റി ക്ലോസ് സജ്ജമാക്കുക. അപ്പോൾ നിരക്കു ആകർ: നിരക്കു പുരത്തു മെഡി പോയിന്റർ ഒരു ആകർ ഉൾപ്പെടുന്നു. മൊസ് പോയിന്റർ ആകർ ഉൾപ്പെടുന്നു സമയത്ത് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഷോട്ട് ഗ്രാഫിക് നിരക്കു ലെയർ ഡയലോഗ് നിന്ന് പ്രവൃത്തികൾ ഒരു നിര ഉപകരണ സജീവമാക്കുമ്പോൾ മാത്രമേ ഈ വഴി ആകൻ ഗ്രാഫോറ്റുക്കം ആവശ്യമാക്കുകയു നിരക്കു ശരിയായ സ്ഥലത്ത് ആണ് ഭാഗികമായെങ്കിലും സുതാര്യമായ (: നിങ്ങളുടെ ആകർ ലെയർ ഉപയോഗിക്കാ പാളി ഡയലോഗിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ലെയർ കേരഡ് ക്ലിക്ക് സന്ദർഭ മെനുവിൽ കമാൻഡ്).

പിന്നെ, നിങ്ങൾ പതിവായി ഈ ഹാൻഡ് ഉപയോഗിച്ചാൽ: പുതിയ ലെയർിലേക്ക് നിരക്കു തിരിക്കാൻ ഒരു ഷോട്ട് ഗ്രാഫിക് നിരക്കു ക്ലിപ്പോർഡിൽ ഒട്ടിക്കാൻ നിരക്കു പകർത്താനു CtrlC, CtrlV, ഒപ്പ് **Layer**New Layer. നിങ്ങളുടെ മുന്നിലും അല്ലെങ്കിൽ പുതിയ പാളി സൃഷ്ടിക്കുന്നത് ശേഷ ഓപാസിറ്റി ക്രമീകരിക്കാൻ കഴിയു .

- മറ്റാരു വഴി: നിരക്കു ക ട പാളി ഒരു ലെയർ മാസ്ക് ചേർക്കാൻ **Layer**MaskAdd Layer Mask ഉപയോഗിക്കുക നിരക്കു അതു ആരു ഭിക്കുന്നു. അപ്പോൾ ഒരു ബേഷ്ട് ആവശ്യമുള്ള അതാര്യതയോടെ അതായത് സുതാര്യതയോടെ പെയിന്റ്, കറുത്ത ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് വരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുക. അപ്പോൾ ലെയർ / മാസ്ക് / സാധാരണ സ ഭവ . കാണുക.
- *make the solid background of an image transparent*, ഒരു ആൽഫ ചാനൽ ചേർക്കുക, പശ്വാത്തല തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് മാറ്റിക്കനായാണ് ഉപയോഗിക്കുക. പിന്നെ, ഉപയോഗിക്കാൻ കളർ പിക്കറിലെ S ശ പണിസംഖ്യിയിൽ മുൻഭാഗത്തെ വളർന്നു പശ്വാത്തല നിന്ന്, തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന്. തിരഞ്ഞെടുത്ത നിന്ന് ബക്കറ്റ് നിന്നയാൻ ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കുക. തിരഞ്ഞെടുത്ത നിന്ന് പിക്സൽ മായ്‌ക്കുന്നു എത്ര "Color Erase", ലേക്കൂള്ള മോഡ് നിന്നയ്ക്കുക ബക്കറ്റ് സജ്ജമാക്കുക; മറ്റ് പിക്സൽ ഭാഗികമായു മായ്‌ചു ഇവരുടെ നിന്ന് മാറുന്നു.

ലളിതമായ രീതി ഒരു നിര പ രണ്ടായ സുതാര്യത തരുന്ന **Edit**Clear, ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്.

തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ സൂച്ചിക്കുകയും ഉപയോഗിക്കുന്നു

ഒരു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നീക്കുന്നു

ചതുര ഭീർലവുത്താകൃതിയുള്ള തിരഞ്ഞെടുകലുകളെ രണ്ടു മോഡുകൾ ഉണ്ട്. സ്ഥിര മോഡ് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ന് ഹാൻഡിലുകൾ ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ നിരക്കു click അല്ലെങ്കിൽ Enter കീ അമർത്ഥക എക്ഷിൽ, ഹാൻഡിലുകൾ മാത്ര ഡ്യോട്ട് ഓട്ട്‌ലൈൻ (തലഔയർത്തി ഉറുപ്പുകൾ) വിട്ടുകൊടുത്തത് അപ്രത്യക്ഷമാകും. മറ്റ് നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ വ്യത്യസ്ത സ്വഭാവ ഉണ്ട്.

നീക്കുന്നു ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ഭീർലവുത്താകൃതിയുള്ള തിരഞ്ഞെടുകലുകളെ നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക്-ഉ കൈപ്പിടിക്കൾ ഒരു നിര വലിക്കുക, നിങ്ങൾക്ക് നിരക്കു ഓട്ട്‌ലൈൻ നീക്കാൻ, നിങ്ങൾ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ആകൃതി തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ ചലിപ്പിക്കേണ്ട്.

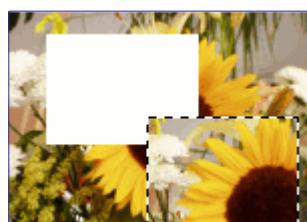
Move സെലക്ട് നിരക്കു നീക്കുന്നതിന് ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ സജ്ജമാകി; പ്രയോഗ നിരക്കു പാതയിൽ ലൈൻ ചലിക്കുന്ന പിന്തുണയ്ക്കുന്നു.



എറവു സിസ്റ്റങ്ങൾ ആരോ കീകൾ ഉപയോഗിച്ച് നിരക്കു നീക്ക പിന്തുണക്കുന്നില്ല. കൃത്യമായ സ്വഭാവ സിസ്റ്റ് അനുസരിച്ചായിരിക്കും. ആരോ കീകൾ നിരക്കു നീക്കാൻ കാരണമാകു ഇല്ലെങ്കിൽ, ആദ്യ നിരക്കു മെണ്ട് കഷ്ടസർ കുറുകെ ശ്രമിക്കുക. പ്രസ്തുതാക്കൾ (Alt, അല്ലെങ്കിൽ CtrlAlt, ShiftAlt, അല്ലെങ്കിൽ Alt) പിടിക്കുക. വാൻ കോമ്പിനേഷൻ ഓരോ ഘട്ടവു 25 പിക്സൽ ഒരു പിക്സൽ വഴി നിരക്കു നീക്കാൻ, മറ്റാരു ചെയ്യാം. ഒരു വശത്ത് അല്ലെങ്കിൽ കോർണ്ണർ ഹാൻഡിൽ മെണ്ട് കഷ്ടസർ ഹോവർ; അവു കീകൾ കോമ്പിനേഷനുകളും നിരക്കു വലിപ്പ മാറ്റാൻ കഴിയും.

നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിക്കുക കൈപ്പിടിക്കൾ ഇല്ലാതെ നിരക്കു എക്ഷിൽ, നിങ്ങൾ ഒരു പുതിയ നിര സൂച്ചിക്കുക! നിരക്കു ഉള്ളടക്കങ്ങൾ നീക്കാൻ, നിങ്ങൾക്ക് തെങ്ങൾക്കുണ്ട്

- CtrlAlt കീകൾ പിടിക്കുക, ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിക്കുക നിരക്കു. ഈ ധമാർത്ഥ സ്ഥലം നിരക്കു ചെയ്യുന്നു. ഒരു ഫോട്ടോ ഗ് നിരക്കു സൂച്ചിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്. ആവശ്യമുള്ളത് കമാൻഡുകൾ, നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റത്തിൽ വ്യത്യസ്തമായിരിക്കാം. മറ്റാരു കോമ്പിനേഷൻ പരിഞ്ഞിട്ടില്ല എക്ഷിൽ കാണാൻ ലൂഡ്സ് ബാറിൽ നോക്കും; ഉദാഹരണത്തിന്, ShiftCtrlAlt.



- ShiftAlt കീകൾ പിടിക്കുക, കീകൾ-ആൻഡ്-വലിക്കുക യഥാർത്ഥ സ്ഥല ശരൂ മാറ്റാനുള്ള ഇല്ലാതെ നീക്കാൻ നിരക്കു. ഒരു ഫോട്ടി ശ്രദ്ധ നിരക്കു സ്വീച്ചടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്.



ചില സിസ്റ്റങ്ങളിൽ, നിങ്ങൾ Shift അല്ലെങ്കിൽ Ctrl മുമ്പാകെ Alt പൂഷ് വേണാം. ഈ സിസ്റ്റങ്ങളിൽ, ആദ്യം Shift അല്ലെങ്കിൽ Ctrl പ്രസ്തുതി ചെർക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ നിലവിലെ നീക്കു നിന്ന് കുറയ്ക്കേണ്ട ഒരു മോഡിൽ പ്രവേശിക്കാൻ കാരണമാകുന്ന - ശേഷ , Alt കീ നിഷ്പഠംമായ ആണ്!

മറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ നീക്കുന്നു

മറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ (Lasso, മാന്ത്രികനായാണ്, കളർ മാർഗ്) യാതൊരു നിത്യേയാവുന്നതിലേക്ക്. കീകൾ-ഉ ഡ്യാഗ് അവരെ നീക്കാൻ ഇല്ല. ഉള്ളടക്ക നീക്കാൻ, ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ഭീർല്ലവൃത്താകൃതിയുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളിൽ പോലെ നിങ്ങൾ CtrlAlt കീകൾ അല്ലെങ്കിൽ ShiftAlt പിടിക്കുക, കീകൾ-ആൻഡ്-വലിച്ചു തുങ്ങാൻഡിക്കുണ്ട്.

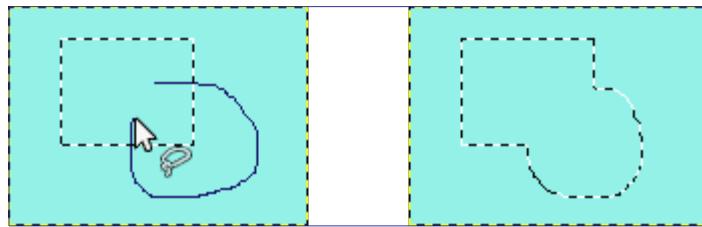
നിങ്ങൾ പകരം കീക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചു കീബോർഡിന്റെ ആരോ കീകൾ ഉപയോഗിക്കുക, നിങ്ങൾ ബാഹ്യരേഖാ നീക്കുക.

മറ്റു രീതി

നിങ്ങൾക്ക് ഒരു നീക്കാൻ കൂടുതൽ കവലയിൽ രീതി ഉപയോഗിക്കാം. അതു ഫോട്ടി ശ്രദ്ധ വരുത്തുക. അപോൾ നിങ്ങൾ അതിന്റെ ഉള്ളടക്ക, ഉത്തരവ് ശരൂ മാറ്റാനുള്ള, കീക്കിൽ-പരേതരായ വലിച്ചിട്ടുകൊണ്ടോ കീബോർഡ് അഥവാ കീകൾ നീക്കാം. ശരൂ മാറ്റാനുള്ള ഇല്ലാതെ നീക്കാൻ, കോപ്പി-പേസ്റ്റ് ഉപയോഗിക്കുക.

തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ചെർക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ കുറച്ചാണ്

ഉപകരണങ്ങൾ ക്രമീകരിക്കാം ഓപ്പ്‌ശൗകൾ ഉണ്ട്. ഓരോ നീക്കു ഉപകരണ നിങ്ങളെ നീക്കു മോഡ് സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. താഴെ നീക്കു മോഡുകൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു: PLACEHOLDER,-103197



കണക്കുകൾ നിലവിലുള്ള ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നീക്കു കാണിക്കുന്നു. Lasso തിരഞ്ഞെടുക്കുക. Shift കീ അമർത്തിക്കൊണ്ട്, നിലവിലുള്ള നീക്കു ഉൾപ്പെടുന്ന ഒരു സ്വതന്ത്ര കൈ ഉണ്ടാക്കുക. മെഡിസ് ബട്ടൺ പ്രവേശാന്തിലും റിലീസ് നീക്കു ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്.

കൃത്യമായി നിരക്കു വൈകല്യങ്ങൾ ശരിയാക്കാൻ, Quick Mask ഉപയോഗിക്കുക.

QuickMask



പതിവുപോലെ selection tools ചില സകീർണ്ണമായ തിരഞ്ഞെടുപ്പുകളെ നന്നായി പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല, താൽപര്യവുമില്ല പരിസരത്ത് ഒരു ര പരേവ കണ്ണെത്തുന്നത് ഇടപെടണ . QuickMask എന്നാൽ, പകര വെറു ര പരേവയിൽ പത്രവാര്ത്ത ഒരു നിര വരയ്ക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

പൊതു അവലോകന

സാധാരണ, GIMP ഒരു നിരക്കു ബാഹ്യരേഖ ഇത്തരത്തിലോന് ആ "marching ants" (പ്രതിനിധാന , പക്ഷേ നടക്കുന്നു ഉറുവു കാണിക്കാൻ അധിക ഒരു നിര ക ടുതൽ ഉണ്ടായിരിക്കാ . ഒരു GIMP നിരക്കു യമാർത്ഥത്തിൽ ഒരു സൗ റണ ശ്രേം്പക്കയിൽ ചാനൽ, ഇമേജ് മ ടുകയു (പ രണ്ണമായി തിരഞ്ഞെടുത്തു) 0 (തിരഞ്ഞെടുത്തില്ല) മുതൽ 255 വരെയുള്ള പിക്സൽ മ ല്യാൻഡ് ക ദ ആണ്. അർഹതയുള്ളത് ഉറുവുകൾ പകുതി തിരഞ്ഞെടുത്ത പിക്സൽ കോൺ റ സഹിത വരയ്ക്കു . ഇപ്രകാര , എന്തു നടക്കുന്നു ഉറുവുകൾ ഉള്ളിലോ പുറത്ത് ഓന്നുകിൽ അതിർത്തിയായി നിങ്ങളെ കാണിക്കു ശരിക്കു ഒരു continuum വഴി വെറു ഒരു സ്ഥലമാണ് ആണ്.

QuickMask നിരക്കു നിരഞ്ഞ ഘടന കാണിക്കേണ്ട GIMP റെ വഴി. QuickMask പുതിയ, ഒപ്പ് ഗണ്യമായി ക ടുതൽ ശക്തമായ വഴികളിൽ നിരക്കു സ വദിക്കാൻ കഴിവ് നൽകുന്നു. ഓണ്ടു QuickMask ഫോഗിൾ ചിത്ര വിന്റോയുടെ താഴെ ഇടത് ചെറിയ ഓട്ടലൈൻ ബട്ടൺ കീകൾ. QuickMask മോഡ്, അർഹതയുള്ളത് ഉറുവുകൾ മോഡ് തമിലുള്ള ബട്ടൺ സ്റ്റിച്ചുകൾ. നിങ്ങൾക്ക് QuickMask ആൻഡ് നടക്കുന്നു ഉറുവുകൾ മോഡ് ഫോഗിൾ ചെയ്യുന്നതിന്, **Select Toggle QuickMask**, അല്ലെങ്കിൽ ShiftQ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു .

QuickMask മോഡിൽ, നിരക്കു ആരുടെ ഓരോ പിക്സൽ ചെയ്തത് സുതാര്യത ആ പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ലേക്ക് ഡിഗ്രി സ ചിപ്പിക്കുന്നു ഒരു അർദ്ധസുതാര്യ സ്കൈൻ ഇമേജ് overlying, കാണിക്കുന്നു. സ്വതന്ത്ര ചുവന്ന ലെ മാസ്ക് കാണിച്ചിരിക്കുന്നു, എന്നാൽ മറ്റാരു മാസ്ക് നിര ബോധപ്പെടുത്തുകയു എങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് ഇത് മാറ്റാൻ കഴിയു . കുറവ് ഒരു പിക്സൽ, തിരഞ്ഞെടുത്ത ക ടുതൽ അതു മാസ്ക് മ ചെപ്പാത്ത ആണ്. പ രണ്ണമായി തിരഞ്ഞെടുത്ത പിക്സൽ പ രണ്ണമായു വ്യക്തമായ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു.

QuickMask മോഡിൽ, പല ഇമേജ് മാറ്റങ്ങൾ പകര ചിത്രത്തിൽ തന്ന നിരക്കു ചാനലിൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ. ഈ ഉൾപ്പെടുന്നു പ്രത്യേകിച്ചു , പെയിൻ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ വെളുത്ത തിരഞ്ഞെടുക്കുവാനു പിക്സൽ ചിത്രകല, കറുത്ത pselects പിക്സൽ ചിത്രകല. നിങ്ങൾ പെയിൻ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ എത്തെങ്കിലു അതുപോലെ ഈ വഴിയിൽ ബക്കർ പ രിപ്പിക്കുകയു ശ്രദ്ധിയൻ്റെ ഉപയോഗിക്കാ, ഉപകരണങ്ങൾ പ രിപ്പിക്കുക.

GIMP എന്ന ന തന ഉപയോകതാക്സൽക്ക് "painting the selection" ആധി ബരത്തേം ചിത്ര കൈകാരു ചെയ്യുന്നതിനുള്ള എളുപ്പവു ഏറ്റവു ഫലപ്രദമായ മാർഗ മനസ്സിലാക്കുന്നു.

പുതിയ ചാനലിലേക്ക് ഒരു QuickMask നിരക്കു സ രക്ഷിക്കുന്നതിന്; ഒരു നിരക്കു അവിടെ QuickMask മോഡ് ചിത്ര വിന്റഡോയിൽ സജീവമണ്ണ ഉറപ്പാക്കുക. **SelectSave to Channel** ഉപയോഗിക്കുക. ചാനൽ ഡയലോഗിൽ ഒരു പുതിയ ചാനൽ സ്യൂൾട്ടിക്കാൻ (ഈ കമാൻഡിലെ "...copy#1", "...copy#2" ഇത്യാദി സ്യൂൾട്ടിക്കുന്നു ...) "SelectionMask copy" വിളിച്ചു.

QuickMask മോഡിൽ, ഇമേജ് പകര നിരക്കു പ്രവർത്തിക്കുക മുൻകുകയു ഞ്ചിക്കുകയു . നിങ്ങൾ ചിലപ്പോൾ തമ്മിൽ ചിത്ര നിരക്കു മാറ്റുന ഏറ്റവു നല്ല രീതി ഈ ഉപയോഗപ്പെടുത്താനാകു .

നിങ്ങൾ ചാനൽ ഡയലോഗ് പ്രതിഷ്ഠം വിഭാഗത്തിൽ Selection masks ന് ക ടുതലറിയാൻ കഴിയു .

ഗുണനാഭങ്ങൾ

രണ്ടു QuickMask ഉള്ള QuickMask ബട്ടണിൽ വലത്-കൂടിക്ക് മാറ്റാൻ കഴിയു ഉണ്ട്.

- സാധാരണയായി QuickMask തിരഞ്ഞെടുത്തത് പ്രദേശങ്ങൾ "fogged over" തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ "in clear" കാണിക്കുന്നു, എന്നാൽ പകര സ്ഥിരസ്ഥിതി "Mask Unselected Areas" ഓഫ് "Mask Selected Areas" തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതില ദ ഇ മടങ്ങാ .
- 50% ഓപാസിറ്റിയിൽ ചുവന്ന ആയ സ്ഥിരസ്ഥിതികളെ പുറമെ മ ല്യങ്ങൾ ഈ സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന ഒരു ഡയലോഗ് തുറക്കാൻ "Configure Color and Opacity" ഉപയോഗിക്കുക.

QuickMask മോഡ് ഉപയോഗിച്ച്

1. ഒരു ചിത്ര തുറക്കുക ഒരു പുതിയ പ്രമാണ തുടങ്ങു .
2. ചിത്ര വിന്റോയായിൽ ഇടത്ത്-ചുവടെ ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് QuickMask മോഡ് സജീവമാക്കുക. ഒരു നിരക്കു നിലവിലുണ്ട് എക്സിൽ മാസ്ക് നിരക്കു ഉള്ളടക്കത്തിൽ ആരു ഭിയ്ക്കുവോൾ.
3. ഏതെങ്കിലും ഫ്രോയി ഗ് ഉപകരണ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ നീക്കെ ചെയ്യുക, തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ ചേർക്കാൻ വെള്ള പെയിന്റ് ചെയ്യുന്നതിന് കരുത്ത QuickMask ന് പെയിന്റ്. ഭാഗികമായും പ്രദേശങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് ചാര നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക.
4. ചിത്ര വിന്റോയായിൽ ഇടത്ത്-ചുവടെ ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് ടോഗിൾ QuickMask മോഡ് ഓഫ്: നിരക്കു നടക്കുന്നു ഉറുവുകൾ ദൃശ്യമാകു .

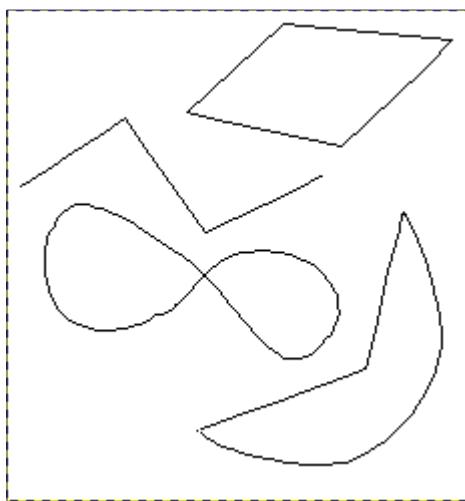
പാമുകൾ

ഗോപന കർവ്വുകൾ (അരംഭവുത്തമാക്കുക-കർവ്വുകൾ അറിയപ്പെടുന്നു) ആകുന്നു. ഗോപന പരികാണു GIMP റൂൾ ഉപയോഗിക്കാൻ എളുപ്പമാണ്. അവരുടെ ആശയങ്ങളും മെകാനിസ് മനസ്സിലാക്കാൻ, ഭ്രാസി Bézier-curve വികലിപ്പിയിച്ചേണ്ട വഴികളിലേക്ക് ഉപകരണ നിങ്ങളെ ഡൈ ലൈനർിന്റെ ഫോമുകൾ ഡിസൈനു അനുവദിച്ചുകൊണ്ട് വളരെ ശക്തമാണ്. GIMP തു വഴികളിലേക്ക് ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കാൻ, ആദ്യ ഒരു പാത സ്ട്രോക്ക് വഴി സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന്, തുടർന്ന് വേണ .

GIMP, സമാനപദ "Stroke path" പാതത് (നിര , വിതി, പാറേണ്ട് ...) ഒരു പ്രത്യേക രീതിയിൽ പ്രയോഗിക്കാൻ എന്നാണ്.

ഒരു പാതത് രണ്ട് പ്രധാന ആവശ്യങ്ങൾക്കായി ഉണ്ട്:

- നിങ്ങൾക്ക് ഒരു നിര ഒരു അടച്ച പാത പരിവർത്തന ചെയ്യാനാകു .
- ഏതെങ്കിലും പാത, ഓപ്പൺ അല്ലെങ്കിൽ അടച്ച, *stroked* കഴിയു ; ആ വഴികൾ വിവിധങ്ങളായ ഇമേജിൽ ചായ , ആണ്.



പാത ക്രിയേഷൻ

നിങ്ങളുടെ പാതയിലേക്ക് വേണ്ടി ര പരേവയിൽ വരയ്ക്കുന്നതില ദ ആര ഭിക്കുക; ര പരേവയിൽ പിന്നീട് പരിഷ്കരിക്കാൻ കഴിയു (കാണാൻ Paths ഉപകരണ). ആര ഭിക്കുന്നതിന്, ഇനിപ്പറയുന്ന രീതികളിൽ ഒന്ന് ഉപയോഗിച്ച് വഴികളിലേക്ക് ഉപകരണ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ:

- ചിത്ര മെനുവിൽ നിന്ന് **ToolsPath** ഉപയോഗിക്കുക.
- പണിസ്ഥിയിൽ പ്രസക്തമായ എക്സിൽ ഉപയോഗിക്കുക.
- എഴുപ്പവഴിയില ദ B ഉപയോഗിക്കുക.

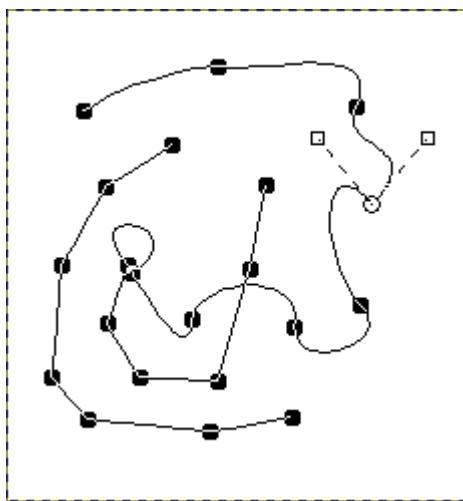
വഴികളിലേക്ക് ഉപകരണ തിരഞ്ഞെടുത്തിരിക്കുകയാണെങ്കിലു , മെന്നു കഴ്സർ ഒരു കർവ് ഒരു പോയിന്റ് (അംഗ്) മാറ്റഞ്ഞൾ. പാതയില ദ ആദ്യ പോയിന്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നതിനായി സ്വർ പത്തിൽ കൂടിക്ക് ഇടത്. ഒരു പുതിയ പോയിന്റ് മെന്നു നീക്കുക മുൻ പോയിന്റിലേക്ക് ലിക്ക് മറ്റാരു സ്ഥല സൃഷ്ടിക്കാൻ മെന്നു കൂടിക്ക് അവശേഷിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ കൊതിക്കുന്ന നിനെ പോയിന്റുകളുടെ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു എക്കിലു , നിങ്ങൾക്ക് പാത മാത്ര കുറിച്ച് അറിയുന്നതിന് രണ്ടു പോയിന്റ് വേണ . പോയിന്റ് സമയത്ത് മെന്നു കഴ്സർ കൂടിക്ക് ഒരു പുതിയ പോയിന്റ് ചേർക്കു

സ ചിപ്പിക്കുന്നു കർവ്, അടുത്ത അല്ല " + " ഉണ്ട്. മെന്നസ് കഴ്സർ ഒരു ലൈൻ സെഗമന്റ് അടുത്ത് എപ്പോഴാണ് " + " അന്വു കുറിശിൽ മാറ്റങ്ങൾ; നീക്കുന്ന ഉപകരണ പോലെ.

ഒരു ലൈൻ സെഗമന്റ്, വരി സെഗമന്റ് വലിച്ച് കൂടിക്ക് അവശേഷിക്കുന്നു അടുത്ത് മുസ് കഴ്സർ നീക്കുക. രണ്ട് സ ഭവങ്ങൾ നടന്നാൽ.

- ലൈൻ സെഗമന്റ് വളവുകളിൽ കടപ്പുറ അതു കടിച്ചുകീറി പോലെ
- ഓരോ വരിയു സെഗമന്റ് ആര ദ പോയിന്റ്, വ്യക്തമായി ലേബൽ എന്ന് അന്തിമ പോയിന്റ് ഉണ്ട് ഒരു "direction line" ഇപ്പോൾ ഇളക്കി വരി സെഗമന്റീനായി ഓരോ അന്തിമ പോയിന്റ് നിന്ന് പ്രതീക്ഷിക്കുന്നത്

വളഞ്ഞ ലൈൻ സെഗമന്റ് "direction line" അവസാന പോയിന്റ് വിടുന്നതോടെ അതേ ദിശയിൽ അന്തിമ പോയിന്റ് വിടുന്നു "direction line" നീളു മറ്റ് അന്തിമ പോയിന്റ് നേരെ വളഞ്ഞുമാണ് മുമ്പ് "direction line" സഹിത എത്രമാത്ര ലൈൻ സെഗമന്റ് പദ്ധതികൾ നിയന്ത്രിക്കുന്നു ഓരോ "direction line" ഒരു അറ്റത്തു ശ ന്യമായ സ്ക്രൂയർ ബോക്സ് (ഒരു ഹാൻഡിൽ വിളിച്ചു) ഉണ്ട്. ഒരു "direction line" ദിശയിൽ നീളവു മാറ്റുന്നതിന് ഒരു ഹാൻഡിൽ കൂടിക്ക് ചെയ്ത് ഡാഗ്.



പാത നേരായ വളഞ്ഞ ഇരുവരു മേഖലകളെ രണ്ടു ഘടകങ്ങൾ അടങ്കിയത്. കുറത്ത സ്ക്രൂയറുകളുടെ ആകർ പോയിന്റുകൾ, തുറന്ന സർക്കിൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ആകർ സ ചിപ്പിക്കുന്നു, രണ്ട് തുറക്കുക പുറവുമുള്ള തിരഞ്ഞെടുത്ത ആകർ ബന്ധപ്പെട്ട ഹാൻഡിലുകൾ ഉണ്ട്.

പാത പ്രോപ്പർട്ടീസ്

വഴികൾ, ലൈറ്റുകളു ചാനലുകൾ പോലെ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ട്. ഒരു ഇമേജ് GIMP ന്റെ നേറ്റിവ് എക്സ്.സി.എഫ് ഫയൽ ഫോർമാറ്റിൽ സ രക്ഷിക്കപ്പെട്ടു, അത് എത്രക്കിലു പാതകളെ അതുമായി സ രക്ഷിച്ചു. ഒരു ചിത്ര ലെ പാതകൾ പട്ടിക Paths dialog ഉപയോഗിച്ച് കാണുന്ന ഓപ്പറേറ്റുചെയ്യുകയു കഴിയു . നിങ്ങൾ പകർത്തിയെടുക്കുന്ന വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗിൽ പോസ്റ്റ്-അപ്പ് മെനു ഉപയോഗിച്ച് ട്രിക്കുന്നതിലെ ദ തമിൽ ഇമേജിൽ നിന്നു ഒരു പാതത് വരുകയോ ഡയറ്റിനേഷൻ ഇമേജ് ജാലകത്തിൽ ഡയലോഗ് വഴികളിലേക്ക് നിന്ന് ഒരു ഏക്സാൾ ഇംച്ച് കഴിയു .

GIMP പാതകൾ "Bezier paths" വിളിച്ചു ഒരു ഗണിത തര വകയാണ്. എന്നാണ് ഈ പ്രായോഗികമായി എന്നാണ് anchors ആൻഡ് handles നിർവ്വചിച്ചിരിക്കുന്നത് എന്നതാണ്. "Anchors" പോയിന്റ് പാതത് പോകുന്നു ആകുന്നു അതു വരെയോ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ആകർ പോയിന്റ് ഉപേക്ഷിക്കുന്നോൾ "Handles" ഒരു പാതയുടെ ദിശ

നിർവചിക്കുന്നു: ഓരോ നക ര പോയിന്റ് അത് അറ്റാച്ച് രണ്ട് ഹാൻഡിലുകൾ ഉണ്ട് ഗോപന വളരെ സകീർണ്ണമായ കഴിയു . നിങ്ങൾ പാത ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് മുഖാന്തര അവർക്കു സൂഷ്ടിക്കുന്നുവെങ്കിൽ, പതിവാക്കിയിരുന്ന പക്ഷ അവർ ഒരുപക്ഷേ അധിക കുറച്ച് ധനം നക ര പോയിന്റുകൾ ഉൾക്കൊള്ളാൻ (പലപ്പോഴു കുറച്ച് പല) ചെയ്യു ; പക്ഷ, ഒരു പാതയിലേക്ക് ഒരു നിര ര പാതരപ്പെടുത്തി, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പാതയിലേക്ക് ടെക്കൺ്റ് വേഷ അവരെ സൂഷ്ടിക്കാൻ പക്ഷ ഫല എളുപ്പത്തിൽ നക ര പോയിന്റ് അമവാ പോലു ആയിരക്കണക്കിന് ഉൾപ്പെടുത്താൻ കഴിയു .

പാതയിൽ ഓനിലയിക *components* ഉണ്ടായെങ്കാ . ഒരു "component" ആരുടെ ആകർ പോയിന്റ് എല്ലാ പാത സെഗ്മന്റുകൾക്കുള്ളിൽ പരസ്പര ബന്ധിപ്പിച്ച ഒരു പാതയുടെ ഭാഗമാണ്. പാതകളിൽ ഓനിലയിക ഘടകങ്ങൾ കഴിവു വിശ്വേശിച്ച ഓനിലയിക ഭാഗങ്ങൾ ഇല്ലാതെ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ നല്കുന്നു അനുവദിക്കുന്നു.

ഒരു പാതയുടെ ഓരോ ഘടകത്തിന്റെയു *open* അല്ലെങ്കിൽ *closed* ആകാ : "closed" കഴിഞ്ഞ ആകർ പോയിന്റ് ആദ്യ ആകർ പോയിന്റ് ഘടിപ്പിച്ച എന്നാണ് നിങ്ങൾ ഒരു നിര ഒരു പാത ര പാതരപ്പെടുത്തിയോ എങ്കിൽ ഏതെങ്കിലു തുറന്ന ഘടകങ്ങൾ സ്വയ ഒരു വര ആദ്യ ആകർ പോയിന്റ് അവസാന ആകർ പോയിന്റ് ബന്ധിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് അടച്ച ഘടകങ്ങൾ പരിവർത്തന ചെയ്യുന്നു.

പാത സെഗ്മന്റുകൾ നേരായ അല്ലെങ്കിൽ വളഞ്ഞ് ആകാ . പാതയിൽ "polygonal" വിളിക്കുന്നു അതിന്റെ നിയോജകമണ്ഡലങ്ങളിലു എല്ലാ നേരായ എങ്കിൽ. ഒരു പുതിയ പാത സെഗ്മന്റ് എപ്പോഴു നേരായ സൂഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത് ആകർ പോയിന്റുകൾ കൈപ്പിടികൾ നേരായ-വരകളുട ഉല്പാദിപ്പിക്കുന്നത് പ ജ്യ നീള , തണ്ടുപിടികളിനേൽക്കു കായിക്കുന്ന നക ര പോയിന്റ് മുകളിൽ നേരിട്ട് ഉണ്ട് കർവ്വ ഒരു സെഗ്മന്റ് സ്ഥാപിപ്പാൻ അകലെ ഒരു ആകർ പോയിന്റ് നിന്നു ഒരു ഹാൻഡിൽ ഹാൻഡിൽ വലിച്ചിട്ടുക.

പാതകൾ ഒരു ആശ സകള് കാരു അവർ പ്രത്യേകിച്ച് ചിത്രങ്ങൾ അപേക്ഷിച്ച് വളരെ കുറച്ച് ഉറവിടങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. മെമ്മറി 1K ഒരു സകീർണ്ണമായ പാത ഹോർഡ് മതി, പക്ഷേ ഒരു ചെറിയ 20x20 പിക്സൽ RGB പാളി ഹോർഡ് മതിയായ: റാ ഒരു പാത പ്രതിനിധികരിച്ച് അതിന്റെ അവതാരകൾ മാത്രമേ നിർദ്ദേശാകങ്ങൾ സ ക്ഷിക്കുവാനു കൈകൊരു ആവശ്യമാണ്. അതുകൊണ്ട്, നിങ്ങളുടെ സിന്റ് ഏതെങ്കിലു കാരുമായ സ്റ്റ്രെസ് കാരണമാകുന്ന ഇല്ലാതെ ഒരു സ്വര പത്തിൽ പാതകൾ ന റൂക്കണക്കിന് അക്ഷരാർത്ഥത്തിൽ തങ്ങൾക്കുണ്ട് സാധ്യമാണ്; ന റൂക്കണക്കിന് പാതകൾ *you* കാരണമാകു തകഖ്വണ്ണ വഷളായത് തുക എന്നാൽ, മരും ചോദ്യ . നിയോജകമണ്ഡലങ്ങളിലു ആയിരക്കണക്കിന് ഒരു പാത പോലു ഒരു സാധാരണ അല്ലെങ്കിൽ പാളി ചാനലിലേക്ക് അപേക്ഷിച്ച് ചുരുങ്ങിയ ഉറവിടങ്ങൾ കഴിക്കു .

ഗോപന സൂഷ്ടിക്കുകയു Path tool ഉപയോഗിച്ച് കൂത്തിരി കഴിയു .

പാത എന്നിവയു തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ

ജിന്ന് നിങ്ങൾ ഒരു പാതയിലേക്ക് ഒരു ചിത്രത്തിനായി നിരക്കു ര പാതരപ്പെടുത്തിയോ അനുവദിക്കുന്നു; നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ കടന്നു പാതകളെ ര പാതരപ്പെടുത്തിയോ അനുവദിക്കുന്നു. നിരക്കു അത് എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു എന്നതിനെക്കുറിച്ച് വിവരങ്ങൾക്ക്, Selection വിഭാഗ കാണുക.

നിങ്ങൾ ഒരു പാതയിലേക്ക് ഒരു നിര ര പാതരപ്പെടുത്തിയോ ചെയ്യുന്നോൾ, പാതത് അടുത്തുനിന്ന് "marching ants" പിന്തുടരുകയു . ഇപ്പോൾ, നിരക്കു ഒരു ദ്രിമാന എന്റെ, എന്നാൽ ഒരു പാതയോ ഏകമാന എന്റെ, അതിനാൽ വിവരങ്ങൾ നഷ്ടപ്പെടാതെ ഒരു പാതയിലേക്ക് നിരക്കു മാറ്റാൻ യാതൊരു വഴിയു ഇല്ല. സത്യത്തിൽ, ഒരു നിരക്കു

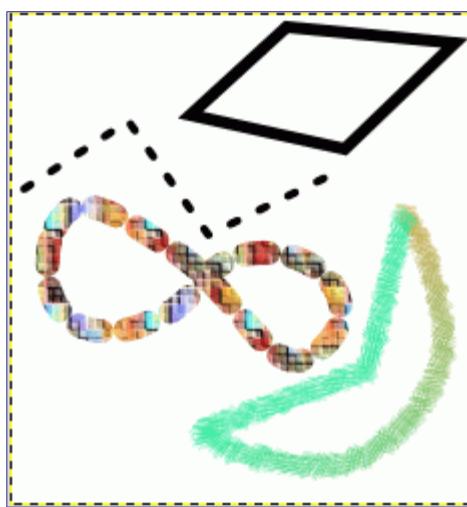
ഒരു പാതയിലേക്ക് തിരിക്കുമ്പോൾ ഭാഗികമായു തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ (അതായൽ, ഭൂമാക്കുന്ന) എന്തെങ്കിലും വിവരങ്ങൾ നഷ്ടപ്പെടു. പാതയ്ക്കു നിര മുസിരിസ് എങ്കിൽ, ഫല തിരഞ്ഞെടുക്കുക മെനുവിൽ നിന്ന് "മ രചക ട്രിബാവ ടോഗിൽചെയ്യുക" നടത്തുന്നതിനു ലഭിച്ച എന്തു സമാനമായ എല്ലാ-അല്ലെങ്കിൽ-നും നിരക്കു ആണ്.

ര പാതരപ്പെടുത്തി പാമുകൾ

Transform ഉപകരണങ്ങൾ (തിരിക്കുക, സ്കൈറ്റിൽ, കാഴ്ചപ്പാട്, തുടങ്ങിയവ) ഓരോനും ഒരു പാളി, നിരക്കു, അല്ലെങ്കിൽ പാതയ്ക്കു പ്രവർത്തിക്കാൻ കമീകരിക്കാൻ കഴിയു. പണിസമ്പിഡിയിൽ ര പാതരപ്പെടുത്തിയോ ഉപകരണ തിരഞ്ഞെടുക്കുക, തുടർന്ന് ഉപകരണ എൻ ഉപകരണ ഓപ്പണുകൾ ഡയലോഗിൽ "Transform:" ഓപ്പണൾ ലെയർ, നിരക്കു, അല്ലെങ്കിൽ പാതയ്ക്കു തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഈ ചിത്രത്തിൽ മറ്റ് ഘടകങ്ങൾ ബാധിക്കാതെ പാതകൾ ര പ പന്തിന്റെ രീതികൾ ശക്തമായ സെറ്റ് നൽകുന്നു.

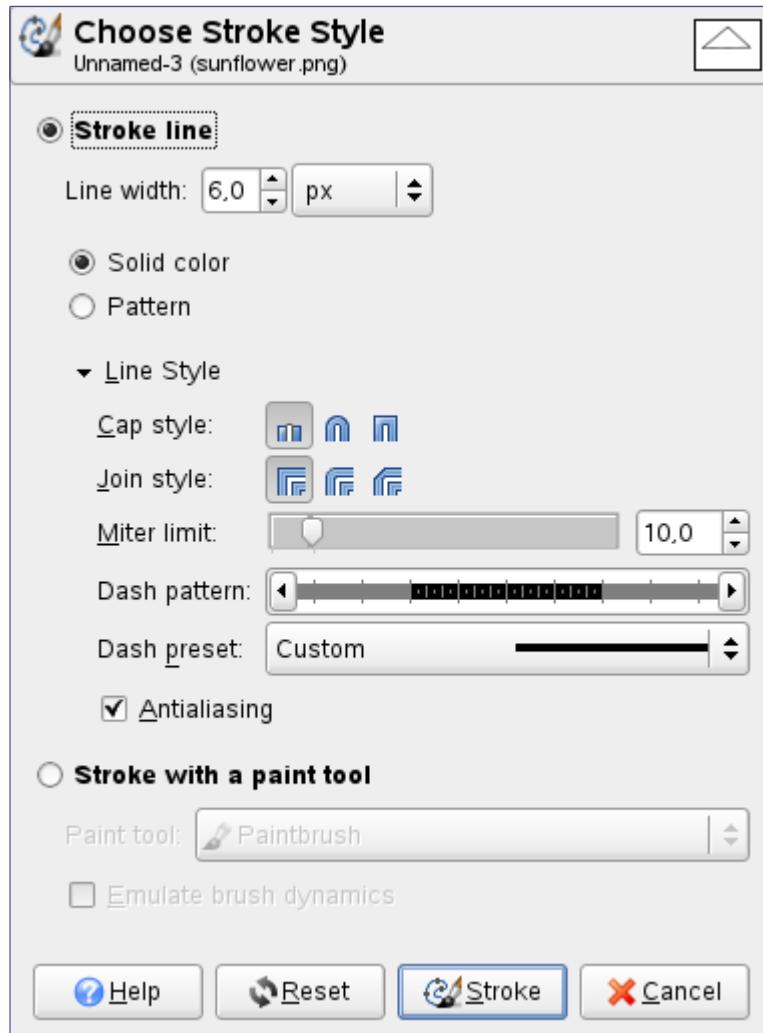
ഡിഫോൾട്ട് ഒരു അതു പാതകൾ ബാധിക്കു സജജമാക്കുമ്പോൾ, പ്രയോഗ മാറ്റുക വഴി, ഒരേ ഒരു പാമ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു: വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗ് ഹൈലെറ്റുചെയ്തിട്ടുള്ളണക്കിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു എന്ത് ചിത്ര, വേണ്ടി *active path*. നിങ്ങൾ വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗിൽ "transform lock" ബട്ടൺകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ര പാതര പോലെ ഒറ്റ പാത ക ടുതൽ ബാധിക്കു, ഒരുപക്ഷേ മറ്റ് കാര്യങ്ങൾ കഴിയു . പാത മാത്ര, മാത്രമല്ല പാളികൾ ചാനലുകളു അല്ല, ര പാതരപ്പെടുത്തിയോ-ലോകൾ കഴിയു . നിങ്ങൾ ര പാതരപ്പെടുത്തിയോ ലോകൾ ഒരു വസ്തുത ര പാതരപ്പെടുത്തിയോ എങ്കിൽ, മറ്റൊള്ള എല്ലാവർക്കു ഒരേ വിധത്തിൽ ര പാതര ചെയ്യു . ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരേ തുക ഒരു പാളി ഒരു പാത സ്കൈറ്റിൽ ചെയ്യണമെങ്കിൽ, ര പാതരപ്പെടുത്തിയോ-ലോകൾ ബട്ടൺകൾ "chain" ചിഹ്നങ്ങൾ അടുത്ത ലയർ ഡയലോഗിൽ പാളി, പാമുകൾ ഡയലോഗിൽ പാതയിലേക്ക് ദ്രശ്യമാക്കുന്ന ക്ലീക്ക്; തുടർന്ന് ഉപയോഗിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ പാളി പാതയോ സ്കൈറ്റിൽ പ്രയോഗ , മറ്റ് സ്വയ അനുഗമിക്കു .

ഒരു പാത അതാണെന്ന്



ഗോപന പാത പ്രയോഗ വേണ്ടി ചിത്ര മെനു അല്ലെങ്കിൽ ഗൈറ്റ് ക്ലിക്ക് വിഭവസ ചികയ്ക്കുള്ളിയയലോഗ് വഴികൾ, അല്ലെങ്കിൽ S ശ് ഓപ്പണുകൾ ഡയലോഗിൽ "Stroke Path" ബട്ടണിൽ നിന്ന് **Edit Stroke Path** ഉപയോഗിച്ച് അവർ *stroked* പക്ഷ ചിത്ര പിക്സൽ ഡാറ്റ ര പ ഭേദ ഇല്ല.

ഈ വിധേയനയു ഏതെങ്കിലും "Stroke Path" തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് നിങ്ങൾ അതാണെന്ന് നടക്കുന്ന രീതി നിയന്ത്രിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് ചെയ്യുന്നു. വരിയിലെ ശ്രദ്ധികളുടെ വൈവിധ്യമാർന്ന തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയും, അല്ലെങ്കിൽ മുതലായവ പോലുള്ള ക്ഷോണൾ പ്രയോഗ അസാധാരണമായ പശുകൾ, സ്മാർജ്ജ് ട ശർ, എറോസർ ഉൾപ്പെടെ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും സ്ക്രോകൾ ചെയ്യാനാകും.



നിങ്ങൾ കുതൽ ഒരു പാതയും ഓന്നിലധിക തവണ അതാണെന്ന് വഴി അതാണെന്ന് ഇഫക്റ്റുകൾ ശ്രേണി വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ, അല്ലെങ്കിൽ വ്യത്യസ്ത വിതി മാതൃകയിൽ അല്ലെങ്കിൽ നയപ്രവൃത്തി ഉപയോഗിച്ച് കഴിയും. ഈ വഴിയിൽ രസകരമായ ഇഫക്റ്റുകൾ ലഭിക്കുന്നതിന് സാധ്യതകൾ ഏറെക്കുറെ പരിധിയുമില്ല.

പാത എന്നിവയും ദേശീയം





ഒരു ടെക്നീക് ഈ ഉപയോഗിച്ച് text tool text tool പദ്ധതിലെത്തിൽ മെനുവിൽ **Path from Text** കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പാത ര പാതരപ്പെടുന്നു കഴിയു സൃഷ്ടിചെയ്യുന്നു. എന്നിവയുശ്ശപ്പേടെ നിരവധി ആവശ്യങ്ങൾക്കായി ഉപയോഗപ്പെടുക :

- ഫാൻസി ടെക്നീക് നിരവധി സാധ്യതകൾ തരുന്ന പാത, അതാണെന്ന്.
- പ്രധാനമായും, ടെക്നീക് ര പാതരപ്പെടുത്തി. ഒരു പാതയിലേക്ക് ടെക്നീക് മാറ്റിയാൽ പിന്ന പാത ര പാതരപ്പെടുത്തി, ഓവിൽ ഒന്നുകിൽ പാതത് അതാണെന്ന് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നിര പരിവർത്തന അതു പ രിസ്റ്റ്, പലപ്പോഴും ഒരു പാളി പാഠ തർജ്ജമ ചെയ്ത് പിക്സൽ ഡാറ്റ പരിവർത്തനവും ഉയർന്നതാണ്-ഗുണമേന്മയുള്ള ഫല ചെയ്യാറുണ്ട്.

പാത എന്നിവയും **SVG** ഫയലുകൾ

SVG, "Scalable Vector Graphics" നില്ക്കുക, *vector graphics* വേണ്ടി തോതിൽ പ്രശ്നപ്പതമായ ഫയൽ ഫോർമാറ്റ്, ഗ്രാഫിക്കലും ഘടകങ്ങൾ *raster graphics* വ്യത്യസ്തമായി, ഒരു ചിത്ര -സ്ഥാപന ഫോർമാറ്റിൽ പ്രതിനിധാന ഏത് ഉണ്ടും ഇതിൽ ഗ്രാഫിക്കലും ഘടകങ്ങൾ പിക്സൽ അനേകളിൽ ആയി പ്രതിനിധികരിക്കുന്നത്. ജിന്ന് പ്രധാനമായും ഓപ്പൺജിഎല്ലിനെക്കുറിച്ചുള്ള പ്രോഗ്രാം ആണ്, പക്ഷേ പാത വൈക്കറ്റ് സ്ഥാപനങ്ങളുടെയോ ആകുന്നു.

ഭാഗ്യവശാൽ, പാതകൾ അവർ ജിന്ന് പ്രതിനിധികരിക്കുന്നത് ഏതാണ്ട് ഇതേ വിധത്തിൽ SVG ഫയലുകൾ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നത്. (യമാർത്ഥത്തിൽ ഭാഗ്യ അതു ബന്ധമില്ല ഉണ്ട്: ജിന്ന് മാർഗ്ഗത്തിൽ കൈകാര്യ മനസ്സിൽ എസ്.വി.ജി. പാതകൾ ക ടെ ജിന്ന് 2.0 വേണ്ടി മാറ്റിയെഴുതി ചെയ്തു.) ഈ അനുയോജ്യത ഏതെങ്കിലും വിവര നഷ്ടപ്പെടാതെ SVG ഫയലുകളായി ജിന്ന് പാതകളെ സ ട്രിക്കാൻ സാധ്യമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗിൽ ഈ ശ്രേഷ്ഠി ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ഈ ജിന്ന് പോലുള്ള Inkscape അല്ലെങ്കിൽ Sodipodi രണ്ടു പ്രശ്നപ്പതമായ ഓപ്പൺ സോഴ്സ് വൈക്കറ്റ് ഗ്രാഫിക്കൾ അപേക്ഷകൾ പോലുള്ള മറ്റ് പരിപാടികൾ, സ രക്ഷിച്ചിരിക്കുന്ന SVG ഫയലുകളിൽ നിന്നു പാത സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു എന്നാണ്. ആ പ്രോഗ്രാമുകൾ ക ടുതൽ ശക്തമാക്കുന്നു പാത-കൂത്രിമതു ഉപകരണങ്ങൾ ജിന്ന് അപേക്ഷിച്ച് ഉള്ളതിനാൽ ഈ ഫൂട്ട്യമായ. നിങ്ങൾ വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു SVG ഫയലിൽ നിന്നു ഒരു പാതത് ഇന്റോർട്ടുചെയ്യാനാകു .

SVG ഫോർമാറ്റ് വൈറ്റ് പാതകളെ അധിക മറ്റു ഫല ഗ്രാഫിക്കൽ ഘടകങ്ങൾ കൈകാര്യ : മറ്റു കാര്യങ്ങൾ, അതു ജിന്ന് ഈ സ്ഥാപനങ്ങളുമായി ഒന്നു ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല പോലുള്ള സ്ക്രയറുകൾ, റീഡിലുചതുരങ്ങൾക്കോ, സർക്കിളുകൾ, ellipses, ബഹാജ്ഞതീന മുതലായവ കണക്കുകൾ കൈകാര്യ , എന്നാൽ അതു പാതകൾ അവരെ ലോഡ് ചെയ്യാ .

പാതകളെ ഉണ്ടാക്കുന്നു ജിന്ന് SVG ഫയലുകൾ ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന കാര്യ മാത്ര അല്ല. ഈ ഒരു SVG ഫയലുകൾ സാധാരണപോലെ വഴിയിൽ ജിന്ന് ചിത്രങ്ങളായി തുറക്കാൻ

കഴിയു .

നയപ്രവൃତ്തി



ങ്ങൾ brush പെയിന്റ് ഗിന് ഉപയോഗിക്കുന്ന ലെഗാസിപിക്സ്മാപ്പുകള് ഒരു പിക്സ്മാപ്പില്ലിനുള്ളിട്ടും അല്ലെങ്കിൽ സെറ്റ് ആണ്. GIMP മുതലായവ മഷി പ്രയോഗ ഒഴികെ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ എല്ലാ ഏത് മാത്രമല്ല നിങ്ങൾ സാധാരണയായി ചിത്രകല പോലെ വിചാരിക്കുമെന്ന ആ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നിർവ്വഹിക്കാൻ 10 "paint tools" ഒരുക്ക ട മാത്രമല്ല പോലുള്ള മായ്‌ക്കുന്ന, പകർത്തൽ, smudging, മിന്തൽ അല്ലെങ്കിൽ കറുക്കുന്നു നടത്തിപ്പ്, ഉൾപ്പെടുന്നു നയപ്രവൃത്തി ഉപയോഗിക്കുക. ബേം ലെഗാസിപിക്സ്മാപ്പുകള് ചിത്ര ബേം ഒറ്റ "touches" നടത്തിയ എന്ന മാർക്ക് പ്രതിനിധാനം . ഒരു ബേം സ്റ്റ്രോകൾ, സാധാരണയായി അമർത്തിപ്പിടിച്ചു മെഡിസ് ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ഉടനീള പോയിന്റർ ചലിക്കുന്ന ഉണ്ടാക്കിയ, പാതയില ദ അകലത്തിലുള്ള ഉപയോഗിക്കുന്നുണ്ട് ബേം പെയിന്റ് പ്രയോഗ പ്രത്യേകതകൾ വ്യക്തമാക്കിയിട്ടുള്ള വിധത്തിൽ മാർക്ക് ഒരു പരമ്പര ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.

നയപ്രവൃത്തി Brushes dialog ഒരു എക്സാൻഡർ കൂടിക്കുചെയ്ത് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതാണ്. GIMP ഒറ്റ current brush പണിസാമ്പി ഓഫ് ബേം / പാറ്റേൺ / ശ്രേണിയന്റ് പ്രവേശനത്ത് കൊടുത്തിരിക്കുന്നു ബേം ചിഹ്ന കൂളിക്കു Brushes ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു എന്നാണ് വഴിയു ഇല്ല.

നിങ്ങൾ GIMP ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യുമ്പോൾ, അടിസ്ഥാന നയപ്രവൃത്തി ഒരു എല്ലാ കോണ്ട് വരുന്നു, ഷൂന്യ പ്രധാനമായു സേവിക്കേണ്ടതിനു കുറച്ച് കുടപിടിക്കുന്ന നിങ്ങൾ സാധ്യത എന്നാണെന്ന് ദ്രുഷ്ടാന്തങ്ങൾ നൽകുക (i. ഇ., "പച്ച കുരുമുളക്" ചിത്രീകരണത്തിൽ (ബേം). പുതിയ നയപ്രവൃത്തി സൂഷ്ടിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ അവരെ ഡെബണ്ടലോറ്റ് അങ്ങനെ GIMP മനസ്സിലാക്കു അവരെ ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യാ .

GIMP ബേംഷാ വിവിധ തര ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . അവരിൽ എല്ലാവരു അതേസമയ , വഴിയിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു, നീ അവരോടു പെയിന്റ് മിക്ക ആവശ്യങ്ങൾക്കായി നിങ്ങൾ വ്യത്യാസങ്ങൾ വിഷമിക്കേണ്ടതില്ല ആവശ്യമില്ല. ഇവിടെ നയപ്രവൃത്തി ലഭ്യമായ തര :

ഓർഡിനറി നയപ്രവൃത്തി

GIMP വിതരണ നയപ്രവൃത്തി മിക്ക ഇന്ന ഗണത്തിൽ പെടുന്ന. അവർ ശ്രേണ് കൈയ്യിലാക്കി ലെഗാസിപിക്സ്മാപ്പുകള് വഴി Brushes ഡയലോഗിൽ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നത്. നിങ്ങൾ അതുപയോഗിക്കാൻ മഷി, നിലവിലെ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണ (പണിസാമ്പി നിര ഏരിയയിൽ കാണിക്കുന്ന പോലെ) കരുതു .സക്കിർത്തനങ്ങൾ, ഒപ്പ് നയപ്രവൃത്തി ഡയലോഗിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന പിക്സ്മാപ്പില്ലിനുള്ളിട്ടും ബേം ചിത്രത്തിൽ സത്യമെന്ന് അടയാള

പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു.

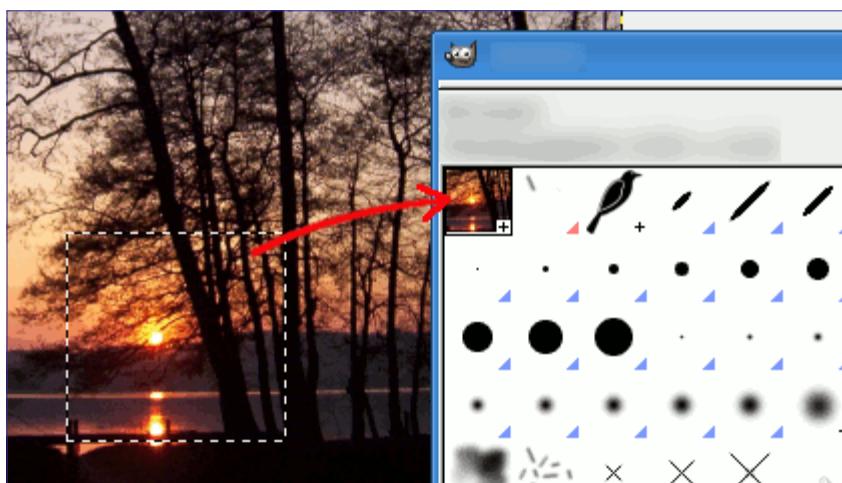
അത്തര ഒരു ബേഷ് സൂച്ചടിക്കാൻ: സാ ഉപയോഗിച്ച് ചാര തലങ്ങളിൽ ഒരു ചെറിയ ചിത്ര സൂച്ചടിക്കുക. .gbr വിപുലീകരണ അതിനെ സാ രക്ഷിക്കുക. അതു GIMP പുനരാര ഭിക്കുന്നതിന് ആവശ്യമായ തന്നെ പ്രിവ്യ ലഭ്യമാകുന്നതിന് ബേഷ് ഡയലോഗിൽ റിഫ്രഞ്ച് ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

വർണ്ണ നയപ്രവൃപ്തന

ഈ വർദ്ധത്തിൽ നയപ്രവൃപ്തന നയപ്രവൃപ്തന ഡയലോഗിൽ നിന്മുള്ള ചിത്രങ്ങൾ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. അവർ ചിത്രങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ ടെക്സ്റ്റ് ആകും. നിങ്ങൾ അവരുമായി പെയിന്റ് ചെയ്യുന്നോൾ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന പോലെ നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു; നിലവിലെ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണ ഷൈ കടന്നു വരുന്നത്. അല്ലാത്തപക്ഷ അവ സാധാരണ നയപ്രവൃപ്തന അതേ വഴി ജോലി.

അത്തര ഒരു ബേഷ് സൂച്ചടിക്കാൻ: ഒരു ചെറിയ RGBA ചിത്ര സൂച്ചടിക്കുക. ഈ തുറന്ന പുതിയ ചിത്ര, ഇമേജ് തര, ഫിൽ തര സുതാരുമായ തെരഞ്ഞെടുക്കുക ആർജിബി വേണ്ടി. നിങ്ങളുടെ ചിത്ര വരയ്ക്കുക ലു സരളവുകൾവു അതിന്റെ ഉള്ള നിലനിർത്താൻ ഒരു .xcf ഫയൽ സാ രക്ഷിക്കുക. അപ്പോൾ .gbr ഫോർമാറ്റിൽ സേവ്. അതു GIMP പുനരാര ഭിക്കുന്നതിന് ആവശ്യമായ നൽകാതെ ബേഷ് ലഭിക്കാൻ ബേഷ് ഡയലോഗിൽ Refresh ബട്ടൺിൽ ക്ലിക്ക്.

നിങ്ങൾ ഒരു നിര ഒരു പകർപ്പ് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു കട്ട് ചെയ്യുന്നോൾ നയപ്രവൃപ്തന ഡയലോഗിൽ ആദ്യ സ്ഥാനത്താണ് ക്ലിപ്പോർഡിലെ ഉള്ളടക്കങ്ങളു കാണുന്നു (അത് നിരക്കു ആണ്). നിങ്ങൾ പെയിന്റ് ഗിന് അത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു .



ചിത്ര ഹോസസുകളു / ഇമേജ് പെപ്പുകൾ

ഈ വർദ്ധത്തിൽ നയപ്രവൃപ്തന ഒരു ഇമേജിൽ മാർക്ക് ഓനിൽ കുടുതൽ തരത്തിലുള്ള കഴിയു . അവർ Brushes ഡയലോഗിൽ ബേഷ് ചിഹ്ന താഴെത്തെ വലത് കോണിൽ ചെറിയ ചുവന്ന ത്രികോൺങ്ങൾ വഴി കാണിക്കേണ്ടതാണ്. നിങ്ങൾ ഒരു brushstroke ഔട്ട് നമു പോലെ മാർക്ക് മാറ്റാൻ കാരണ അവർ ചിലപ്പോൾ "അനിമേറ്റേഡ് നയപ്രവൃപ്തന" വിളിക്കുന്നു. താത്രികമായി, ഇമേജ് ഹോസ് നയപ്രവൃപ്തന വളരെ പരിഷ്കृതമായ സമർപ്പിച്ച ചടങ്ങിൽ നിലയിൽ ആകുതി മാറ്റുന്നതിൽ, ചെയ്യാ ടാബ്സ്റ്റ് ഉപയോഗിക്കുന്നു പ്രത്യേകിച്ചു ആക്കിൾ മുതലായവ ഈ സാധ്യതകൾ ശരിക്കു എന്നാൽ, ച ഷണ ഏരിക്കലു; ഒപ്പ് GIMP വിതരണ പശുകൾ താരതമ്യേന ലഭിതമായ (പക്ഷേ ഇപ്പോഴു വളരെ ഉപയോഗപ്രദമായ) എന്നിവയാണ്.

നിങ്ങൾ Animated brushes ഇത്തര നയപ്രവൃപ്തന സൂച്ചടിക്കാൻ എങ്ങനെ ഒരു ഉദാഹരണ കണ്ടെത്തു

Parametric നയപ്രവ്യാപന

ഈ നിങ്ങൾക്ക് ലളിതമായ ഗ്രാഫിക്കൽ ഇൻറ്റെസ്റ്റുച്ച് ഉപയോഗിച്ച് ബേശ് ര പങ്കൾ വൈവിധ്യമാർന്ന ഉൽപ്പാദിപ്പിക്കുന്നതിൽ അനുവദിക്കുന്ന Brush Editor ഉപയോഗിച്ച് സൃഷ്ടിച്ച നയപ്രവ്യാപന, ആകുന്നു. Parametric നയപ്രവ്യാപന ഒരു നേന്തി സവിശേഷത അവർ /resizable എന്നതാണ്. അതു സാധ്യമാണ്, അത് ഒരു Parametric ബേശ് എക്കിൽ കീകളുടെ അല്ലെങ്കിൽ മൂന്ന് വീൽ പരിക്രമണ , നിലവിലെ ബേശ് ചെരുതോ ആയ ഇടയാക്കിയെക്കാ ഉണ്ടാക്കുവാൻ

Preferences ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച് ആണ്.

ഇപ്പോൾ എല്ലാ നയപ്രവ്യാപന ഒരു വേരിയബിൾ വലിപ്പ നിങ്ങൾക്കുണ്ട്. വാസ്തവത്തിൽ, എല്ലാ പെയിന്റി ഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ഓപ്പഷൻ ബോക്സിൽ അവിടെ വലുതാക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ കുറയ്ക്കാൻ സജീവ ബേശ് നേന്തി ഒരു ക്ലോഡ് ആണ്. നിങ്ങൾ ശരിയായി നിങ്ങളുടെ മൂന്ന് വീൽ വെച്ചിരിക്കുന്നു എങ്കിൽ ചിത്ര വിന്റോഡീയിൽ നേരിട്ട് ചെയ്യാൻ കഴിയു ; Varying brush size കാണുക.

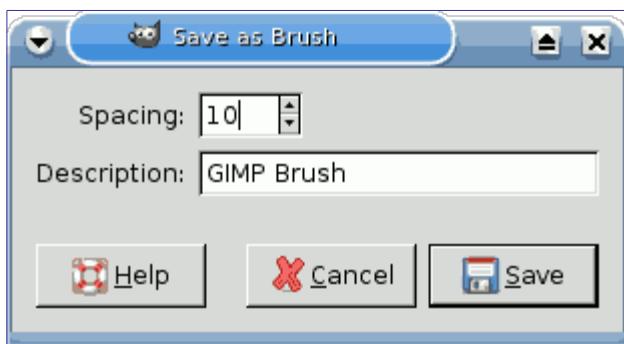
ബേശ് Spacing: ബേശ് പിക്സലുകളിലെന്നിനുള്ളിട്ടുള്ള ഫുറേ, ഓരോ GIMP ബേശ് മറ്റാരു പ്രധാനപ്പെട്ട പ്രോപ്പറ്റി ഉണ്ട്. നിരന്തരമായ brushstroke ചായ എല്ലാ ഇത് തുടർച്ചയായി ബേശ്-മാർക്ക് തമ്മിലുള്ള അകല പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. ഓരോ ബേശ് എത്ത് Brushes ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച് പരിഷ്കരിക്കാൻ കഴിയു , ഈ ഒരു അനേകൻ സ്ഥിര മ ല്യമുണ്ട്.

പുതിയ **Brushes** ചേർക്കുന്നു

ങ്ങൾ പുതിയ ബ്രഷ് ചേർക്കാൻ, സൃഷ്ടിക്കുന്നതിൽ അല്ലെങ്കിൽ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ ഒരു ഫോർമാറ്റ് ജീമിലുള്ള ഉപയോഗിക്കാം അത് സ രക്ഷിക്കേണ്ടതുണ്ട്. ബ്രഷ് ഫയൽ ജീവ് എന്ന ബ്രഷ് പാതയ്ക്കാം മാറ്റിവരുകയും അങ്ങനെ ആവശ്യമാണ്. നിങ്ങൾ ബ്രഷ് ഡയറക്ടറി `reindexes` എത്ര **Refresh** ബട്ടൺ, ഹിറ്റ് കഴിയും. ജീവ് നയപ്രവൃത്തി മ നു ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു:

ദിവസത്തെ

.gbr ("g കൂട്ടിപ്പിശാച് h/USL") ഫോർമാറ്റ് സാധാരണ നിവും ബ്രഷോ ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ജീമ് അവരെ തുറന്ന് ഫയൽ പേരുകൾ .gbr അവസാനിക്കുന്ന അവരെ സ രക്ഷിച്ചുകൊണ്ട് ജീവ് നയപ്രവൃത്തി കടന്നു, മറ്റ് ഫ്രോഗ്രാഫുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന പല നയപ്രവൃത്തി ഉൾപ്പെടെ ചിത്രങ്ങൾ നിവയി തരത്തിലുള്ള, പരിവർത്തന ചെയ്യാനാകും. ഈ നിങ്ങൾ ബ്രഷ് സ്ഥിര അകല സജ്ജമാക്കാൻ സാധിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് ബോക്സ് നൽകുന്നു. ദിവസത്തെ ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് പ രണ്ടു വിവരണ ജീമ് സോഴ്സ് വിതരണ devel-docs ഡയറക്ടറി ഫയൽ gbr.txt കാണാവുന്നതാണ്.



GIH

.gih ("g കൂട്ടിപ്പിശാച് /മേഖലാനേശവു h/ose") ഫോർമാറ്റ് അനിമേറ്റഡ് നയപ്രവൃത്തി ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ നയപ്രവൃത്തി ഒന്നിലധിക പാളികൾ അടങ്ങിയ ചിത്രങ്ങൾ തയ്യാറാക്കുന്നതിനായി: ഓരോ പാളി ഒന്നിലധിക ബ്രഷ്-ര പങ്ങൾ, ഒരു ശ്രീയ ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്നത് ഉണ്ടായെങ്കാം. നിങ്ങൾ ഒരു .gih ഫയലായി ഒരു ചിത്ര സ രക്ഷിക്കുവോശൾ, ഒരു ഡയലോഗ് വരുന്നു എന്ന് നിങ്ങൾ ബ്രഷ് വിവരിക്കുന്നു അനുവദിക്കുന്നു അപ്പ്. ഡയലോഗ് കുറിച്ച് ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് The GIH dialog box നോക്കോ. GIH ഫോർമാറ്റ് പകര സക്കിർണ്ണമായ ആണ്: ഒരു പ രണ്ടുമായ വിവരണ ജീമ് സോഴ്സ് വിതരണ devel-docs ഡയറക്ടറിയിൽ ഫയൽ gih.txt കാണാവുന്നതാണ്.

ആക്റ്റീവ്

.vbr ഫോർമാറ്റ്, Parametric നയപ്രവൃത്തി ഉപയോഗിക്കുന്ന റോൾ ആകുന്നു. ഈ.. നയപ്രവൃത്തി ബ്രഷ് എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് സൃഷ്ടിച്ചത്. ഈ ഫോർമാറ്റിൽ ഫയലുകൾ നേടിയെടുക്കാനുള്ള മറ്റ് അർത്ഥവത്തായ വഴി ശരിക്കും ഉണ്ട്.

ഒരു ബ്രഷ് ലഭ്യമാക്കുന്നതിന്, ജീവ് എന്ന ബ്രഷ് തിരയൽ പാതയിൽ ഫോർഡിംഗുകൾ ഒന്നിൽ സ്ഥാപിക്കുക. സൃതവേ, ബ്രഷ് തിരയൽ പാതയ്ക്ക് രണ്ട് ഫോർഡിംഗുകൾ, നിങ്ങളുടെ സുകാര്യ ജീവ് ഡയറക്ടറി അകത്ത് സിറ്റു brushes ഫോർഡിംഗ്, നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാത്ത അല്ലെങ്കിൽ മാറ്റ് ഏത്, ഒപ്പ് brushes ഫോർഡിംഗ് ഉൾപ്പെടുന്നു. നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗിന്റെ Brush Folders പേജ് ഉപയോഗിക്കുന്ന ബ്രഷ്

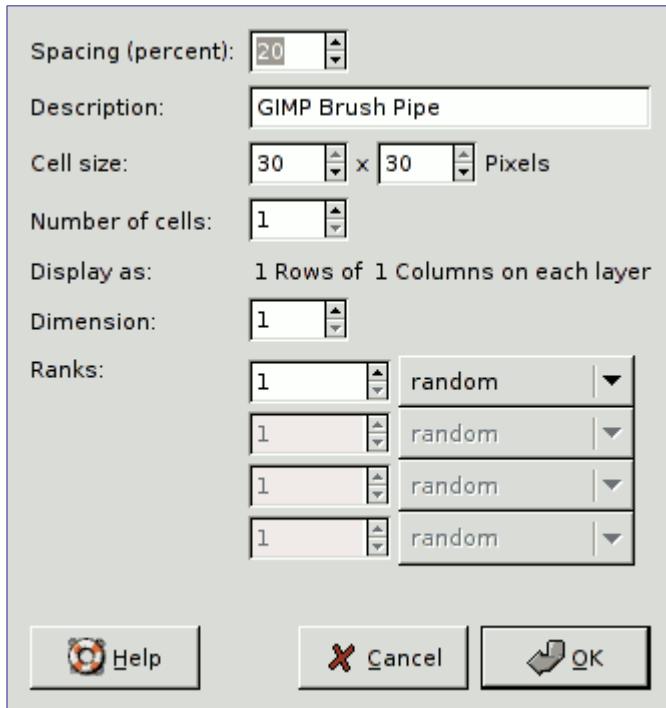
പാതയും പുതിയ ഫോർമ്മാറ്റ് ചേർക്കാൻ കഴിയും . ഏതെങ്കിലും ദിവസത്തെ, GIMP, അല്ലെങ്കിൽ ആക്സീസ് ഫയൽ ബൈഷ്ട് തിരയൽ പാതയിൽ ഒരു ഫോർമ്മാറ്റ് ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട് ഉടൻ തന്നെ Brushes ഡയലോഗിൽ **Refresh** ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ പോലെ ജിന്വ് തുടങ്ങാം അല്ലെങ്കില് അടുത്ത തവണ ഡയലോഗ് Brushes കാണിക്കുന്നതാണ്.

നിങ്ങൾ ബൈഷ്ട് എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പുതിയ Parametric ബൈഷ്ട് സൂഷ്ടിക്കാൻ, അത് സ്വയം നിങ്ങളുടെ വ്യക്തിപരമായ brushes ഫോർമ്മാറ്റിൽ സ രക്ഷിക്കും .

ജിന്വ് നയപ്രവൃത്തി എന്ന ഡയലോഗുചെയ്യാവുന്ന ശേഖരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് വെബ് സൈറ്റുകൾ ഒരു എണ്ണ ഉണ്ട്. പകര ഉടൻ കാലഹരണപ്പെട്ടത് എന്നു ലിക്കുകളുടെ പട്ടിക വിതരണ അധിക , മികച്ച ഉപദേശ "GIMP brushes" നിങ്ങളുടെ പ്രിയപ്പെട്ട തിരയൽ എണ്ണിൻ ഉള്ള തിരയൽ ചെയ്യുക. പെയിന്റി ഗ്രഫിക്ക് പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കു മറ്റു ഫോറ്മാറ്റുകളുടെയും നയപ്രവൃത്തി നയപ്രവൃത്തിയും ചെയ്യാം. ചില പ്രത്യേക പരിവർത്തന യ ടീലിറ്റികൾ ആവശ്യമായ, ചില ഒരു പരിവർത്തന ചെയ്യാനാകാത്ത ജിന്വ് നയപ്രവൃത്തി എണ്ണപ്പെട്ടതിൽ മാറ്റാം . ഏറ്റവും ഫാൻസി നടപടിക്രമങ്ങൾ ബൈഷ്ട് തര അവസാന വിഭാഗ വീഴും . നിങ്ങൾ അറിയും വെബിൽ ചുറ്റു നോക്കി, വലുതു എങ്കിൽ വേണമെങ്കിൽ, ചോദിക്കാൻ ഒരു വിദഗ്ധ നോക്കി.

GIH ഡയലോഗ് ബോക്സ്

നിങ്ങളുടെ പുതിയ അനിമേറ്റിഡ് ബേഷ് സ്യൂഷ്ടിച്ചു ചെയ്യുമ്പോൾ, അത് ചിത്രത്തിന്റെ വിന്റഡോയിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു നിങ്ങൾ ഒരു gih ഫോർമ്മാറ്റിലേക്ക് സേവ് ആഗ്രഹിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ **File Save as...** മെനു തിരഞ്ഞെടുക്കുക പുതിയ വിന്റഡോ പ്രസക്തമായ വയലിൽ gih വിപുലീകരണ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ ജോലി, ഉടൻ സരക്ഷിക്കുക ബട്ടൺ അമർത്തുമ്പോൾ, താഴെ വിന്റഡോ ലഭ്യമാകുന്നു:



ഈ ഡയലോഗ് ബോക്സ് മനസ്സിലാക്കാൻ എഴുപ്പുമല്ല നിരവധി ഓഫീസുകൾ ഉണ്ട്. അവർ നിങ്ങളുടെ ബേഷ് അനിമേറ്റിഡ് ആണ് വഴി നിർബന്ധയിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

അകല (ശതമാന)

നിങ്ങൾ പോയിന്റർ ഒരു brushstroke ആംഗ് നമ്മു വരുമ്പോൾ "Spacing" തുടർച്ചയായി ബേഷ് മാർക്ക് തമിലുള്ള അകല . നിങ്ങൾ ഭാഷണങ്ങളെയു പോലെ ഒരു ബേഷ്, ഏതൊരു ഉപകരണ പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ച് ദ്രോയി ഗ്ര കരുതണ . അകല കുറവാണ് എങ്കിൽ, മുഖ്യമാക്കൽ വളരെ അടുത്താണ് തലോടാൻ തുടർച്ചയായ നോക്കു ആയിരിക്കു . സ്വപ്നയാണി ഗ്ര ഉയർന്ന എങ്കിൽ, മുഖ്യമാക്കൽ വേർത്തിരിച്ചു ചെയ്യു : ആ (ഉദാഹരണത്തിന് "green pepper" പോലുള്ള) ഒരു കളർ ബേഷ് ഉപയോഗിച്ച് രസകരമാണ്. മ ല്യ 1 മുതൽ 200 വരെ വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു ഈ ശതമാന "diameter" തേയ്ക്കു പരാമർശിക്കുന്നു: 100% ഒറ്റ വ്യാസ .

വിവരണ

ഈ ബേഷ് തെരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോൾ ബേഷ് സ ഭാഷണ (ഗ്രിഡ് ഫോഡ്) മുകളിൽ ദൃശ്യമാകുന്ന ബേഷ് പേര്.

സെൽ വലിപ്പ

അതായത് നിങ്ങൾ പാളികളിൽ അപ്പ് മുറിക്കു സെല്ലുകളുടെ വലുപ്പ് തുടർന്ന് ... സ്വതേ പാളി വലിപ്പ ദന്തന സെൽ പാളി ആണ് ആണ്. അപ്പോൾ പാളി ഓരോ രേഖയാരു ബേഷ് വശമുണ്ട്.

മാത്ര വലിയ തല വരകളുടെയു ബേംഗ് വിവിധ വശങ്ങളുടെ ഉപയോഗിക്കു സെല്ലുകൾ അതിൽ കയറി വെട്ടി കഴിത്തില്ല.

ഉദാഹരണത്തിന്, 8 വ്യത്യസ്ത വശങ്ങൾ ഒരു 100×100 പിക്സൽ ബേംഗ് അത്രഗ്രഹിക്കുന്നു. നാ ഒരു 400×200 പിക്സൽ പാളി നിന്നു അല്ലെങ്കിൽ ഒരു 300×300 പിക്സൽ പാളി നിന്ന് എന്നാൽ ഒരു സെൽ ഉപയോഗിക്കാത്ത ക ദ ഈ 8 വശങ്ങൾ എടുക്കാം .

സെല്ലുകളുടെ എണ്ണം

സെല്ലുകൾ (വശ ഓന്നു സെൽ) എണ്ണ ഓരോ പാളി മുറിക്കു തുടർന്ന്. വീക്ഷണ ഓരോ ഓരേയൊരു പാളി ഇല്ല സുതേ പാളികൾ എണ്ണ .

പ്രദർശിപ്പിക്കുക

ഈ സെല്ലുകൾ പാളികൾ ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്നത് എങ്ങനെ പരയുന്നു.

ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങൾ നാലു പാളികൾ ലെയർ രണ്ട് സെല്ലുകളുടെ തോതിൽ ഉയര കോശങ്ങൾ വയ്ക്കുന്നു ചെയ്താല്, ജിന് പ്രദർശിപ്പിക്കു : 1 rows of 2 columns on each layer.

മാന , റാങ്കുകൾ, തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

അവിടെ കാരുങ്ങൾ സകീർണ്ണമായ ലഭിക്കുന്നത്! വിശദിക്രണങ്ങൾ സെൽ ലെയറുകൾക്കുമായുള്ള എങ്ങനെ ഒരുക്കണമെന്നു മനസ്സിലാക്കാൻ ആവശ്യമാണ്.

ജിന് ഓരോ പാളി നിന്ന് കോശങ്ങൾ വീണ്ടുടുക്കുന്നതിൽ ആര ഭിക്കുന്ന fifo തുറക്കാൻകഴിയില്ല റൂഡകൾ അവരെ റൂഡകൾക്ക് (ആദ്യ പുറത്ത്: ആദ്യമായി റൂഡകൾ ഏറ്റവു മുകളിലാണ് അങ്ങനെ ആദ്യ ഒന്ത് ആകാ). തെങ്ങളുടെ ഉദാഹരണത്തിൽ ഓരോ 2 സെല്ലുകളെ 4 പാളികൾ തെങ്ങൾ മുകളിൽ നിന്നു താഴേക്ക്, ഉണ്ടായിരിക്കുകയുമില്ല: ആദ്യ പാളി ആദ്യ സെൽ, ഒന്നാ പാളി രണ്ടാ സെൽ, രണ്ടാ പാളി ആദ്യ സെൽ, രണ്ടാ പാളി രണ്ടാ സെൽ ... രണ്ടാ സെൽ നാലാ പാളി. പാളി ഒന്നു വീത സെൽ ക ടി ലെയർ ഓരോ നിരവധി സെല്ലുകളെ ഫല തുല്യമായിരിക്കണ . നിങ്ങൾ തത്പരമായുണ്ടാകുന്ന .gih ഇമേജ് ഫയലിന്റെ ലെയർ ഡയലോഗ് ഈ റൂഡകൾ കാണാൻ കഴിയു .

അപ്പോൾ ജിന് നിങ്ങൾ സജജമാക്കിയിരിക്കുന്ന **Dimensions** ഉപയോഗിച്ച് ഈ റൂഡകൾ നിന്നു കമ്പ്യൂട്ടർ അനേ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ നാലു തലങ്ങളു ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു .

കമ്പ്യൂട്ടർ ശാസ്ത്രത്തിൽ ഒരു അനേ 3 അളവുകൾ അനേ (3D) ഒരു "myarray(x,y,z)" ഫോ ഉണ്ട്. ഇത് ഒരു 2D അനേ സകൽപ്പിക്കാൻ എളുപ്പമാണ്: ഒരു പേപ്പർ അത് വരികളു നിരകളു PLACEHOLDER,-103245 ഒരു അനേ തെങ്ങൾ വരികളു നിരകളു സ സാരിക്കാൻ എന്നാൽ **Dimensions** ആൻഡ് **Ranks** ചെയ്യരുത് ഒരു 3D അതീവ തുടർന്ന്. ആദ്യ മാന x അക്ഷത്തിൽ, y അക്ഷത്തിൽ രണ്ടാ മാനങ്ങൾ, z ഭേദണാക്ഷത്തിന് മ നാ സഹിത ആണ്. ഓരോ അളവു കോശങ്ങളുടെ റാങ്കുകൾ ഉണ്ട്. PLACEHOLDER,-203248

ഈ അനേ പ രിപ്പിക്കുന്നു ജിന് റൂഡകൾ മുകളിൽ നിന്ന് കോശങ്ങൾ വീണ്ടുടുക്കുന്നതിൽ ആര ഭിക്കുന്നു. ശരിയായ റാങ്കിലുള്ള അക്ഷങ്ങൾ, ആദ്യ തിരിക്കാൻ അവർ തെങ്ങളുടെ പരമാവധി എത്തുനേബാൾ, ഇടത് റാങ്കാട അക്ഷങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ആര ഭിക്കുക: അതു അനേ നിരയുന്നു മാർഗ ഒരു ഓഫോമീറ്റർ ആ ഓർമിപ്പിക്കുന്നു. അടിസ്ഥാന ഫ്രോഗ്രാഫിൽ ചില ഓർമ്മകൾ ഉണ്ടുകൂൽ നിങ്ങൾ ഒരു അനേ (4,2,2), താഴെ തുടർച്ചയായി ഉണ്ടാകു : (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 കാണു .

നിങ്ങൾ ഓരോ അളവ് നല്കാൻ പറ്റുന്ന റാക്കൂള്ള നമ്പർ പുറമെ നിങ്ങൾ അവർക്കു ഒരു **Selection** മോഡ് നൽകാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ ഭ്രായി ഗ് സമയത്ത് പ്രയോഗിക്കു നിരവധി മോഡുകളുണ്ട്:

ക ടുതലായുള്ള

GIMP ഓർഡർ സ്ഥാന മാന ഉണ്ടായിരിക്കുന്നത് പ്രകാര ബന്ധപ്പെട്ട മാനങ്ങൾ നിന്ന് ഒരു റാങ്കാട തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത്.

വികലമായ

GIMP ബന്ധപ്പെട്ട മാന നിന്ന് ക്രമമില്ലാതെ റാങ്കാട തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത്.

കോൺയി

GIMP ബേഷ് ഇളക്ക കോൺ തക്കവെള്ള ബന്ധപ്പെട്ട മാനങ്ങൾ ഒരു റാങ്കാട തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത്.

നന്നാ റാക്ക് മേഖലാട്ടു, ദിശ 0 ആകുന്നു. മറ്റ് റാക്കുകൾ ആരുടെ മ ല്യ റാക്കുകൾ 360 / നമ്പർ ആണ് ഒരു കോൺിൽ ലേക്ക്, ബാധിക്കുന്നത്, ഘടികാരഡിശയിൽ. 180 മ നാ റാക്ക് (താഴേക്ക്) നാലാ റാക്കിലുള്ള 270 (ലേക്ക് രണ്ടാ റാക്ക് 90 ബാധിക്കുമോയെന്നറിയാൻ (വലതുവശത്തെയ്ക്ക്), - അങ്ങനെ, ബന്ധപ്പെട്ട മാനങ്ങൾ ലെ 4 റാക്കുകൾ ക ദ കോൺ 90 ഘടികാരഡിശയിൽ ഓരോ ദിശ മാറ്റ നീക്കു 90) (അനുടയാളങ്ങ്). PLACEHOLDER,-103256

സ്പീഡ്, മർദ്ദ , എക്സ് ചെരിവ്, ക ടിൽറ്റ്

ഈ ഉപാധികൾ പരിഷ്കൃതമായ ഭ്രായി ഗ് ടാബ്ലേറ്റുകൾക്കായുള്ള ആകുന്നു.

ഉദാഹരണങ്ങൾ

ഒരു ഒറ്റ മാനങ്ങൾ ചിത്ര പെപ്പ്

നന്നായി! ഇതിനാക്കയുള്ള ഉപയോഗപ്രദമായ എന്താണ്? നാ ഉദാഹരണങ്ങൾ കൊണ്ട് ക്രമേണ കാണുന്നോൾ. നിങ്ങൾ യമാർത്ഥത്തിൽ നിങ്ങളുടെ ബേഷ് ഒരു പ്രത്യേക നടപടി കൊടുക്കുന്ന ഓരോ അളവ് കേസുകളിൽ സ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയു .

തെങ്ങെല്ല നിരക്കു മോധുകൾ നടപടി പരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു 1D ബേഷ് ക ദ ആര ഭിക്കുക. തെങ്ങൾ ഇതുപോലെ ഉംഗിക്കാവുന്നതെയുള്ള :
PLACEHOLDER,-103257 ഈ ഘട്ടങ്ങൾ പിന്തുടരുക:

1. സുതാരു ഫിൽ തര ഒരു പുതിയ 30x30 പിക്സൽ ചിത്ര , ആർജിബി തുരക്കുക. ടെക്റ്റ് D ശ്രീ ഉപയോഗിച്ച് 4 പാളികൾ "1", "2", "3", "4" സുഷ്ടിക്കുക.
"background" പാളി ഇല്ലാതാക്കുക.
2. പിന്നീട് .gih സ രക്ഷിക്കാനായി അതിന്റെ ഇള്ള സ കഷിക്കാൻ .xcf വിപുലീകരണ ഉപയോഗിച്ച് ആദ്യ ഈ ചിത്ര സ രക്ഷിക്കുക.
3. സ ഭാഷണ ഇതായി സ രക്ഷിക്കുക തുറക്കപ്പെട്ടു : നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് ഒരു ലക്ഷ്യസ്ഥാന തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ശരി. GIH ഡയലോഗ് തുറക്കപ്പെട്ടു : 100 Spacing തിരഞ്ഞെടുക്കുക വിവരണ ബോക്സിൽ ഒരു പേര്, സെൽ വലിപ്പ് 30x30, 1 മാനങ്ങൾ, 4 റാക്കുകൾ തെരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നതാണ് ബോക്സിൽ "/Incremental/" തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ശരി.
4. നിങ്ങൾ ജിന്ന് ബേഷ് ഡയറക്ടറിയിൽ നേരിട്ട് സ രക്ഷിക്കാൻ ബുദ്ധിമുട്ടുകൾ ഉണ്ടായിരിക്കാ . ആ സാഹചര്യത്തിൽ, /usr/share/gimp/gimp/2.0/ brushes ഡയറക്ടറിയിൽ സുമേധയാ .gih ഫയൽ സ രക്ഷിക്കുക. എന്നിട്ട്, പണിസ്ഥി കടന്നപ്പോൾ ബേഷ് സ ഭാഷണ തുറക്കാൻ ബേഷ് എക്സിൽ **Refresh**

പൈക്കണൻ ബട്ടൺ കൂടിക്ക് ചെയ്യുക. നിങ്ങളുടെ പുതിയ ബേഷ് ബേഷ് വിന്റോഡായിൽ ദൃശ്യമാകുന്നു. അതു തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന് പെൻസിൽ സെലക്ട് കൂടിക്ക് ചെയ്ത് ഒരു പുതിയ ഇമേജ് അതു പിടിക്കാ : PLACEHOLDER,-103270

5. തിരികെ നിങ്ങളുടെ .xcf ഇമേജ് ഫയൽ എടുത്തു .gih തിരഞ്ഞെടുക്കൽ കുമീകരിക്കുന്നതിൽ "Random" ലേക്ക് സ രക്ഷിക്കാനായി: PLACEHOLDER,-103274

6. PLACEHOLDER,-103276: ഇപ്പോൾ "Angular" തിരഞ്ഞെടുക്കൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

ഒരു 3 അളവുകൾ ചിത്ര ഹോസ്റ്റ്

നാ ഇപ്പോൾ ഒരു 3D അനിമേറ്റഡ് ബേഷ് സൂച്ചർക്കാൻ പോകുന്നു: അതിന്റെ ഓറിയേന്റേഷൻ ബേഷ് ദിശയിൽ തകഖാണ്ട് പതിവായി ഇടത് / വലത് കൈ ജയാപജയങ്ങൾ അതിന്റെ നിര കരുപ്പ്, നീല തമിലുള്ള ക്രമമില്ലാതെ മാറു വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കു .

ഞങ്ങൾ ഉത്തര ഞങ്ങൾക്കുണ്ട് ആദ്യത്തെ ചോദ്യ ചിത്രങ്ങൾ എല്ലാ അത്യാവശ്യമാണ് ആണ്. നാ ബേഷ് ദിശ (4 ദിശകൾ) ആദ്യ മാനങ്ങൾ (X) നിക്ഷിപ്തമാണ്. രണ്ട് മാനങ്ങൾ (Y) ഇടതു / കളർ വ്യതിയാനങ്ങളുടെ വേണ്ടി അവകാശ മാറിമാറി മ നാ മാനങ്ങൾ (Z) അനുകൂക ലമായിരിക്കു . അത്തര ഒരു ബേഷ് ഒരു 3D അനേ "myarray(4,2,2)" കാണിക്കുന്നു: PLACEHOLDER,-103278 ആദ്യത്തെ മാനങ്ങൾ ലെ 4 റാക്കുകൾ മ നാ മാനങ്ങൾ (Z) രണ്ടാമത്തെ മാനങ്ങൾ (Y) 2 റാക്കുകൾ ആൻഡ് 2 റാക്കുകൾ (X) ആകുന്നു. നാ $4 \times 2 \times 2 = 16$ സെല്ലുകൾ അവിടെ കാണുന്നത്. ഞങ്ങൾ 16 ചിത്രങ്ങൾ ആവശ്യമാണ്.

1. സുതാരു വർണ്ണ ഇന ഒരു പുതിയ 30×30 പിക്സൽ ചിത്ര , ആർജിബി തുറക്കുക. സ ഉപയോഗിക്കുന്നു .ഓവത് ഗണ്ണളില് വിരലുകൾ ഇടത് കൈ വരയ്ക്കുക. PLACEHOLDER,-103280 അതു സ രക്ഷിക്കുക handL0k.xcf (കൈ ഇടതുപക്ഷ 0 സ്ഥാക്ക്) ആയി.

ലെയർ ഡയലോഗ് തുറക്കു . ലെയർ തുറക്കാൻ പാളി ഇടക്കൂടിക്ക് ചെയ്യുക ഡയലോഗ് ശുണ handL0k അതു പുനർന്നാമകരണ .

പാളി ഡ്യൂഡിക്കേറ്റ്. ദൃശ്യമാണ് മാത്ര ഡ്യൂഡിക്കേറ്റ് പാളി അത് തിരഞ്ഞെടുത്ത് 90 റോട്ടേഷൻ (ലെയർ / മാറ്റുക / 90 റോട്ടേഷൻ ഘട്ടികാരദിശയിൽ) ബാധകമാണ്. handL90k അതു പുനർന്നാമകരണ .

handL180k ആൻഡ് handL-90k (അല്ലെങ്കിൽ handL270k) സൂച്ചർക്കാൻ അങ്ങേ ഓപ്പറേഷൻസ് ആവർത്തിക്കുക.

2. ഞങ്ങളുടെ ഉദാഹരണത്തിൽ ഈ മാന രണ്ടു റാക്കുകൾ വലത്തു വേണ്ടി ഇടക്കൈ ഓനു മറ്റ് ഉണ്ട്. ഇടത് കൈ റാക്കിന്റെ ഇതുവരെ നിലവിലുണ്ട്. നാ തിരശ്വീനമായി അതു ഓല്ലു വഴി വലക്കൈ ചിത്രങ്ങൾ പണിയു .

handL0k പാളി ഡ്യൂഡിക്കേറ്റ്. അതു മാത്ര കാണാവുന്ന അനുവദിക്കുക അത് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. handR0K അതു പുനർന്നാമകരണ . / ലെയർ പ്രയോഗിക്കുക Transform / തിരശ്വീനമായി തെന്നിക്കുക.

അവരുടെ വലക്കൈ തുല്യമായ സൂച്ചർക്കാൻ മറ്റ് ഇടത് കൈ പാളികൾ ഒരേ ഓപ്പറേഷൻ ആവർത്തിക്കുക.

handL0k, handR0k, handL90k, handR90k, ..., handR-90k: വീണ്ടു കുമീകരിക്കുക പാളികൾ പ്രത്യേന്നും ഇടത് വലത്, മുകളിൽ നിന്നു ഒരു ഘട്ടികാരദിശയിൽ ഭ്രംണ ഞങ്ങൾക്കുണ്ട്.

3. *Creating images of dimension 3 (z):* മ നാ മാനങ്ങൾ രണ്ടു റാക്കു , നീല നിര

കരുപ്പ് നിന്റെ ഒന്നു മറ്റ് ഉണ്ട്. ഒന്നാം റാങ്ക്, കരുപ്പ്, ഇതുവരെ നിലവിലുണ്ട്. നാം നീല, മാനങ്ങൾ 2. ചിത്ര അതുകൊണ്ട് നമ്മുടെ 16 ചിത്രങ്ങൾ ഉണ്ടായിരിക്കും , മാനങ്ങൾ 3 ചിത്രങ്ങൾ പകർത്തുകയാണോ . എന്നാൽ 16 പാളികൾ ഒരു വരി നിയന്ത്രിക്കുക എളുപ്പമല്ല; തങ്ങൾ രണ്ടു ചിത്രങ്ങളുള്ള പാളികൾ ഉപയോഗിക്കും .

handL0k പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുകയും അതു മാത്രം ദ്വാരാ ചെയ്യുന്നത്. 60x30 പിക്സലുകൾ image / കാൻവാസ് വലിപ്പം മാറ്റുകയാണ് വലിപ്പം.

hand0k പാളി ഡ്രൈ ഫീക്കറ്റ്. പകർപ്പിൽ, നീല ഉപയോഗിച്ച് ബക്കറ്റ് നിന്നും ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് കൈ പാളിക്കുക.

ഇപ്പോൾ, നീക്കുക ഉപകരണ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. അതിന്റെ ഉള്ള അംഗീകാരിച്ചില്ലെങ്കിൽ അത് ഇടു കൂടിക്കിൽ: **Move the Current Layer** ഓപ്പഷൻ പരിശോധിക്കുക. കൃത്യമായും Zoom സഹായത്തോടെ പാളി വലതു കയറി നീല കൈ നീക്കുക.

മാത്രം handL0k അതിന്റെ നീല പകർപ്പ് കാണാവുന്ന ഉപ്പോക്കുക. വലത് ലൈറ്റ് ഡയലോഗ് കൂടിക്ക്: ഓപ്പഷൻ **Expand as Necessary** കുടാക്കിക്കൊണ്ട് Merge Visible Layers കമാൻഡ് പ്രയോഗിക്കുക. വലതുവശത്തെ ഇടത്ത് നീല കൈയിൽ കുറത്തു കൈ 60x30 പിക്സലുകൾ പാളി നേടുക. "handsL0" അതു പുനർന്നാമകരണം.

മറ്റ് പാളികൾ ഒരേ ഓപ്പറേഷൻസ് ആവശ്യമായി കൈയ്ക്കുക.

4. ജിന്വ് ബേഷ്ട് ഉപയോഗിച്ച് ചില ഘട്ടത്തിൽ ആവശ്യമായ ചിത്ര കണ്ണഡത്താൻ കഴിയു അങ്ങനെ പാളികളുടെ ക്രമത്തിൽ സജ്ജമാക്കണം . നമ്മുടെ പാളികൾ ക്രമത്തിൽ ഇന്ത്യൻ എക്സിലു തങ്ങൾ order. There അവരെ എങ്ങനെ കുത്തൽ സാധാരണയായി മനസ്സിലാക്കണം ഈ ക്രമീകരണ സകൽപ്പിക്കാനാവില്ല രണ്ടു വഴികൾ. ആദ്യ രീതി ഗണിതശാസ്ത്ര ആണ്: ജിന്വ് ആദ്യത്തെ 4 16 പാളികൾ ഭിന്നിപ്പിക്കുന്നു; ഒന്നാമത്തെ പരിമാണങ്ങൾക്കായും 4 പാളികൾ 4 ശ്രീ പ്ലൂകൾ നൽകുന്നു. ഓരോ ശ്രീ പ്ലീബേഷ്ട് ഒരു ഇടയന്നാടകത്തിന്റെ എന്നാൽ അത് 2 ഓരോ ശ്രീ പ്ലീബേഷ്ട് പാളികൾ 8 ശ്രീ പ്ലൂകൾ നൽകുന്നു രണ്ടാം പരിമാണങ്ങൾക്കായും : ഓരോ ശ്രീ പ്ലീബേഷ്ട് എൽ / ആർ മാറ്റിമാറ്റി പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. അപ്പോൾ 2 മറ്റാരു ഡിവിഷൻ കുറപ്പു നീലയും തമിലുള്ള കുമമില്ലാതെ വർഷം പ്രതിനിധികരിക്കാൻ മന്നാം പരിമാണങ്ങൾക്കായും .

മറ്റ് രീതി അരേ പ്രാതിനിധി ഉപയോഗിച്ച്, ദ്വാരാവും . രണ്ട് രീതികൾ തമിലുള്ള കോറിലേഷൻ അടുത്ത ചിത്ര കാണിക്കുന്നു: PLACEHOLDER,-103288

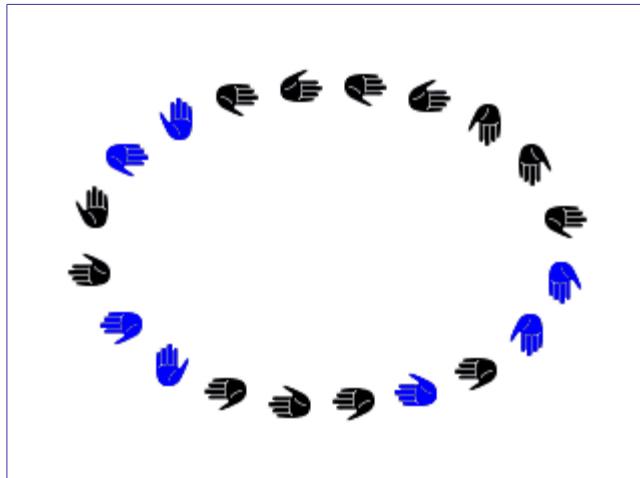
How will GIMP read this array?: ജിന്വ് ഉദാഹരണത്തിന് 90 വേണ്ടി, "angular" വേണ്ടി ഭ്രാഹ്മാ ആദ്യ മാന ആര ഭിക്കുന്നു. ഈ 90 റാങ്കോടെയാണ് മത്തെ രണ്ടാം മാനങ്ങൾ, ഒരു എൽ / ആർ മാറ്റിമാറ്റി, ഒരു "incremental/" വഴിയിൽ തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. പിന്നെ, മന്നാം മാനങ്ങൾ, ഒരു റാങ്കും വഴിയിൽ, ഒരു നിന്റെ തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. PLACEHOLDER,-103292: അവസാനമായി, തങ്ങളുടെ പാളികൾ പരയുന്ന ക്രമത്തിൽ ആയിരിക്കണം

5. വോയ്ല. നിങ്ങളുടെ ബേഷ്ട് തയ്യാറാണ്. അതു പിന്നെ താഴെ പരാമീറ്ററുകളുപോഗിച്ച് .gih ഒന്നാം .xcf സു രക്ഷിക്കുക:

- അകല : 100
- വിവരണ : ഹാൻഡ്
- സെൽ വലിപ്പം : 30x30
- സെല്ലുകളുടെ എണ്ണം : 16
- അളവുകൾ : 3

- മാന 1: 4 റാക്കു തിരഞ്ഞെടുപ്പ്: കോൺഡ
- മാന 2: 2 റാക്കു തിരഞ്ഞെടുപ്പ്: ക ടുതലായുള്ള
- മാന 3: 2 റാക്കു തിരഞ്ഞെടുക്കൽ: റാൻഡ

GIMP ബേഷ്യ ഡയറക്ടറി നിങ്ങളുടെ .gih ഫയൽ സ്ഥലത്ത് ബേഷ്യ ബോക്സ് പുതുക്കുക. നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ നിങ്ങളുടെ ബേഷ്യ ഉപയോഗിക്കാ.



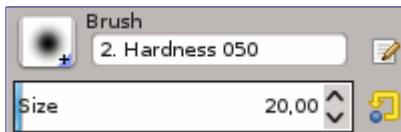
വ്യത്യസ്ത ബേഷ് സെസസ്

GIMP -2.4 മുതൽ എല്ലാ നയപ്രവൃത്തി ഒരു വേരിയബിൾ വലിപ്പ് നേങ്ങൾക്കുണ്ട്.

എങ്ങനെ ഒരു ബേഷ് ഉയര വ്യത്യാസപ്പെടാൻ

നിങ്ങൾ മ നൂ തരത്തിലാണ് ബേഷ് സെസസ് വ്യത്യസ്ത ലഭിക്കു :

1. ബേഷ് ഉപയോഗിക്കുന്ന ദ ശർഡ് **Scale** ലൈറ്റിംഗ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. പെൻസിൽ, അന്തര്മ്മായിത്തന്നെന്നയാണു, എറേസർ, എയർബേഷ്, ക്രോൺ, സൗഖ്യമാക്കേണമേ കാഴ്ചപ്പാട് ക്രോൺ, ഇഫക്റ്റ് / ഷാർപ്പുന്നചെയ്യുക, ഡോഡജ് / ഉപകരണങ്ങൾ ബേഷ് സെസസ് വ്യത്യാസപ്പെടാ ഒരു ലൈറ്റിംഗ് നേങ്ങൾക്കുണ്ട് എരിഞ്ഞു.



2. മൗസ് ചക്ര പ്രോഗ്രാമിൽ:

1. ജിമ് പ്രധാന ജാലകത്തിൽ, **Edit Preferences** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
2. പുതിയ വിന്റോഡുടെ ഇടത് കോളത്തിൽ, **Input Devices** / **Input Controllers** തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
3. **Available Controllers** ആൻഡ് **Active Controllers**: നിങ്ങൾക്ക് രണ്ട് നിരകൾ കുടിച്ചു കൊണ്ട് കശിയു .

കോള **Active Controllers** തും **Main Mouse Wheel** ബട്ടൺ ഇടത് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

4. **Configure Input Controller**: അപ്പോൾ നിങ്ങൾക്ക് പുതിയ വിന്റോഡു കാണാ . ഇടത് കോളത്തിൽ **Event** തും **Scroll Up** ക്ലിക്ക് ഇത് നേടുക എടുത്തുകാട്ടിയ ലേക്ക്.
5. **Edit** ബട്ടൺ (പട്ടികയുടെ താഴെ മധ്യഭാഗത്ത്) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
6. ജാലക **Select Controller Event Action** കാണാൻ കശിയു .

ഡോപ്പ്-ഡെയിൽ ടൂളും **Tools** ഇന അതിന്റെ ഇടത്തു ചെറിയ ചതുരത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്തുകൊണ്ട്.

7. ഇടത് കോളത്തിൽ **Action** തും **OK** ബട്ടൺ ക്ലിക്ക്, ഹൈലൈറ്റുചെയ്യാൻ അതിൽ **Increase Brush Scale** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
8. ഇപ്പോൾ **Scroll Up** മുന്നിൽ ഡിസ്പ്ലൈ **tools-paint-brush-scale-increase** ആണ്.
9. ജനല് അടക്കുക.
10. അതേ രീതി, **Decrease Brush Scale** കുടിച്ചു പോന്ന കുടിച്ചു ചെയ്യുക.
11. **Preferences** പ്രധാന ജാലകത്തിന്റെ **OK** ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് മരക്കരുത്.

ഈ അപ്പമെങ്കിലും നീം വിശദിക്കരണങ്ങൾ ശേഷ , നിങ്ങൾക്ക് വലിപ്പ് ബേഷ് വ്യത്യാസപ്പെടാ നിങ്ങളുടെ മൗസ് വിൽ ഉപയോഗിക്കാൻ കശിയു . ഉദാഹരണത്തിന്, "Circle" ബേഷ് ഉപയോഗിച്ച് പെൻസിൽ ദ ശർഡ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. രണ്ടു ഭാഗത്തെക്കും, നിങ്ങൾ "Circle" കുറയുക അല്ലെങ്കിൽ നീട്ടിക്കൊണ്ട് കാണാനാകു , ഇമേജ് വിന്റോഡുയിൽ പോയിന്റെ സജജമാക്കുക, മൗസ് ചക്ര ഉപയോഗിക്കുന്നോൾ.

3. നിങ്ങൾ കീബോർഡിന്റെ "Up" ആൻഡ് "Down" അരോ കീ പ്രോഗ്രാമി ചെയ്യു.

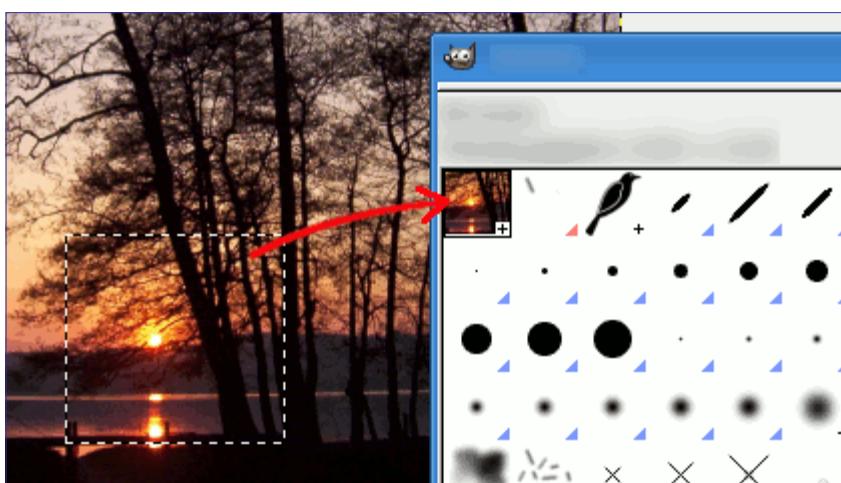
രീതി മുൻപ് ചക്ര സമാനമാണ്. മാത്ര വ്യത്യാസങ്ങൾ ഇവയാണ്:

- കോളെ **Active Controllers** തൽ ഡബ്ലിച്ചർ ക്ലിക്ക് **Main Keyboard**.
- കോളെ **Event** തൽ രണ്ടാം കീ ആത്യ കീ **Cursor Up**, ഒപ്പ് **Cursor Down** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
- പിന്നെ, രണ്ടു കീകൾ ഉപയോഗിക്കുക (മുകളിലേക്കുള്ള അവധാരണ ദിശയിൽ Down ആരോ) നിങ്ങൾ മുൻപ് ചക്ര കൊണ്ട് പോലെ ഫല തുല്യമായിരിക്കണം .

വേഗത്തിൽ ഒരു ബൈഷ്ട് തയ്യാറാക്കുന്നു

എല്ലപ്പുത്തിൽ ഒരു പുതിയ ബൈഷ്ട് സൂഷ്ടിക്കുന്നതിന് രണ്ട് രീതികൾ:

1. ആദ്യ , "superfast" രീതി. തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ , നിങ്ങൾ പെൻസിൽ , എയർബൈഷ്ട് പോലുള്ള ഒരു ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കുന്നതിന് അതിൽനിന്ന് ഒരു ബൈഷ്ട് നടത്തുക ഒരു ഇമേജ് വിസ്തൃതി ... ചതുരാകൃതിയിലുള്ള (അല്ലെങ്കിൽ തീർച്ചാവ്യത്താകൃതിയിലുള്ള) അതു തിരഞ്ഞെടുക്കുക തുടർന്ന് ഈ നിരക്കു ഒരു **Copy** ചെയ്യാൻ നിങ്ങൾ ഉടനെ കാണാനാകു ബൈഷ്ട് സംഭാവനയു ഇല്ല പകർപ്പു, അതിന്റെ പേര് "Clipboard" ആണ്. ഈത് ഉടനെ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയില്ല.



2. രണ്ടാമത്തെ രീതി ഏറെ പ്രധാനപ്പെട്ട ആണ്.

കു വീതിയു 35 പിക്സൽ വികസിത ഓപ്പണുകളിൽ **Gray Level** ആൻഡ് **Fill with: white** ഒരു **Color Space** നീളവു ഉദാഹരണത്തിന് **File>New** കു ദെ ചെയ്ക.

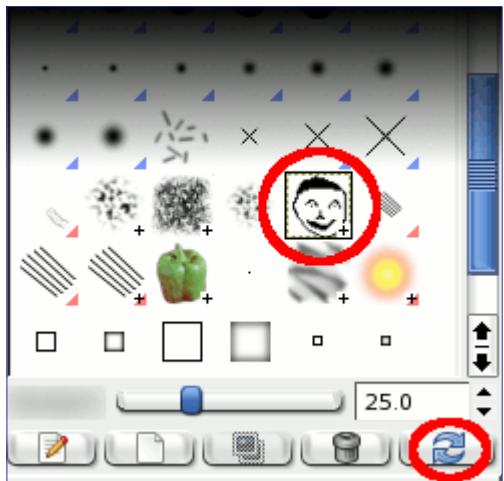
അതു സന്ദർശിക്കുക ഒരു കരുത്ത പെൻസിൽ അതിനെ വരയ്ക്കാനുള്ള ഈ പുതിയ ചിത്രത്തിന്റെ സം .

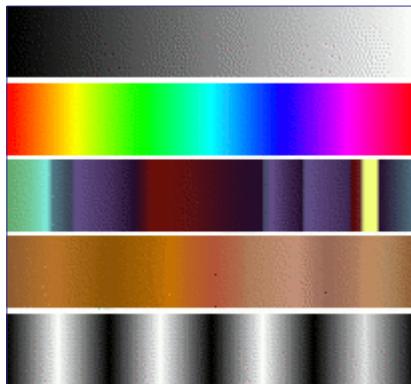
Save it with a **.gbr** extension in the directory **/home/name_of_user/.gimp-2.8/brushes/**.

Brushes ഡയലോഗ് വിന്റോഡിൽ, ബട്ടൺ **Refresh brushes** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

നിങ്ങളുടെ അതഭൂതമായി ബൈഷ്ട് മറ്റ് നയപ്രവൃത്തി സ്വർഗ്ഗ ഇവിടെ ലഭ്യമാകുന്നു. നിങ്ങൾ വീണ്ടും ജീവ് ആര ഭിക്കാതെ ഉടനെ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു .







ഒരു *gradient* ഒരു ലീനിയർ ഓർഡർ ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്നത് ഒരു കുട്ടി വർണ്ണങ്ങൾ ആണ്. ഘനമായ ഏറ്റവും അടിസ്ഥാന ഉപയോഗ ചിലപ്പോൾ "gradient tool" അല്ലെങ്കിൽ "gradient fill tool" അറിയപ്പെടുന്ന Blend tool വഴി; അതു ഗ്രേഡിയൻ്റ് നിന്ന് നിരങ്ങൾ നിരക്കു പാരിപ്പിച്ച് പ്രവർത്തിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഗ്രേഡിയൻ്റ് നിരങ്ങൾ സൈലക്ഷനിൽ ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്നത് വഴി നിയന്ത്രിയ്ക്കാനുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ നിരവധി ഓപ്പനുകൾ ഉണ്ട്. ഉൾപ്പെടെ ഘനമായ ഉപയോഗിക്കുന്നതിനുള്ള മറ്റ് പ്രധാനപ്പെട്ട വഴികൾ ഉണ്ട്:

ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് ചിത്രകല

GIMP ന്റെ അടിസ്ഥാന പെയിന്റിംഗ് ഗ്രേഡിയൻ്റ് നിങ്ങൾ ഒരു ഘനമായ നിന്ന് നിരങ്ങൾ ഓപ്പശൻ അനുവദിക്കുന്നു ഈത് നിങ്ങൾ മറ്റൊരു വരെ നിന്ന് നിര മാറുന്നതാണ് വൈഫ്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ പ്രാപ്തമാക്കുന്നു.

ഗ്രേഡിയൻ്റ് മാപ്പ് ഫിൽട്ടർ

ഈ ഫിൽട്ടർ കളേഴ്സ് മെനുവിൽ ഇപ്പോൾ, ഒരു ഇമേജ് "colorize" അനുവദിക്കുന്നു, സജീവ ഗ്രേഡിയൻ്റ് (തീവ്രത 0, വളരെ ഇരുണ്ട, ഇതേ നിര നിര വഴി പരമാവധി അവശ്യേഷിക്കുന്നു അവസാന വഴിമാറുന്നു ഓരോ പോയിന്റിലും നിര തീവ്രത ഉപയോഗിച്ച് ഗ്രേഡിയൻ്റ്, പടിപടിയായി തീവ്രത വരെ 255, ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഏറ്റവും ശരിയായ നിര വഴിമാറി വളരെ നേരിയ ആണ്. കുടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് കാണുക.

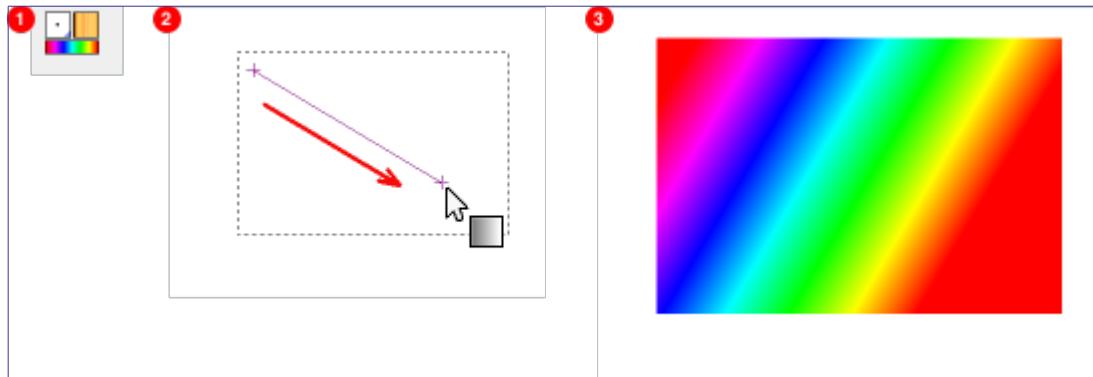
നിങ്ങൾ GIMP ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യുന്നോൾ, അത് സൈകരമായ ഘനമായ ഒരു വലിയ നീംവുമായി presupplied വരുന്നു; നിങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാത്ത അല്ലെങ്കിൽ മറ്റ് ഉറവിടങ്ങളിൽ നിന്ന് ഡൗൺലോഡ് ആ പുതിയവ ചേർക്കാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ Gradients dialog, നിങ്ങൾക്ക് ആവശ്യമുള്ളപ്പോൾ നിങ്ങൾക്ക് ഒന്നുകിൽ സജീവമാക്കുന്നതിനായി, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഡോക്യുമെന്റ് ഉപയോഗിച്ച് ലഭ്യമായ ഘനമായ നിരത്തെ സെറ്റ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും. ഏറ്റവും ഗ്രേഡിയൻ്റ് ബന്ധപ്പെട്ട ഓപ്പറേഷൻസ് ഉപയോഗിക്കുന്ന "current gradient", പണിസ്ഥി ഓഫ് ബെംബ് / പാറേണ്ട് / ഗ്രേഡിയൻ്റ് പ്രോഡക്ട് കൊടുത്തിരിക്കുന്നു പണിസ്ഥിയിൽ ഗ്രേഡിയൻ്റ് ചിഹ്നത്തിൽ കൂടിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് ഘനമായ ഡോക്യുമെന്റിന് കൊണ്ടുവരുന്ന ബദൽ മാർപ്പ്.

ഗ്രേഡിയൻ്റ് പ്രവർത്തിക്കാനുള്ള പല വേഗത്തിൽ ഉദാഹരണങ്ങൾ (കുടുതൽ വിവരങ്ങൾ Blend Tool കാണുക):

- ഒരു നിരക്കു ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഇടുക:

 1. ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക

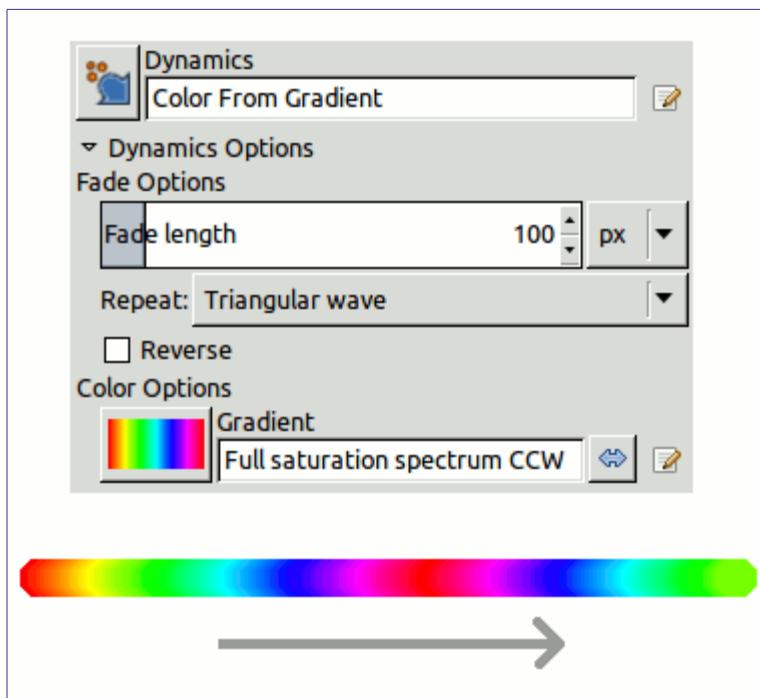
2. ஒரு நிரக்கு ரெண்டு போயின்று தமிலுடை மூஸ் கஷ்டபெடுவது சல் கீக்க செய்து விட கூடும்.
3. கலேசிள் மாஸிளென் வலித்து நிர லேக்குடை பிவேஷிக்குக cautery விதிரை நீல அளவுபளித்து.



- Painting with a gradient:

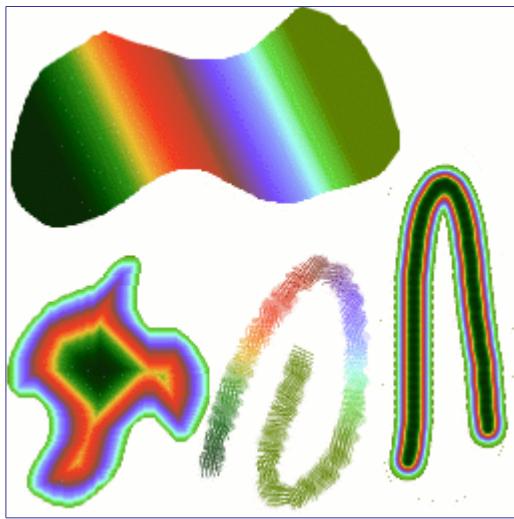
You can also use a gradient with the Pencil, Paintbrush or Airbrush tools if you choose the dynamics **Color From Gradient**. In the next step choose a suitable gradient from **Color options** and in the **Fade options** set the gradients length and the style of the repeating. The chapter describes these 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.



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.

- அதே ஸ்ரேயியின்று விவிய ப்ரொயக்ஷன்ஸ்



GIMP എന്നയാളുടെ ഘടനമായ അറിയാൻ ഏതാനു് ഉപയോഗപ്രദമായ കാര്യങ്ങൾ:

- പട്ടികയിലുള്ള ആദ്യത്തെ നാലു ഘടനമായ പ്രത്യേക; അവർ നിശ്വലമായി സ്വപ്നങ്ങളു്, പണിസഞ്ചി കളർ ഏരിയ നിന്ന് മുന്നിലു് പശ്വാത്തലത്തിലു് നിരങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക. **FG to BG (RGB)** പണിസഞ്ചിയിൽ കളർ പുരോതലനിര നിന്ന് ഗ്രേഡിയൻ്റ് എന്ന ആർജിബി പ്രതിനിധി ആണ് **FG to BG (HSV counter-clockwise)** 360 തിരഞ്ഞെടുത്ത ചായയാണ് നിന്ന് കളർ Circle ലെ ചെണ്വായ തുടർച്ചയായി പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. **FG to BG (HSV clockwise)** 0 തിരഞ്ഞെടുത്ത ചായയാണ് നിന്ന് കളർ Circle ലെ ചെണ്വായ തുടർച്ചയായി പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. **FG to transparent** തിരഞ്ഞെടുക്കപ്പെടുന്ന ചെണ്വായ ക ടുതൽ ക ടുതൽ സുതാര്യമായ മാറുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് കളർ സെലക്കൽ ഉപയോഗിക്കുന്നതിലു് ഒ റവ നിരങ്ങൾ പരിഷ്കരിക്കുക കഴിയു. ഇപ്രകാര, മുന്നിലു് പശ്വാത്തലത്തിലു് നിരങ്ങൾ പന്തിന്റ്, ഇംഗ്ലീഷ് ഘടനമായ നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഏത് രണ്ട് നിരങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള സുഗമമായി പരിവർത്തന കഴിയു.
- ഘടനമായ വെറു നിര ഉൾപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത് കഴിയു, മാത്രമല്ല അതാരുവസ്ഥയ്ക്ക് മാറുന്നു. ഘടനമായ ചില പ രണ്ടുമായു സുതാര്യമല്ല; മറ്റൊരു വരെ സുതാര്യമായ അല്ലെങ്കിൽ അർഥസുതാരു ഭാഗങ്ങൾ ഉൾപ്പെടുന്നു. നിങ്ങൾ പ രിപ്പിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നോൺ-അതാരുവസ്ഥയ ഗ്രേഡിയൻ്റ് ക ഒ പെയിന്റ് ചെയ്യുന്നോൾ പാളിയുടെ നിലവിലുള്ള ഉള്ളടക്ക പിന്നിൽ വഴി കാണിക്കു .
- നിങ്ങൾ Gradient Editor ഉപയോഗിച്ച് പുതിയ custom ഘടനമായ സ്വീച്ച് കാൻ കഴിയു. നിങ്ങൾ GIMP വിതരണ എന്ന ഘടനമായ പരിഷ്കരിക്കാൻ കഴിയില്ല, എന്നാൽ നിങ്ങൾ അവരെ ഡൈ ഫീൽഡുകൾ പുതിയതൊന്ന് സ്വീച്ച് കുക, തുടർന്ന് ആ എധിറ്റുചെയ്യുക.

GIMP വിതരണ എന്ന ഘടനമായ ഒരു സ്റ്റ്രൈം gradients ഫോർമാറ്റിൽ സ കഷിക്കുന്നു. സ്വതവേ, നിങ്ങൾ സ്വീച്ച് കു ഘടനമായ നിങ്ങളുടെ സ്വകാരു GIMP ഡയറക്ടറിയിൽ gradients എന്ന ഒരു ഫോർമാറ്റിൽ സ കഷിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ GIMP ആര ഭിക്കുന്നോൾ ഏത് വ്യത്യാസത്തിനു ഫയലുകൾ (വിപുലികരണ .ggr ഉപയോഗിച്ച് സമാപന) ഈ ഫോർമാറ്റിൽ കണ്ണു സ്വയ ലോഡുചെയ്യു. നിങ്ങൾക്ക് ക ടുതൽ ഡയറക്ടറികൾ ഗ്രേഡിയൻ്റ് തിരയൽ പാതയിലേക്ക് നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പക്ഷ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് Data Folders പേജുകൾ ഘടനമായ ടാബിൽ ചേർക്കാൻ കഴിയു .

GIMP 2.2 പുതിയ എസ്.വി.ജി. ഫോർമാറ്റ് പല വെക്ടറൽ ഗ്രാഫിക്സ് ഫ്രോഗ്രാഫുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന ലെ വ്യത്യാസത്തിനു ഫയലുകൾ ലോഡ് കഴിവ്. GIMP എസ്.വി.ജി. വ്യത്യാസത്തിനു ഫയൽ ലോഡ് ചെയ്യാൻ, നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത് നിങ്ങളുടെ ഗ്രേഡിയൻ്റ് തിരയൽ പാതയിൽ നിങ്ങളുടെ വ്യക്തിഗത GIMP ഡയറക്ടറിയുടെ gradients

ഫോർമാറ്റ് അല്ലെങ്കിൽ മറ്റൊരു ഫോർമാറ്റിൽ സ്ഥല അത്.

നിങ്ങൾ OpenClipArt ഘടനമായ ന് പ്രത്യേകിച്ചു , വൈബിൽ താൽപ്പര്യമുള്ള എസ്.വി.ജി. ഘടനമായ ഒരു വലിയ സ വ്യ കണ്ടതും കഴിയു . നിങ്ങളുടെ ഭാസർ എസ്.വി.ജി. പിന്തുണയ്ക്കുന്നു അല്ലാതെ ഈ ഘടനമായ പോലെ നോക്കാനായി കഴിയില്ല, പക്ഷെ ആ ഡൗൺലോഡ് നിന്ന് നിങ്ങളെ തടയില്ല.

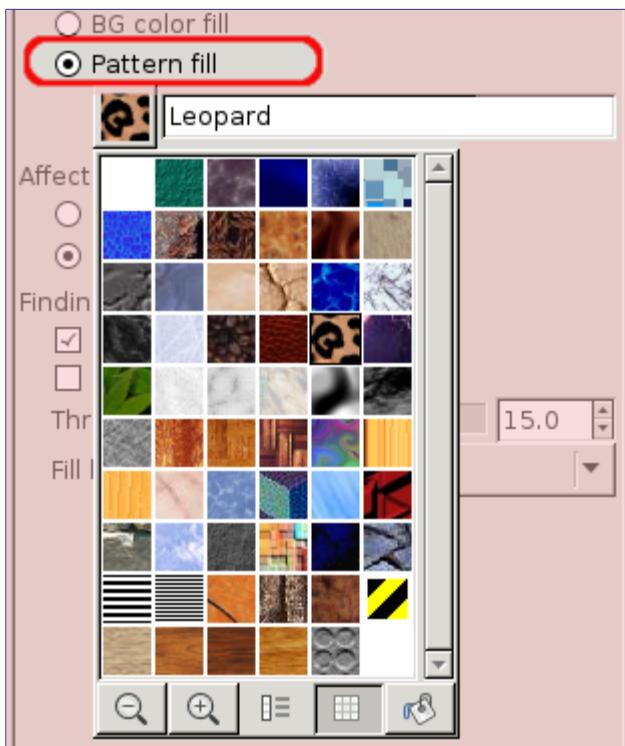
പാറേണ്ടുകൾ

ഒരു pattern ഒരു ഇമേജ്, സാധാരണയായി ചെറിയ, എന്നുവെച്ചാൽ *tiling* വഴി പ്രദേശങ്ങളു നിന്ത്യക്കുന്നത് ഉപയോഗിക്കുന്ന സെറാമിക് ടെലുകൾ പോലുള്ള അരികെ പാറേൺ പ്രസാധിക്കുന്ന സ്ഥാപിച്ച്. ഒരു പാറേൺ അതു പകർപ്പുകൾ വ്യക്തമായ ഉള്ളപട്ടത്തുക ഉണ്ടാക്കാതെ ഇടത്-എഡിഷ്യം കൈവശമോ വലത്-എഡിഷ്യം മുകളിൽ-എഡിഷ്യം-ചുവടെ-എഡിഷ്യം *adjoined* സാധിക്കുമെങ്കിൽ *tileable* പരയപ്പെടുന്നു. എല്ലാ ഉപയോഗപ്രദമായ പാറേണ്ടുകൾ *tileable*, പക്ഷേ *tileable* പാറേണ്ടുകൾ നിരവധി ആവശ്യങ്ങൾക്കായി ചമല്ല് ഉണ്ട്. (എ *texture*, വഴിയിൽ, ഒരു പാറേൺ അതെ കാര്യ .)



ജീമ് പാറേണ്ടുകൾ മ നു പ്രധാന ഉപയോഗങ്ങൾ ഉണ്ട്:

- Bucket Fill ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച്, പകര കടു നിന്ത്യിലുള്ള ഒരു പാറേൺ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പ്രദേശ നിന്ത്യക്കാൻ തിരഞ്ഞെടുക്കാ .



- Clone ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച്, അന്തല്ലായിത്തന്നെന്നയാണു ര പങ്ങളിൽ വെവിയമാർന്ന ഒരു പാറേൺ ഉപയോഗിച്ച് വരയ്ക്കുന്ന കഴിയു .

- നിങ്ങൾ ഒരു പാതയ്ക്കിൽ സെലക്ഷൻ സ്റ്റ്രോക്കിൽ stroke ചെയ്യുമ്പോൾ, പകരമായി കടു നിന്തുവാൻ വേണ്ടിയുള്ളത് ഒരു പാറേസ് ഉപയോഗിച്ച് ചെയ്യാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ സ്റ്റോക്ക് നിരക്കു പെയിന്റ്റിൽ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് എക്കിൽ നിങ്ങളുടെ നിര പോലെ ക്ലോൺ ഉപയോഗിക്കാ .

കുറിപ്പ്: പാറേസുകൾ സുതാരുമല്ല ആയിരിക്കു ആവശ്യമില്ല. നിങ്ങൾ പ രിപ്പിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ അർബുസുതാരു അല്ലെങ്കിൽ സുതാരുമായ മേഖലകൾ ഒരു പാറേസ് ഉപയോഗിച്ച് പെയിന്റ്, പിന്നീട് പ്രദേശത്തെ മുൻ ഉള്ളടക്കങ്ങളിൽ പിന്നിൽ നിന്നു കാണിക്കു . ഈ ജീമ് "overlays" ചെയ്യുന്നത് പല വഴികൾ.

നിങ്ങൾ ജീവ് ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യുമ്പോൾ, അത് ഏറെക്കുറെ ക്രമരഹിതമായി തിരഞ്ഞെടുത്ത തോന്നുന്നു ഒരു ഡാറ്റാസെറ്റ് പാറേസുകൾ, ക ട്രസ്റ്റ്രൈറ്റ് വരുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് പശുകൾ നിങ്ങൾ സ്വയ സൂഷ്ടിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് വിശാലമായ നമ്പർ ഓൺലൈൻ നിന്ന് ഡാറ്റാസെറ്റ് പശുകൾ ഒന്നുകിൽ, പുതിയ പാറേസുകൾ ചേർക്കാൻ കഴിയു .

എറവു പാറേസ് ബന്ധപ്പെട്ട ഓപ്പറേഷൻകളിൽ ഉപയോഗിച്ച് നിന്ന് *current pattern*, പണിസ്ഥി ഓഫ് ബേഷ് / പാറേസ് / ഗ്രേഡിയൻ്റ് പ്രദേശത്ത് കൊടുത്തിരിക്കുന്നു പാറേസ് ചിഹ്ന കീക്കുചെയ്താൽ മറ്റാരു പാറേസ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്ന Patterns dialog, ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് മെനുവിൽ വഴി പാറേസുകൾ ഡയലോഗ് ആക്സസ്, അല്ലെങ്കിൽ തുടർച്ചയായി പകൽ ഉണ്ടു അങ്ങനെ അത് ഡോക്കുചെയ്യേണ്ടതുണ്ട് കഴിയു .

അതു പാറേസുകൾ ഡയലോഗിൽ കാണിക്കുന്നു അങ്ങനെ, ശേഖരത്തിലേക്ക് ഒരു പുതിയ മാതൃക ചേർക്കുക, നിങ്ങൾ ജീവ് നിന്ന് പാറേസ് പാതയ്ക്ക് ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട് ഒരു ഫോർമാറ്റിൽ, ഒരു ഫോർമാറ്റ് ജീവ് ഉപയോഗിക്കാ അത് സ രക്ഷിക്കേണ്ടതുണ്ട്. നിരവധി ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ നിങ്ങൾ പാറേസുകൾ ഉപയോഗിക്കാവുന്ന ഉണ്ട്:

ഇവയിലു

- .pat ഫോർമാറ്റ് ഏത് ജീവ് പ്രത്യേകിച്ച് സൂഷ്ടിച്ച് ചെയ്തു പാറേസുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ജീമ് തുറക്കുന്നു തുടർന്ന് ഒരു ഫയൽ പേര് .pat അവസാനിക്കുന്ന ഉപയോഗിച്ച് സ രക്ഷിച്ച് ഒരു .pat ഫയൽ ഏത് ഇമേജ് പരിവർത്തന ചെയ്യാനാകു .

GIMP മറ്റ് പരിപാടികൾ സൂഷ്ടിച്ച് ഫയലുകളുമായി .pat ഫയലുകൾ -generated ആശയക്കുഴപ്പത്തിലാക്കുന്ന പോകരുത് (ഉദാ Photoshop) എല്ലാ ശേഷ , .pat ഒരു (എക്പക്ഷിയമായ) വെറു ഒരു ഭാഗമാണ് പേര് ഫയൽ.

(എന്നാൽ GIMP *does* ഒരു പ്രത്യേക പതിപ്പ് വരെ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല Photoshop .pat ഫയലുകൾ.)

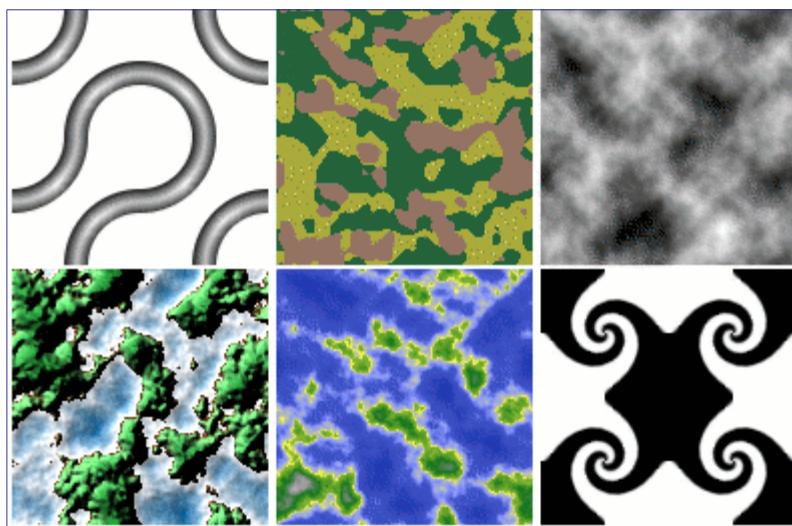
PNG, JPEG, BMP, GIF, ടിഫ്രേഷ്മെന്റ്

- ജീവ് 2.2 മുതൽ നിങ്ങൾ പാറേസുകൾ പോലെ .png, .jpg, .bmp, .gif, അല്ലെങ്കിൽ .tiff ഫയലുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു .

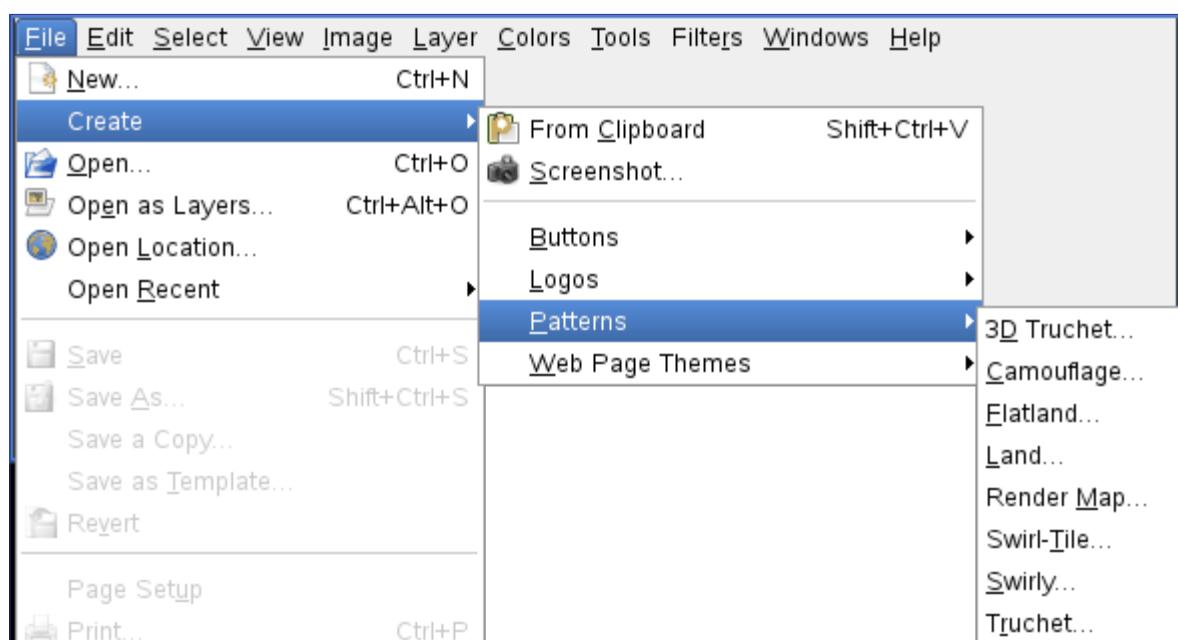
ഒരു പാറേസ് ലഭ്യമാക്കുന്നതിന്, നിങ്ങൾ ജീവ് നിന്ന് പാറേസ് തിരയൽ പാതയിൽ ഫോർമാറ്റിൽ സ്റ്റോക്ക് ഒന്നിൽ സ്ഥാപിക്കുക. സ്വതവേ, പാറേസ് തിരയൽ പാതയ്ക്ക് രണ്ട് ഫോർമാറ്റിൽ സ്ഥാപിക്കുകൾ, നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ജീവ് ഡയറക്ടറി അകത്ത് സിറ്റു patterns ഫോർമാറ്റിൽ ഉപയോഗിക്കാതെ അല്ലെങ്കിൽ മാറ്റ ഏത്, ഒപ്പ് patterns ഫോർമാറ്റിൽ ഉൾപ്പെടുത്തുന്നു. നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗിന്റെ Pattern Folders പേജ് ഉപയോഗിക്കുന്ന പാറേസ് തിരയൽ പാതയിലേക്ക് പുതിയ ഫോർമാറ്റിൽ ചേർക്കാൻ കഴിയു . ഏത് PAT ത്ര ഫയൽ (അല്ലെങ്കിൽ ജീവ് 2.2, മറ്റ് സീകാരുമായ ഏത് ഫോർമാറ്റിലു) ശ്രേണി തിരയൽ പാതയിൽ ഒരു ഫോർമാറ്റിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട് നിങ്ങൾ ജീവ് ആര ഭിക്കാൻ അടുത്ത തവണ ഡയലോഗ്

പാറ്റേണുകൾ കാണിക്കു .

പ്രത്യേകിച്ച് റെൻഡർ ഗ്രഫിക്സ് ഫീൽഡ് റൂട്ടുകൾ - ലഭ്യമായ ഉപകരണങ്ങളു ഫീൽഡ് റൂട്ടുകൾ വൈവിധ്യമാർന്ന ഉപയോഗിച്ച് ജീമിലെ രസകരമായ പാറ്റേണുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നത് അസി വ്യ വഴികൾ ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ ജീമ്പ് ഹോ പേജ് ഉൾപ്പെടെ പല ലൊക്കേഷൻുകൾ, ഈ ട്രോഡിയലുകൾ കണ്ടത്താനാകു . ഫീൽഡ് റൂട്ടുകൾ ചില അവരുടെ ഫലങ്ങൾ tileable നടത്താൻ അനുവദിക്കുന്ന രീതികളുണ്ട്. എതിരെ, കാണു , ഈ ഫീൽഡ് നിങ്ങൾ അതു ക ടുതൽ സുഗമമായി tileable നടത്തുമ്പോൾ ഒരു ചിത്ര അറ്റങ്ങൾ കുഴയ്ക്കുക അനുവദിക്കുന്നു.



എതിരെ പലിശ ജീമ്പ് വരു ആ മാതൃകയിൽ നേടിത്തരുന്ന സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഒരു ക ട : നിങ്ങൾ **File>CreatePatterns** വഴി, മെനു ബാറിലെ അവരെ കണ്ടത്താൻ കഴിയു . സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഓരോ മാതൃകയുടെ ഒരു പ്രത്യേക തര നിന്റെതു ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു: ഒരു ഡയലോഗ് മാറിക്കിട്ടി നിങ്ങൾ ആകാരത്തിൽനിന്നെ വിശദാ ശങ്ങൾ നിയന്ത്രിയ്ക്കാനുള്ള പരാമീറ്ററുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന. ഈ പാറ്റേണുകൾ ചില മുകുള ട്രീക്കലു ഏറ്റവു ഉപയോഗപ്രദമായ; മറുള്ളവരെ bumpmaps പോലെ മികച്ച സേവിക്കു .



പാലറ്റുകൾ

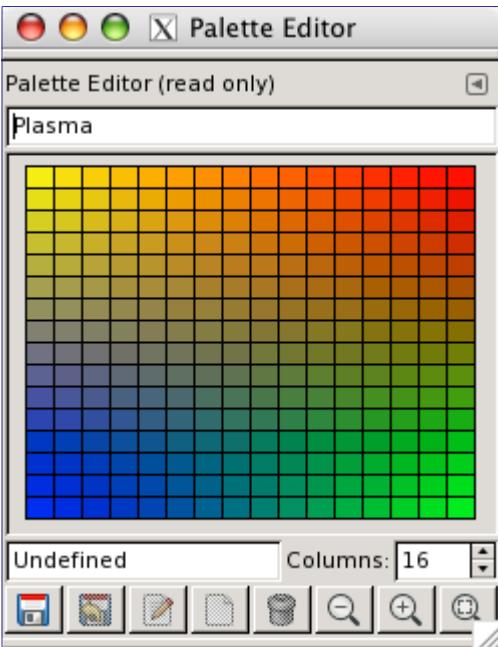
ഒരു *palette* ഒരു ഒരു കുട്ടിക്കാനുള്ള അവസ്ഥ. GIMP തോ് പാലറ്റുകളോ രണ്ടു അതുവശ്യങ്ങൾക്കായി പ്രധാനമായും ഉപയോഗിക്കുന്നു:

- അവർ നിങ്ങളെ ഒരു ഓയിൽ ചിത്രകാരനു കുഴലുകളിൽ പരിമിതമായ എണ്ണ നിന്ന് നിരങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു അതേ വഴിയിൽ, നിരങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത സെറ്റ് വരയ്ക്കാൻ അനുവദിക്കുക.
- അവർ ഇൻഡൈക്സ്‌ബി ഇമേജുകളുടെ colormaps ര പ. ഗണമാനോയെന്നത് ചിത്ര 256 വ്യത്യസ്ത നിരങ്ങൾ പരമാവധി ഉപയോഗിക്കാ , എന്നാൽ ഈ ഏതെങ്കിലും നിരങ്ങൾ കഴിയു . ഗണമാനോയെന്നത് ചിത്രത്തിന്റെ colormap GIMP ഒരു "ഇൻഡൈക്സ്‌ബി പാലറ്റ്" എന്ന് വിളിക്കുന്നു.

യമാർത്ഥത്തിൽ ഈ നിരുഹിക്കുന്ന അരുതു മുഖ്യാരയിലേക്ക് വളരെ വീഴു ; അവ എപ്പോഴും പാലറ്റുകളോ ഇടപെടുന്നതിൽ ഇല്ലാതെ GIMP പകരെ പരിഷ്കൃതമായ കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യാൻ സാധ്യമാണ്. എക്കിലു , ഒരു ഉപയോകതാവിന്റെ അധികമായ മനസ്സിലാക്കിയിരിക്കേണ്ട എന്നെങ്കിലു ആകുന്നു, പോലും ഒരു കുറവ് ഉപയോകതാവിന്റെ അധികമായ ജീഹ്വ ഫയലുകൾ കുടുംബം പ്രവർത്തിക്കുന്നുണ്ട്. ചില സാഹചര്യങ്ങളിൽ അവരെക്കുറിച്ചു ചിന്തിക്കുക വരാ .



നിങ്ങൾ GIMP ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യുന്നോൾ, അത് ഡസ്റ്റ് നിർവ്വചിച്ച പാലറ്റുകളോ വിതരണ വരുന്നു; നിങ്ങൾക്ക് പുതിയവ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു . മുൻവിശദികരിച്ച പാലറ്റുകളോ ചില പോലുള്ള "web safe" പരിഗണിക്കു നിരങ്ങൾ അടങ്കുന്ന "Web" പാലറ്റ്, സാധാരണയായി ശുണകരമാകുന്നത്; പാലറ്റുകളോ പല കുടുംബങ്ങളായി പാലറ്റുകളോ എല്ലാ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ Palettes dialog ഉപയോഗിച്ച് ലഭ്യമായ പാലറ്റുകളോ എല്ലാ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ ഒരു പുതിയ പാലറ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുകയു അതു ആരു ഭ പോയിന്റുണ്ട്.



പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ ഒരു പാലറ്റ് ഡാബിൾ ക്ലിക്ക് താഴെ ക്ലിക്ക് പാലറ്റ് നിന്നു നിരങ്ങൾ കാണിച്ചുകൊണ്ട്, അല്ലെങ്കിൽ Palette Editor നൽകുന്നു. പണിസ്ഥി നിര ഏരിയയിൽ കാണിക്കുന്ന പോലെ ഒരു നിര മേലെ ക്ലിക്ക് ആ നിര ലേക്ക് GIMP ന്റെ മുൻഭാഗത്തെ സജജമാക്കുന്നു: നിങ്ങൾ പാലറ്റ് കൊണ്ട് പെയിന്റ് ഇൽ ഉപയോഗിക്കാ. ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ Ctrl കീ ഹോർഡിംഗ്, മറുവശത്ത്, നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് നിര ലേക്ക് GIMP ന്റെ പശ്വാത്തല നിര സജജീകരിക്കുന്നു.

നിങ്ങൾക്ക്, പേര് പോലെ പാലറ്റ് എഡിറ്റർ ഇതുകാല അതു നിങ്ങൾ സ്വയ നിർമ്മിച്ച ഒരു പാലറ്റ് പോലെ ഒരു പാലറ്റ് വർഷ്ണങ്ങൾ മാറ്റാൻ ഉപയോഗിക്കാ . നിങ്ങൾ GIMP വിതരണ എന്ന് പാലറ്റുകളോ എഡിറ്റുചെയ്യാനാകില്ല; എക്കിലു അവരോടു തനിപ്പകർപ്പ് തുടർന്ന് പകർപ്പുകൾ എഡിറ്റുചെയ്യാനാകു .

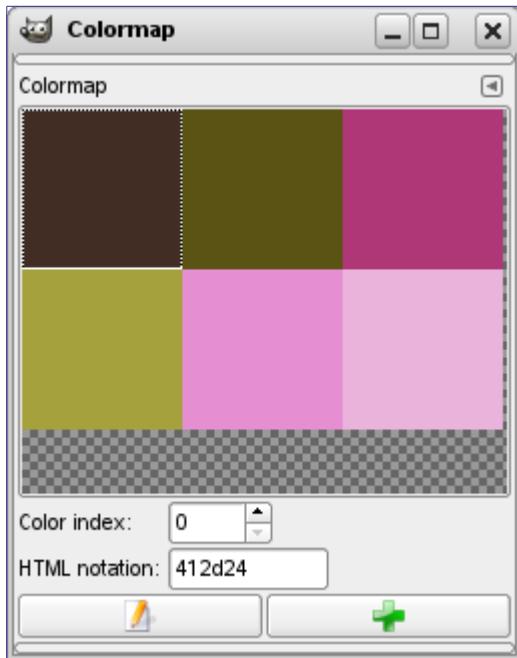
നിങ്ങൾ പാലറ്റ് എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് പാലറ്റുകളോ സൃഷ്ടിക്കുന്നോൾ, അവർ സ്വയ ഉടൻ GIMP പുരത്തുകടക്കാൻ പോലെ നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ GIMP ഡയറക്ടറിയുടെ palettes ഹോർഡിംഗിൽ സ രക്ഷിച്ചു. ഏത് പാലറ്റ് ഫയലുകൾ ഈ ഡയറക്ടറിയിൽ, അല്ലെങ്കിൽ GIMP ഇൻസ്റ്റാൾ ഉണ്ടാക്കിയ സിസ്റ്റം ഡയറക്ടറിയിൽ, സ്വയ കയറ്റി പാലറ്റുകൾ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു നിങ്ങൾ GIMP ആര ഭിക്കാൻ അടുത്ത തവണ ഡയലോഗ്. നിങ്ങൾക്ക് മുൻഭാഗനകൾ ഡയലോഗ് Palette Folders പേജ് ഉപയോഗിക്കുന്ന പാലറ്റ് പാതയ്ക്ക് മറ്റ് ഹോർഡിംഗുകൾ ചേർക്കാൻ കഴിയു .

GIMP പാലറ്റുകളോ വിപുലീകരണ .gpl ഉപയോഗിച്ച് ഫയലുകൾ, ഒരു പ്രത്യേക ഫയൽ ഹോർമാറ്റിലുള്ള സ ക്ഷിച്ചിരിക്കുന്നു. ഇൽ വളരെ ലളിതമായ ഹോർമാറ്റ്, അവർ ആസ്കി ഫയലുകൾ, അതിനാൽ മറ്റാരു ഫ്രോത്തീയിൽ നിന്ന് പാലറ്റുകളോ നേഡോഡതുണ്ട്, ഒപ്പ് GIMP അവരെ ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു അത് മികവാരു പരിവർത്തന പ്രയാസമാണെങ്കിലു ചെയ്യില്ല: വെറു പരിശോധിക്കാ ഏതെങ്കിലു .gpl നിങ്ങൾ എന്നാണ് ചെയ്യേണ്ടതെന്ന് കാണു .

Colormap

Confusingly, GIMP പാലറ്റുകളോ രണ്ടു തര ഉപയോഗിക്കുന്നു. മറ്റൊളവരുടെ ശ്രദ്ധ പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ടെപ്പ്: സ്വതന്ത്രമായി ഏതെങ്കിലു ഇമേജ് നിലനിൽക്കുന്ന പാലറ്റുകളു . രണ്ടാ തര, *indexed palettes*, ഇൻഡേക്സ്ഡ് ഇമേജുകളുടെ colormaps ര പ . ഓരോ ഇൻഡേക്സ്ഡ് ചിത്രത്തിൽ ലഭ്യമാണ് നിരങ്ങൾ സെറ്റ് നിർവ്വചനത്തിൽ, സ്വന്ത സ്വകാര്യ ഇൻഡേക്സ്ഡ് പാലറ്റ് ഉണ്ട്:

ഗണമാന്നായെന്നത് പാലറ്റ് അനുവദനിയമായ നിരങ്ങൾ പരമാവധി എണ്ണ 256. ഓരോ നിര ഒരു ഇന്ധക്സ് നമ്പർ ബന്ധപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നതിനാൽ ഈ പാലറ്റുകളോ "indexed" വിളിക്കുന്നു. (യമാർത്ഥത്തിൽ, സാധാരണ പാലറ്റുകളോ നിരങ്ങളേ പോലെ എണ്ണപ്പട്ടിക്കുന്നു, പക്ഷെ നമ്പർകൾ യാതൊരു ഫണ്ടിംഗിൽ പ്രാധാന്യമുണ്ട്.)

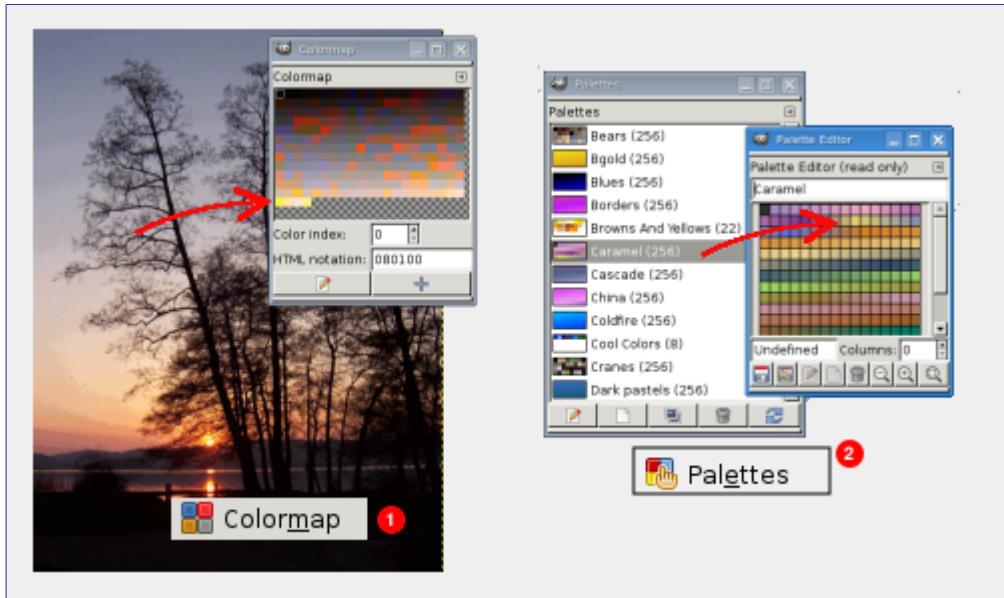


ഗണമാന്നായെന്നത് ചിത്രത്തിന്റെ colormap പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗ് തെറ്റിഡിക്കരുത് എത്ത് Indexed Palette dialog, കാൺചീരിക്കുന്നു. പാലറ്റുകൾ സംഭാഷണ ലഭ്യമായ പാലറ്റുകളോ എല്ലാ ഒരു ലിറ്റ് കാൺകുന്നു; Colormap ഡയലോഗ്, നിലവിലെ സജീവ ചിത്രത്തിന്റെ colormap കാൺകുന്നു അതു ഗണമാന്നായെന്നത് ഇമേജ് ഇല്ലക്കിൽ അതു ഒന്നു കാൺകുന്നു.

എന്നിരിക്കിലും, ഏതെങ്കിലും സ്വര പത്തിൽ നിരങ്ങൾ നിന്ന് ഗണമാന്നായെന്നത്-യമാർത്ഥത്തിൽ സ്വര പത്തിൽ നിരങ്ങൾ നിന്ന് ഒരു സാധാരണ പാലറ്റ് സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും. ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ ഒരു ക്ലിക്ക് പോപ്പ് മെനുവിൽ നിന്ന് Import Palette തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ഇല്ല നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് പാലറ്റ് ഇല്ല പോർട്ട് ഓപ്പ്‌ഷൻ ചില ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ, നൽകുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് മാറിക്കിട്ടി. നിങ്ങൾ എല്ലാ വർണ്ണങ്ങളും ഒരേ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഇൻഡൈക്സ് ഒരു കുട്ടിക്കാൻ ചിത്രങ്ങൾ സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുകയും (നിങ്ങൾക്ക് ഒരു പാലറ്റ് ആയി GIMP ന്റെ ഘടനമായ ഏതെങ്കിലും ഇന്റെ ചെയ്യാൻ കഴിയും.) ഇല്ല സാധ്യത പ്രധാനപ്പെട്ട മാറുന്നു.

നിങ്ങൾ സം ചിക്കപ്പെടുത്തിയിട്ടില്ല മോഡിലേക്സ് ഒരു ഇമേജ് പരിവർത്തന ചെയ്യുന്നോൾ, പ്രക്രിയയുടെ പ്രധാന ഭാഗമാണ് ചിത്രത്തിനായി ഗണമാന്നായെന്നത് പാലറ്റ് സ്യൂഷ്ടിയും. എങ്ങനെ ഇത് സം ഭവിക്കുന്നോൾ വിശദമായി വിവരിച്ചിട്ടുണ്ട്. ചുരുക്കത്തിൽ, നിങ്ങൾ പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ നിന്ന് ഒരു നിശ്ചിത പാലറ്റ് ഉപയോഗിക്കാൻ അതിൽ ഒന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ പല രീതികൾ, തെങ്ങൾക്കുണ്ട്.

ഇപ്രകാരം, മെൽപ്പിറഞ്ഞ ചുരുക്കത്തിൽ സാധാരണ പാലറ്റുകളോ സം ചിക്കയിലാക്കുകയോ പാലറ്റുകളോ നിരങ്ങളേ സം ചിക്കയിലാക്കുകയോ മോഡിലേക്സ് ഒരു ചിത്ര പരിവർത്തന ചെയ്യുന്നോൾ തിരിഞ്ഞു കഴിയും; സം ചിക്കപ്പെടുത്തിയിട്ടില്ല പാലറ്റുകളോ പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗ് അവരെ ഇന്റോർട്ടുചെയ്യേണ്ട സാധാരണ പാലറ്റുകളോ മാറി കഴിയും.



പ്രീസറ്റുകളിൽ

നിങ്ങൾ പലപ്പോഴും പ്രത്യേക ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ, പ്രീസറ്റുകൾ നിങ്ങൾക്കായുള്ളതാണ്. ഈ ക്രമീകരണങ്ങൾ ലാഭിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന അവരെ തിരികെ ലഭിക്കു.

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 ഓപ്പഷനുകൾ ഡയലോഗുകൾ താഴെയുള്ള നാല് ബട്ടൺകൾ, സംരക്ഷിക്കാനായി, ഇല്ലാതാക്കുക പുനഃസ്ഥാപിക്കുക റീസെറ്റ് പ്രീസറ്റുകൾ അനുവദിക്കുക. PLACEHOLDER,-101607

പെയിന്റ് പ്രീസറ്റുകൾ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു

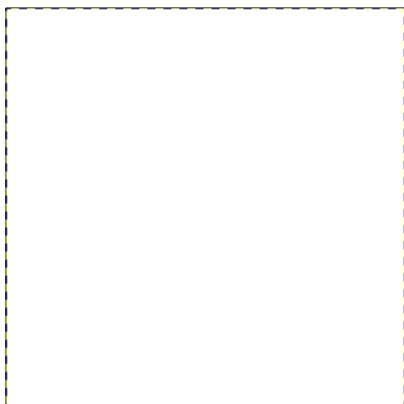
കളർ S ശ്രേണി പ്രീസറ്റുകൾ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

ലളിത വസ്തുകൾ ഭ്രായി ഗ

ഈ ഭാഗത്ത് നിങ്ങൾ GIMP ലളിതമായ വസ്തുകൾ സ്ഥാപിക്കാൻ എന്നും പരിക്കു .
അതു നിങ്ങൾ അത് എന്നും അവയെ നേരുമ്പാമെന്നും ഒരിക്കൽ പ്രേരി എളുപ്പമാണ്.
GIMP എറ്റവു പുതിയ ഉപയോകതാക്കളെ നഷ്ടപ്പെട്ടു ലഭിക്കുന്ന Tools
കുറുക്കുവച്ചികളും ഒരു വലിയ ലഭ്യമാക്കുന്നു.

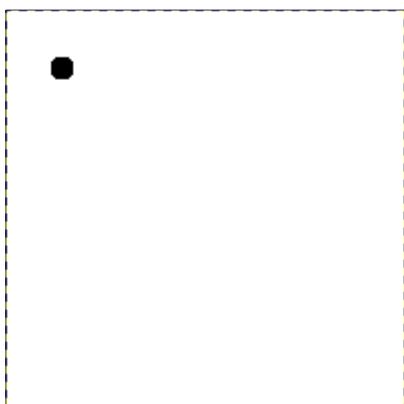
നേരായ ലെൻ ഭ്രായി ഗ

നേർ ഒരു വര ചിത്രകലയെ വഴി നമുകൾ തുടങ്ങാ . ഒരു വര സ്ഥാപിക്കുന്നതിനുള്ള
എളുപ്പമാർഗ്ഗ നിങ്ങളുടെ പ്രിയപ്പെട്ട brush tool, മൂസ്, കീബോർഡ് ഉപയോഗിച്ച് ആണ്.



1.

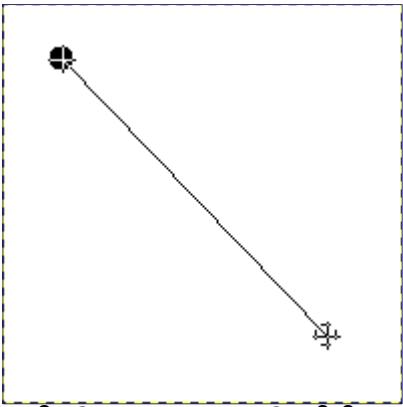
ഒരു new image സ്ഥാപിക്കുക. നിങ്ങളുടെ പ്രിയപ്പെട്ട brush tool തിരഞ്ഞെടുക്കുക
അല്ലെങ്കിൽ സ ശയമുണ്ടെങ്കിൽ, pencil ഉപയോഗിക്കുക. ഒരു foreground color
തിരഞ്ഞെടുക്കുക, പക്ഷേ മുന്നിലു പശ്വാത്തലത്തിലു നിന്നും വ്യത്യസ്തമാണ്
ഉറപ്പാക്കുക.



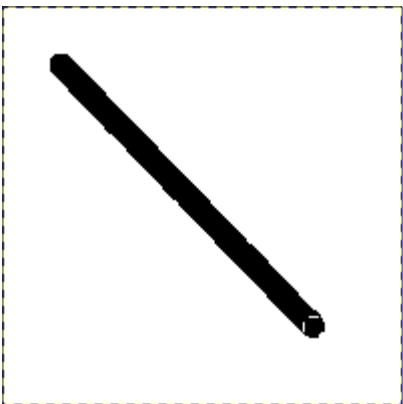
2.

ഈത് മൂസ് ബട്ടൺ image display പ്രദേശത്ത് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒരു ആര ദ പോയിണ്ട്
സ്ഥാപിക്കുക. നിങ്ങളുടെ കാൻവാസ് സമാനമായ നോക്കേണ്ടതാണ്.

3.



ഇപ്പോൾ, നിങ്ങളുടെ കീബോർഡിൽ Shift ബട്ടൺ പിടിക്കുക ആശ്വിയ സ്യൂഷ്ടിച്ച് ആരെ ദ പോയിന്റിൽ നിന്ന് മൂസ് നീക്കുക. എത്ര ലൈൻ നോക്കു സ ചിപ്പിക്കുന്ന ഒരു നേർത്ത ലൈൻ കാണു .

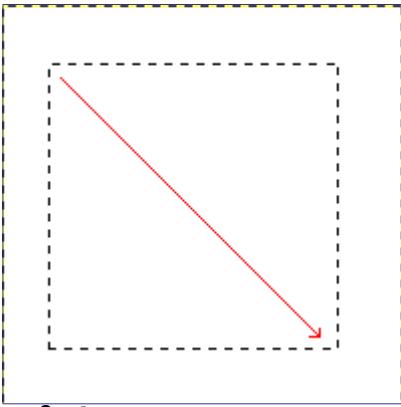


4.

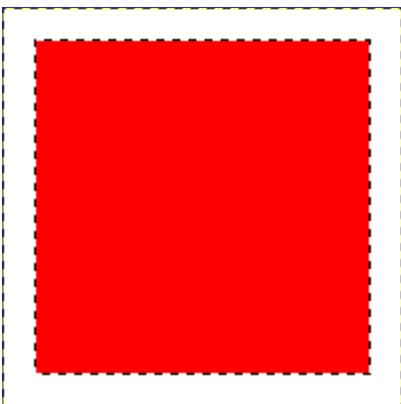
നിങ്ങൾ ലൈൻ ദിശ നീളവു തൃപ്തികരമാണെങ്കിൽ, ലൈൻ പ രഞ്ജിയാക്കാൻ വീണ്ടു ഇടത് മൂസ് ബട്ടൺ കൂടിക്ക് ചെയ്യുക. GIMP ഇപ്പോൾ ഒരു വര പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ലൈൻ ലഭ്യമാകുന്നില്ല എങ്കിൽ, മുന്നിലു പശ്വാത്തലത്തിലു വർണ്ണങ്ങൾ പരിശോധിച്ച് നിങ്ങൾ പെയിന്റി ശ് സമയത്ത് അമർത്തുന്നോൾ Shift കീ കാക്കുന്ന ഉറപ്പാക്കുക. നിങ്ങൾ Shift കീ ഹോൾഡ് തുടർച്ചയായി അധിക അവസാന പോയിന്റുകൾ സ്യൂഷ്ടിച്ചുകൊണ്ട് ലൈനുകൾ സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നത് തുടരാൻ സാധിക്കു .

ഒരു അടിസ്ഥാന ആകാര സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നത്

1. GIMP ഭ്രയായി ശ് ഉപയോഗിക്കാൻ ര പകർപ്പുന ചെയ്തിട്ടില്ല. PLACEHOLDER,-103163 എന്നിരുന്നാലു , നിങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് വിവരിച്ച സാങ്കേതികവിദ്യ ഉപയോഗിച്ച് അവരെ മഷി ഓനുകിൽ ര പങ്ങൾ സ്യൂഷ്ടിക്കാ . തീർച്ചയായു , ഒരു ആകാര വരയ്ക്കാൻ വിവിധ മറ്റ് വഴികളുണ്ട്, എന്നാൽ തെങ്ങൾ ഇവിടെ ഏറ്റവു എളുപ്പമുള്ള പശുകൾ പറ്റിയിരിക്കു കാണാ . അതുകൊണ്ട്, ഒരു new image സ്യൂഷ്ടിക്കാനു foreground and background colors വ്യത്യസ്തമാണ് പരിശോധിക്കുക.
- 2.



ദീർഘചതുരങ്ഗൾക്കോ അല്ലെങ്കിൽ ellipses പോലുള്ള അടിസ്ഥാന ര പങ്ങൾ, selection tools ഉപയോഗിച്ചു സ്വഷ്ടിക്കാ . ഈ ദ്യ ട്രോഡിയൽ ഒരു ഉദാഹരണമായി ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിരക്കു ഉപയോഗിക്കുന്നു. അതുകൊണ്ട്, rectangular selection tool തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഒരു പുതിയ നിര സ്വഷ്ടിക്കുന്നതിന്: അമർത്തി നിങ്ങൾ ഇമേജ് (ചിത്ര പ്രതിപാദിക്കുന്നുണ്ട്) മറ്റാരു സ്ഥാനത്തെക്ക് മെണ്ണ് നിങ്ങുമ്പോൾ ഇടത് മെണ്ണ് ബട്ടൺ പിടിക്കുക. മെണ്ണ് ബട്ടൺ വിടുമ്പോൾ നിരക്കു സ്വഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്. കീ മോഡിഫയറുകൾക്കുള്ളകീബോർഡ് കുറിച്ചുള്ള ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് selection tools കാണുന്നു.



3.

നിരക്കു സ്വഷ്ടിച്ചതിനുശേഷ , ഓന്നുകിൽ ഒരു പ രിപ്പിക്കാത്ത താകളുടെ ഇച്ചാനുസരണ മുൻഭാഗത്തെ നിര ഒരു ഓട്ടേലെൻ ആകാര സ്വഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു . ആദ്യ ഓപ്പനായി നിങ്ങൾ പോകാ , ഒരു foreground color തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി bucket fill tool ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് പ രിപ്പിക്കുക. പരഞ്ഞ മാർഗ്ഗമാണ് തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, **Edit** മെനുവിൽ നിന്നു Stroke selection മെനു ഇന ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ര പരേവ സ്വഷ്ടിക്കുക. നിങ്ങൾ ഫല , remove the selection തൃപ്തികരമാണെങ്കിൽ.

Chapter

സ യോജിത ചിത്രങ്ങൾ

ലെയറുകൾ ആമുഖ

ഒരു GIMP ചിത്ര ചിത്രീകരിക്കാൻ ഒരു നല്ല വഴി transparencies ഒരു റ്റൂക്ക് ആണ്: GIMP ടെർമിനോളജിയിൽ ഓരോ വ്യക്തിയിലും സുതാര്യത ഒരു /layer വിളിക്കുന്നു. മെമ്മൻ മാത്രമേ തുക ലഭ്യമായ സിസ്റ്റം ത്തിൽ: ധാതൊരു പരിധി താത്തികമായി, പാളികൾ എല്ലാ ചിത്ര ഉണ്ടെങ്കിൽ കഴിയു എന്നതാണ്. ന തന ഉപയോകതാകൾക്ക് പാളികൾ ഡാറ്റ അടങ്ങിയ ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ അതു അസാധാരണമല്ല.

ഒരു ചിത്ര ലെ പാളികൾ സ ഘടനയുടെ മെയിൻ പണിസ്ഥാപി ശേഷ ഏത് GIMP ലെ ഡയലോഗ് ജാലകത്തിന്റെ രണ്ടാമത്തെ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട തര പാളികളുടെ ഡയലോഗ്, ഇല്ലതനെ. ലെയറുകൾ ഡയലോഗ് ര പ .ഹാളിനോരുവശത്തായി ദ്വശ്വാസ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു. ഈ എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു Layers Dialog വിഭാഗത്തിൽ വിശദമായി പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കുന്നു, എന്നാൽ അവർ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന പാളി ഉള്ള സ ബന്ധിച്ചു ഇവിടെ അത് ചില വശങ്ങളെക്കുറിച്ച് ബാധിക്കുന്നതാണ്.

Drawable ഓരോ തുറക്കുക ചിത്ര ഏത് സമയത്തു ഒറ്റ *active drawable* നടത്തിയിട്ടുണ്ട്. ഒരു "drawable" പാളികൾ, മാത്രമല്ല പോലുള്ള ചാനലുകൾ, പാളി മാസ്കുകൾ എന്നിവയു മാസ്ക് കാര്യങ്ങളുടെ മറ്റ് നിരവധി തരത്തിലുള്ള ഉൾപ്പെട്ടിട്ടുള്ള ഒരു GIMP ആശയമാണ്. (അടിസ്ഥാനപരമായി, ഒരു "drawable" പെയിന്റ് ഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് പാത്രമായി കഴിയുന്ന ഒന്നു ആണ്). ഒരു പാളി നിലവിൽ സജീവമാണ്, അത് പാളികൾക്ക് ഡയലോഗ് ഹൈലൈറ്റ് ലെല്ലാം കുറഞ്ഞുകൊണ്ടിരിക്കുന്നു; അതിന്റെ പേര് ഇമേജ് വിന്റെയുടെ റ്റൂറസ് ഏരിയയിൽ കൊടുത്തതിരിക്കുന്നു. അല്ലെങ്കിൽ അതു മാകാ അത് സജീവമാക്കുന്നതിന് കഴിയു . പാളികൾ ആരു ഹൈലൈറ്റ് എങ്കിൽ അത് സജീവ വരയ്ക്കാനാകുന്നത് ഒരു പാളി മറ്റൊന്തക്കിലും അതിനർത്ഥം .

ഒരു ഇമേജ് വിന്റെയുടെ മുകളിൽ മെനുബാർ, നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ സജീവ പാളി ബാധിക്കുന്ന കമാൻഡുകൾ കാർഡുള്ള, **Layer** എന്ന ഒരു മെനു കണ്ണടത്താൻ കഴിയു . ഒരേ മെനു പാളികളുടെ ഡയലോഗിൽ വലത്-കൂടിക്കുചെയ്യുന്നത് ആക്സസ് ചെയ്യാ .

ലെയർ പ്രോപ്പറ്റീസ്

ഒരു ചിത്ര ഓരോ പാളി പ്രധാനപ്പെട്ട ശുണ്ടിശേഷങ്ങൾ നിരവധി:

പേര്

ഓരോ പാളി നാമ ഉണ്ട്. ഈ പാളി സൃഷ്ടിച്ചു യാന്ത്രികമായി നൽകുന്നത്, പക്ഷേ ഇത് നിങ്ങൾക്ക് മാറ്റാവുന്നതാണ്. നിങ്ങൾ പാളികളുടെ ഡയലോഗിൽ, അല്ലെങ്കിൽ അവിടെ കൂടിക്കുചെയ്യുന്നത് **Edit Layer Attributes** മെനുവിൽ മികച്ച എൻട്രി തിരഞ്ഞെടുത്ത് അത് ഡാബിൾ കൂടിക്ക് ചെയ്യുന്നത് ഒരു പാളി ഒന്നുകിൽ പേര് മാറ്റാൻ കഴിയു .

ഒരു ആല്പ്‌ഹാ ചാനൽ പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്നു അല്ലെങ്കിൽ അഭാവ

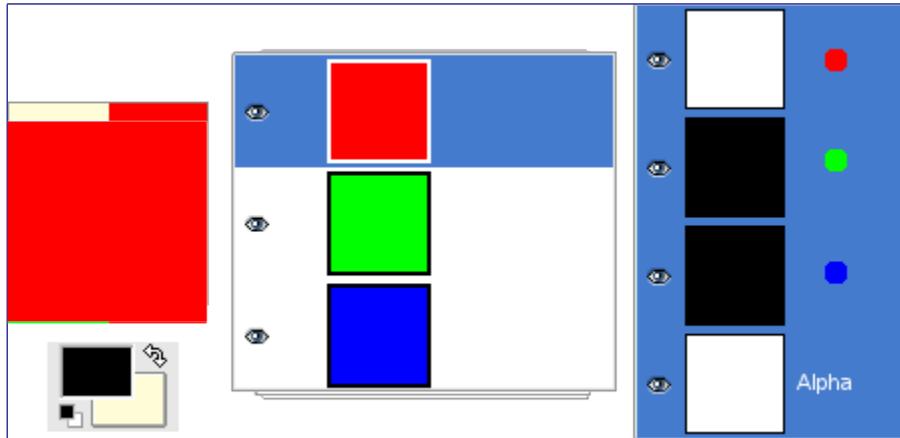
ഒരു ആല്പ്‌ഹാ ചാനലിന് ഒരു പാളി ഓരോ പിക്സൽ എത്രതെന്തൊള സുതാര്യമായ കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ encodes. കുറുത്ത പ രണ്ടുമായ സുതാര്യതയു ചാര തലങ്ങളിൽ ഭാഗിക transparencies ആണ് വെളുത്ത പ രണ്ടുമായ അതാര്യത ആകുന്നു അതു ചാനൽ സ ഭാഷണ ദ്വശ്വരമാണ്.

പശ്വാത്തല പാളി പ്രത്യേക ആണ്. നിങ്ങൾ ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൃഷ്ടിച്ചു, അത് ഇപ്പോഴും ഒരു പശ്വാത്തല പാളി ഒരേരോരു പാളി ഉണ്ട്. ചിത്ര അസാധാരണ വർണ്ണ തര സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടു എങ്കില് ഈ പാളി ആൽപ്‌ഹാ ചാനൽ ഉണ്ട്. പുറമെ പശ്വാത്തല പാളി നിന്നും എല്ലാ പാളികൾ നിയുക്തമാക്കേണ്ട പോലും

അസാധ്യമാണ് വർഷ്ണ തര , ആൽഫാ ചാനൽ യാന്റികമായി സൂഷ്ടിക്കുന്നു ഒരു പുതിയ പാളി, ചേർക്കുക എങ്കിൽ . , സുതാരുതയു ഒരു പശ്വാത്തല പാളി ലഭിക്കാൻ എന്നുകിൽ നിങ്ങൾ ഒരു സുതാരുമായ വർഷ്ണ തര ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ പുതിയ ചിത്ര സൂഷ്ടിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് Add an Alpha Channel ഉപയോഗിക്കുക.

ഒരു ചിത്ര ചുവടെ പാളി പുറമെ ഓരോ പാളി സ്വയ ആൽഫാ ചാനൽ ഉണ്ട്, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ആൽഫ മ ല്യാൻഡ്രൂടെ ഒരു ഗ്രേസ്‌കേയിലാക്കി പ്രാതിനിധി കാണാൻ കഴിയില്ല. ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് ഭ്രാസറിയിൽ Alpha കാണുക.

ആൽഫാ ചാനലിനായി ഉദാഹരണം



ആൽഫാ ചാനൽ ഉദാഹരണം : അടിസ്ഥാന ചിത്ര ആൽഫാ ചാനൽ ഉദാഹരണം : വൺ സുതാരുമായ പാളി ആൽഫാ ചാനൽ ഉദാഹരണം : രണ്ട് സുതാരുമായ പാളികൾ ആൽഫാ ചാനൽ ഉദാഹരണം : മ ന് സുതാരുമായ പാളികൾ ആൽഫാ ചാനൽ ഉദാഹരണം : ആൽഫാ ചാനൽ പശ്വാത്തല ചേർത്തു

ലൈറ്റ് തര

ലൈറ്റ് തര ചിത്ര തര (മുന്പത്തെ വിഭാഗ കാണുക) ഒരു ആൽഫാ ചാനൽ സാന്നിധ്യ അല്ലെങ്കിൽ അഭാവ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. ഈ സാധ്യത പാളി തര :

- ആർജിബി
- RGBA
- ഗ്രേ
- GRA
- ഇൻഡേക്സ്
- IndexedA

ഈ സ വാദത്തിൽ പ്രധാന കാരണ മിക്ക ഫിൽട്ടറുകൾ (**Filters** മെനുവിൽ) മാത്ര പാളി തര ഉപസേറ്റ് അ ഗീകരിക്കുന്നു, മെനുവിൽ സജീവ പാളി സീക്രൂമായ തര ഇല്ലെങ്കിലോ ഗ്രേ ഒരു ദ്രോഡ് ദ്രോഡ് ആണ്. പലപ്പോഴു നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ മോഡ് മാറ്റുന്നതിലെ ഒരു അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ആൽഫാ ചാനൽ ചേർത്തുകൊണ്ടോ നീക്കേ ചെയ്ത് എന്നുകിൽ ഈ പരിഹരിക്കാൻ കഴിയു .

PLACEHOLDER,-100892 ദ്രോഡ് പരത

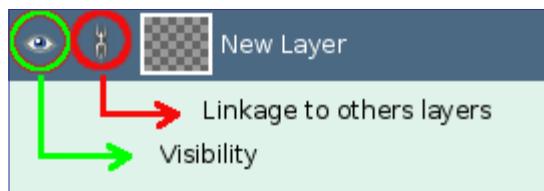
It is possible to remove a layer from an image, without destroying it, by clicking on the symbol in the Layers dialog. This is called "*toggling the visibility*" of the layer. Most operations on an image treat toggled-off layers as if they did not exist. When you work with images containing many layers, 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.

നിങ്ങൾ കണ്ണ് ചിഹ്നത്തിൽ -click Shift, എല്ലാ പാളികൾ നിങ്ങൾ മറയ്ക്കാൻ കൂടിക്ക് ഒരു except കാരണമാകു .

മറ്റ് പാളികൾ ഷൈസ്ഹോർഡ്-100896 ലിക്കേജ്

നിങ്ങൾ കണ്ണ് ഏകംണൾ, തല ലഘുചിത്രത്തിൽ കൂടിക്കുചെയ്യുക, നിങ്ങൾക്ക് (നീക്കുക ഉപകരണ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ര പാന്തരപ്ലേടുത്തിയോ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് ഉദാഹരണത്തിന്) ഓനിലധിക ലേയറുകളിൽ ഓപ്പറേഷൻസ് ശ പ്ല പാളികൾ നിങ്ങളെ പ്രാപ്തമാക്കുന്നു ഒരു ചെയിൻ ഐക്കൺ, നേടുകയു .



വലിപ്പ , ബാണ്ഡി

GIMP, ഒരു പാളി അതിരുകൾ അനിവാര്യമായു ഇത് അടങ്കുന്ന ചിത്ര അതിരുകൾ പൊരുത്തപ്ലേടുന്നില്ല. നിങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നേം, ഉദാഹരണത്തിന്, ഓരോ ടെക്സ്റ്റ് ഇനത്തിൽ അതിന്റെതായ വ്യത്യസ്ത പാളി ചെലുന്നു; പിനെ പാളി കൃത്യമായു ടെക്സ്റ്റ് ക ടുതൽ ഓന്നു അടങ്കിയിട്ടുണ്ട് വലുപ്പ മാറ്റിയത് ആണ്. ഒപ്പ്, കട്ട-ഞ്ചിക്കുകയോ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പുതിയ ലയർ ഉണ്ടാക്കുക, പുതിയ പാളി ഞ്ചിക്കാൻ ഈ ഉൾക്കൊള്ളാൻ മാത്ര വെറു വലിയ വലിപ്പമുള്ള ആണ്. ചിത്ര വിന്റോയിൽ, നിലവിലെ സജീവ പാളി അതിരുകൾ ഒരു സ്കാക്ക് ആൻഡ് മത്ത ഓനിടവിട്ട് വര കൊണ്ട് ഓട്ടലെൻ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു.

എന്തുകൊണ്ട് ഈ സ വാദത്തിൽ പ്രധാന കാരണ നിങ്ങൾ അതിന്റെ അതിരുകൾ പുരത്തുള്ള ഒരു പാളി ലേക്ക് ഓന്നു ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല എന്നതാണ്: നിങ്ങൾ നിലവിലില്ല എന്തു പ്രവർത്തിക്കാൻ കഴിയില്ല. ഇത് നിങ്ങൾ പ്രശ്നങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ **Layer** മെനു ചുവടെ സമീപ കണ്ടത്താൻ കഴിയുന്ന നിരവധി കമാൻഡുകൾ എത്തെങ്കിലും ഉപയോഗിച്ച് പാളി തലങ്ങളു മാറ്റാനു കഴിയു .

ഒരു പാളി ഉപദോഗ മെമ്മർ അളവ് അതിന്റെ അളവുകൾ, അതിന്റെ ഉള്ളടക്ക അല്ല നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. അതിനാൽ, പല പാളികൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്ന വലിയ ചിത്രങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രങ്ങൾ ജോലി വരുത്തിയാൽ അതിനെ മിനിമ സാധ്യത വലുപ്പ പാളികൾ നയപരമായ ക ലി.

അതാരുത

ഒരു പാളി ഓപ്പാസിറ്റി അതു വഴി കാണിക്കാൻ സ്കാക്കിലുള്ള അതിന്റെ താഴ്ഭാഗത്ത് പാളികളിൽ നിന്റെ അനുവദിക്കുന്ന എത്രമാത്ര തീരുമാനിക്കുന്നു. അതാരുത 0 എന്നർത്ഥ പ രണ്ടുമായ സുതാര്യതയു , 100 പ രണ്ടുമായ അതാരുത എന്നർത്ഥ ക ട, 0 മുതൽ 100 വരെയാണ്.

മോഡ്

ഒരു പാളി മോഡ് പാളി നിന്ന് നിന്റെ ദ്രുത്യമായ ഒരു ഫല ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ ആസ്പദമായ പാളികളിൽ നിന്റെ സ യോജിപ്പിച്ചു നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. ഈ തുടർന്നുവരുന്ന, അതിന്റെതായ ഒരു വിഭാഗ അർഹിക്കുന്നു ഒരു നൃ റൽ സക്കിർണ്ണമായ, ഒപ്പ് നൃ റൽ പ്രധാനപ്ലേട്, ആശയമാണ്. കാണുക.

ലെയർ മാസ്ക്

ആൽഫാ ചാനൽ പുറമേ, ഒരു പാളി സുതാരുത നിയന്ത്രിക്കാൻ മറ്റാരു വഴിയുണ്ട്: എത്ര പാളി ബന്ധപ്പെട്ട അധിക ഗ്രേസ്കേകയിലില് വരയ്ക്കാനാകുന്നത് ഒരു *layer mask* ചേർത്തുകൊണ്ട്. ഒരു പാളി സുതവേ ഒരു പാളി മാസ്ക് ചെയ്തിട്ടില്ല: അതു പ്രത്യേകമായി ചേർക്കണ . ലെയർ മാസ്ക്, അവ എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കാൻ, Layer Mask വിഭാഗത്തിൽ അധിക വ്യാപകമായി വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

"Lock alpha channel" ക്രമീകരണ

ലെയറുകൾ ഡയലോഗ് മുകളിലെ ഇടത് കോൺലൂള്ള (ചിത്ര കാണുക) പാളി സുതാരുത വേണ്ടി "Lock" ക്രമീകരണ നിയന്ത്രിക്കുന്ന ഒരു ചെറിയ ചെക്ക്ലോബാക്സ് ലഭ്യമാകുന്നു. ഒത്തുനോക്കി എങ്കിൽ, ലെയർ ആൽഫാ ചാനൽ ലോക്ക്, ആർക്കൂ കൂത്രിമതു അതിനേൽക്കേ സ്വായിന പ്രകടമാകാൻ. പ്രത്യേകിച്ചു , പാളി സുതാരുമായ ഭാഗ ലേക്ക് ചെയ്യുന്ന ഒന്നു ബാധിക്കുകയോ ഇല്ല.



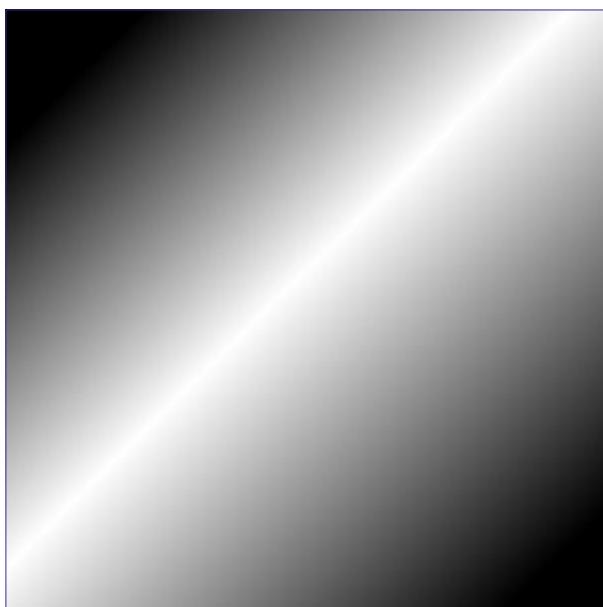
ലെയർ മോഡുകൾ

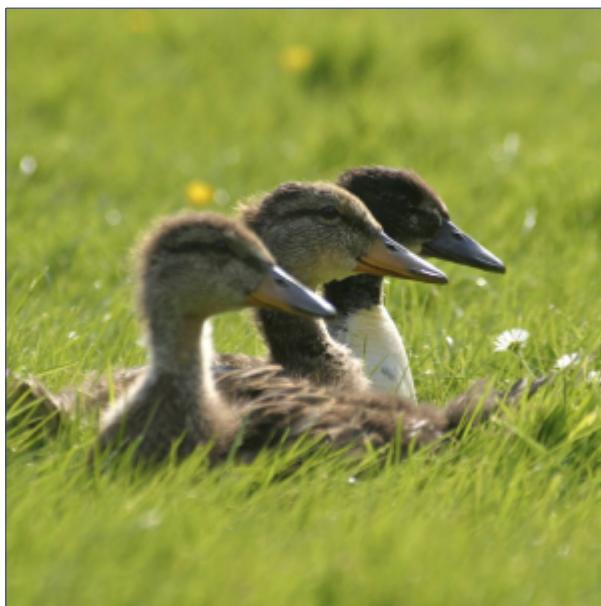
GIMP ഇരുപത്താനു പാളി മോഡുകൾ ഉണ്ട്. ലെയർ മോഡുകൾ പുറമേ ചിലപ്പോൾ "blending modes" വിളിക്കുന്നു. ഒരു പാളി മോഡ് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് അതിനു ചുവട്ടിൽ പാളി അല്ലെങ്കിൽ പാളികൾ അടിസ്ഥാനമാക്കി പാളി അല്ലെങ്കിൽ ചിത്ര ര പ മാറുമ്പോൾ. ഒരേയൊരു പാളി ഉണ്ടെങ്കിൽ, പാളി മോഡ് ഫലപ്രദമാക്കില്ല. അതുകൊണ്ടു അവിടെ സുര പത്തിൽ പാളി മോഡുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു രണ്ട് പാളികൾ ആയിരിക്കണം .

നിങ്ങൾ പാളികളുടെ ഡയലോഗിൽ **Mode** മെനുവിൽ പാളി മോഡ് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . GIMP എങ്ങനെ താഴെയുള്ള പാളി ഇതേ ലോകേഷൻിൽ പിക്സൽ ടോപ് പാളി ഓരോ പിക്സൽ സ റോജിപ്പിച്ച് നിർണ്ണയിക്കാൻ പാളി മോഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

പണിസ്ഥി ഓപ്പഷനുകൾ ഭോക്കിൽ ഒരു ലിറ്റ് ഫ്രോപ്പ്-ഡെബിൾ പാളി റീതികളെ സമാനമായ റീതിയിൽ പെയിന്റി ഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധിക്കുന്ന മോഡുകൾ അടങ്കുന്ന ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ പാളികൾ ലഭ്യമായ പെയിന്റി ശിന് ഒരേ മോഡുകൾ എല്ലാ ഉപയോഗിക്കാ , രണ്ടു അധിക മോഡുകൾ വെറു പെയിന്റി ഗ് D ഇകൾ ഉണ്ട്. കാണുക.

ലെയർ മോഡുകൾ ചിത്ര സക്രിയൂമായ നിര മാറ്റങ്ങൾ അനുവദിക്കു . അവർ പലപ്പോഴു മാസ്ക് ഒരു തര പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഒരു പുതിയ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് മേൽ ഒരു വരര പത്തിലുള്ള വെറ്റ് പാളി ഇട്ട് "Saturation" പുതിയ പാളി പാളി മോഡ് സജ്ജമാക്കാൻ എക്കിൽ ആസ്പദമായ കാണാവുന്ന പാളികൾ ചാര ഷൈയ്യുകളിൽ ദ്രുതമാകു .





താഴെ പാളി മോഡ്യൂകൾ വിശദിക്രണാങ്ങളിലെ, സമവാക്യങ്ങൾ പുറമേ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു. ഈ പാളിയിൽ മോഡ്യൂകൾ മാത്തമാറ്റിക്കുകൾ ജീജ്ഞാസ് പാലിക്കുന്നവർക്ക് ആണ്. എന്നിരുന്നാലും ഫലപ്രദമായി പാളി മോഡ്യൂകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിന് സമവാക്യങ്ങളെ മനസ്സിലാക്കാൻ ആവശ്യമില്ല.

സമവാക്യങ്ങൾ ചുരുക്കശൃംഖലയാണ് നൊട്ടേഷൻിൽ ഇരിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, സമവാക്യ

മാർഗ്ഗങ്ങളിലെ ടെ, "For each pixel in the upper (Mask) and lower (Image) layer, add each of the corresponding color components together to form the E resulting pixel's color." പിക്സൽ നിര ഘടകങ്ങൾ എപ്പോഴും 0 255 നു ഇടയിലായിരിക്കണ .

താഴെ വിവരണ പറയുന്നതുപോലെ എങ്കിൽ, ഒരു നൊട്ടേഷൻ നിര ഘടക 0 സജ്ജമാക്കുകയും 255 വലുതാണ് ഒരു കളർ ഘടക 255 സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്നു.

ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണങ്ങൾ മോഡ്യൂകൾ ഓരോ ഇഫക്ടുകൾ കാണിക്കുക.

ഓരോ മോഡ് ഫലങ്ങൾ ഏറ്റവും ലോയറുകളിൽ നിന്നും ആശ്രയിച്ചിരിക്കുവാനും പ്രത്യാസപ്പെടുന്നതിനാലും, ഈ ചിത്രങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് മാത്രമേ മോഡ്യൂകൾ എങ്ങനെ

പ്രവർത്തിക്കുന്നു ഒരു പൊതു ആശയ നൽകാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾക്ക് സ്വയ അവരെ പരിക്ഷിക്കാൻ പ്രേരിപ്പിക്കുന്നുണ്ട്. നിങ്ങൾ (മുതലായവ മങ്ങിക്കുന്നതിനുള്ള നൽകി, നീകൾ, ചെചരികന്തിനാണ്, സ്കൈയിൽ, നിറ -വിപരീതമാക്കപ്പെട്ടു ,) രണ്ടു സമാനമായ പാളികൾ, മരുഭൂമി ഒരു പകർപ്പ് എവിടെ തുടക്കത്തിൽ, എന്നാൽ ചെറുതായി പരിഷ്കരിച്ച പാളി മോഡുകൾക്കുമൊപ്പ് എന്നാണ് സ ഭവിക്കുന്നതെന്ന് കാണുന്നതിനു .

സാധാരണ



Normal മോഡ് സ്ഥിര പാളി മോഡ്. മുകളിൽ പാളി താഴ്യായി പാളികൾ മ ദുന്നു. നിങ്ങൾ ഈ മോഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നോൾ മുകളിലെ പാളി താഴെ ഓന്നു കാണാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, പാളി ചില സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ ഉണ്ടായിരിക്കണ .

സമവാക്യ ഇതാണ്:

അലിയിക്കുക



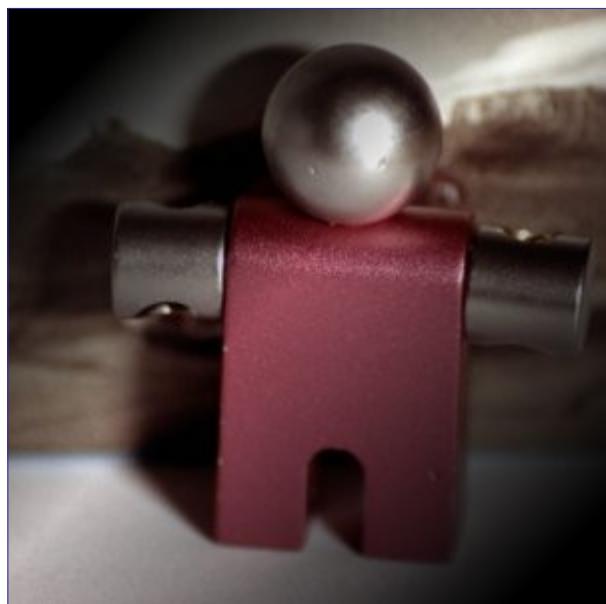
Dissolve മോഡിൽ ഭാഗിക സുതാരുത പ്രദേശങ്ങൾ പിക്സൽ റാൻഡ് പാറ്റേൺ വരയ്ക്കുന്നതിലെ ഒരു അതിനു ചുവട്ടിൽ പാളി കടന്നു മുകളിലെ പാളി അലിന്തു. ഒരു പാളി മോഡ് ഉപകാരപ്രദമാണ്, അത് പലപ്പോഴു ഒരു പെയിന്റിങ്ങ് മോഡ് ഉപകാരപ്രദമാണ്.

ഒരു ഇമേജ് ഉള്ളിൽ വേണമകിലു സഹിത പ്രത്യേകിച്ച് ദ്രുതമാണ്. ഈത് ഒരു റെസിഡൻസ് സ്കൈൻഷോട് കാണുന്ന എളുപ്പമാണെങ്കിലു. ഇടതുവശത്ത് ചിത്ര "Normal" പാളി മോഡ് (വികസിക്കു) കീയെക്കാൾ വലതുഭാഗത്തു ഇമേജ് പിക്സലുകൾ പിരിത്തത് അവ എങ്ങനെ അതു വ്യക്തമായി കാണാൻ കഴിയുന്ന "Dissolve" മോഡ്, ഇതേ രീതു പാളികൾ കാണിക്കുന്നു.





പെരുക്കുക



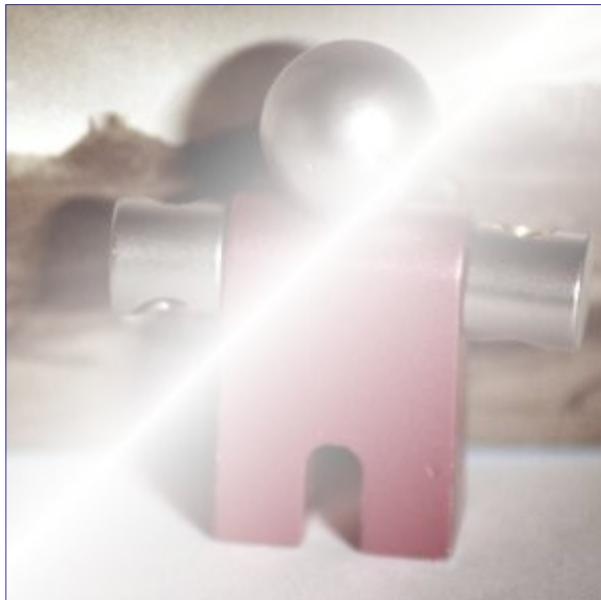
Multiply മോഡ് താഴെയുള്ള പാളി ക ട്രത്തിൽ ഉപരിതല പാളി പിക്സൽ മ
ല്യങ്ങൾ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു തുടർന്ന് 255. വഴി ഫല വിഭജിക്കുന്നു ഫല

സാധാരണയായി ഒരു ഇരുണ്ട ചിത്ര . ഓന്നുകിൽ പാളി വെള്ളുത്തതു , ലഭിക്കുന്ന ചിത്ര മറ്റ് പാളി (1 * തൊൻ = തൊൻ) തന്നെ ആണ്. ഓന്നുകിൽ പാളി കരുത്ത, ലഭിക്കുന്ന ചിത്ര പ രണ്ടുമായു കരുത്ത (0 * തൊൻ = 0) ആണ്.

സമവാക്യ ഇതാണ്:

മോഡ് commutative ആണ്; രണ്ടു പാളികൾ കൂടുതലും പ്രശ്നമല്ല.

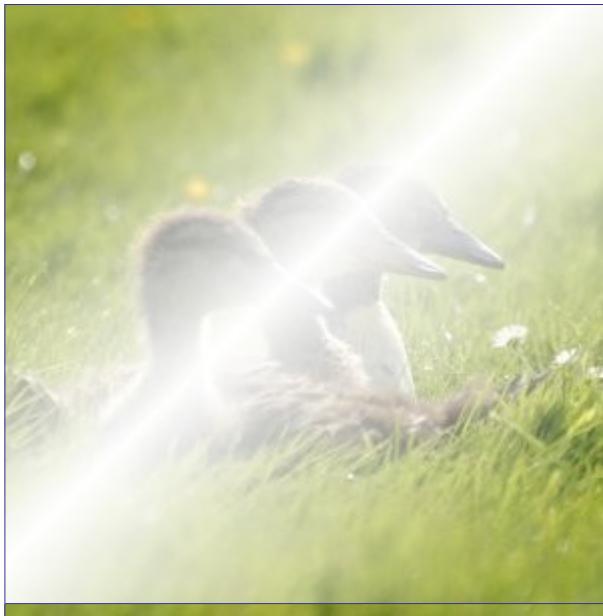
വീതിക്കുക



Divide മോഡ് 256 കുറഞ്ഞ പാളി ഓരോ പിക്സൽ മ ല്യ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു തുടർന്ന് ഉപരിതല പാളി ഫൂസ് വണ്ണ ഇതേ പിക്സൽ മ ല്യ ആ വിഭജിക്കുന്നു. (ഡിനോമിനേറ്റർ തമ്മിൽ ചേർക്കുന്നു പ ജ്യത്താൽ പട്ടത്തുയരത്തിയ ഗുണവുമില്ല.) തത്പരമായുണ്ടാകുന്ന ചിത്ര പലപ്പോഴും ഭാര , ചിലപ്പോൾ "burned out" തോനുന്നു.

സമവാക്യ ഇതാണ്:

സ്കൈൻ

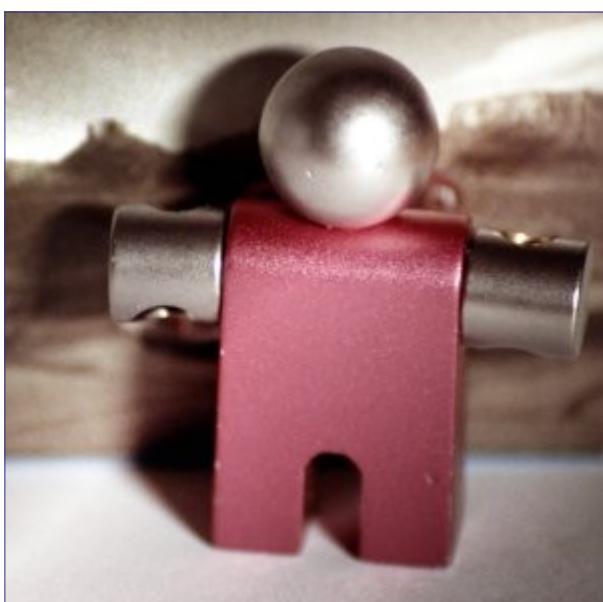


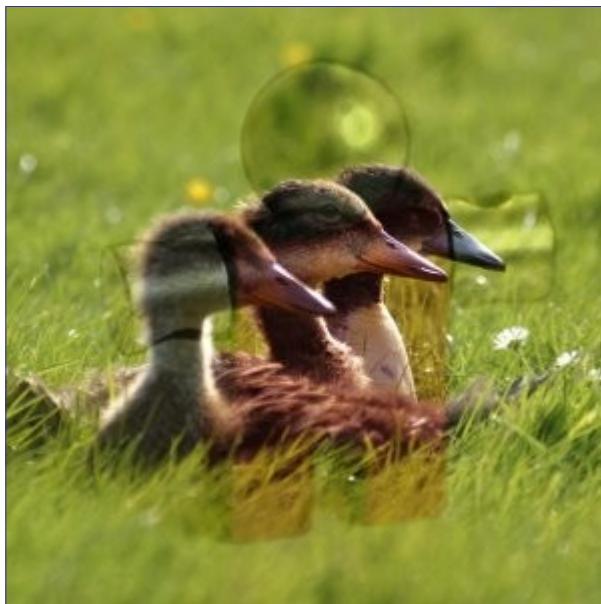
Screen മോഡ് ചിത്രത്തിന്റെ രേഖ പാളികളിൽ കാണാവുന്ന പിക്സൽ ഓരോ മല്യങ്ങൾ invert. അപ്പോൾ അതു ഒന്നിച്ചു വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു (അതായത്, ഈ 255. നിന്ന് അവരിൽ ഓരോ കുറയ്ക്കുന്ന, ആണ്), 255 (പ്രകാര വിഭജിക്കുന്നു വീണ്ടും ഈ മല്യ invert. തത്ത്വാലമമായുണ്ടാകുന്ന ചിത്ര സാധാരണയായി തിളക്കവും ആണ്, രംഗ ചിലപ്പോൾ "washed out". ഈ ഒഴിവാക്കലുകൾ മറ്റ് പാളി മാറ്റാൻ ഇല്ലാത്ത കരുത്ത പാളി, ഒരു വെളുത്ത ചിത്ര ഫല ഒരു വെളുത്ത പാളി, ആകുന്നു. സ്വർ പത്തിൽ കടുത്ത നിരങ്ങളിൽ കുതൽ സുതാര്യമായ തോനുനില്ല.

സമവാക്യ ഇതാണ്:

മോഡ് commutative ആണ്; രേഖ പാളികൾ കുമ പ്രശ്നമല്ല.

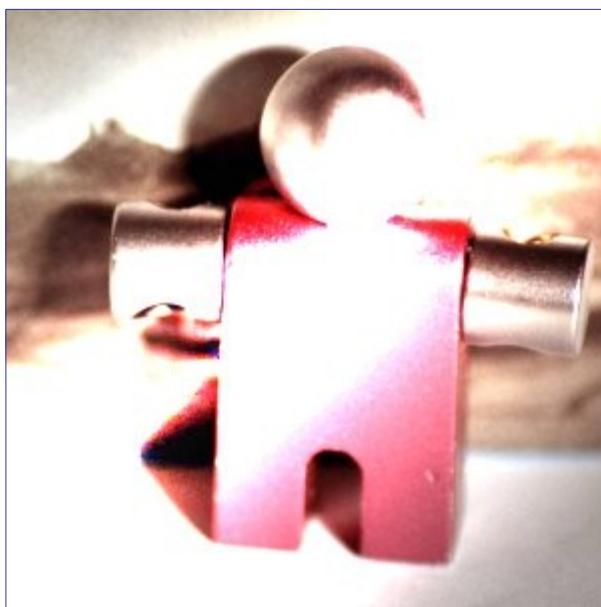
ഓവർലേ

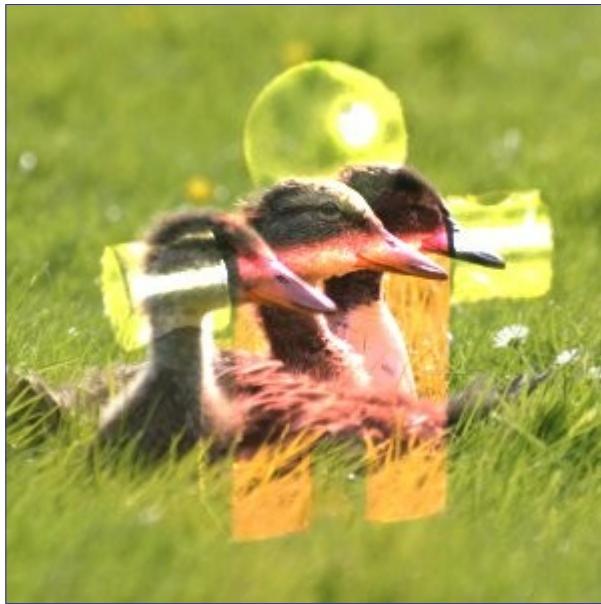




Overlay മോഡ്, താഴെത്തെ പാളി പിക്സൽ മ ല്യിൻവർട്ടസ് ഉപരിതല പാളി രണ്ടു തവണ പിക്സൽ മ ല്യിൻവർട്ടസ്, താഴെത്തെ പാളി യമാർത്തമ പിക്സൽ മ ല്യമായി, 255 പ്രകാര വിജേക്കുന്നു ചേരക്കുന്നു, തുടർന്ന് യമാർത്തമ പിക്സൽ മ ല്യിൻവർട്ടസ് വിജേക്കുന്നു 255 കുറത്തെ പാളി പകുതി ചെയ്യുന്നു. അത് പിത്തത്തിന്റെ കരുവാളിച്ചതാകുകയു എന്നാൽ "Multiply" മോഡിൽ പോലെ അല്ല. സമവാക്യ ആണ്: PLACEHOLDER,-100969

ഡോക്യൂംഡ്സ്



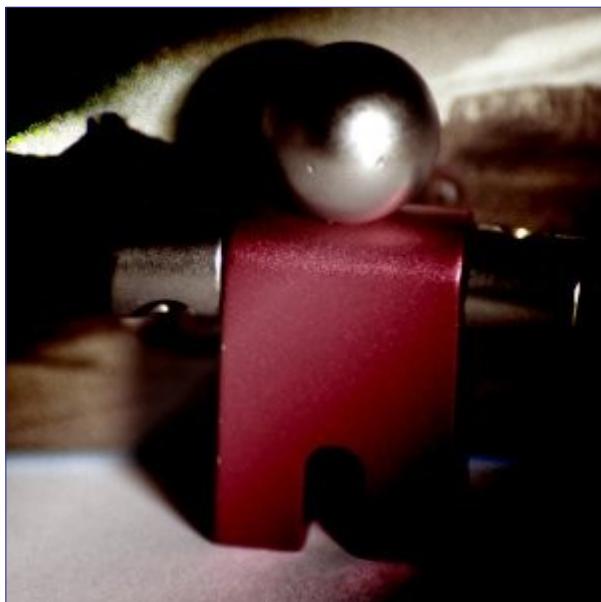


Dodge മോഡ്, 256 കുറത്ത് പാളി പിക്സൽ മ ല്യ വർബിപ്പിക്കുന്നു പിന്ന മുകളിലെ പാളി പിക്സൽ മ ല്യത്തിന്റെ വിപരീത ആ വിഭജിക്കുന്നു. തത്പരമായുണ്ടാകുന്ന ചിത്ര സാധാരണയായി ഭാര , എന്നാൽ ചില നിരങ്ങൾ വിപരീതമാക്കപ്പെടു ചെയ്യാ .

ഫോട്ടോഗ്രാഫിയിൽ, ഉപരി ചിത്രത്തിന്റെ പ്രത്യേക മേഖലകളിൽ എക്സ്പോഷർ കുറയ്ക്കാൻ ഒരു ഡാർക്കർ ഉപയോഗിക്കുന്ന സാങ്കേതികതയെ ആണ്. ഈ നിശ്ലൂക്ഷൾ ലെ വിശദാ ശങ്ങൾ നൽകുന്നു. ഈ ആവശ്യത്തിനായി ഉപയോഗിക്കുന്ന ചെയ്യുന്നോൾ, ഡോഡജ് ഗ്രേസ് കൈയ്യിൽ ചിത്രങ്ങളു ഒരു പെയിന്റ് ഗ്രാഫകരണ ഉപയോഗിച്ച്, പകര ഒരു പാളി മോഡ് പോലെ മികച്ച പ്രവർത്തനിക്കാ .

സമവാക്യ ഇതാണ്:

കത്തിക്കുക





Burn മോഡ്, താഴെത്തെ പാളി പിക്സൽ മ ല്യ invert 256 പ്രകാര ഇടക്കിച്ച് ഒറ്റ ഫുസ് മുകളിലെ പാളി പിക്സൽ മ ല്യ , പിനെ ഫല invert എന് വിജീകരുന്നു. ഈ "Multiply" മോഡിലേക്ക് എത്താണ്ട് ഇതെ, ഇമേജ് ഇരുണ്ടതാക്കാൻ കൂറവുമാണ്.

ഫോട്ടോഗ്രാഫിയിൽ, കത്തുന ചിത്രത്തിന്റെ പ്രത്യേക മേഖലകളിൽ എക്സ്പോഷർ ക ട്രാനുള്ള ഡാർക്ക് ഉപയോഗിക്കുന്ന സാങ്കേതികതയെ അതാണ്. ഈ ഫോറേലെറ്റുകളിൽ വിശദാ ശങ്കൾ നൽകുന്നു. ഈ അവശ്യത്തിനായി ഉപയോഗിക്കുന്ന ചെയ്യുന്നോൾ, ഗ്രേസ് കൈയിലിൽ ചിത്രങ്ങളും ഒരു പെയിന്റി ശു ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച്, പകര ഒരു പാളി മോഡ് മികച്ച ജോലി ചെയ്യാ ചൂടുകളുണ്ടോ .

സമവാക്യ ഇതാണ്:

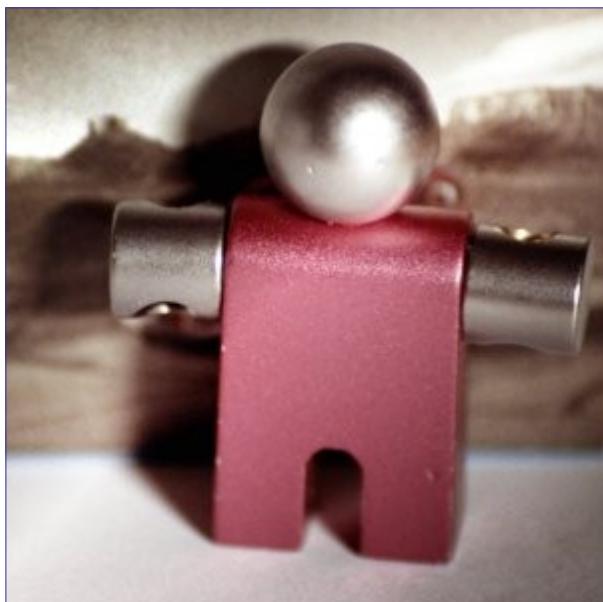
ഹാർഡ് വെളിച്ച്





സമവാക്യ രണ്ട് ഭാഗങ്ങളായി കടുത്ത നിരങ്ങളിൽ ഓന്നു തിളക്കവു നിരങ്ങൾ ഓന്നു അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു കാരണ **Hard light** മോഡ് പകര സകീർണ്ണമായ ആണ്. ഉപരിതല പാളി പിക്സൽ നിര 128 വലിയവൻ എക്കിൽ പാളികൾ ചുവടെ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ആദ്യ ഫോർമൂല പ്രകാര സ യോജിപ്പിച്ചു. അല്ലാത്തപക്ഷ താഴെയു മുകളിലുമുള്ള പാളികൾ ഒരുമിച്ചു പെരുകി രണ്ടു പെരുകിയിരിക്കുന്നു, പിനെ നിങ്ങൾ രണ്ട് ചിത്രങ്ങളിൽ സ യോജിപ്പിക്കുക നിരങ്ങളില് മ രചയു അറുങ്ങൾ ലഭ്യമാകാൻ ഈ മോഡ് ഉപയോഗിക്കുന്ന 256. ഹരിച്ച് പിക്സൽ മ ല്യങ്ങൾ.

സമവാക്യ മ ല്യ > 128 അല്ലെങ്കിൽ 128 പ്രകാര സകീർണ്ണവു വ്യത്യസ്തമാണ്:
മൃദു വെളിച്ച



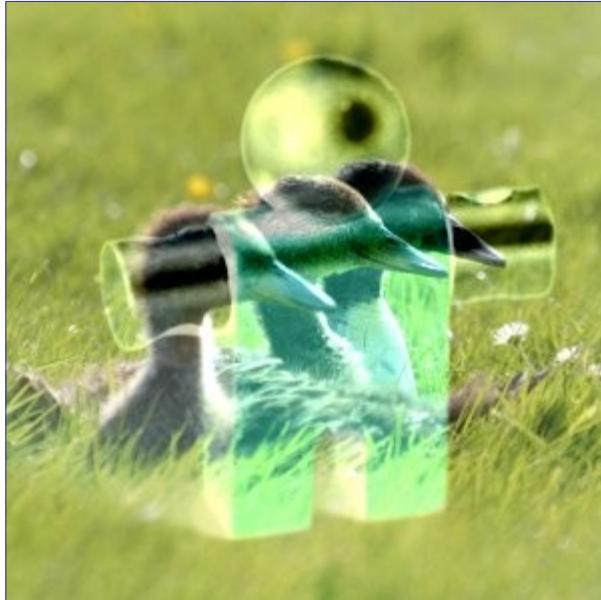


Soft light പേര് വല്ലതു "Hard light" ബന്ധപ്പെട്ട അല്ല, എന്നാൽ അതു വേണമകിലു മൃദുവായ വർണ്ണങ്ങളു പ്രകാശ ആക്കുന്നില്ല പ്രവർത്തി ഇല്ല. ഈത് "Overlay" മോഡ് സമാനമാണ്. GIMP ചില പതിപ്പുകളിൽ, "Overlay" മോഡ്, "Soft light" മോഡ് തനിപ്പകർപ്പാണോയെന്ന്.

സമവാക്യ സങ്കീർണ്ണമായ ആണ്. RS, സ്ക്രീൻ മോഡിൽ ഫലമാണ് ചെയ്യേണ്ടതുണ്ട്:

ധാന്യ സത്തിൽ



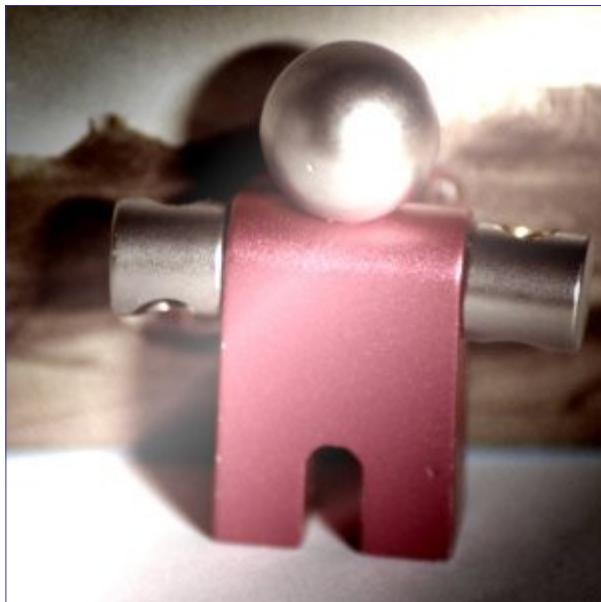


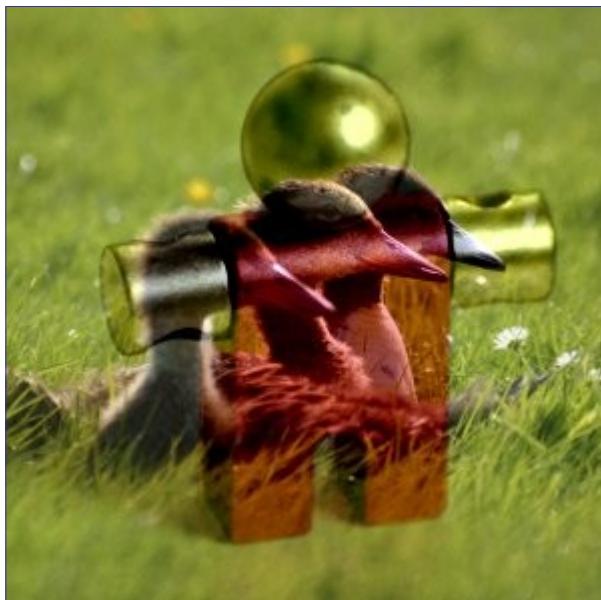
Grain extract മോഡ് ശുദ്ധമായ ധാന്യ ഒരു പുതിയ പാളി നിർമ്മിക്കാനുള്ള ഒരു പാളി നിന്ന് "film grain" പുറത്തെടുക്കുകയും കുറിക്കും, അത് ചിത്രങ്ങൾ ഒരു ഏ ബോസ്കചയ്തത് റെ പ ഉപയോഗപ്പെടു. ലോവർ പാളി നിന്നും മുകളിലെ പാളി പിക്സൽ മ ല്യ കുറയ്ക്കുന്ന 128 ചേർക്കുന്നു.

സമവാക്യ ഇതാണ്:

ധാന്യ ലയൻ

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

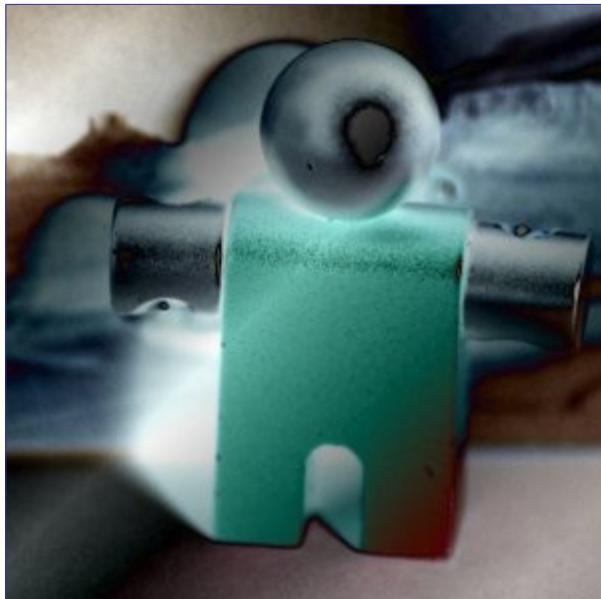




Grain merge മോഡ് യഥാർത്ഥ പാളി ഒരു വീണ്ടും പതിപ്പ് വിട്ടുകൊടുത്തത് നിലവിലെ പാളി ഒരു ധാന്യ പാളി ("Grain extract" മോഡ് നിന്നു സൃഷ്ടിച്ച ഒരുപക്ഷേ ഒരു) ലയിപ്പിക്കുന്നു. ഈ "Grain extract" വെറു വിപരീതമാണ് ചെയ്യുന്നു. ഒരുമിച്ച് താഴെയു മുകളിലുമുള്ള പാളികൾ പിക്സൽ മ ല്യാൻഡ് ചേർക്കുന്നു 128 കുറയ്ക്കുന്ന.

സമവാക്യ ഇതാണ്:

വ്യത്യാസ



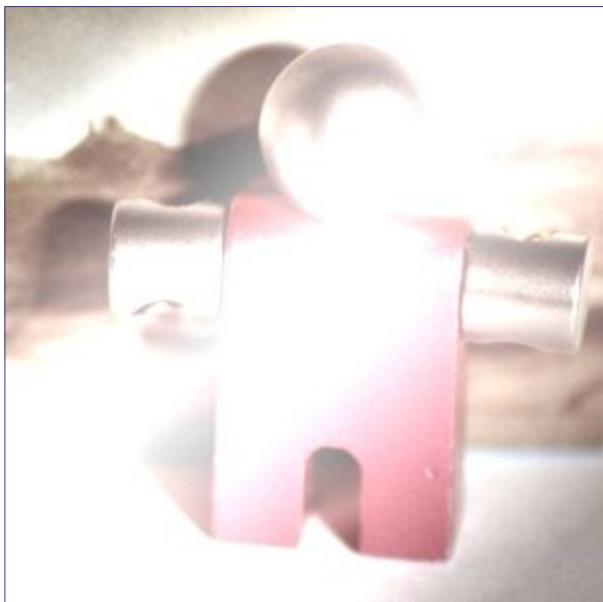


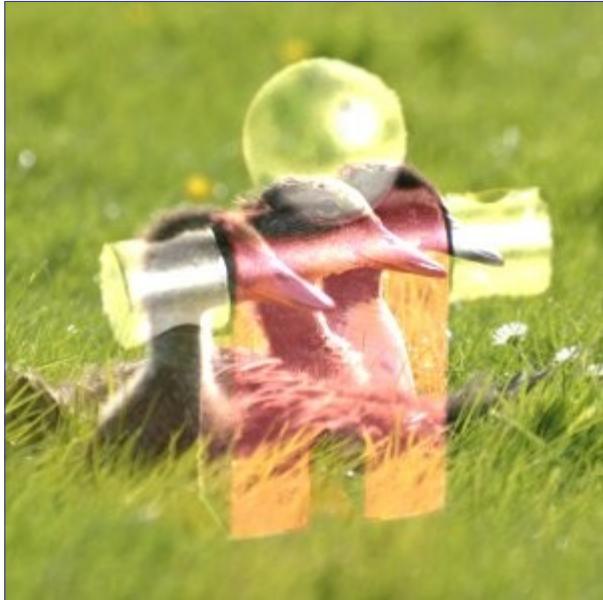
Difference മോഡ് താഴെത്തെ പാളി നിന്നു മുകളിലെ പാളി പിക്സൽ മ ല്യ കുറയ്ക്കുന്ന തുടർന്ന് ഫല സമ്പർണ്ണ മ ല്യ എടുക്കുന്നു. സാരമില്ല യമാർത്ഥമാണു പാളികൾ ഏതൊക്കെ, ഫല പകര ഒറ്റയായി. ഒരു ചിത്ര ഘടകങ്ങൾ വിപരിത അത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു .

സമവാക്യ ഇതാണ്:

മോഡ് commutative ആണ്; രണ്ടു പാളികൾ കൂടുതലും പ്രശ്നമല്ല.

ചേർത്ത



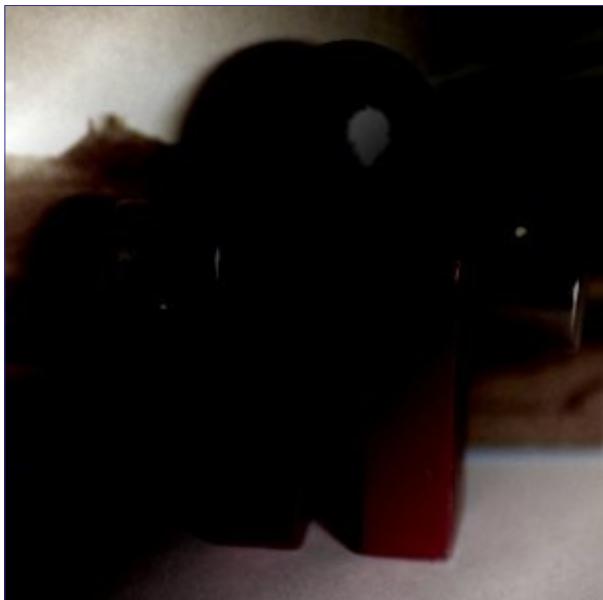


Addition മോഡ് വളരെ ലളിതമാണ്. താഴെയു മുകളിലുമുള്ള പാളികൾ പിക്സൽ മ ല്യൻസർ പരസ്പര ചേർത്തു. തത്പരലമായുണ്ടാകുന്ന ചിത്ര സാധാരണയായി ഭാര . സമവാക്യ 255 ശ്രേഷ്ഠം നിര മ ല്യൻസർക്ക് കാരണമാകുന്നു, അതിനാൽ പ്രകാശ നിരങ്ങൾ ചില 255 പരമാവധി മ ല്യ സജ്ജീകരിച്ചിരി.

സമവാക്യ ഇതാണ്:

മോഡ് commutative ആണ്; രണ്ടു പാളികൾ കുമ പ്രശ്നമല്ല.

കുറയ്ക്കുക

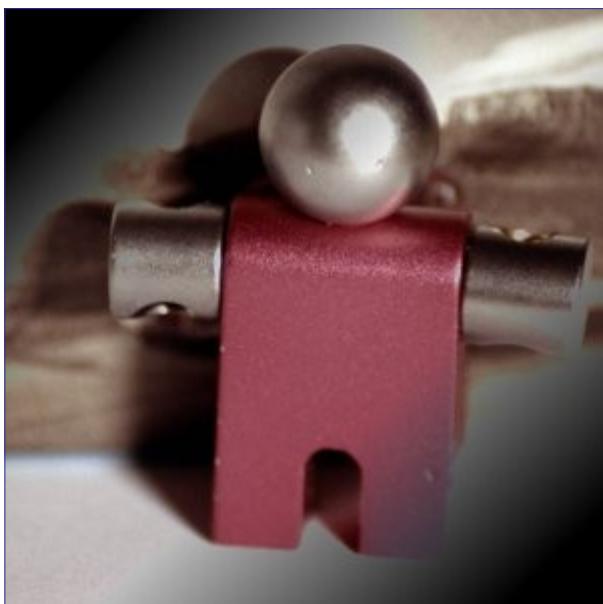




Subtract മോഡ് താഴെത്തെ പാളി പിക്സൽ നിന്ന് മുകളിലെ പാളി പിക്സൽ മ ല്യങ്കൾ കുറയ്ക്കുന്നു. തത്പരമായുണ്ടാകുന്ന ചിത്ര സാധാരണ ഇരുണ്ട അംഗൾ. നിങ്ങൾ തത്പരമായുണ്ടാകുന്ന ചിത്ര കരുതു സമീപത്തു -കരുതു ധാരാള ലഭിക്കു . സമവാക്യ നെഗ്റീവ് നിന്ന് മ ല്യങ്കൾക്ക് കാരണമാകുന്നു, അതിനാൽ ഇരുണ്ട നിന്നും ചില 0 കുറഞ്ഞതു മ ല്യ സജീകരിച്ചിരി.

സമവാക്യ ഇതാണ്:

മാത്ര ഇരുണ്ട്



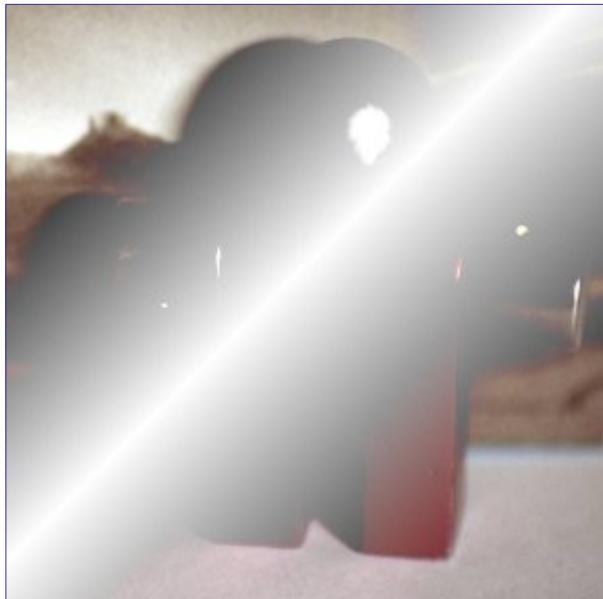


Darken only മോഡ് താഴെത്തെ പാളി ഇന്തെ ഒറ്റ മുകളിലെ പാളി ഓരോ പിക്സൽ ഓരോ ഘടകത്തിന്റെയു താരതമ്യപ്പടുത്തുന്ന തത്പരലമായി സ്വര പത്തിൽ ചെറിയ മ ല്യ ഉപയോഗിക്കുന്നു. പ രണ്ടായു വെള്ള പാളികൾ അന്തിമ ഇമേജ് യാതൊരു വ്യത്യാസവു പ രണ്ടായി കരുത്ത പാളികൾ ഒരു കരുത്ത ചിത്ര കാരണമാകാ .

സമവാക്യ ഇതാണ്:

മോഡ് commutative ആണ്; രണ്ടു പാളികൾ കുമ പ്രശ്നമല്ല.

Lighten only



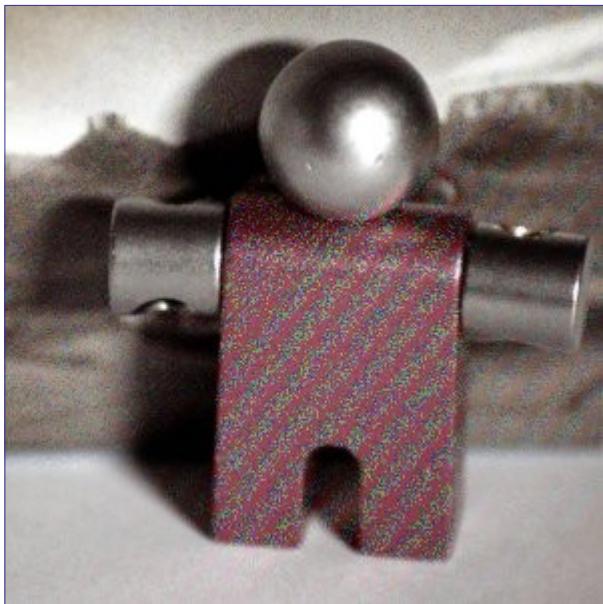


Lighten only മോഡ് താഴെത്തെ പാളി ഇന്തെ ഒറ്റ മുകളിലെ പാളി ഓരോ പിക്സൽ ഓരോ ഘടകത്തിനേറ്റയു താരതമ്യപ്പെടുത്തുന്ന ലഭിക്കുന്ന ചിത്ര വലിയ മ ല്യ ഉപയോഗിക്കുന്നു. പ രണ്ടുമായു കരുതു പാളികൾ അന്തിമ ഇമേജ് യാതൊരു വ്യത്യാസവു പ രണ്ടുമായി വെളുത്ത പാളികൾ ഒരു വെളുത്ത ചിത്ര കാരണമാകാ .

സമവാക്യ ഇതാണ്:

മോഡ് commutative ആണ്; രണ്ടു പാളികൾ കൂടുതലും പ്രശ്നമല്ല.

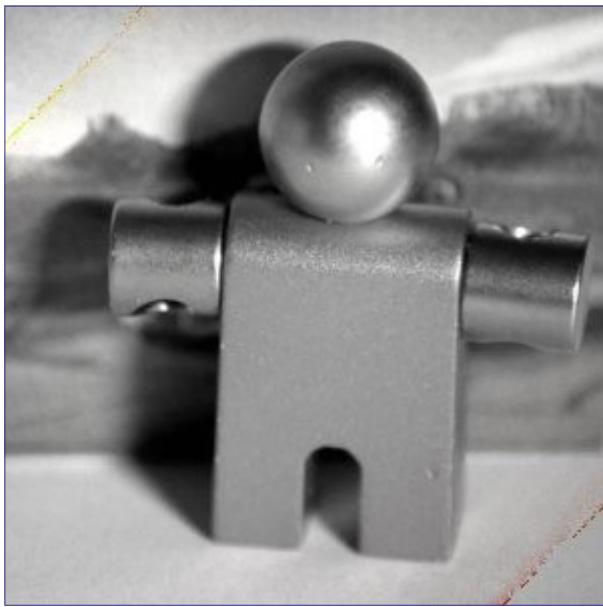
എ യേ





Hue മോഡ് മുകളിലെ പാളി വഴിയുണ്ടാകുന്ന ചിത്ര രപ്പ് താഴെത്തെ പാളി സാച്ചറേഷൻ മല്ല ചെന്നായ ഉപയോഗിക്കുന്നു. എന്നാൽ, അപ്പൾ പാളി സാച്ചറേഷൻ പാജു എകിൽ ചെന്നായ താഴെത്തെ പാളി നിന്ന്, വളരെ കൈക്കൊള്ളു .

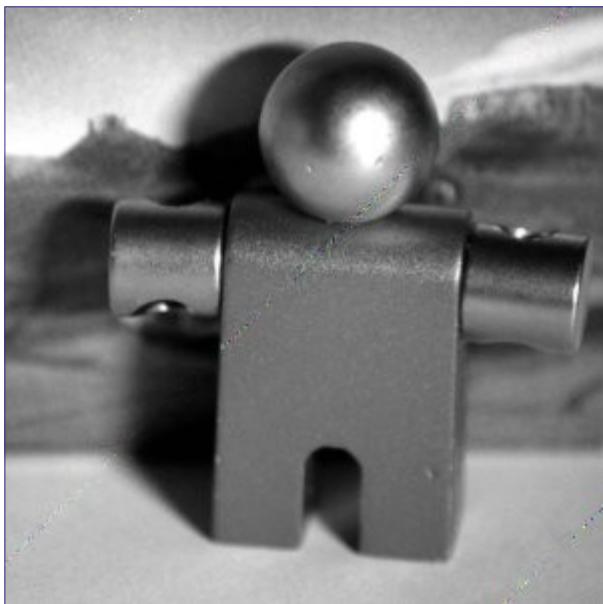
സാച്ചറേഷൻ





Saturation മോഡ് മുകളിലെ പാളി വഴിയുണ്ടാകുന്ന ചിത്ര രപ്പ താഴെത്തെ പാളി ചെത്തോയെ മല്ലവും സാച്ചുരേഖൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

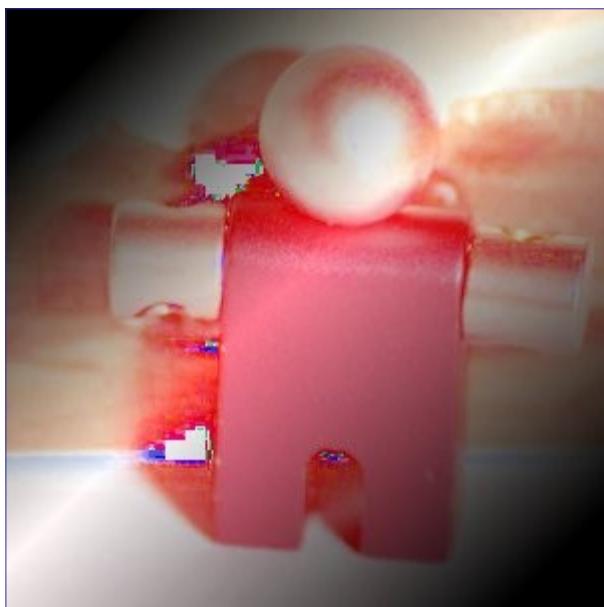
നിര





Color മോഡ് മുകളിലെ പാളി വഴിയുണ്ടാകുന്ന ചിത്ര രൂപ താഴെത്തെ പാളി മല്ല ചെന്നായ ആൻഡ് സാച്ചുരേഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

വില





Value മോഡ് മുകളിലെ പാളി വഴിയുണ്ടാകുന്ന ചിത്ര റപ താഴത്തെ പാളി സാച്ചുരേഖനു ചായയാണ് മല്ല ഉപയോഗിക്കുന്നു. താങ്കൾക്ക് സാച്ചുരേഖൻ മാറ്റുന്നതിൽ ഇല്ലാതെ ഒരു ചിത്ര ഇരുണ്ട നേരിയ മേഖലകളിൽ വിശദാ ശങ്ങൾ വെളിപ്പെടുത്താൻ ഈ മോഡ് ഉപയോഗിക്കാം .

ഒരു ചിത്ര ഓരോ പാളി മറ്റാരു പാളി മോഡ് കഴിയു . (തീർച്ചയായു , ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ താഴയുള്ള പാളി പാളി മോഡ് ഫലപ്രദമാക്കില്ല.) ഈ പാളി മോധുകൾ ഇപക്ഷുകൾ സാമ്പത്തിക അകുന്നു. താഴെ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ചിത്ര മനു പാളികൾ ഉണ്ട്. മുകളിലെ പാളി Wilber അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു സുതാര്യത വലയ ചെയ്ത് "Difference" ഒരു പാളി മോഡ് ഉണ്ട്. രണ്ടാ പാളി വര ഇള നീല ആണ് "Addition" ഒരു പാളി മോഡ് ഉണ്ട്. ചുവടെ പാളി "Red Cubes" പാറേസ് നിന്നെന്നു.



GIMP പുറമെ പെയിന്റി ഗ്ര ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു സമാന മോധുകൾ ഉണ്ട്. ഈ പെയിന്റി ഗ്ര ഉപകരണങ്ങൾ നിർദ്ദിഷ്ട ആയ അധികമായി രണ്ട് മോധുകൾ പാളി മോധുകൾ അതേ ഇരുപത്താനു മോധുകൾ, പ്ലസ് ആകുന്നു. ദ ശ്രസ്സ് ഓപ്പശൻ ഡയലോഗിൽ **Mode** മെനുവിൽ നിന്നു ഈ മോധുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . മുകളിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന സമവാക്യങ്ങൾ, നിങ്ങൾ ന് ചിത്രകലയെ ചെയ്യുന്നു പാളി "lower layer" ആണ് ഉപകരണ ചായ പിക്സലുകൾ "upper layer" ആകുന്നു. സ്വാഭാവികമായു , ഓന്നിൽ ക ടുതൽ പാളി ചിത്ര ഈ മോധുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ മാത്രമാണ് അവർ നീലവിലെ പാളി തിരഞ്ഞെടുത്ത പെയിന്റി ഗ്ര ഉപകരണ ഓപ്പറേറ്റർ ശ്രേഷ്ഠ ആവശ്യമില്ല.

രണ്ട് അധിക പെയിന്റി ഗ്ര മോധുകൾ ഒരു വിവരണ വേണ്ടി കാണുക.

പുതിയ തലങ്ങളെ ഉണ്ടാക്കുന്നു

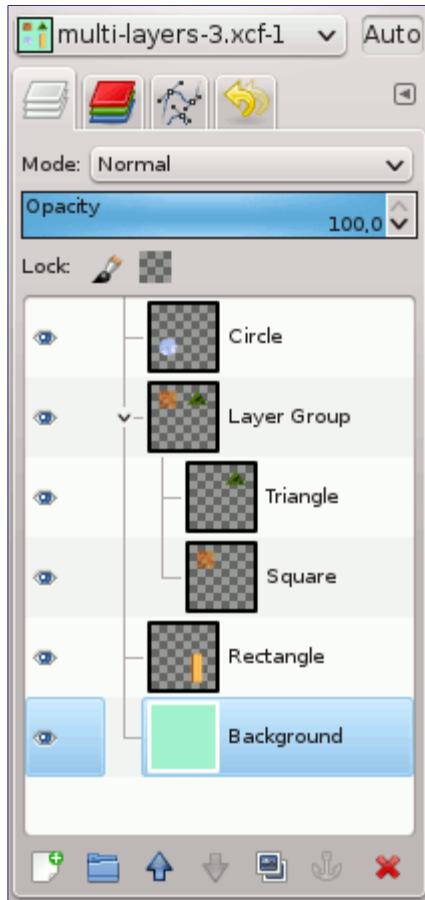
ഒരു ചിത്ര പുതിയ പാളികൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ നിരവധി മാർഗ്ഗങ്ങളുണ്ട്. ഇവിടെ ഏറ്റവു പ്രധാനപ്പെട്ട അക്കെ ട്രി:

- ചിത്ര മെനുവിൽ **Layer**New Layer തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. ഈ നിങ്ങൾ പുതിയ പാളി അടിസ്ഥാന സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ധ്യാലോഗിന് നൽകുന്നു; അതു സഹായത്തിന് New Layer dialog വിഭാഗ കാണുക.
- ചിത്ര മെനുവിൽ **Layer**Duplicate Layer തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. ഈ വെറു സജീവ പാളി മുകളിൽ, നിലവിലെ സജീവ പാളി ഒരു തിക്കണ്ണ പകർപ്പാണ് ഒരു പുതിയ പാളി, സൃഷ്ടിക്കുന്നു.
- എപ്പോഴൊന്ന് "cut" അല്ലെങ്കിൽ "copy" എന്തെങ്കിലും, തുടർന്ന് CtrlV അല്ലെങ്കിൽ **Edit**Paste ഉപയോഗിച്ച് പേര്ണ്ണ, കാരണമാകുന്ന താൽക്കാലിക പാളി ഒരു തരത്തിൽ ഒരു "floating selection" ആണ്. നിങ്ങൾക്ക് മറ്റൊന്തക്കിലും ചെയ്യാൻ കഴിയു മുമ്പ്, ഒന്നുകിൽ ഒരു നിലവിലുള്ള പാളി ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു അവതാരക, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു സാധാരണ പാളി അതിനെ പരിവർത്തന ചെയ്യണ . രണ്ടാമതു പറമ്പത ചെയ്യാൻ, പുതിയ പാളി ഒട്ടിക്കാൻ മെറ്റിരിയൽ ഉൾക്കൊള്ളാൻ മാത്ര വെറു വലിയ വലിപ്പമുള്ള ചെയ്യു .

ലെയർ ഗ്രാഫുകൾ

ഈ സാധ്യത GIMP-2.8 ക ടെ പ്രത്യക്ഷനായി.

നിങ്ങൾ മരത്തിൽ-പോലുള്ള വഴിയിൽ സമാനതകൾ ആ ഗ്രാഫ് പാളികൾ ചെയ്യാനാകു . അതുകൊണ്ട്, പാളി ലിന്റ് നിയന്ത്രിക്കാൻ എളുപ്പ മാറുന്നു.



ഒരു പാളി ഗ്രാഫ് സൃഷ്ടിക്കുക

നിങ്ങൾ പാളി ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള **Create a new layer group** ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ഒരു പാളി ഗ്രാഫ് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു ,

Layer>New Layer Group വഴി അല്ലെങ്കിൽ പാളി ഡയലോഗ് സന്ദർഭ മെനു വഴി.

ഈ ശ നുമായ പാളി ഗ്രാഫ് നിലവിലെ പാളി മുകളിൽ ദുര്ഘാമാകുന്നു. നിരവധി മഹത്തുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നേം അത് ബാധ്യതയിൽനിന്ന് പേര് (പേര് ഇരട്ട- ക്ലീക്കുചെയ്യുക അല്ലെങ്കിൽ F2, അല്ലെങ്കിൽ എയിറ്റ് ചെയ്യാനുള്ള, നിങ്ങൾ ശരിയായ ലെയർ ഡയലോഗ് തിരയാ നേടുകയു സന്ദർഭ മെനുവിൽ **Edit Layer Attributes** ഉപയോഗിക്കുക) നൽകാൻ പ്രധാനമാണ്, അല്ലാത്തതാൽ ആശയക്കുഴപ്പത്തിലാണ് ലഭിക്കു .

നിങ്ങൾ നിരവധി പാളി ഗ്രാഫുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു നീ അവരെ *embed* കഴിയു , മറ്റാന് ഒരു പാളി ഗ്രാഫ് ഉൾപ്പെടുന്നു എന്.

ഒരു പാളി ഗ്രാഫുകൾക്ക് ചേർക്കുന്നു

നിങ്ങൾ click- ഒരു പാളി ഗ്രാഫുകൾ *existing layers* കഴിയുന്നതാണ്-വലിച്ചോ അവരെ. PLACEHOLDER,-101561

നിലവിലെ പാളി ഗ്രാഫുകൾ ഒരു *new layer* ചേർക്കുന്നതിന്, പാളി ഡയലോഗ്

താഴെയുള്ള **Create a new layer** ക്ലിക്കുചെയ്യുക അല്ലെങ്കിൽ ഇമേജ് മെനുവിൽ New Layer കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക.

ഒരു പാളി ശ്രീ ശ്രീ ന്യമല്ലുന്ന്, ഒരു ചെറിയ > "ബൈക്കൻ ലഭ്യമാകുന്നു. അതിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലെ എ, മടക്കികളെയുണ്ടു് കഴിയു ലൈറ്റ് ലിന്റിൽ / മടക്കാത്ത. PLACEHOLDER,-101566

നിങ്ങൾ പാളികൾ അവരെ മാറ്റുന്നതിലെ എ ഒരു പാളി ശ്രീ പ്രിലേക്ക് ഒരുമിച്ചു ചേർക്കാൻ, അവരെ മാത്ര ഇട്ടു ദ്വാരാമായതു "New From Visible" കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ചു കഴിയു . എല്ലാ കാണാവുന്ന പാളികൾ പുറത്ത് അകത്തു പാളി ശ്രീ പ്രൂകൾ, സജീവ പാളി ശ്രീ പ്രീ ചേർക്കു .

ഒരു പാളി ശ്രീ പ്രീ നിഷ്പിപ്തമായിരിക്കുന്നു ലൈറ്റുകളെയു ചെറുതായി എളുപ്പത്തിൽ അറിയുന്നു പാളികൾ ശ്രീ പ്രിന്റ് ഭാഗമായ അനുവദിച്ചുകൊണ്ട് വലതുവശത്ത് ഇൻഡിസ്റ്റ് ചെയ്യുന്നു

ഉയർത്തി ലോവർ ലൈറ്റ് ശ്രീ പ്രൂകൾ

സാധാരണ പാളികൾ കൊണ്ട് ചെയ്യുന്നതുപോലെ നിങ്ങൾ പാളി ഡയലോഗിൽ പാളി ശ്രീ പ്രൂകൾ ഉള്ളവാക്കുവാൻ താഴ്ക്ക കഴിയു : ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചിടലിനുമായി, അനുവദയാള ഉപയോഗിച്ചു താഴേക്കു കീകൾ പാളി ഡയലോഗ് ചുവരും.

ഒരു പാളി ശ്രീ പ്രീ ഡ്യൂപ്പിക്കേറ്റ്

നിങ്ങൾ ഒരു പാളി ശ്രീ പ്രീ ഡ്യൂപ്പിക്കേറ്റ് കഴിയു : **Create a duplicate of the layer** ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുകയോ ഗൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് പോപ് അപ് സന്റർ മെനു **Duplicate Layer** കമാൻഡ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

ലൈറ്റ് ശ്രീ പ്രൂകൾ നീക്കുക

നിങ്ങൾ ക്ലിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചോ **move a layer group to another image** കഴിയു . നിങ്ങൾക്ക് പകർത്തി ട്രിക്കുക Ctrl-C Ctrl-V ഉപയോഗിച്ചു അത് അപ്പോൾ, നിങ്ങൾ (പാളി ഡയലോഗ് ചുവരുടെയുള്ള അവതാരകൾ ബട്ടൺ) ആക്കർ വേണ ഒരു ഫോട്ടോ ശ്രീ കീര നേടുകയു .

നിങ്ങൾക്ക് **move a layer group to the canvas** കഴിയു : ഈ ശ്രീ പ്രീ / ശ്രീ പ്രീ തന്നിപ്പുകർപ്പൂകളൊന്നുമില്ല. ഡ്യൂപ്പിക്കേറ്റ് പാളി ശ്രീ പ്രിൽ ചെയ്തിന് എല്ലാ പാളികൾ ആക്രമിക്കേറ്റ് നീക്കുക ഉപകരണ , പിന്ന, ചിത്ര , പാളി നീക്കുക. ഒരു ചിത്ര മൾട്ടി ലൈറ്റ് വസ്തുകൾ വർദ്ധിപ്പിക്കു ഒരു മാർഗ്ഗ ക ടിയാൻ.

ഒരു പാളി ശ്രീ പ്രീ ഇല്ലാതാക്കുക

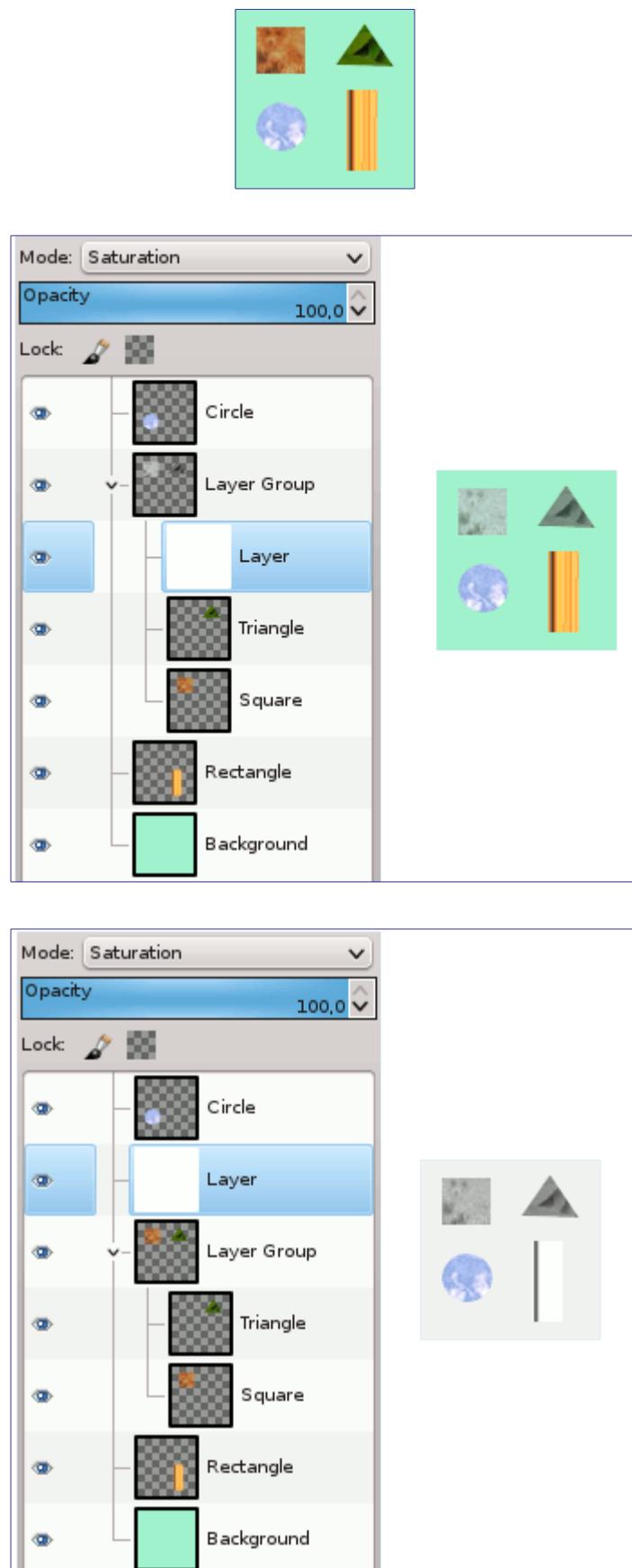
ഒരു പാളി ശ്രീ പ്രീ ഇല്ലാതാക്കാൻ, പാളി ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള റെബ്ലോക്കാസ് ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുകയോ ഗൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് **Delete layer** തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

ഉൾച്ചേർക്കുക ലൈറ്റ് ശ്രീ പ്രൂകൾ

ഒരു പാളി ശ്രീ പ്രീ സജീവമാകുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ "Add New Layer Group" കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ചു അതിനുള്ളിൽ മറ്റാരു ശ്രീ പ്രീ ചേർക്കാൻ കഴിയു . പരിധിയു കാണുന്നു, എ ബഹിയ് പാളി ശ്രീ പ്രൂകൾ എല്ലാ കാരണ , മെമ്മറി ഷീവാക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു.

ലൈറ്റ് മോഡുകൾ ശ്രീ പ്രൂകള്

ഒരു പാളി ശ്രീ പ്രീ പ്രയോഗിച്ചു ഒരു പാളി മോഡ് മാത്ര ഈ ശ്രീ പ്രിൽ ലൈറ്റുകളു പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഒരു പാളി ശ്രീ പ്രീ മുകളിൽ ഒരു പാളി മോഡ് പുറത്ത്, തല ശ്രീ പ്രൂകൾ അകത്ത് കീഴില് എല്ലാ പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

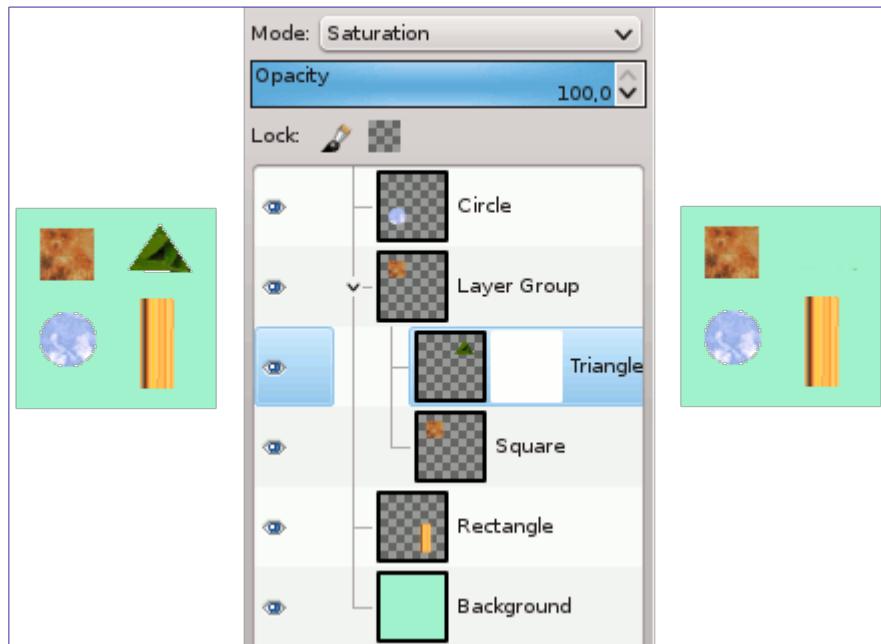


അതാര്യത

ങ്ങളുടെ പാളി ശ്രദ്ധ സജീവമാക്കുന്നേം, അതാര്യത മാറ്റുന്നത് ശ്രദ്ധിലെ എല്ലാ പാളികൾ പ്രയോഗിച്ചു.

ലൈറ്റ് 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.

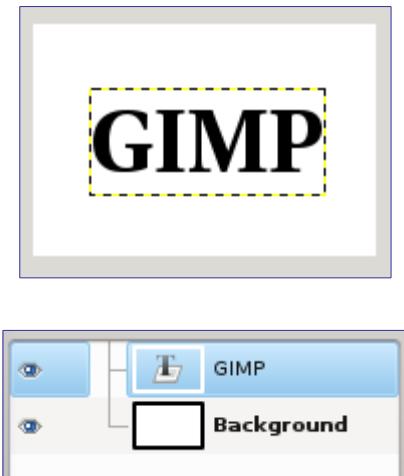


Chapter

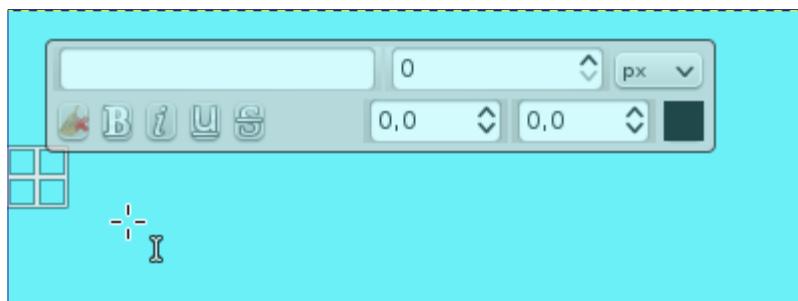
ಡಕ്ടर್ ಮಾನೇಜ್‌ಮೆಂಟ್

ടെക്സ്ട് മാനേജ്മെന്റ്

ടെക്സ്ട് ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് നിയന്ത്രിക്കുന്നത്. പാഠ പെട്ടി വലിപ്പ കൊണ്ട് പാളി ഡയലോഗിൽ നിലവിലെ പാളി മുകളിൽ ഈ ഉപകരണ ടെക്സ്ട് അടങ്ങുന്ന ഒരു പുതിയ പാളി, സൂഷ്ടകിക്കുന്നു. പേര് വാചക ആര ഭോണ്.



Text tool കുമേണ മെച്ചപ്പെട്ടു ആണ്. GIMP -2.8 ഉപയോഗിച്ച്, ഇപ്പോൾ ടെക്സ്ട് നേരിട്ട് കാൻവാസിൽ എധിറ്റുചെയ്യും. ഒരു ടെക്സ്ട് ശ്രീബോക്സ് ടെക്സ്ട് ബോക്സിൽ മുകളിൽ ക്യാൻവാസ് ഓവർലോകളും എത്ര ചേർത്തും.



Text tool ഓപ്പണുകൾ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

സ്ഥിര ബോക്സ് മോഡ് "Dynamic", നിങ്ങൾ ഒരേസമയ ടെക്സ്ട് ടെറ്പുചെയ്തു തുടങ്ങാ. ടെക്സ്ട് ബോക്സ് കുമേണ വിശാലമാക്കും. ഒരു പുതിയ ലൈൻ ചേർക്കാൻ Enter അമർത്തുക.

നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളിൽ ചെയ്യുന്നതുപോലെ, കൂടിക്കിൽ-അന്തര്വ്വ-വലിച്ചോ **enlarge the text box** കഴിയും. ആ ബോക്സ് മോഡ് മാറുകയാണെങ്കിൽ "നിശ്ചിത" എന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. അത് ഒരു പുതിയ ലൈൻ ചേർക്കാൻ Enter അമർത്തുക.

edit text, നിങ്ങൾ ആദ്യ നിങ്ങൾ കൂടിക്കിൽ-അന്തര്വ്വ-വലിക്കുകയോ Shift+arrow key വഴി എധിറ്റ് തുടർന്ന് എന്ന ഓപ്പണുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഭാഗ തിരഞ്ഞെടുക്കണം.

Instead of using the on-canvas text editing, you can use the text editor dialog described in .

നിങ്ങൾ നീക്കാൻ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രത്തിൽ **move the text** കഴിയും :
നിങ്ങൾ ഒരു പ്രതീക, അല്ലാതെ പശ്വാത്തലത്തിൽ കൂടിക്ക് ചെയ്യണ .

പുന്ന് Ctrl+Shift+U കു ദ ബുണിക്കിൾ അവശ്യമുള്ള ചാർ എന്ന ഹൈക്സാഡൈസിമൽ യ സിക്കോഡ് കോഡ് ലഭിക്കും. ദയവായി കാണുക.

, Layer dialog വാചക പാളി സജീവമാക്കുന്നത് തിരഞ്ഞെടുക്കുക text tool ഇമേജ് വിന്റോയായിൽ ടെക്റ്റൂസ് ടൈപ്പ്: ടെക്റ്റൂസ് പാളി ഇപ്പോഴും നിലവിലുണ്ട്; മറ്റാരു ഉപകരണ (ചുവടെ കാണുക) പുതുക്കപ്പെടുത്ത് ചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ **edit the text later** കഴിയു .

ടെക്റ്റൂസ് ലെയർ കൈകാര്യ

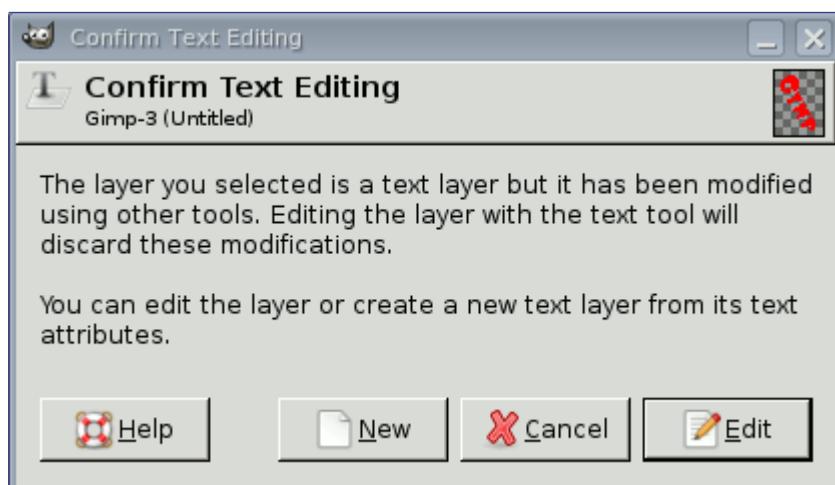
നിങ്ങൾ മറ്റേതെങ്കിലു പാളി അതെ വഴികളിൽ ഒരു ടെക്റ്റൂസ് ലെയറിൽ ഓപ്പറേറ്റ് കഴിയു , അങ്ങനെ ചെയ്യുന്നത് പലപ്പോഴും നിങ്ങളുടെ സൃഷ്ടിയുടെ ഫലങ്ങൾ നഷ്ടപ്പെടാതെ ടെക്റ്റൂസ് എയിറ്റ് കഴിവ് ഉപേക്ഷിക്കാതെ എന്നാണ്.

അത് ഒരു text- എയിറ്റർ ഫോർമാറ്റിൽ വാചക ഒരു അടങ്ങുന്നു: ടെക്റ്റൂസ് കൈകാര്യ idiosyncrasies ചില മനസ്സിലാക്കാൻ ഒരു ടെക്റ്റൂസ് പാളി നിങ്ങൾ കാണുന്ന പിക്സൽ ഡാറ്റ കുത്തൽ വിവരങ്ങൾ അതിലുണ്ട് എന്ന് തിരിച്ചു സഹായിച്ചുകൊ . നിങ്ങൾ ടെക്റ്റൂസ് ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് പോൾ മാറിക്കിട്ടി ടെക്റ്റൂസ്-എയിറ്റർ വിന്റോയായിൽ ഈ കാണാനാകു . നിങ്ങൾ ടെക്റ്റൂസ് മാറ്റ വരുത്തിയോ ഓരോ പ്രാവശ്യവു , ഇമേജ് പാളി നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾ പ്രതിഫലിപ്പിക്കാൻ ബാഹ്യ ആണ്.

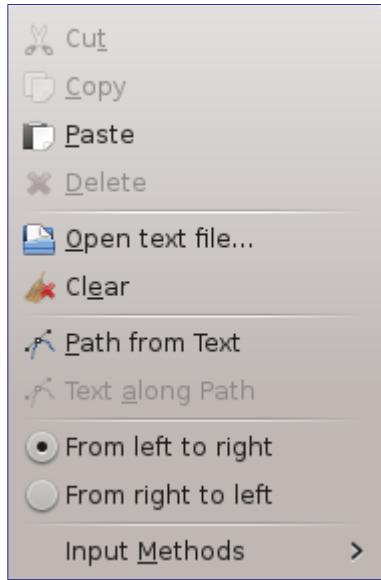
ഉദാഹരണത്തിന്, തിരിക്കുന്നതിന്: ഇപ്പോൾ ഒരു ടെക്റ്റൂസ് പാളി, അതിന് ശേഷ ടെക്റ്റൂസ് പ്രയോഗ ഉള്ളപ്പട്ടണിലു ചില വിധത്തിൽ അത് ഓപ്പറേറ്റ് കരുതുക. പിന്നെ നിങ്ങൾ വന്ന് ഉള്ളടക്ക ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് അത് എയിറ്റ് ശ്രമിക്കുക കരുതുക. ഉടൻ പാഠ എയിറ്റ് പോലെ text tool അതേസമയ നിർവ്വഹിച്ച പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഫല തുടച്ച്, പാളി .Sunday, ചെയ്യു .

ഈ അപകട വ്യക്തമായ അല്ലാത്തതിനാൽ, ടെക്റ്റൂസ് D ശ്രീ നിന്ന് നിങ്ങളെ പരിരക്ഷിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ടെക്റ്റൂസ് എയിറ്റ് ശ്രമിക്കുക ഒരു ടെക്റ്റൂസ് ലെയറിൽ പിനീക് ഓപ്പറേറ്റ് ചെയ്തു ഒരു സന്ദേശ നിങ്ങളുടെ അയല്ലക്കാർ പഴയപട്ടിയാക്കാൻ എന്നു മുന്നിയിപ്പ് മാറിക്കിട്ടി, നിങ്ങൾക്ക് മ ന് ഓപ്പഷനുകൾ നൽകുന്നു:

- എത്തുവിധേയനയു പാഠ എയിറ്റ്;
- റദ്ദാക്കുന്നതിന്;
- നിലവിലുള്ള പാളി മാറ്റമില്ലാതെ, നിലവിലുള്ള പാളി അതേ വാചക ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പുതിയ ടെക്റ്റൂസ് ലെയർ ഉണ്ടാക്കുക.



ഉള്ളടക്ക എയിറ്റി ശ്രീ സന്ദർഭ മെനു



ടെക്ക്‌ളു് റെറ്റ് ക്ലിക്ക് മെനു നേടുക. ഈ ടെക്ക്‌ളു് എയിറ്റർ ഡയലോഗ് ആ നിന്നു കുറച്ച് വ്യത്യസ്തമാണ്.

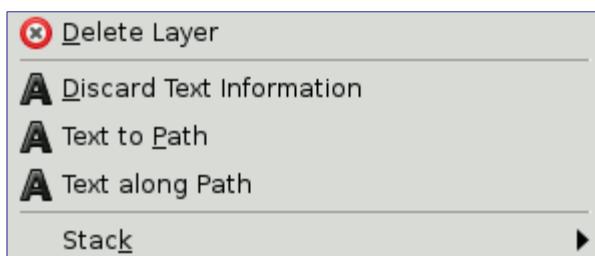
- **Cut, Copy, Paste, Delete:** ഈ ഉപാധികൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെക്ക്‌ളു് കാര്യത്തിൽ. അവർ നിംബ് വാചകങ്ങൾ ഒന്നു തിരഞ്ഞെടുത്തിട്ടില്ലെങ്കിലും പോലെ ഗ്രേ ഓട്ട് നിലനിൽക്കും. ക്ലിപ്പോർട്ട് വാചക നിരഞ്ഞിരിക്കുന്നു എങ്കിൽ "Paste" സജീവമാകുന്നു.
- **Open text file:** ഈ കമാൻഡ് പിടിക ടാനുള്ള ടെക്ക്‌ളു് ഫയൽ കണ്ടത്താൻ കഴിയുന്ന ഒരു ഫയൽ ബൈബാൾ തുറക്കുന്നു.
- **Clear:** ഈ കമാൻഡ് ടെക്ക്‌ളു് തിരഞ്ഞെടുത്ത അല്ലെങ്കിൽ ഇല്ലാതാക്കുന്നു.
- **Path from text:** ഈ കമാൻഡ് നിലവിലെ വാചകത്തിന്റെ പരവേകൾ നിന്ന് ഒരു പാത സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ഫല പ്രകടമാണ് അല്ല. നിങ്ങൾ പാത ഡയലോഗ് തുറന്ന് പാത ദ്രുതമാക്കാൻ തങ്ങൾക്കുണ്ട്. അപ്പോൾ പാത സെലക്റ്റ് ടെക്ക്‌ളു് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഓരോ കത്ത് ഇപ്പോൾ ഒരു പാത ദ്രുതക ഉപയോഗിച്ച് ചുറ്റു. അങ്ങനെ നിങ്ങൾ പാതയ്ക്കു പോയിന്നുകൾ നീക്കി കത്തുകൾ ആകുതി പരിഷ്കരിക്കാനു കഴിയു .

ഈ കമാൻഡ് **LayerText to Path** സമാനമാണ്.

- **Text along path:** Text along Path

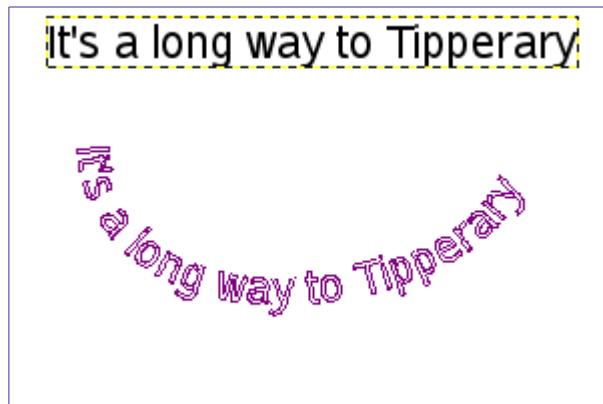
ഈ ഓപ്പൺ ഒരു path നിലവിലുണ്ട് മാത്രമേ പ്രാപ്തമാകി. നിങ്ങളുടെ വാചക സൃഷ്ടിക്കുവോൾ, തുടർന്ന് സൃഷ്ടിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ ഇരക്കുമതി ഒരു പാത അതു സജീവവു . നിങ്ങൾ ടെക്ക്‌ളു് മുന്ന് നിങ്ങളുടെ പാത ഉണ്ടാകി, പാത അദ്ധ്യന്നായ മാറുന്നു നിങ്ങൾ മാർഗത്തിൽ ഡയലോഗിൽ ദ്രുതമാക്കാൻ തങ്ങൾക്കുണ്ട്.

ഈ കമാൻഡ് "Layer" മെനുവിൽ നിന്ന് ലഭ്യമാണ്:



Text along Path ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക്. ടെക്ക്‌ളു് പാതയില ഒരുക്കിയിരിക്കുന്നു.

അക്ഷരങ്ങൾ അവരുടെ ര പരേവയിൽ കൊണ്ട് പ്രതിനിധികരിക്കുന്നത്. അവരിൽ ഓരോ Path dialog പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്ന പുതിയ പാത ഒരു ഘടകമാണ്. എല്ലാ പാതയ്ക്കും ഒപ്പശമ്പളമാണ് ഇന്നു പുതിയ പാതയിലേക്ക് അപേക്ഷിക്കണം.



- **From Left to Right / From Right to Left:** നിങ്ങളുടെ ഭാഷ എഴുതേണ്ട ദിശ പരിഹരിക്കാൻ.
- **Input Methods:** റീതികൾ ചില ഭാഷകളിൽ ലഭ്യമാണ്. ഉദാഹരണത്തിന്, "/nuktitut" തിരഞ്ഞെടുത്ത്, നിങ്ങളുടെ കീബോർഡ് ഒരു ഇന്ധക്രിട്ട് കീബോർഡ് കയറി, താൽക്കാലികമായി അവസ്ഥയാണ്.

ടെക്സ്ട് S ശ്ര ബോക്സ്



ഉടൻ തന്നെ ടെക്സ്ട് S ശ്ര ഉപയോഗിച്ച് ക്യാർബാസ് ക്ലിക്ക് പോലെ ക്യാർബാസ് ഓവർലോകളും ഈ ബോക്സ്, നേടുകയും . അതു നിങ്ങൾ കാർബാസിൽ നേരിട്ട് ടെക്സ്ട് എഡിറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു.

തെങ്ങളുടെ ഫോണ്ട് കുട്ടും ബി , ശൈലിയിലും , വലിപ്പം സെലക്കർമാർ പോലുള്ള പതിവുപോലെ ടെക്സ്ട് സവിശേഷതകൾ ശ്രീനിച്ച് നിരക്കു വാചകത്തിനുള്ള നിറ മാറ്റുക കഴിവ് രേഖയെ മേൽ അക്കങ്ങളും നിയന്ത്രണം kerning, അതുപോലെ നേടുകയും നിന്ന്.

പോപ്പ്-അപ്പുകൾ സ്വയം വിശദീകരിക്കുന്ന സഹായികൾ .

നിങ്ങൾക്ക് രേഖയെ ഓഫ്‌സെറ്റ് ഒപ്പ് kerning മാറ്റാൻ Alt Arrow keys ഉപയോഗിക്കാം .

ഈ സവിശേഷതകൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെക്സ്ട് പ്രവർത്തനികൾ . ഉള്ളടക്ക ഓന്നുമില്ല തിരഞ്ഞെടുത്തിട്ടില്ലെങ്കിലോ നിങ്ങൾക്ക് വിചിത്രമായിരിക്കുന്നു ഇപക്ഷ്യുകൾ നേടുക.

ഉള്ളടക്ക ടെക്സ്ട് S ശ്ര ബോക്സ് സന്ദർഭ മെമ്പ്

എല്ലാ

ടെക്നോളജി

Embellishing ടെക്നോളജി



വെറു വ്യത്യസ്ത ഫോൺടൂകൾ അല്ലെങ്കിൽ വ്യത്യസ്ത നിരങ്ങൾ അതു തർജ്ജമ അപ്പുറ ടെക്നോളജി രൂപ വ്യത്യാസപ്പെടാ ചെയ്യാൻ കഴിയു പലതു ഉണ്ട്. ഒരു നിരക്കു അല്ലെങ്കിൽ പാതയിലേക്ക് ഒരു ടെക്നോളജി ഇന പരിവർത്തന നിരങ്ങൾ രൂപൊന്നു പെടുവായി രസകരമായ ഇഫക്റ്റുകൾ ലഭിക്കുന്നതിന് ജീവ്യ ഉപകരണങ്ങൾ മുഴുവൻ സർവ്വായുധവർഗ്ഗ ബാധകമാണ്. സാധ്യതകൾ ചില ഒരു പ്രകടന നിലയിൽ

FileCreateLogos ചെയ്തത് "ലോഗോ" സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ പരീക്ഷിക്കുക. ഈ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഓരോ നിരങ്ങൾ ചില ടെക്നോളജി നൽകാൻ അനുവദിക്കുന്നു, തുടർന്ന് ആ പാഠ നിന്നു പണികഴിപ്പിച്ചത് ഒരു ലോഗോ കാണിക്കുന്ന ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു. നിരങ്ങൾ ഈ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഒന്ന് പരിഷ്കരിക്കാൻ ഇഷ്ടമായി, അല്ലെങ്കിൽ നിരങ്ങളുടെ സ്വന്ത ഒരു ലോഗോ സ്ക്രിപ്റ്റ് നിർമ്മിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നതെങ്കിൽ, Using Script-Fu ആൻഡ് Script-Fu Tutorial വിഭാഗങ്ങൾ ആര ഭിക്കാൻ നിരങ്ങളെ സഹായിക്കു . തീർച്ചയായു , സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ ഇഫക്റ്റുകൾ ഈ എല്ലാത്തര സ്വീച്ചിക്കാൻ അവരെ ഓട്ടോമേറ്റ് മാത്ര ആവശ്യമില്ല.

ഫോൺടൂകൾ ചേർക്കുന്നത്

ജിന് ഫോൺടൂകൾ ന് ഏറ്റവു ആധികാരികമായ മുകളിലുള്ളത്-റൂ-ഡേറ്റ് വിവരങ്ങൾക്ക്, ജീവ്യ വെബ് സെസ്റ്റിൽ "Fonts in GIMP 2.0" പേജ് ക ടിയാലോചിക്കുകയു . ഈ ഭാഗ നിരങ്ങൾക്ക് ഒരു സഹായകരമായ കിട്ടുന്നതിനായി ശ്രമിക്കുന്നു.

ജീവ്യ ഫോൺടൂകൾ റെൻഡർ ചെയ്യാൻ FreeType 2 ഫോൺട് എൻവിൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു അവയെ നിയന്ത്രിക്കാനുള്ള fontconfig എന്ന ഒരു സിസ്റ്റത്തിലേക്ക്. ജീവ്യ നിരങ്ങൾ fontconfig ഫോൺട് പാതയിൽ ഏതെങ്കിലു ഫോൺട് ഉപയോഗിക്കാ ചെയ്യു ; അത് നിരങ്ങൾ അത് ഏത് മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് Font Folders പേജിൽ സജ്ജീകരിച്ച ജീവ്യ ഫോൺട് പാതത്, കണ്ണത്തുന ഏതെങ്കിലു ഫോൺട് ഉപയോഗിക്കാ ചെയ്യു . സ്വത്വേ, ഫോൺട് പാതത് ഒരു സിസ്റ്റ് ജീവ്യ-ഫോൺടൂകൾ ഫോർമാറ്റ് (അത്

യുമാർത്തമതിൽ ശ ന്യൂമാൻ് പോലു മാറ്റ വരുത്തിയോ ചെയ്യുതെന്നു) നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ജിന്വ ഡയറക്ടറി ഉള്ളിൽ ഒരു fonts ഫോർമാറ്റിൽ ഉൾപ്പെടുന്നു. അത് നിങ്ങൾക്ക് ബോധ്യപ്പെടുത്തുകയു എങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഫോൺക് പാതയ് പുതിയ ഫോർമാറ്റിൽ കഴിയു .

FreeType 2 വളരെ ശക്തവു ഇഷ്ടാനുസരണ സ്വന്ധായമാണ്. സ്വതവേ, താഴെ ഫോൺക് ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു:

- TrueType ഫോൺഡുകൾ (ശേഖരങ്ങളു)
- 1 ഫോൺഡുകൾ ടൈപ്പ്
- സി.എഫ്.ഡി.-പിയിലേക്ക് ഇന 1 ഫോൺഡുകൾ
- CFF ഫോൺഡുകൾ
- ഓപ്പണേഷ്പ് ഫോൺഡുകൾ (TrueType ആൻഡ് CFF രണ്ടു വേരിയൻ്റുകളിൽ)
- SFNT അധിഷ്ഠിത ബിറ്റ്‌മാപ്പ് ഫോൺഡുകൾ
- എക്സ് 11 PCF ഫോൺഡുകൾ
- വിന്റോം FNT ഫോൺഡുകൾ
- BDF ഫോൺഡുകൾ (-അപരത്യമാണ് വിരുദ്ധ പശുകൾ ഉൾപ്പെട)
- PFR ഫോൺഡുകൾ
- Type42 ഫോൺഡുകൾ (പരിമിതമായ പിന്തുണ)

നിങ്ങൾക്ക് ഫോൺക് മറ്റു തരത്തിലുള്ള ഫയലുകൾ പിന്തുണയ്ക്കാൻ മൊധ്യ ഇകൾ ചേർക്കാൻ കഴിയു . ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് FREETYPE 2 കാണുക.

ലിനക്സ്

ലിനക്സ് സിസ്റ്റതിൽ, ആണ് fontconfig യ ട്രിലിറ്റി പതിവുപോലെ നിർത്തിയ, നിങ്ങൾക്ക് ഒരു പുതിയ ഫോൺക് ചേർക്കാൻ ചെയ്യേണ്ടത് എല്ലാ ഡയറക്ടറി ~/.fonts ഫയൽ സ്ഥാപിക്കുക എന്നതാണ്. ഈ ഫോൺക് ലഭ്യമല്ല മാത്രമല്ല ജിമ്, എന്നാൽ fontconfig ഉപയോഗിക്കുന്ന മറ്റൊരുക്കിലു പ്രോഗ്രാ ചെയ്യു . നിങ്ങൾ ഫോൺക് ജിന്വ മാത്ര ലഭ്യമാകു ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചില കാരണങ്ങളാൽ, നിങ്ങൾക്ക് നിങ്ങളുടെ വ്യക്തിഗത ജിന്വ ഡയറക്ടറിയുടെ fonts സബ് ഡയറക്ടറി, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ ഫോൺക് തിരയൽ പാതയിൽ മറ്റ് ചില സ്ഥലത്ത് സ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയു . ഒന്നുകിൽ ചെയ്യുന്നത് ഫോൺക് നിങ്ങൾ ജിന്വ ആര ഭിക്കാൻ അടുത്ത തവണ കാണിക്കു ഇടയാക്കു . നിങ്ങൾ ഒരു ഇതിനക പ്രവർത്തിക്കുന്ന ജിമില അത് ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു എങ്കിൽ, Fonts dialog ലെ Refresh ബട്ടൺ അമർത്തുക.

വിന്റോം

ഒരു ഫോൺക് ഇൻസ്റ്റാൾ എളുപ്പത്തിലുള്ള വഴി ഫോൺഡുകൾ ഡയറക്ടറി ഫയൽ റ്റാഗ് ഷൈൽ അതിന്റെ മാജിക് ചെയ്യുടെ എന്നതാണ്. നിങ്ങൾ ക്രിയേറ്റീവ് എന്നെങ്കിലു ചെയ്തപോലെ അല്ലാതെ ഈ കൗൺസിൽ C: \windows\fonts C:\ \windows\ \fonts അല്ലെങ്കിൽ C:\winnt\fonts C:\ \winnt\ \fonts അതിന്റെ സ്ഥിര ലോക്കേഷൻിൽ ഒരുപക്ഷേ തുടർന്ന്. ചിലപ്പോൾ ഒരു ഫോൺക് ഡബിൾ ക്ലിക്ക് ഇൻസ്റ്റാൾ അതു പോലെ പ്രവർശിപ്പിക്കാൻ; ചിലപ്പോൾ അത് മാത്രമായി പ്രവർശിപ്പിക്കുന്നു. ഈ രീതി GIMP ലേക്ക്, മറ്റു വിന്റോം പ്രയോഗങ്ങൾ മാത്രമല്ല ഫോൺക് ലഭ്യമാക്കു .

മാക് ഓഎസ് എക്സ്

നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റതിൽ ഫോൺഡുകൾ ഇൻസ്റ്റാൾ നിരവധി വഴികളുണ്ട്. റ്റാഗ്-പരേതരായ കഴിയു നിങ്ങളുടെ "Home Folder" എന "Libraries" ഫോർമാറ്റിൽ "Fonts"

ഫോശ്യർ അവരെ ദ്രോപ്പ്. അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് Font Book, ഫൈന്റ്സിൽ ഫോൺ ഫയൽ ഫൈക്സിൽ ഇട-സീക്യൂചേച്യത് അഭ്യർത്ഥിച്ചു ഉപയോഗിക്കാ . നിങ്ങൾ ഫോൺ പോലെ കാണപ്പെടുന്നു കാണുകയു അങ്ങനെ അവരുടെ ഫയലുകൾ സിസ്യത്തിൽ ഇൻഡ്യൂൾ ചെയ്യേണ്ട നിങ്ങളുടെ പ്രിയപ്പെട്ട ഫോൺകൾ സീക്കിക്ക് ചെയ്യാ . ഈ രീതികൾ എല്ലാ പ്രയോഗങ്ങൾ വേണ്ടി ഫോൺകൾ ലഭ്യമാക്കു , GIMP മാത്രമല്ല. നിങ്ങൾ എല്ലാ ഉപയോകതാക്കൾക്കു ഫോൺകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, "Fonts" ഫോശ്യറിലേക്ക് Mac OS X ഡിസ്കിൽ "Libraries" ഫോശ്യറിൽ, അല്ലെങ്കിൽ Font Book ഓഫ് **Collection** കോളത്തിൽ "Computer" ഫോശ്യറിൽ വലിച്ച് ദ്രോപ്പ് ഫോൺകൾ.

ഒരു ടെപ്പ് 1 ഫയൽ ഇൻഡ്യൂൾ ചെയ്യുന്നതിനായി, .pbf അഥവ് .pfm ഫയലുകളു ആവശ്യമാണ്. ഫോൺകൾ ഫോശ്യറിൽ ഒരു ഫൈക്സിൽ ലഭിക്കുന്നു ഒരെണ്ണ വലിച്ചിട്ടുക. മറ്റ് ഒരു കർശനമായി അത് അങ്ങനെയെല്ലുക്കിൽ അത് കണ്ടത്താൻ തിരയൽ അൽഗോരിതം ചില ഉപയോഗിക്കുന്നതിനാൽ, ഫയൽ ഡ്യാഗ് ഒരേ ഡയറക്ടറിയിൽ ആവശ്യ ഇല്ല, ഏതായാലു അതേ ഡയറക്ടറിയിൽ ഇടുന്നതിനു നയിക്കു .

തത്ത്വത്തിൽ ജിന്വ FreeType കൈകാരു ചെയ്യാൻ വിന്റോസിൽ ഫോൺ ഏതെങ്കിലു തരത്തിലുള്ള ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു ; എന്നാൽ, വിന്റോസ് ജനവിഭാഗ കൈകാരു ചെയ്യാൻ കഴിയാത്ത ഫോൺകൾ വേണ്ടി നിങ്ങൾ അവരെ നിങ്ങളുടെ ഫോൺ തിരയൽ പാതയിൽ നിങ്ങളുടെ വ്യക്തിഗത ജിന്വ ഡയറക്ടറിയുടെ fonts ഫോശ്യർ അല്ലെങ്കിൽ മറ്റൊക്കെങ്കിലു ലോക്കേഷൻിൽ ഫോൺ ഫയലുകൾ സ്ഥാപിച്ച് ഇൻഡ്യൂൾ ചെയ്യുണ്ട്. വിന്റോസ് ഉണ്ട് പിന്തുണ പതിപ്പ് നിയമമണ്ണബന്ധങ്ങൾക്കു . ജിന്വ പിന്തുണ കുറഞ്ഞത് TrueType, വിന്റോസ് font, Windows FNT പ്രവർത്തിക്കുന്ന എല്ലാ. വിന്റോസ് 2000 പിന്നീട് പിന്തുണ ഇന 1, ഓപ്പെണ്ട്പെപ്പ്. വിന്റോസ് എ .ഇ ഓപ്പെണ്ട്പെപ്പ് പിന്തുണയ്ക്കുന്നു സാധ്യതയുണ്ട് 1 തര (പക്ഷേ ഏറ്റവു കുടുതൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന വിന്റോസ് ജിമ്മീ ഇൻഡ്യൂൾ ഓഫോഗികമായി അത് ഏതായാലു പ്രവർത്തിക്കു കുടിയു, വിന്റോസ് എ .ഇ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല).

ജിന്വ ലിനക്സ് വിന്റോസിൽ ഫോൺകൾ അതുപോലെ നിയന്ത്രിക്കാൻ fontconfig ഉപയോഗിക്കുന്നു. സ്ഥിരമായി fontconfig കാരണ പ്രവർത്തി മുകളിൽ നിർദ്ദേശങ്ങൾ വിന്റോസ് ഫോൺകൾ ഡയറക്ടറി താൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. വിന്റോസ് സ്വയ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഇ., ഒരേ ഫോൺകൾ. ഏതെങ്കിലു സാഹചര്യത്തിൽ, നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ജിന്വ ഡയറക്ടറിയുടെ fonts ഫോശ്യർ പ്രവർത്തിച്ചാണ്: ചില കാരണങ്ങളാൽ നിങ്ങളുടെ fontconfig ആണ് വ്യത്യസ്തമായി നിർത്തിയ, നിങ്ങൾക്ക് ജിന്വ അവരെ കണ്ടത്താനാകു എവിടെ ഫോൺകൾ കൊണ്ടുവാൻ അവയെന്തല്ലാമെന്നു ഉണ്ടായിരിക്കു .

ഫോൺ പ്രശ്നങ്ങൾ

ഫോൺകൾ പ്രശ്നങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ അവർ 2.0 പരമ്പരയിൽ ഏറ്റവു പുതിയ പതിപ്പുകളിൽ വളരെ കുറച്ച് തീർന്നിരിക്കുന്നു ആണെങ്കിലു, മറ്റ് ഏതെങ്കിലു മാർഗ്ഗത്തിൽ അധിക ജിന്വ 2 ബഗ് റിപ്പോർട്ടുകൾ ഉത്തരവാദി ചെയ്തിരിക്കുന്നു. മിക്കപ്പോഴും അവർ fontconfig ഇടർച്ച നൽകുന്ന കേട്ടായ ഫോൺ ഫയലുകൾ മ ലമാണ് ചെയ്തു. ജിന്വ നിങ്ങളുടെ ഫോൺ ഡയറക്ടറികൾ സ്കാൻ ചെയ്യുന്നോൾ നിങ്ങൾ തുടക്കത്തിൽ ക്രാഷ്യകൾ നേരിട്ടുകയാണെങ്കിൽ, മികച്ച പരിഹാര 2.2.0 ചെയ്ത fontconfig ഒരു പതിപ്പിലേക്ക് അപ്പേഗ്രേഡ് എന്നതാണ്. പെട്ടുള്ള സംശയങ്ങൾ നിലയ്ക്ക് --no-fonts കമാൻഡ്-ലൈൻ ഓപ്പഷൻ ജിന്വ ആര ഭിക്കാൻ കഴിയു, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ടെക്നോളജി ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയില്ല.

മറ്റാരു അറിയപ്പെടുന്ന പ്രശ്നം Pango 1.2 ഒരു യ സിക്കോഡ് കമാപാത്ര മാപ്പി ഗ

നൽകാൻ ചെയ്യാത്ത ഫോൺകൾ ലോഡ് പാടില്ല എന്നതാണ്. (Pango ജിമ് ഉപയോഗിക്കുന്ന ടെക്നോളജി ലേബലിനി.) ചിഹ്ന ഫോൺകൾ ഒരുപാട് ഈ ശാന്തതിൽ പെടുന്നു. ചില സിസ്റ്റങ്ങളിൽ, അത്തര ഒരു ഫോൺ ഉപയോഗിച്ച് ജിമില തുടരേ ഇടയാക്കു . Pango 1.4 പരിഷ്കരിക്കുന്നു ഈ പ്രശ്ന പരിഹരിച്ച് ജിമില ചിഹ്ന ഫോൺകൾ ലഭ്യമാക്കുന്നു ചെയ്യു .

ആശയക്കുഴപ്പ ഒരു ഇടക്കിടയുള്ള ഉറവിട , വിന്റോഡ് സിസ്റ്റങ്ങളിൽ സ ഭവിക്കുന്നത് ജിന് ഒരു വികലമായ ഫോൺ ഫയൽ പോവുന്നുണ്ട് ഒരു പിശക് സന്ദേശ ഉൽപ്പാദിപ്പിക്കുന്ന നിങ്ങൾ ഈ അതിനാൽ നിങ്ങൾക്ക് സന്ദേശ കാണാൻ കഴിയു പോപ്പ് അപ്പ് ചെയ്യാൻ ഒരു കണ്ണണ്ണോള്ള് വിന്റോഡ് കാരണമാകുന്നു. *Do not close that console window. It is harmless, and closing it will shut down GIMP.* ഈത് സ ഭവിക്കുന്നോൾ, അത് പലപ്പോഴും ജിന് തകർന്നു ഉപയോകതാക്കളിൽ തോന്നുന്നു. അങ്ങനെയല്ല: കണ്ണണ്ണോൾ വിന്റോഡ് അടയ്ക്കുന്നത് ജിന് ഷട്ട് വിന്റോഡ് കാരണമാകുന്നു. അതു ജിന് ഉള്ളിൽ ശരിയാക്കാൻ കഴിയില്ല: നിർഭാഗ്യവശാൽ, ഈ കുത്തുവാക്കുകൾ സാഹചര്യ ജിമ് ലേക്ക് കണ്ണികൾ വിന്റോഡ്, ലൈബ്രറികൾ തമ്മിലുള്ള പ്രതിപ്രവർത്തന മ ലമാണ്. നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത് എല്ലാ എങ്കിലും , അങ്ങനെ സ ഭവിച്ചാൽ കണ്ണണ്ണോൾ വിന്റോഡ് ചെറുതാക്കാൻ അതു അവഗണിക്കുക ആണ്.

Chapter

മെച്ചപ്പെടുത്തുന്ന ഫോട്ടോഗാഫുകൾ

ഡിജിറ്റൽ കുമാർ ഫോട്ടോകൾ ഉപയോഗിച്ച് പ്രവർത്തന

അവതാരിക

ജിമ് ഏറ്റവും സാധാരണമായ ഉപയോഗങ്ങൾ ചില കാരണങ്ങളാൽ തികഞ്ഞതു താഴെയാണ് ഡിജിറ്റൽ കുമാർ ചിത്രങ്ങൾ പരിഹരിക്കാൻ ആണ്. ഒരുപക്ഷേ ചിത്ര വെളിച്ചുകരിക്കുവുള്ളത് അല്ലെങ്കിൽ വെളിച്ചുകരിക്കുവുള്ളത് ആണ്; ഒരുപക്ഷേ ഓ ബിറ്റ് ഐടികാരിസ്ഥയിലേക്ക്; ഒരുപക്ഷേ ഫോകസ് നിന്നും; ഈ ഏത് ജിന്വ് നല്ല ദളുകൾ എല്ലാ പൊതു പ്രശ്നങ്ങൾ. ഈ അധ്യായത്തിന്റെ ഉദ്ദേശ്യ ആ ഉപകരണങ്ങൾ ഒരു അവലോകന ആണ് അവർ ഉപയോഗപരമാണ് സാഹചര്യങ്ങൾ നൽകുക എന്നതാണ്. നിങ്ങൾക്ക് ഇവിടെ വിശദമായ ട്രേഡ് റീറ്റീയലുകൾ കണ്ടതുകയില്ല: മിക്കപ്പോഴും അവരെ കുറിച്ച് വായിച്ചുകൊണ്ട് അധിക പരീക്ഷണ വഴി ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ മനസിലാക്കാൻ എളുപ്പ് . (എതിരെ, ഓഫോ ദ ശർപ്പിച്ചേർന്നു സഹായ വിഭാഗത്തിൽ കുടുതൽ നന്നായി വിവരിക്കുന്നത്.) നിങ്ങൾ ജിന്വ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ഇമേജ് ബാധകമാണ് കഴിയുന്ന "പ്രത്യേക ഇഫക്ടുകൾ" പെരുപ്പ് കുറിച്ച് ഈ അധ്യായത്തിൽ ഒന്നു കണ്ടതാൻ ചെയ്യു. നിങ്ങൾ ഈ അധ്യായത്തിൽ വായിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് അടിസ്ഥാന ജിന്വ് സകലുങ്ങൾ പരിചയമുണ്ട്, പക്ഷേ നിങ്ങൾ എക്കിൽ വിദഗ്ധ-തീർച്ചയായും നിങ്ങൾ ഒരു ആയിരിക്കു ആവശ്യമില്ല, നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ എതായാലും ഈ അധികപേരു അറിയുന്നില്ല. പിന്നെ പരീക്ഷണങ്ങൾ മട്ടേക്കണ്ണു: ജിന്വ് ശക്തമായ "പഴയപടിയാക്കാനുള്ള" സിന്റു ലളിതമായെങ്കിൽ CtrlZ ഉപയോഗിച്ച് ഏത് തെറ്റ് നിന്ന് വിശദുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

എറ്റവും സാധാരണയായി നിങ്ങൾ ഒരു അപ റണ്ട് ഫോട്ടോ വ്യത്തിയാക്കാൻ ചെയ്യാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന കാര്യങ്ങൾ നാല് തര ഉണ്ട്: രചനയാണ് മെച്ചപ്പെടുത്താനു ; നിന്നങ്ങൾ മെച്ചപ്പെടുന്നു; മ രീച്ച് മെച്ചപ്പെടുന്നു; ഒപ്പ് അവശിഷ്ടങ്ങളും അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രത്തിന്റെ മറ്റ് അഭികാമ്യമല്ലെന്ന് ഘടകങ്ങൾ നീക്കെ ചെയ്യുന്നതിൽ.

ചെന്ന വർധിപ്പിക്കുക

ഒരു ഇമേജ് തിരിക്കുന്നു

എളുപ്പമാക്കി കാര്യങ്ങൾ ഒരു കോൺസിൽ കോൺസിൽവിലാണ് എവിടെ ഒരു ചിത്ര കാരണമാകുന്നു തികച്ചു തികച്ചു ല സമായ കുമാർ പിടിക്കുക, ഒരു ചിത്ര എടുക്കുവോൾ ആണ്. ജിമ് ഇത് പരിഹരിക്കാൻ വഴി Rotate ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. പണിസ്ഥി അതിന്റെ എക്സണ്ട് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഈ സജീവമാക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ ചിത്ര അകത്ത് സമയത്ത് ShiftR അമർത്തി. ദ ശർപ്പിക്കുകൾ കാണാൻ സാധിക്കുന്നത് മുകളിൽ, ഇടതു ബട്ടൺ ("Transform Layer") തിരഞ്ഞെടുത്തു എന്ന് "Transform:" വേണ്ടി ഉറപ്പുവരുത്തുക ഉറപ്പുക്കുക. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ ചിത്ര അകത്ത് മെണ്ട് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് റ്റാഗ്, നിങ്ങൾ ഒരു ഗ്രിവ് റ്റാഗ് പോലെ ഭ്രമണ ദ്രോഗമാക്കു കാണു. ഗ്രിവ് ശരിയായ തോന്തുനു ചെയ്യുവോൾ, **Rotate** അല്ലെങ്കിൽ അമർത്തുക Enter ക്ലിക്കുചെയ്യുക, ചിത്ര ഐടികാര ചെയ്യു.

ഈപ്പോൾ ഒരു കാരു പോലെ അത് ശരിയായ ഈ നീതി കാര്യങ്ങൾ നേടുകയും വളരെ എളുപ്പമാണ്: നിങ്ങൾ പലപ്പോഴും നന്നായി എന്നാൽ വളരെ തികഞ്ഞതു അല്ല മനസ്സിലാക്കുന്നു. പരിഹാരമാണ് കുറച്ചുക ടി തിരിക്കുന്നതിന്, എന്നാൽ സമീപന ഒരു നിരാശരാക്കി ഉണ്ടു. നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്ര തിരിക്കുന്നതിന് ഓരോ തവണ തിരിച്ച പിക്സലുകൾ കൃത്യമായി ധ്യാർത്ഥ പിക്സലുകൾ ഉള്ള ചുക്കൊണ്ട് കാരണം, ചിത്ര അനിവാര്യമായും ഒരു അല്ല മങ്ങിക്കുന്നതിനുള്ള നേരിടുവോഴാണ്. ഒരോറു ഭ്രമണ

വേണ്ടി, ബുറി ഗ് അളവ് വളരെ ചെറുതാണ്, എന്നാൽ രണ്ട് പരിക്രമണങ്ങൾ ഇടക്കിയായി ഓന്നായി മങ്ങിക്കലിനോ; നിങ്ങൾ തങ്ങൾക്കുണ്ട് കുടുതൽ കാര്യങ്ങൾ മങ്ങിക്കാൻ കാരണമൊന്നുമില്ല. ഒരു മികച്ച സംഗ്രഹം, ഭ്രമണ റദ്ദാക്കാനു മറ്റാരു ചെയ്യാൻ കോണ് ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട് എന്നതാണ്.

, സക്ഷിന് ഓപ്പനുകൾ നിങ്ങളെ "പിന്നോക്ക (പരിഹാര)" തിരഞ്ഞെടുക്കാ മാറ്റുക സ വിധായകനുള്ള: ഭാഗ്യവശാൽ, ജിന്വ് ഉപയോഗിക്കാൻ ശ്രമായി എഴുപ്പ് അത് ചെയ്യുന്നതിൽ മറ്റാരു മാർഗമാണ്. ഈ ചെയ്യുന്നോൾ, പകര പിശക് നഷ്ടപരിഹാര ശ്രിയ് ഭ്രമണ , നിങ്ങൾക്ക് അതു പിശക് /ine up തിരിക്കുക കഴിയു . ഈ ആശയക്കുഴപ്പത്തിലാക്കുന്നു തോന്നുന്നു, അത് ശ്രമിക്കുക നിങ്ങൾ അതു തികച്ചു നേരേചോരേ ആശീനന് കാണു .

ജിന്വ് 2.2 മുതൽ, പകര വെറു ഒരു ശ്രിയ് കാണുമെന്ന, ര പാതരണങ്ങളു ഫലങ്ങൾ പ്രിവ്യ ഒരു തീരുമാന . ഈ ലളിതമാക്കി കാര്യങ്ങൾ ആദ്യ ശ്രമത്തിൽ ശരിയായ നേടുകയു ചെയ്യുന്നു.

നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്ര ഘട്ടികാര ശേഷ , കോണിലു അസുവകരമായ ത്രിരാഖ്ച്ച് "കുഴികളു " ഉണ്ടാകു . അവരെ പരിഹരിക്കാൻ ഒരു വഴി ചില ചലനാത്മകമായ അല്ലെങ്കിൽ ന്യ ടൽ നിര ഭാരങ്ങൾ നിരയുന്നു, എന്നാൽ സാധാരണയായി ഒരു മെച്ചപ്പെട്ട പരിഹാര ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പ് ഒരു പശ്വാത്തല സ്വഷ്ടിക്കുക എന്നതാണ്. വലിയവൻ ഭ്രമണ , ക കുടുതൽ പലവിധത്തിലുള്ള ആവശ്യമാണ്, അതിനാൽ നിങ്ങൾ ആദ്യ ചിത്ര എടുക്കുന്നോൾ അതു മികച്ച ക്യാമറ വിന്യസിച്ചിരിക്കുന്ന നേടാനുള്ള അതുപോലെ സാധ്യമാണ്.

ക്രോപ്പ്‌ചെയ്യൽ

ഫല ട്രി പ്രയോജന കഴിത്തിലു ചിത്രങ്ങൾ; നിങ്ങൾ ഒരു ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്രമുടക്കുക ചെയ്യുന്നോൾ, പലപ്പോഴു പോലെ നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന വളരെ സുര പത്തിൽ എന്നാൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട് ഏതൊക്കെ ചില നിയന്ത്രണമുണ്ട്. അതിലും, അതു അങ്ങനെ എററവു പ്രധാനപ്പെട്ട ഘടകങ്ങൾ കീ പോയിന്തുകൾ സ്ഥാപിച്ചിരിക്കുന്നത് അത് ട്രി വഴി ഒരു ഇമേജ് ആശാത് വർധിപ്പിക്കാനായി സാധിച്ചുകൂ . ഏതെങ്കിലും വരുത്തുവരുവരെ ഒരു ഭരണ , എപ്പോഴു മനസിൽ സ ക്ഷിക്കാൻ പാലിക്കേണ്ട എന്നാൽ നന്നാം, പരമാവധി ആശാത് ഇരുവരു widthwise ആൻഡ് heightwise, ചിത്ര ഉടനീള വഴി പലിശ മ നിലെബന്ന് കേന്ദ്ര സ്ഥാപിച്ച് ലഭിച്ച പരണ്ടിരിക്കുന്നു "rule of thirds" ആണ്.

ഒരു ചിത്ര മുറിക്കുന്നതിന്, ഇമേജ് അകത്ത് സമയത്ത് Crop ഉപകരണ സജീവമാക്കുന്നതിന് പണിസബ്ദി, അല്ലെങ്കിൽ "C" കീ അമർത്തിയാൽ (വലിയ). സജീവ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച്, കൂടിക്കുചെയ്യൽ ചിത്ര ഇശൈച്ചുത്ത് നിന്നു ഒരു ക്രോപ്പ് കോർക്കളകയു ചെയ്യു . ഈ അവർ ശരിയാക്കണമെന്നില്ല എങ്കിൽ നിങ്ങൾ വിള മേഖലയിലെ തലങ്ങളു ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ധയലോഗ് പോപ്പ് അപ്പ് ചെയ്യു . എല്ലാ തിക്കണ്ണ എപ്പോഴാണ്, ധയലോഗിൽ Crop ബട്ടൺ അമർത്തുക.

നിങ്ങൾ വർധിപ്പിക്കുക

യാന്ത്രികമാക്കിയ ഉപകരണങ്ങൾ

പരിഷ്കൃതമായ എക്സ്പോഷർ-ക്രേണ്ടാൾ സിസ്റ്റ് സ് വകവയ്ക്കാതെ ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ വഴി എടുത്ത ചിത്രങ്ങൾ പലപ്പോഴു over- അല്ലെങ്കിൽ അണ്ടർ ആക്ഷേപ പുരത്തുവരാനോ നിര മ ല വിളക്കുകൾ അപ റണ്ടകകൾ ലേക്ക് താഴ്ത്തുന്നു. ജിന്വ് ലളിതമായ ബട്ടൺ-കൂക്ക് നിയന്ത്രണ പല പരാമീറ്ററുകൾ തരു അത്യധിക ഡീ

ലൈനർഡേ ഉപകരണങ്ങൾ ലേക്ക് മുവേന നടത്തുന ഓട്ടോമേറ്റീസ് ഉപകരണങ്ങൾ വരെയുള്ള ഒരു ഇമേജ് വർഷയ്ക്കാൻ നിങ്ങൾ നിരവധി ഉപകരണങ്ങൾ നൽകുന്നു. നാ ലളിതമായ ആദ്യ ആര ഭിക്കു .

ജിന്ന് നിരവധി ഓട്ടോമേറ്റീസ് നിന്ന് തിരുത്തൽ ഉപകരണങ്ങൾ നൽകുന്നു.

നിർഭാഗ്യവശാൽ അവർ സാധാരണയായി നിങ്ങൾ തിരയുന്ന തികച്ചു ഫലങ്ങൾ തരു അല്ല, അവർ മാത്രമേ പരീക്ഷിക്കാൻ ഒരു നിമിഷ എടുത്തു അവർ പലപ്പോഴു ഇമേജിൽ അന്തർലീനമായ സാധ്യതകൾ ചില ആശയ തരു മറ്റാനുമല്ലെങ്കിൽ.

"യാന്ത്രിക ലൈവലൂക്കൾ 'ഒഴികെ, നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ മെനു പാത' **ColorsAuto** പാലിച്ച് ഈ ഉപകരണങ്ങൾ കണ്ണത്താ .

ഇവിടെ അവർ പരസ്പര കുറിച്ച് കുറച്ച് വാക്കുകൾ ക ടെ ഇവയാണ്:

സാധാരണവർക്കരിക്കാനു

ഈ ഉപകരണ (അതു ശരിക്കു ഒരു പുശ്ര-ഇൻ ആണ്) വെളിച്ചക്കുറവുള്ളത് ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു: തിളക്കമുള്ള സാച്ചുരേഷൻ പരിധിയിലാണ് ശരിയായ ആണ്, ഇരുട്ടിലു പോയിന്ത് കരുത്ത പ രംതിയാകുന്നതുവരെ അത് എകതാനമായി മുഴുവൻ ചിത്ര മരക്കുക. അഭാവമാണ് വെളിച്ച തുക സ്വര പത്തിൽ ഭാര ഒപ്പ് ഇരുട്ടിലു പോയിന്ത് പ രംഭമായു നിർബ്ബയിച്ചിരിക്കുന്നു എന്നു അതിനാൽ പോലു ഒരൊറ്റ വെളുത്ത പിക്സൽ / അല്ലെങ്കിൽ ഒരൊറ്റ കരുത്ത പിക്സൽ normalization നിഷ്പാലമായ ആക്കു ആണ്.

തുല്യമായരീതിയിൽ

ഈ ഇരുമുന്നണികൾക്കു സാധ്യത തീവ്രത പരിധി ഉടനീള ചിത്ര വർഷയ്ക്കാൻ പ്രചരിപ്പിക്കാനു ശ്രമിക്കുന്ന ഒരു ശക്തമായ അവധിയും മെന്ത് ആണ് ചില സാഹചര്യങ്ങളിൽ പ്രാബല്യത്തിൽ മറ്റൊരു വിധത്തിൽ നേടുകയു വളരെ പ്രധാനമുള്ള ദൃശ്യത്തീവ്രത പുരത്തു കൊണ്ടുവന്നു വിസ്മയാവഹമാണ്; എന്നാൽ ക ദുരത്തിൽ സാധാരണയായി, അത് ചിത്ര നേടിപ്പോയാല് ചെയ്യുന്നു. ഓ, അതു മാത്ര ശ്രമിക്കുന്നതിന് ഒരു നിമിഷ .

കളർ മെച്ചപ്പെടുത്തുക

ഈ കമാൻഡ് തെളിച്ച അല്ലെങ്കിൽ ചെന്നായ പന്തിന്റെ ഇല്ലാതെ, പാളിയായി നിരങ്ങൾ സാച്ചുരേഷൻ പരിധി വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. അങ്ങനെ ഈ കമാൻഡ് ഗ്രേസ്കേരൈലാക്കി ചിത്രങ്ങളു പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല.

സ്കെട്ട് കോൺട്രാസ്റ്റ്

ഈ അതു സ്വതന്ത്രമായി, ചുവന്ന പച്ച, നീല ചാനലുകൾ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഒഴികെ "Normalize" പോലെയാണ്. പലപ്പോഴു നിന്ന് കാസ്റ്റുകൾ കുറയ്ക്കുക എന്ന ഉപയോഗപ്രദമായ ചെലുത്തുന്നുണ്ട്.

HSV നീട്ടുക

Does സ്കെട്ട് തീവ്രത അന്തേ മരിച്ച് ആർജിബി നിരങ്ങളുടെ സ്ഥല , HSV കളർ സ്പേസ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഈ ഹ്യ യേ പരിപാലിക്കുന്നു.

വൈറ്റ് ബാലൻസ്

ഈ ചെറിയ ഉപയോഗിച്ച നിരങ്ങൾ നിക്കെ ചെയ്ത് പാവപ്പെട്ട വെളുത്ത അല്ലെങ്കിൽ കരുത്ത ചിത്രങ്ങൾ വീതമായി പോലെ വളരെ കഴിയുന്നതു ബാക്കി രേഖ നീട്ടു ചെയ്യാ .

ഓട്ടോ ലൈവലൂക്കൾ

ഈ ലൈവലൂക്കൾ ഉപകരണ (ചിത്ര മെനുവിൽ **ToolsColor ToolsLevels** അല്ലെങ്കിൽ **ColorsLevels**) ആക്രമിക്കേം, തുടർന്ന് ഡയലോഗ് കേന്ദ്രത്തിൽ സമീപ

Auto ബട്ടൺ അമർത്തി നടക്കുന്നു. നിങ്ങൾ പലത്തിന്റെ ഒരു പ്രിവ്യ കാണു; അതു പ്രാബല്യത്തിൽ നിങ്ങൾ **Okay** അമർത്തുക വേണ . പകര **Cancel** അമർത്തുന്നത് നിങ്ങളുടെ ചിത്ര അതിന്റെ മുമ്പത്തെ അവസ്ഥയിലേക്ക് മടങ്ങു ഇടയാക്കു .

നിങ്ങൾ വെള്ള തിക്കണ്ണ കറുത്ത തിക്കണ്ണ അരുതാത്തതു, പിന്ന നിങ്ങൾ പലപ്പോഴു ഒത്തുകളി ഒരു നല്ല ജോലി ചെയ്യു ഒരു സൗമി ഓട്ടോമാറ്റിക് അവധിയ്ക്ക് ചെയ്യാൻ തോത് ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു രണ്ടാ പോയിന്റ് വേണ സ്വർ പത്തിൽ ഒരു പോയിന്റ് കണ്ണത്താൻ കഴിയു എങ്കിൽ ചിത്ര മുഴുവൻ തെളിച്ച വർണ്ണങ്ങളു ഇരുവരു . ആദ്യ , മുൻ വിവരിച്ച പോലെ അപ്പ് തോത് പ്രയോഗ വരുത്തു . ഇപ്പോൾ, അവർക്ക് ചിഹ്നങ്ങൾ eye- droppers (കുറഞ്ഞത് ആ വരണ്ണമെന്നു അവ. അലത്തുതിരിഞ്ഞ് എന്നാം) തോന്ന മ ന് ബട്ടണുകൾ ഡയലോഗ് പാളികൾ ചുവരു സമീപ നോക്കുന്നു. ഇടതുവശത്ത് ഒരുത്തൻ അതു മേൽ മെഡിസ് എങ്കിൽ "Pick Black Point" അതിന്റെ മ ഗ്രാഫ് കാണിക്കുന്നു. ഈ ക്ലിക്കുചെയ്യുക തുടർന്ന് കറുത്ത-ശരിക്കു തീർച്ചയായു തികച്ചു കറുത്ത, വെറു അടുക്കുക ഇരുണ്ട-ഇമേജ് മാറ്റ കാണുന്നതിന് ആയിരിക്കേണ്ടുന്ന ചിത്ര ഒരു പോയിന്റിൽ ക്ലിക്ക്, തുടർന്ന് ആ വെള്ളത്ത, ഓരോക്കെൽ ക ടി ഇമേജ് മാറ്റ കാണുന്നതിന് അരുതാത്തതു ചിത്ര ഒരു പോയിന്റ് ചെയ്യുക നിങ്ങൾ ഫല തൃപ്തികരമാണെങ്കിൽ, **Okay** ബട്ടൺ മലവുച്ച **Cancel** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

അവരാണ് ഓട്ടോമേറ്റുവ നിന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ: അവരിൽ ആരു തികച്ചു നിങ്ങൾക്ക് ജോലി ചെയ്യുന്ന കണ്ണത്തിയാൽ, അത് ഇന്റീരാക്ടീവ് നിന്ന ഉപകരണങ്ങൾ ഓന്ന് പരീക്ഷിക്കുക സമയ . ഇവയെല്ലാ ഓന്നു അല്ലാതെ ഇമേജ് മെനൂവിൽ Tools- > കളർ ഉപകരണങ്ങൾ വഴി ആക്സസ് ചെയ്യാ . നിങ്ങൾക്ക് ഒരു കളർ ഉപകരണ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ശേഷ , അത് സജീവമാക്കുന്നതിന് അതിന്റെ ഡയലോഗ് കൊണ്ടുവരുവാൻ ചിത്ര (എവിടെയു) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

എക്സ്പോഷർ പ്രശ്നങ്ങൾ

ഉപയോഗിക്കാൻ ലളിതമായ ഉപകരണ Brightness/Contrast ഉപകരണമാണ്. അത് കുറഞ്ഞത് ശക്തമാണ്, എന്നാൽ ഫല കേസുകളിലു അത് നിങ്ങൾക്ക് ആവശ്യമുള്ളതെല്ലാ ചെയ്യുന്നു. ഈ ഉപകരണ പലപ്പോഴു വെളിച്ചക ടുതലുള്ളത് അല്ലെങ്കിൽ വെളിച്ചക്കുവീവുള്ളത് ചിത്രങ്ങളാണ് ഉപയോഗപ്പെടുന്നു; അതു നിന്ന വെന്നിനു തെറ്റിരുത്താനു ഉപകാരപ്രദമായ അല്ല. പ്രയോഗ "Brightness" ആൻഡ് "Contrast" വേണ്ടി, ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് നിങ്ങൾ രണ്ടു സ്ക്രീണ്യറൂക്കൾ നൽകുന്നു. നിങ്ങൾ "Preview" പരിശോധിച്ചു (എന്താണ് തീർച്ചയായു നിങ്ങൾ വേണ) ഓപ്പഷൻ ഉണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ പ്രതിഫലിച്ച വരുത്തുന്ന ഏത് പൊരുത്തപ്പെടുത്തലുകൾ കാണു . നിങ്ങൾ ഫലങ്ങളിൽ സന്തുഷ്ടനാകുമ്പോൾ അമർത്തുക **Okay** അവർ പ്രാബല്യത്തിൽ വരു . നിങ്ങൾ തൃപ്തികരമാണെങ്കിൽ ഫലങ്ങൾ നേടുകയു കഴിയുന്നില്ലെങ്കിൽ, അമർത്തുക **Cancel**, ഇമേജ് മുമ്പത്തെ അവസ്ഥയിലേക്ക് മാറ്റു .

ഒരു വഴക്കങ്ങൾ മാത്ര അല്ല ക ടുതൽ ബുദ്ധിമുട്ടാണ്, എക്സ്പോഷർ പ്രശ്നങ്ങൾ തെറ്റിരുത്താനു വഴി ഉപയോഗിക്കാൻ തോത് ഉപകരണമാണ്. ഈ ഉപകരണ ഡയലോഗ് വളരെ സകീർണ്ണമായ തോന്നുന്നു, എന്നാൽ നാ ഇവിടെ മനസ്സിലുണ്ടായിരുന്നത് അടിസ്ഥാന ഉപയോഗ വേണ്ടി നിന്നോടു ഭോഷ വേണ്ണമെങ്കിൽ ഭാഗ മാത്രമേ "Input Levels" പ്രവേശമാണ്, ഹിറ്റ്യൂഗ്രാ താഴെ ദ്രുശ്യമാക്കുന്ന പ്രത്യേകമായി മ നു ത്രിക്കോണ സ്ക്രീണ്യറൂക്കൾ. നാ നിർദ്ദേശങ്ങൾക്കായി Levels Tool Help നിങ്ങളെ റഹർ; എന്നാൽ യമാർത്തമത്തിൽ

അത് എങ്ങനെന്ന ഉപയോഗിക്കണമെന്ന് പറിക്കാൻ എളുപ്പമാർബു ചുറ്റു മ നു സ്വീഡാകൾ ചലിക്കുന്ന, ചിത്ര ബാധിച്ചു എങ്ങനെന്ന കാണുന്നതിലെ ടെ പരീക്ഷണങ്ങൾ ആണ്. ("Preview" ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള പരിശോധിച്ചിട്ടുണ്ടെന്ന് ഉറപ്പു വരുത്തുക.)

എക്സ്പോഷർ പ്രശ്നങ്ങൾ തെറ്റുതിരുത്താനു ഒരു ശക്തമായ വഴി *Curves* ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. ഈ ഉപകരണ നിങ്ങൾക്ക് ഒരുപുട്ട് തെളിച്ച് അളവ് ഒരു ഫ ഗ്രഡ് മാപ്പിംഗ് ഇൻപുട്ട് തെളിച്ച് അളവ് സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നതിന്, ഒരു കർവ് ന് കൺട്രോൾ പോയിറ്റുകൾ കൂടിക്കുചെയ്ത് വലിച്ചിട്ടുക അനുവദിക്കുന്നു. അതു അവ രണ്ടിനെക്കാളും ശക്തമാണ് അങ്ങനെന്ന കർവ്വസ് ഉപകരണമായ, തീവ്രത / അല്ലെങ്കിൽ തോത് ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് നേടാൻ കഴിയു സ്വാധീന നേർപ്പകർപ്പാണ്. ഓക്കെൽ ക ടി, വിശദമായ നിർദ്ദേശങ്ങൾ വേണ്ടി Curves Tool Help നിങ്ങളെ റഹർ, എന്നാൽ അത് എങ്ങനെന്ന ഉപയോഗിക്കണമെന്ന് പറിക്കാൻ എളുപ്പത്തിലുള്ള വഴി പരീക്ഷണ എന്നതാണ്.

ഒരു ചിത്ര ഉടനീളു മിച്ചിവു കോൺട്രാസ്റ്റ് ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട് ഏറ്റവും ശക്തമായ സമീപന, ക ടുതൽ വിദഗ്ധ ജിന്വ ഉപയോകതാക്കൾക്ക് നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് ഒരു മുകളിൽ ഒരു പുതിയ ലയർ ഉണ്ടാക്കുക എന്നതാണ്, തുടർന്ന് പാളികളിൽ ഡയലോഗ് "Multiply" ലേക്ക് ഉപരിതല പാളി വേണ്ടി സെറ്റ് ചെയ്യുക. പുതിയ ലയർ വൈറ്റ് വശകവു പരമാവധി നേടുവു പ ജ്യ ലാഭത്തിലായി കായിക്കുന്ന ബ്ലോക്ക്, താഴെയുള്ള പാളി ഒരു "gain control" പാളി ആയി. ഇപ്രകാര, പുതിയ പാളി ന് ചിത്രകാരന്റെ വഴി നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പ്രദേശത്ത് പില്ല, നിങ്ങൾ നല്ല നിയന്ത്രണ നൽകുന്നു ക്രമീകരിക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ ഗൈറ്റ് പെട്ടെന്ന് മാറ്റങ്ങൾ ഫലത്തിൽ ചലനമാണ് അരികുകളിൽ വർധന തരു കാരണം, മിനുസമാർന്ന ഘനമായ ഉപയോഗിച്ച് മാത്ര വരയ്ക്കാൻ ശ്രമിക്കണ . നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ കളർ ഷിഫ്റ്റുകൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കാതെ മാത്ര , ചാര, അല്ല നിരങ്ങൾ ഷേഡ്യൂകൾ ഉപയോഗിച്ച് പെയിന്റ്.

യധാർത്ഥത്തിൽ, "Multiply" അല്ല ഗൈറ്റിന് കൺട്രോൾ ഉപകാരപ്രദമായ മാത്രമാണ് മോഡ്. വാസ്തവവത്തിൽ, "Multiply" മോഡ് മാത്ര ഒരു ര പത്തിന്റെ ഭാഗങ്ങൾ ഇരുണ്ട് അവരെ ലാല കരിച്ചു ഒരിക്കലും അങ്ങനെന്ന ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ചില ഭാഗങ്ങൾ വെളിച്ചക്ക ടുതലുള്ളത് എവിടെ അതു മാത്രമേ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു കഴിയു . "Divide" മോഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നു സമ്മുഖ പ്രഭാവ ഉണ്ട്: അതു ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ പ്രദേശങ്ങൾ പ്രസന്നതയോടെ കഴിയു പക്ഷ അവരിൽ ഇരുണ്ട് അല്ല. ഇവിടെ പലപ്പോഴും ഒരു ചിത്ര എല്ലാ മേഖലകളിലും വിശദമായി പരമാവധി തുക പുറത്തു കൊണ്ടുവന്നു ഉപയോഗപ്പെടുന്നു ഒരു ഗ ഡയലോഗ് തന്നെയാണിൽ

1. പാളി (അതു മുകളിലെ പുതിയ പാളി ഉത്പാദക) ഡ്രോപ്പ് കേരു.
2. പുതിയ ലയർ Desaturate.
3. ഒരു വലിയ പരിധി (100 അല്ലെങ്കിൽ ക ടുതൽ) ക ട ഫല ഒരു ഗ്രാഷ്യൻ മങ്ങൽ പ്രയോഗിക്കുക.
4. രണ്ടായി ഡയലോഗ് പാളികളിൽ മോഡ് സജ്ജമാക്കുക.
5. പാളികളുടെ ഡയലോഗിൽ, അല്ലെങ്കിൽ പുതിയ ലയറിലെ തീവ്രത /, ലെവലുകൾ അല്ലെങ്കിൽ കർവ്വസ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് അതാരുത ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട് തിരുത്തൽ ആളവിനെ നിയന്ത്രിക്കാൻ.
6. നിങ്ങൾ ഫല സന്തുഷ്ടനാകുന്നോൾ, ഒരാറ്റ പാളി കൺട്രോൾ പാളി യധാർത്ഥ പാളി സ ഡോജിപ്പിച്ച് Merge Down ഉപയോഗിക്കാ .

"Multiply" ആൻഡ് "Divide" പുറമേ, ഓരോ പലപ്പോഴും ഇത്തരം "Dodge", "Burn", അല്ലെങ്കിൽ "Soft Light" പോലെയുള്ള മറ്റ് പാളി കോൺട്രോൾ മോഡുകൾ, ഇത്തു

ഇഫക്റ്റുകൾ ലഭിക്കു . ഇത്തല്ലോ വളരെ എളുപ്പമാണ് എന്നാൽ, നീ ഇതു കളിക്കുന്നത് അതു ഭിച്ചാൽ, വെറു പരാമീറ്ററുകൾ twiddling ഒരു മൺികൾ ലെ ചെലവഴിച്ചത് കാണാ ഒരു നിമിഷ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ നിന്നു നോക്കി പെട്ടെന്നു എന്നതാണ്. മുന്നറിയിപ്പു: അതു തന്നെ തീരുമാനമെടുക്കാൻ നിങ്ങൾ ക ടുതൽ ഓപ്പശനുകൾ.

ഹ്യ യേ ആൻഡ് സാച്ചുരേഷൻ ക്രമീകരിക്കൽ

ഞങ്ങളുടെ അനുഭവ , നിങ്ങളുടെ ചിത്ര ഒരു കളർ കാസ്റ്റ് വളരെ, വളരെ വളരെ നീല, വളരെ ചുവന്ന തുടങ്ങിയവ ഉണ്ട് എക്കിൽ --- അത് ശരിയാക്കാൻ എളുപ്പമാർഗ്ഗ , ചുവന്ന പച്ച, നീല വ്യക്തഗതമായി അളവ് ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട്, ലെവലുകൾ ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ് ചാനലുകൾ. ഈ നിങ്ങൾക്ക് പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ, അതു കളർ ബാലൻസ് ഉപകരണ അല്ലെങ്കിൽ കർബൺ ഉപകരണ പരീക്ഷിക്കാൻ നിങ്ങളുടെ സമയത്ത് ര പയുടെ ആകേണ്ടതിനു, എന്നാൽ ഈ ഫലപ്രദമായി ഉപയോഗിക്കാൻ അധിക പ്രയാസമാണ്. (അവർ ആയാലു, പ്രത്യേക ഇഫക്റ്റുകൾ ചില തരത്തിലുള്ള സ്വീച്ചടിക്കുന്നത് വളരെ നല്ലതാണ്.)

ചിലപ്പോൾ അത് നിങ്ങൾ വേണ്ടതെ നിരങ്ങൾ ക്രമീകരിച്ചു എന്ന് പറയാൻ ബുദ്ധിമുട്ടാണ്. ഒരു നല്ല, വസ്തുനിശ്ചംമായ തന്റെതെന്ന നിങ്ങൾ അറിയുന്ന വെള്ള അല്ലെങ്കിൽ ചാര ഒരു തണലു ആയിരിക്കണം ചിത്ര ഒരു പോയിന്റ് കണ്ണുപിടിക്കുക എന്നതാണ്. Color Picker ഉപകരണ (പണിസംഖ്യിയിൽ ഡിഫൈൻ ചിഹ്ന) സജീവമാക്കുക, ഒപ്പ് മേൽപ്പറഞ്ഞ പോയിന്റിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുക: ഈ കളർ പികർ ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു. നിരങ്ങൾ ശരിയായി ക്രമീകരിച്ചു എക്കിൽ, റിപ്പോർട്ട് നിര , ചുവന്ന പച്ച, നീല എടക്കങ്ങളു എല്ലാ തുല്യമായ ആയിരിക്കണം ; ഇല്ലെങ്കിൽ, പിന്നെ നിങ്ങൾ നടത്തേണ്ടതുണ്ടോ അധിജന്നുമെന്റ് എന്നതാണ് കാണു. ഈ ശീതി നന്നായി ഉപയോഗിച്ചപ്പോൾ, നിര -ശരിയായ ഒരു ഇമേജ് പോലു നിര -കുരുടമാരുടെ അനുവദിക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ ശോഭയുള്ള വെളിച്ചതിൽ ചിത്രങ്ങൾ എടുക്കുവോൾ നിങ്ങളുടെ ചിത്ര പുറത്തു കഴുകി എക്കിൽ --- എത്ര എളുപ്പ സ ഭവിക്കാ --- ശ്രമിക്കുക ഹ്യ യേ, ചാപല്യ , ഒപ്പ് സാന്തീകരണ വേണ്ടി നിങ്ങൾ കൃതിമ മ ന് ദൈഡായിരുക്കുൾ തരുന Hue/ Saturation ഉപകരണ . സാച്ചുരേഷൻ വർജ്ജിപ്പിക്കലെ ഒരുപക്ഷേ ചിത്ര മികച്ചതാക്കുന്നു. അതേ കേസുകളിലു ഒരേ സമയ ചാപല്യ ക്രമീകരിക്കാനു സഹായിക്കുന്നു. (ഇവിടെ "Lightness" "Brightness" സമാനമായ അവർ ചുവന്ന പച്ച, നീല ചാനലുകളുടെ വിവിധ കോണിനേഷനുകളു ര പപ്പടുത്തിയിരിക്കുന്നത് അല്ലാതെ തീവ്രത / ഉപകരണ ആണ്.) ഹ്യ യേ / സാന്തീകരണ ഉപകരണ (ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ നിരങ്ങൾ നിയന്ത്രിച്ചിരിക്കുന്നു subranges ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട് ഉപാധി ഡയലോൾ മുകളിൽ ബട്ടണുകൾ), എന്നാൽ നിങ്ങൾ പ്രക്രതി-തിരയുന്ന നിരങ്ങൾ നേടുകയു ചെയ്യണമെങ്കിൽ, മികച്ച കേസുകളിലു ഇതു ചെയ്യുന്നതു ശീവാക്കണം .

ഒരു ഇമേജ് മഴച്ച ല , പലപ്പോഴു നിങ്ങൾ ഒരു ബിറ്റ് സാച്ചുരേഷൻ വിലയുയരുന്നത് അതിന്റെ ആശ്വാത വർജ്ജിപ്പിക്കാൻ കഴിയു തോന്തി ഇല്ല പോലു . സിനിമ കാലഘട്ടത്തിലെ വെറുന്നു് ചിലപ്പോൾ വളരെ പ രിത പ്രിൻ്റുകളാണ് ഉത്പാദക കുപസിഖിയാർജിച്ച ആണ് Fujichrome ചിത്രമായ ശേഷ ഇതു ട്രികൾ "Fujifying" വിളിക്കു .

വളരെയധിക സാച്ചുരേഷൻ: നിങ്ങൾക്ക് താഴ്ന വെളിച്ച സാഹചര്യങ്ങളിൽ ചിത്രങ്ങൾ എടുക്കുവോൾ, ചില കേസുകളിൽ നിങ്ങൾക്കു എതിരയുള്ള പ്രശ്ന . ഈ സാഹചര്യത്തിൽ വളരെ ഹ്യ യേ / സാന്തീകരണ ഉപകരണ അത് വർജ്ജിച്ചുവരുന്ന പകര സാച്ചുരേഷൻ കുറയ്ക്കുകയു , ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു നല്ല ആണ്.

Unblurring

ക്യാമറ ഫോകസ് തികച്ചു സജ്ജമാക്കിയാൽ, അല്ലെങ്കിൽ ചിത്ര ക്യാമറ നിർബന്ധിക്കുന്നു, ഫല ഒരു മങ്ങിയ ചിത്ര . ഷൂറി ഗ് ഡാരാള ഉണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ ഏതെങ്കിലും ടെക്നിക്കുകളും കൊണ്ട് അത് വളരെ ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല, എന്നാൽ മാത്രമേ മിതമായ ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഇമേജ് മെച്ചപ്പെടുത്താൻ കഴിയു .

ഒരു ഫോഡി ചിത്ര മ രച്ച ഏറ്റവു സാധാരണയായി ഉപയോഗപ്രദമായ സാങ്കേതികതയെ Unsharp Mask വിളിക്കുന്നു. ഫിലി ഡെവലപ്പർമാർ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു ടെക്നിക്കുകളും നിലയിൽ ഉറവിട നിന്ന് ലഭിച്ചത് ഏത് പകര ഏറ്റടുത്തു, വകവയ്ക്കാതെ അതിന്റെ ഫലമായി ചിത്ര , മ രച്ച അല്ല "unsharp" വരുത്തുക എന്നതാണ്. ഒരു ഷൂഗ്-ഡാൾ, നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ Filters- > Enhance- > അണ്റഷാർപ്പ് മാസ്ക് അത് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു . രണ്ട് മാനദണ്ഡങ്ങൾ, "Radius" ആൻഡ് "Amount" ഉണ്ട്. സ്ഥിര മ ല്യാൻഡ് പലപ്പോഴു പ്രൈറ്റി നന്നായി പ്രവർത്തിക്കാൻ, അതിനാൽ നിങ്ങൾ ആദ്യ അവരെ ശ്രമിക്കണ . ആരു അല്ലെങ്കിൽ തുക ഓന്നുകിൽ ഉയരുന്ന പ്രാബല്യത്തിൽ ബല വർദ്ദിപ്പിക്കുന്നു. എക്കിലും അപഹരിച്ചു ചെയ്യുന്നത് നേടുക: അണ്റഷാർപ്പ് മാസ്ക് വളരെ ശക്തിയോടെ എക്കിൽ അതു സ്വര പത്തിൽ മുഴക്കു അതിനാല് പുറമേ മ രച്ചയുള്ള അരരികുകളും ഉണ്ട് കാണാവുന്ന അവഗണിപ്പണ്ഡങ്ങളും ജൂഡ തരു .

ചിലപ്പോൾ അണ്റഷാർപ്പ് മാസ്ക് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്ര ശക്തമായ ദൃശ്യത്തിനു ഉണ്ട് നിന്ന് മെല്ല കാരണമാകു . ഇത് സ ഭവിക്കുന്നേഡർ, നിങ്ങൾ പലപ്പോഴു , പ്രത്യേക റ്റു ഡേ-സാന്റീക്രണ -മ ല്യ (HSV) പാളികൾ ചിത്ര decomposing, ഒപ്പ് മ ല്യ പാളി മാത്ര അണ്റഷാർപ്പ് മാസ്ക് പ്രവർത്തിക്കുന്ന തുടർന്ന recomposing മികച്ച ഫലങ്ങൾ ലഭിക്കു . ആകുത്തിയിൽ നിന്ന് അപേക്ഷിച്ച് നിലാവെട്ട് വളരെ സ ക്ഷുമ രെസല ഷൻ കാരണ ഇന്ന പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Decompose ആൻഡ് Compose വിഭാഗങ്ങളിലും കാണുക.

അടുത്ത അരലിപ്പകൾ മെനുവിലെ "അണ്റഷാർപ്പ് മാസ്ക്" സമാനമായ കാരണങ്ങൾ ചെയ്യുന്ന Sharpen മറ്റാരു ഫിൽട്ടർ ആണ്. അത് ഉപയോഗിക്കാൻ അല്ല എല്ലുപ്പ് പക്ഷേ ഏതാണ്ട് പോലെ ഫലപ്രദമല്ല: തൈങ്ങളുടെ ശുപാർശ നിങ്ങൾ അത് അവഗണിച്ച് അണ്റഷാർപ്പ് മാസ്ക് നേരിട്ട് പോകുന്നതിന് എന്നതാണ്.

ചില സാഹചര്യങ്ങളിൽ, തിരഞ്ഞെടുത്തു, പണിസ്ഥി നിന്ന് Blur or Sharpen S ലു "മ രച്ചക ട്രാഭാവ ടോഗിൽചെയ്യുക" മോഡിൽ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഭാഗങ്ങൾക്ക് മ രച്ച വഴി ഉപയോഗപ്രദമായ ഫലങ്ങൾ നേടുകയും സാധിച്ചുകൊ . ഏതെങ്കിലും അന്തര്ദ്ദായിത്തന്നെന്നയാണു അവരെ മേൽ ചിത്രകാരന്റെ വഴി പ്രദേശങ്ങളിൽ മ രച്ച വർദ്ദിപ്പിക്കുന്നതിന് ഇത് അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഇതിനു കുറിച്ച് തടുത്തു വേണാ, അല്ലെങ്കിൽ നല്ല ഫല പ്രകൃതി തോന്നുന്നില്ലെന്ന് ചെയ്യു : ഷാർപ്പനി ശേഖരണ സ്വര പത്തിൽ വേണമകിലും ഉദ്ധരിച്ചിട്ടു മ രച്ച വർദ്ദിപ്പിക്കുന്നു മാത്രമല്ല ഐലാഷ് വർദ്ദിപ്പിക്കുന്നു ഇത്.

Graininess കുറയ്ക്കാൻ

നിങ്ങൾക്ക് താഴ്ന്ന-നേരിയ സാഹചര്യങ്ങളിൽ അല്ലെങ്കിൽ വളരെ തുറന്നിരിക്കപ്പെട്ട സമയ കൊണ്ട് ചിത്രങ്ങൾ എടുക്കുന്നേഡർ, ക്യാമറ ഓഫോ പിക്സൽ ദർശന നിന്ന് നല്ല എല്ലിമേറ്റുകൾ വേണ്ടതു ഡാറ്റ നേടുകയും ഇല്ല, അതിനാൽ ഫലമായുണ്ടാവുന്ന ചിത്ര അവ്യക്തമായി കാണുന്നുണ്ടിൽ. നിങ്ങൾ ചിത്ര ഷൂറി ഗ് വഴി graininess "smooth out" കഴിയു , എന്നാൽ നിങ്ങളും മ രച്ച നഷ്ടപ്പെടു . മികച്ച ഫലങ്ങൾ വേണ്ടിയാണോ സമീപനങ്ങളുടെ ദംശകികൾ ഉണ്ട്. ഒരുപക്ഷേ മികച്ച, graininess വളരെ മോശ അല്ല

എക്കിൽ 1 അല്ലെങ്കിൽ 2 പിക്സൽ മണ്ഡിക്കൽ ആരെ ക്രമീകരണ Selective Blur വിളിച്ചു ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. മറ്റ് സമീപന Despeckle ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. ഈത് ഒരു നല്ല പ്രിവ്യ ഉണ്ട്, അതിനാൽ നിങ്ങൾ ക്രമീകരണങ്ങൾ കളിക്കുന്നതിനുള്ള നല്ല ഫലങ്ങൾ തരുന്ന ചില കണ്ണടത്താൻ ശ്രമിക്കാ . graininess വളരെ മോശമായ എപ്പോഴാണ് എന്നാൽ അത് പലപ്പോഴു വളരെ പ്രധാനമാണ് ഡീരോഡാത്തമായ നടപടികൾ (അതായത്, പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് മിനുക്കുപണികൾ) അല്ലാതെ വഴി പരിഹരിക്കാൻ ആണ്.

ഇടിവു

ഓരോ അങ്ങനെ പലപ്പോഴു നിങ്ങൾക്കു എതിരെയുള്ള പ്രശ്ന : ഒരു ചിത്ര 100, ചടുല ആണ്. പരിഹാര ഒരു ബിറ്റ് മായാൻ ആണ്: ഭാഗ്യത്തിന് ഒരു ഇമേജ് ബൂറി ഗ് അതു മ രച്ച അപേക്ഷിച്ച് വളരെ എളുപ്പ് . ഒരുപക്ഷേ വളരെ വളരെ ബൂരി അഗ്രഹിക്കുന്നില്ല മുതൽ, ലളിതമായ രീതി "B/sr" പുഗ്-ഇൻ, ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നു Filters- > Blur- > ഇഫക്ട് വഴി ആക്സസ് ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. ഈ ചിത്ര ഒരു അല്ല ശ്രദ്ധ വിനിതമാവുകയു ചെയ്യു . നിങ്ങൾ ക ടുതൽ ഇടിവു അഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, വെറു നിങ്ങൾ കൊതിക്കുന്ന ഫല നേടുകയു വരെ ആവർത്തിക്കുക.

ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് അനാവശ്യമായി വസ്തുകളുടെ നീക്കെ ചെയ്യുന്നു

നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് നീക്കെ ചെയ്യണമെന്ന് തക്കവണ്ണ വസ്തുകൾ രണ്ട് തര ഉണ്ട്: ആദ്യ പോലുള്ള ലെൻസ് പൊടി അല്ലെങ്കിൽ മുടി ആർട്ടിഫിക്രൂകൾ ജക്ക് പരത്തിയ; രണ്ടാമൻ, ശരീരകു പകുടുത്തു എന്നാൽ ചിത്രത്തിന്റെ നിലവാര ഹനിച്ചേക്കാ കാര്യങ്ങൾ പോലുള്ള മനോഹരമായ പർവ്വത പ്രകൃതി എഡ്ജ് കുറുകെ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഒരു ദെലിഫോൺ വയർ.

Despeckling

ലെൻസ് ഗ്രാൻ്റ് പൊടിയു മറ്റു തരത്തിലുള്ള നീക്കെ ചെയ്യുന്നതിന് ഒരു നല്ല പ്രയോഗ ചിത്ര മെനുവിൽ നിന്ന് Filters- > Enhance- > Despeckle ആയി ആക്സസ്, Despeckle അരിപ്പുയാണ്. വളരെ പ്രധാനപ്പെട്ട: ഫലപ്രദമായി ഈ ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിക്കാൻ, ചെപ്പേടു ചുറ്റു ഒരു ചെറിയ പ്രദേശത്തെ അടങ്കിയ ചെറിയ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ നടത്തുന്നതിലെ ഒരു ഭിക്കണ . ചെപ്പേടു പിക്സൽ നിരക്കു അകത്ത് മറ്റ് പിക്സലുകൾ മുതൽ സ്ഥിതിവിവരക്കണക്കനുസരിച്ചുള്ള വ്യക്തമാകുകയു അങ്ങനെ നിരക്കു മതി ചെറിയ ആയിരിക്കണ . നിങ്ങൾ മുഴുവൻ ചിത്രത്തിൽ despeckle പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ശ്രമിക്കുക, നിങ്ങൾ വിരളമായെ ഉപയോഗപ്രദമായ എന്നെങ്കിലു ലഭിക്കു . ഓരോക്കൽ നിങ്ങൾ നായമായ സെലക്ഷൻ സുഷ്ടിച്ചു, Despeckle സജീവമാക്കാൻ, നിങ്ങൾ പരാമീറ്റരുകൾ ക്രമീകരിക്കാൻ നിലയിൽ പ്രിവ്യ കാണാൻ. നീ ഭാഗ്യവാനാണ് എങ്കിൽ, നിങ്ങൾ അവശ്യമുണ്ട് ചുറ്റു പ്രദേശ ബാധിക്കുന്ന സമയത്ത് ജക്ക് നീക്കെ ഒരു ക്രമീകരണ കണ്ണടത്താൻ കഴിയു . ക ടുതൽ ജക്ക്, ചുറ്റു പ്രദേശത്ത് നിന്ന് വേർത്തിരിഞ്ഞ് മെച്ചപ്പെട്ട നിങ്ങളുടെ ഫലങ്ങൾ സാധ്യത. അത് നിങ്ങൾക്ക് പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ, അതു, അരിപ്പ് റൂക്കാൻ മാണ്യ ആയിരിക്കു മറ്റാരു നിരക്കു സുഷ്ടിക്കുക, തുടർന്ന് വീണ്ടു പരീക്ഷിക്കാ .

നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ ഒന്നിലധിക ചെപ്പേടു ഉണ്ടെങ്കിൽ, അത് ഓരോ വ്യക്തിഗതമായി ന് Despeckle ഉപയോഗിക്കാൻ ആത്മാവശ്യമാണ്.

മാലിന്യ നീക്കെ ചെയ്യൽ

ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് അനാവശ്യമായ "clutter" നീക്കെ ഏറ്റവു ഉപയോഗപ്രദമായ രീതി

മരും ഭാഗ (അല്ലെങ്കിൽ മരും ചിത്ര നിന്ന്) നിന്നു എടുത്ത പിക്സൽ ഡാറ്റ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്ര ഓന്നു മേൽ പെയിൻ്റ് അനുവദിക്കുന്ന Clone ഉപകരണ ആണ്. ഫലപ്രദമായി ക്ലോൺ സർ ഉപയോഗിച്ച് ഹാട്ടിക് ആവശ്യമില്ലാത്ത ഭാഗ "copy over" ഉപയോഗിക്കുന്ന കഴിയില്ല എന്നാണ് ചിത്രത്തിന്റെ മരും ഭാഗ കണ്ണടത്താൻ കഴിയു എന്നതാണ്: അനാവശ്യ ബൈജക്കറ്റ് ചുറ്റുമുള്ള പ്രദേശ ചിത്രത്തിന്റെ ശേഷിക്കുന്ന നിന്ന് വളരെ വ്യത്യസ്തമാണ് എങ്കിൽ നിങ്ങൾ വിജയിച്ചു 'ടി വളരെ ഭാഗം . ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങൾ ഒരു മനോഹരവു ബീച്ച് റാഡി ഉണ്ടെങ്കിൽ, ബീച്ച് കുറുകെ ദോശം മനുഷ്യ നടത്ത നിങ്ങൾ പിന്തിരിഞ്ഞത് ടെലിപ്ലോർട്ടുചെയ്യുക ആഗ്രഹിക്കുന്നു കു ടെ, നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ അവൻ ഉടനീളു നടക്കുന്നു ഭാഗ സമാനമായ തോന്നുന്നു ബീച്ചിന്റെ ശേ ന്യമായ ഭാഗ കണ്ണടത്താൻ കഴിയു വന്നു അവൻ മേൽ ക്ലോൺ ഇത് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ ഇത് ഇവ രീതി നന്നായി പ്രവർത്തിക്കുവോൾ ഫലങ്ങൾ നോക്കു എങ്ങനെ സ്വാഭാവിക തികച്ചു നിയമസഹായവു .

കുതൽ വിശദമായ നിർദ്ദേശങ്ങൾ വേണ്ടി Clone Tool Help കാണുക. ക്ലോൺിങ് വളരെ സയന്റിന്റെ ഒരു കലയാണ്, കുതൽ നിങ്ങൾ അതിൽ ആവക മെച്ചപ്പെട്ട ലഭിക്കു . ആദ്യ വ്യത്തികെട്ട് blotches അല്ലാതെ ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ അസാധ്യമാണ് തോന്നിയേക്കാ , എന്നാൽ നിർബന്ധ വീട്ടാനു .

, ക്ലോൺ ഉപകരണമായി വളരെ എന്നാൽ സമർത്ഥമായ നോക്കി മരും പ്രയോഗ , ക്ലോൺിങ് സമയത്ത് കണക്കിലെടുത്തതാൽ ലക്ഷ്യസ്ഥാന ചുറ്റു എടുക്കു healing tool ആണ്. ഒരു സാധാരണ ഉപയോഗ ചുളിവുകൾ ഇമേജുകളു മറ്റ് പ്രായപ രത്തിയാകാത്ത പിശകുകൾ പരയുന്നത്.

ചില കേസുകളിൽ നിങ്ങൾ കേവല ശേ ന്യതയിൽ പര രിപ്പിക്കുന്നതിന് പൂർണ്ണമായ "Resynthesizer" വിളിച്ചു ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് പുറത്ത് കുറക്കരുമായ ബൈജക്കറ്റ് വെട്ടി അപ്ലോഡേക്കു നല്കു ഫലങ്ങൾ നേടുകയു സാധിച്ചുകൊ . ഈ പൂർണ്ണമായ ജീവ്യ ഡിസ്ട്രിബ്യൂഷനുമായി ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടില്ല, എന്നാൽ അതു സ്രഷ്ടാവിന്റെ വെബ് സേസറ്റ് നിന്ന് ലഭിക്കു . പലതു എന്നപോലെ തന്നെ നിങ്ങളുടെ മെലേജ് വ്യത്യാസപ്പെട്ടാ .

ചുവന്ന-കള്ള് നീകെ ചെയ്യുന്നത്

നിങ്ങൾ ക്യാമറ നേരെ നേരിട്ട് നോക്കുന്നത് ആളാണ് എന്ന മൂശ് ചിത്ര എടുക്കുവോൾ, കള്ളിന്റെ ഏറിസ് കള്ള് ചുവന്ന ശോഭയുള്ള കാണിക്കുന്നതിന് പോലുള്ള വിധത്തിൽ ക്യാമറ നേരെ തിരികെ മൂശ് വെളിച്ച് എതിർദിശയിൽ കഴിയു : ഈ പ്രഭാവ "red eye" വിളിക്കുന്നു വളരെ വിചിത്രവുമായ തോന്നുന്നു. അനേക ആധുനിക ക്യാമറകൾ ചുവന്ന-കള്ള് നില്ലാൻികരിക്കുകയോ പ്രത്യേക മൂശ് മോഡുകൾ, പക്ഷേ നിങ്ങൾ അവരെ ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ മാത്രമാണ് അവർ പ്രവർത്തിക്കു അതിനു അവർ എപ്ലോഡു തികച്ചു പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല. അതേസമയ , ഇതേ മുഗങ്ങളെ സംഭവിക്കുന്നത്, പക്ഷേ കള്ളു പോലുള്ള പച്ച മറ്റ് നിന്നും, കാണിക്കു ചെയ്യാ .

പതിപ്പ് 2.4 മുതൽ ജീവ്യ പ്രത്യേക remove red eye ഫിൽട്ടർ ഉൾപ്പെടുത്തി. തുടർന്ന് കള്ളു ചുവപ്പിന്പുറമുള്ള നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ നന്നായ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നടത്തുക "Remove Red Eye" ഫിൽറ്റർ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഒരുപക്ഷേ നിങ്ങൾ ശരിയായ നിന്ന് ലഭിക്കാൻ രമാണു സ്ക്രൂഡർ ഒരു തോനവിട ഫിലിപ്പ് തങ്ങൾക്കുണ്ട്.

നിങ്ങളുടെ ഫലങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കുന്നു

ഫയലുകൾ

നിങ്ങളുടെ കലാസ്യോടിയുടെ ഫലങ്ങളിൽ കഷിക്കുവാന്നായുമായില്ല എന്തു ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് ഉപയോഗിക്കണം , നിങ്ങൾ അതു വലുപ്പ് എന്തുകൊണ്ട്? ഉത്തരങ്ങൾ നിങ്ങൾക്കായി ചിത്ര ഉപയോഗിക്കാൻ ഉദ്ദേശിച്ചത് എന്താണ് ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു.

- നിങ്ങൾ ക ടുതൽ പണികൾ വീണ്ടും ജിമില ചിത്ര തുറക്കാൻ പദ്ധതിയുണ്ട്, നിങ്ങൾക്ക് ഈ ജിന്ന് സ്വന്തേശികളായ എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റിൽ ഈ ചിത്രത്തിൽ വിവരങ്ങളെന്നു എന്ന് ഉറപ്പാക്കുന്ന മാത്രമാണ് ഫോർമാറ്റ് കാരണ സ രക്ഷിക്കുകയോ ചെയ്യണ (അതായത്, something.xcf പേര്) നഷ്ടപ്പെടു.
- 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 സ്കീനിൽ ചിത്ര പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു വീഡിയോ ഫ്രോജക്കർ അതു ഫ്രോജക്കർ ഉദ്ദേശിക്കുന്ന പക്ഷ എറ്റവും സാധാരണയായി ലഭ്യമായ സിസ്റ്റങ്ങൾ ഉയർന്ന സ്കീൻ റെസല്യൂഷൻ 1600 x 1200 മാത്രമാണെന്നു അതുകൊണ്ടുതന്നെ ആ വലുതാണ് ചിത്ര സ കഷിക്കുന്നതിനുമുള്ള വഴി ലാഡ് ഓൺ ഇല്ല. ഈ ആവശ്യത്തിനായി JPEG ഫോർമാറ്റിൽ എല്ലായ്പ്പോഴും ഒരു നല്ല കാര്യ ആണ്.
- നിങ്ങൾ ഒരു വെബ് പേജിൽ ഇമേജ് വെച്ചു അല്ലെങ്കിൽ ഇമേയിൽ വഴി അത് അയയ്ക്കാൻ ചെയ്യണമെങ്കിൽ, ഈ കഴിയുന്നതു ചെറിയ ഫയൽ വലുപ്പ് നിലനിർത്താൻ എല്ലാ നടപടികളും എടുക്കണ നല്ല ആശയമാണ്. ആദ്യം, പ്രസക്തമായ വിശദാ ശാഖകൾ (മറ്റ് ആളുകൾ വിവിധ വലിപ്പത്തിലുള്ള മോണിറ്ററുകൾ / അല്ലെങ്കിൽ വ്യത്യസ്ത മോണിറ്റർ റെസല്യൂഷൻ ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതായി മനസ്സിൽനിന്നും) കാണാൻ സാധ്യമാക്കുന്നു ചെറിയ വലിപ്പ് ഇങ്ങനെ ചിത്ര സ്കേയറിൽ. രണ്ടാമതേതത്, ഒരു JPEG ഫയൽ ചിത്രത്തിന്റെപേരുമാറ്റിസ കഷിക്കുക. ജൈപ്പുഗ് തു ഡയലോഗ് രക്ഷിക്കാൻ "Preview in image window" ഓപ്പഷൻ പരിശോധിക്കുക, തുടർന്ന് സീക്കാരുമായ ചിത്രത്തിന്റെ നിലവാര നൽകുന്ന താഴ്ന്ന തലത്തിലേക്ക് കുഞ്ഞിറ്റി സ്ഥാപിക്കുക. (ഓരോ മാറ്റത്തിന്റെ ഇഫക്റ്റുകൾ ചിത്ര കാണും.) ചിത്ര 1 സ എന്ന് ഉറപ്പു വരുത്തുക: അതിനാൽ നിങ്ങൾ കുറയാനോ ഇഫക്റ്റുകൾ വഴിതെറ്റിക്കപ്പെടാതിരിക്കാൻ അല്ല, ഈ ബാക്കിയുള്ളവർ 1.

ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് File Formats വിഭാഗ കാണുക.

നിങ്ങളുടെ ഫോട്ടോകൾ പ്രിൻ്റി ഗ

മികച്ച സോഫ്റ്റ്‌വെയറുകൾ എന്നപോലെ ജിമില, അച്ചടി പ്രധാന മെനു FilePrint പോകാൻ ആവശ്യമാണ്. എന്നിരുന്നാലും അത് ഫലമായി നോക്കുന്ന സമയത്ത് ചില അസുഖകരമായ സഹായത്തിന്റെ തടയാൽ ചില പ്രാഥമിക സങ്കൽപ്പങ്ങൾ മനസ്സിൽ സ കഷിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ സ ഭവിച്ചതെങ്കിൽ അവരെ ചികിത്സിക്കാൻ വളരെ

ഉപയോഗപ്പെടുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് എല്ലായ്പ്പോഴും ഓർക്കണം :

- അത് ചിത്ര ആർജിസി മോഡ് പ്രിൻ്റിങ് ആണ് CMYK മോഡിലാകു സ്കീൻിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന; നിങ്ങൾ അച്ചടിച്ച ഷീറ്റിലെ ലഭിക്കു വരെയുണ്ടായിരുന്ന നിരസവിശേഷത നിന്നു കാത്തിരിക്കുകയായിരുന്നു കൃത്യമായി കഴിയില്ല.
- ഉപയോഗിച്ചിരുന്നു പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചാർട്ട് അശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. കാര്യക്കരമായ കുട്ടികൾക്കായി ചില ചേർത്ത് വിശദീകരണങ്ങൾ ഈ ഉപയോഗപ്രദമായ വികലിപ്പിയ ലിക്കുകളിൽ ഒരു കൂടിക്കിൽ വഴി ലഭിച്ചത് കഴിയും :
- എസിസി-പ്രോഫൈൽ
- CMYK
- GAMUT
- ഒരു സ്കീൻ 100 dpi വരെ കയറി 75 മുതൽ ഒരു ഗ്രേഡിയിലുള്ള ഏതാണ്ട് എന്ന്;
- ഒരു പ്രിൻ്റർ റെസല്പ് ഒരു സ്കീൻ ഒറ്റ അപേക്ഷിച്ച് 10x ക ടുതൽ (അബ്ലൈക്കിൽ ക ടുതൽ) ആണ്; അച്ചടിച്ച ഇമേജ് വലുപ്പ് ലഭ്യമായ പിക്സലുകൾക്ക് ചിത്ര അശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു; അപ്പോൾ ധമാർത്ഥം അച്ചടിച്ച വലിപ്പ് സ്കീൻ വേണ്ടാ ലഭ്യമായ ഷീറ്റ് വലിപ്പ് പ്രദർശിപ്പിക്കണം കാര്യങ്ങൾ അനിവാര്യമായു യോജിക്കുന്നില്ല.

ImagePrint size ആൻഡ് ഒന്നുകിൽ വലുപ്പങ്ങളോ ചിത്ര ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട് "print size" ഭോക്സിൽ ഇവിടെ നിങ്ങളുടെ സുഖ ഓട്ടപുട്ട് വലുപ്പ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക: അനന്തരഹലമായി ആരു അതിനെ അച്ചടിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് പോകാൻ പ്രസക്തമായ. **PLACEHOLDER,-103107** ചിഹ്ന ദീ മ ലജ്ഞങ്ങൾ ലിക്കുചെയ്തിട്ടുള്ള കാണിക്കുന്നു.

നിങ്ങൾക്ക് അത് ചിഹ്ന കൂടിക്കുചെയ്ത് x, y റെസല്പ് ഷീർ പിന്മാറാനുള്ള, പക്ഷേ അത് ആപത്കരമാണോ! കാരണ പ്രിൻററുകൾ വിവിധ X വേഴ്സംഗ് Y റെസല്പ് ഷീർ നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത് ഒരുപക്ഷേ ഈ സാധ്യത തുറന്നിരിക്കുന്നു. എങ്കിലും അവരെ അണിലിക്കുചെയ്തില്ല പക്ഷേ നിങ്ങൾ വളരെ അതഭുതപ്പെട്ടു കഴിയും! നിങ്ങൾ പ്രത്യേക ഇഫക്ടുകൾ ഇല്ല ശ്രമിക്കാവുന്നതാണ്.

അവസാന ശുപാർശ: നിങ്ങളുടെ മാർജിന് പരിശോധിക്കുന്നോൾ അതുപോലെ മദ്യഭാഗത്തായി ചിന്തിക്കുന്നത്. ഈ ഒരു പ്രത്യേക ഫോട്ടോ പേപ്പർ ഉപയോഗിക്കാൻ പ്രത്യേകിച്ച് നിങ്ങളുടെ പ്രവൃത്തി അനുച്ചിതമായ മദ്യഭാഗത്തായി നാശനഷ്ടങ്ങൾക്ക് നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ അബ്ലൈക്കിൽ ചില ഭാഗ ഒരു വളരെയധിക വലിയ മാർജിന് മുറിവുകൾ എങ്കിൽ സുന്ദരേശൻ പറത്തു.

EXIF ഡാറ്റ

ആധുനിക ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ, നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്ര എടുക്കുന്നോൾ താഴ്ഭാഗത്ത് ചിത്ര പിടിക്കപ്പെട്ടു ക്യാമറ ക്രമീകരണ സാഹചര്യങ്ങളു കുറിച്ചുള്ള ഡാറ്റ ഫയൽ വിവരങ്ങൾ ചേർക്കുക. ഈ ഡാറ്റ ഡിജിറ്റൽ എന്ന ഒരു ഘടനാപരമായ ഫോർമാറ്റിൽ JPEG അബ്ലൈക്കിൽ TIFF ഫയലുകൾ ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്. അതു എല്ലാ സിന്റീസ്റ്റിലും ലഭ്യമായിരിക്കില്ല എത്ര "/ibexif/" വിളിച്ചു ഒരു ലൈബ്രറി, അശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു: JPEG ഫയൽ വേണ്ടി ജിന്ന് അതു ഉചിതമായി പണിതു എങ്കിൽ എക്സിഫ് നിലനിർത്തുന്നതിൽ ശേഷിയുണ്ട്. ജിന്ന് പ്രാപ്തമാക്കിയ ഡിജിറ്റൽ പിന്തും പണിതു എങ്കിൽ, എക്സിഫ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു JPEG ഫയൽ ലോഡ് ചെയ്ത് JPEG ഫോർമാറ്റിൽ കാരണമാകുന്നു ചിത്ര resaving, എക്സിഫ് മാറ്റമില്ലാതെ സ ക്ഷീക്കപ്പെട്ടു ഇടയാക്കും. ഈ കർശനമായി ജിമ് മുൻപതിപ്പുകൾ ചെയ്തതു ആണ് സ സാരിക്കുന്ന, എക്സിഫ് കൈകാരു ചെയ്യുന്നതിന് ഒരു ഇമേജ് എഡിറ്റർ വേണ്ടി ശരിയായ വിധത്തിൽ, എന്നാൽ അത് കേവല അത് നീക്കേ ചെയ്ത് നല്കും, അല്ല.

നിങ്ങൾ എക്സിഫ് ഉള്ളടക്കങ്ങളെ കാണാൻ അശ്രദ്ധമുണ്ടക്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് ഒരു

എക്സിഫ് ബൈസർ ഫൂഡ്-ഹൻറ രജിസ്ട്രിയിൽ നിന്ന് ഡാണ്ടലോഡ് ചെയ്യാ . നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റത്തിൽ അത് പണിയു ചെയ്ത് ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യാൻ കഴിത്താൽ, ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നു Filters- > Generic- > എക്സിഫ് ബൈസർ അത് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു . (സഹായത്തിനായി Installing New Plug-ins കാണുക.)

Chapter

ജീവ് നിറ മാനേജ്മെന്റ്

ജീമ് കളർ മാനേജ്മെന്റ്

ഡിജിറ്റൽ ഫോട്ടോ ക്യാമറകൾ, സ്കാൻറുകൾ പ്രദർശനങ്ങളു പ്രിൻ്ററുകൾ തുടങ്ങിയ നിങ്ങളുടെ ഡിജിറ്റൽ അല്ലെങ്കിൽ ഫോട്ടോഗ്രാഫി ന്യൂനതയിൽനിന്നും ലൈംഗിക്കുകൾ ഉപയോഗ നിരവധി ഉപകരണങ്ങൾ, സ്വന്ത വർണ്ണ പുനർന്നിർമ്മാണ വിശേഷാലക്ഷ്യങ്ങളുണ്ട്. ആ ഓപ്പണി ഗ്, എയിറ്റി ഗ്, സ രക്ഷിക്കുന്നത് സമയത്ത് അക്കൗണ്ടിലേക്ക് കൈകൊണ്ടില്ലെങ്കിൽ, ദോഷകരമായ പൊരുത്തപ്പെടുത്തലുകൾ ചിത്രങ്ങൾ ഭവിക്കുന്ന കഴിയു . GIMP ഉപയോഗിച്ച് വൈബ് അച്ചടിക്കുകയു ഇരുവരു വേണ്ടി വിശ്വസനീയമായ ഒരുപ്പുട്ട് തങ്ങൾക്കുണ്ട് കഴിയു .



നിയന്ത്രിത വർക്ക്ഷോപ്പാ നോൺ കളർ പ്രശ്നങ്ങൾ

നിര മാനേജ്മെന്റ് ഇല്ലാതെ ചിത്ര കൃതിമതു അടിസ്ഥാന പ്രശ്ന നിങ്ങൾ ലളിതമായി നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നതിനെ കാണുന്നില്ല എന്നതാണ്. ഈ രണ്ടു വ്യത്യസ്ത പ്രദേശങ്ങൾ ബാധിക്കുന്നു:

1. ക്യാമറകൾ, സ്കാനറുകൾ, പ്രദർശിപ്പിക്കുകയോ അല്ലെങ്കിൽ പ്രിൻറുകൾ വിവിധ ഉപകരണങ്ങളുടെ വ്യത്യസ്ത നിര സ്വഭാവസവിശേഷതകൾ മ ലമാണ് നിരങ്ങളിലു വ്യത്യാസങ്ങൾ ഉണ്ട്
2. colorspace പരിമിതികൾ മ ലമാണ് നിരങ്ങളിലു വ്യത്യാസങ്ങൾ ഉണ്ട് ഒരു പ്രത്യേക ഉപകരണ കൈകാര്യ ശക്തി

നിര മാനേജ്മെന്റ് പ്രധാന ഉദ്ദേശ്യ ഇത്തര പ്രശ്നങ്ങൾ ഒഴിവാക്കുക എന്നതാണ് അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ എടുത്ത സമീപന ഒരു ചിത്ര അല്ലെങ്കിൽ ഉപകരണങ്ങളിലേക്ക് സ്വഭാവ നിര ഒരു വിവരണത്തിന്റെ പുറമേ കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നു.

ഈ വിവരണങ്ങൾ color profile വിളിക്കുന്നു. തൊഴിലാളി-സ്പേസ് അങ്ങനെ വിളിച്ചു - ഒരു നിര പ്രോഫൈൽ അടിസ്ഥാനപരമായി ഒരു ഉപകരണ -സ്വത്രന്ത കളർ സ്പേസ് ഒരു ഉപകരണത്തിന്റെ നിർദ്ദിഷ്ട വർഗ്ഗം സ്വഭാവ വിവരണത്തന ചെയ്യാൻ ലുക്ക് അപ്പ് മേശ. എല്ലാ ഇമേജ് കൃതിമതു പ്രവർത്തിക്കുന്നുണ്ടന്-ബഹിരാകാശത്ത് ചിത്രങ്ങൾ ചെയ്തു. ഇതോടൊപ്പ് ഒരു ഉപകരണ നിര പ്രോഫൈൽ നിരങ്ങൾ ആ ഉപകരണത്തിൽ നോക്കു എങ്ങനെ ഒക്കെ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു .

നിര പ്രോഫൈലുകൾ സ്വഷ്ടിക്ക് ഏറ്റവു പലപ്പോഴു ഉപകരണങ്ങൾ തങ്ങളെ നിർമ്മാതാവ് നടക്കുന്ന. ജൂറ്റ്‌ഹോ ഓപ്പറേറ്റി റ്റ് സിസ്റ്റത്തിന്റെ ഈ പ്രോഫൈലുകൾ ജാലകസ വിധാനങ്ങൾ സ്വത്രന്ത വരുത്തുന്നതിനായി, ഐസിസി (ഇന്റർനാഷണൽ കളർ കൺസോർഷ്യ) നിര പ്രോഫൈലുകൾ ഫയലുകൾ ശേഖരിച്ചിരിക്കുന്ന ചിത്രങ്ങളു എ ബഡ് അവ എങ്ങനെ വിവരിക്കുന്ന ഐസിസി-പ്രോഫൈൽ എന ഒരു സാധാരണ സ്വഷ്ടിച്ചു.

നിയന്ത്രിത വർക്ക്ഷോപ്പാ ഒരു കളർ ആമുഖ

ഇവിടെ വിവരിച്ച പാരാമീറ്ററുകൾ പ്രോഫൈലുകളു മികച്ച GIMP മുൻഗണനകൾ സെറ്റ് ചെയ്യാ . വിശദാ ശങ്ങൾക്കായി ദയവായി കാണു .

ഇൻപുട്ട്

എറ്റവു ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ ഉപയോക്കതു ഇടപെടൽ ഇല്ലാതെ വ്യക്തിഗത ഫോട്ടോ ഫയലുകളിൽ ഒരു കളർ പ്രോഫൈൽ ഉൾക്കൊള്ളിക്കുക. ഡിജിറ്റൽ സ്കാനറുകൾ സാധാരണയായി അവർ സ്കാൻ ചിത്രങ്ങൾ ഐടിപ്പിയ്ക്കുന്നവ ഒരു കളർ പ്രോഫൈൽ, വരു .



ഒരു എ ബധിയ് നിന്ന് പ്രോഫൈൽ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്ര തുറക്കുമ്പോൾ, GIMP ആർജിബി അധ്യാനിക്കുന്ന കളർ സ്പോസ് ഫയൽ പരിവർത്തന പ്രദാന ചെയ്യുന്നു. ഈ സ്വത്വവേ രീതി അത് എല്ലാ വേലയു കളർ സ്പോസ് നടക്കുന്ന ഉചിത . എന്നിരുന്നാലും എ ബധിയ് നിന്ന് സ കഷിക്കാൻ തീരുമാനിക്കുകയാണെങ്കില് ഇമേജ് എന്നിരുന്നാലും ഇപ്പോഴും ശരിയായി ദ്രുതമാകു .

ചില കാരണങ്ങളാൽ കേസിൽ ഒരു നിന്ന് പ്രോഫൈൽ ചിത്ര ഉൾച്ചേത്തിരിക്കുന്നതിന് അല്ല നിങ്ങൾ അറിയുന്നു (അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നല്ല ഉണ്ട്) അത് ആയിരിക്കണ ഒന്നു, നിങ്ങൾ സ്വയ ആ ചിത്ര അത് നിർണ്ണയിക്കാൻ കഴിയു .

പ്രദർശിപ്പിക്കുക

മികച്ച ഫലങ്ങൾക്ക്, നിങ്ങളുടെ മോണിറ്റർ വർണ്ണ പ്രോഫൈൽ ആവശ്യമാണ്. ഒരു മോണിറ്ററിന്റെ പ്രോഫൈൽ, കോൺഫിഗർ സിസ്റ്റ് -അല്ലെങ്കിൽ GIMP മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് നിന്ന് മാനേജ്മെന്റ് വിഭാഗത്തിൽ ഇമേജ് നിങ്ങൾ ഏറ്റവു കൃത്യമായി ദ്രുതമാകു .

ഏറ്റവു പ്രധാനപ്പെട്ട GIMP ഒരുത്തൻ കളർ മാനേജ്മെന്റ് പ്രവർത്തിക്കുന്നതിനുള്ള ആജ്ഞകൾ വിശദീകരിച്ചിട്ടുണ്ട്.

നിങ്ങളുടെ മോണിറ്റർ വർണ്ണ പ്രോഫൈൽ ഇല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഹാർഡ്വേയർ കാലിബ്രേഷൻ, അളക്കാനുള്ള ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഉണ്ടാക്കുന്നു. നു യൂണിക്സ് സ വിധാനങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് നിന്ന് പ്രോഫൈലുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ Argyll Color Management System / അല്ലെങ്കിൽ LProf ആവശ്യമാണ്.

പ്രദർശിപ്പിക്കുക കാലിബ്രേഷൻ ആൻഡ് പ്രോഫിലീ ഗ

ധിസ്പ്ലൈകളിലും ഉൾപ്പെട്ട രണ്ടു ഘട്ടങ്ങൾ ഇവയാണ്. വണ്ണ കാലിബ്രേഷൻ വിളിക്കുന്നു മറ്റ് പ്രോഫൈലി ഗ് വിളിക്കുന്നു. എതിരെ, കാലിബ്രേഷൻ സാധാരണയായി രണ്ടു ഘട്ടങ്ങൾ ഉൾപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു. ആദ്യ പോലുള്ള തീവ്രത, തെളിച്ച് , കളർ താപനില തുടങ്ങിയവ ബാഹ്യ മോണിറ്റർ നിയന്ത്രണങ്ങൾ ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട്

കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നു, ഒപ്പ് നിർദ്ദിഷ്ട മോണിറ്ററിൽ അനുസരിച്ചിരിക്കു ആണ്. ക ടാതെ കഴിയുന്നതു ഒരു സാധാരണ നിലയിലേക്ക് അടുത്തുവരെ മോണിറ്റർ കൊണ്ടുവരാൻ വീഡിയോ കാർഡ് മെമ്മറി ലോഡ് എന്ന് ക ടുതൽ അഡ്യജന്റ്‌മെന്റ് ഉണ്ട് ഈ വിവര vget ടാഗ് വിളിച്ചു 50- നിർന്മിക്കുന്നതിനായി പ്രോഫൈൽ ശേഖരിക്കു . ഒരുപക്ഷ വിന്റെയാം XP അല്ലെങ്കിൽ മാക് ഓഎസ്, ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റ് കീഴിൽ ഈ വിവരങ്ങൾ (ല തു) നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ തുടങ്ങുന്ന പ്രക്രിയയിൽ വീഡിയോ കാർഡ്. ലിനക്സ് കീഴിൽ ഇപ്പോൾ പോലുള്ള xcalib അല്ലെങ്കിൽ dispwin ഒരു ബാഹ്യ പ്രോഗ്രാ ഉപയോഗിക്കേണ്ടതുണ്ട്. (ഒറ്റ അത്തര നോർമൻ Koren പോലെ ഒരു വെബ് സൈറ്റ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ലളിതമായ വിഷയത്ത് കാലിബ്രേഷൻ ചെയ്താൽ മാത്രമേ xgamma ഗാമാ മ ല്യ ലോധിച്ചുചെയ്യാൻ ഉപയോഗിച്ചുകൊ .)

രണ്ടാമതെത്ത ഘട്ട പ്രോഫൈലിനിനുള്ള, GIMP സ്ക്രീനിൽ ഉചിതമായ നിങ്ങൾ ചിത്ര

പ്രയലിൽ ആർജിബി മ ല്യാസർ വിവർത്തന അനുവദിക്കുന്നു ഒരു ക ട നിയമങ്ങളാണ് ലഭിച്ചത്. ഇതു മൊണിറ്റർ പ്രോഫൈൽ ശേഖരിക്കു . ഇത് ഇമേജിൽ ആർജിബി മ ല്യാസർ മാറിപ്പ്, എന്നാൽ അത് മ ല്യാസർ വീഡിയോ കാർഡ് (ഇതിനക vgt ല ത്രിന്റർ അടങ്കുന്ന) അയച്ചിരിക്കുന്ന മാറ്റാൻ ചെയ്യുന്നു.

പ്രിൻ്റ് സിമുലേഷൻ

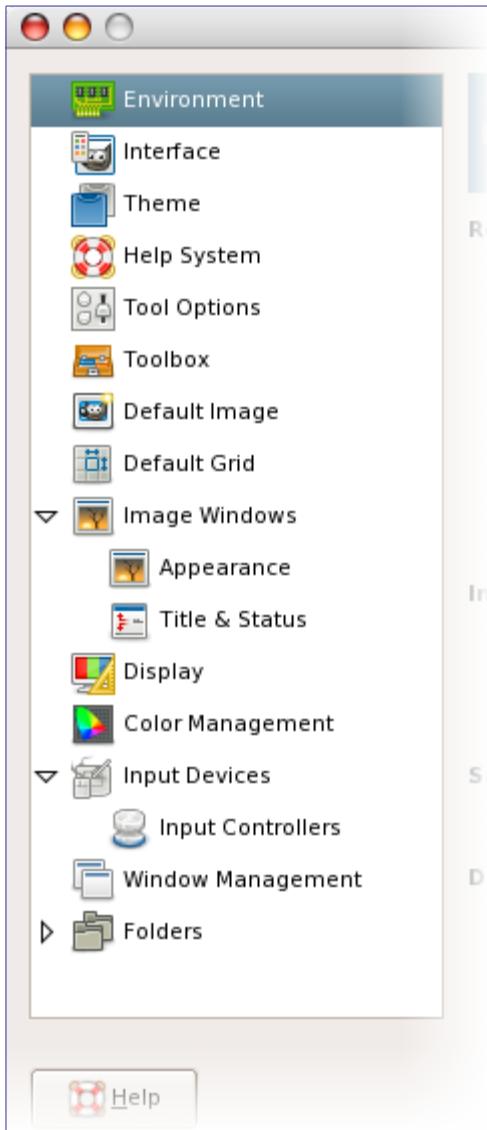
GIMP ഉപയോഗിക്കുന്നു, എഞ്ചുപ്പത്തിൽ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് പേപ്പറിൽ പോലെയുള്ള കാര്യങ്ങളുടെ ഒരു പ്രിവ്യ ലഭിക്കു . നിങ്ങളുടെ പ്രിൻ്റർ വർണ്ണ പ്രോഫൈൽ കിട്ടിയ ഡിസ്പ്ലൈ സോഫ്റ്റ് പ്ര ഫ് മോഡിലേക്ക് കഴിയു . അത്തര ഒരു കൂത്രിമ പ്രിൻ്റിംഗ് ട്രിൽ തൽ പുനർന്നിർമ്മിക്കാവുന്നതാണ് കഴിയാത്ത നിറങ്ങൾ ഓപ്പണലായി നിഷ്പക്ഷ ചാര നിറവു , നിങ്ങൾ പ്രിൻ്ററിന്റെ നിങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ അയയ്ക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ഇത്തര തെറ്റുകൾ തിരുത്താൻ അനുവദിച്ചുകൊണ്ട് അടയാളപ്പെടുത്തു .

Chapter

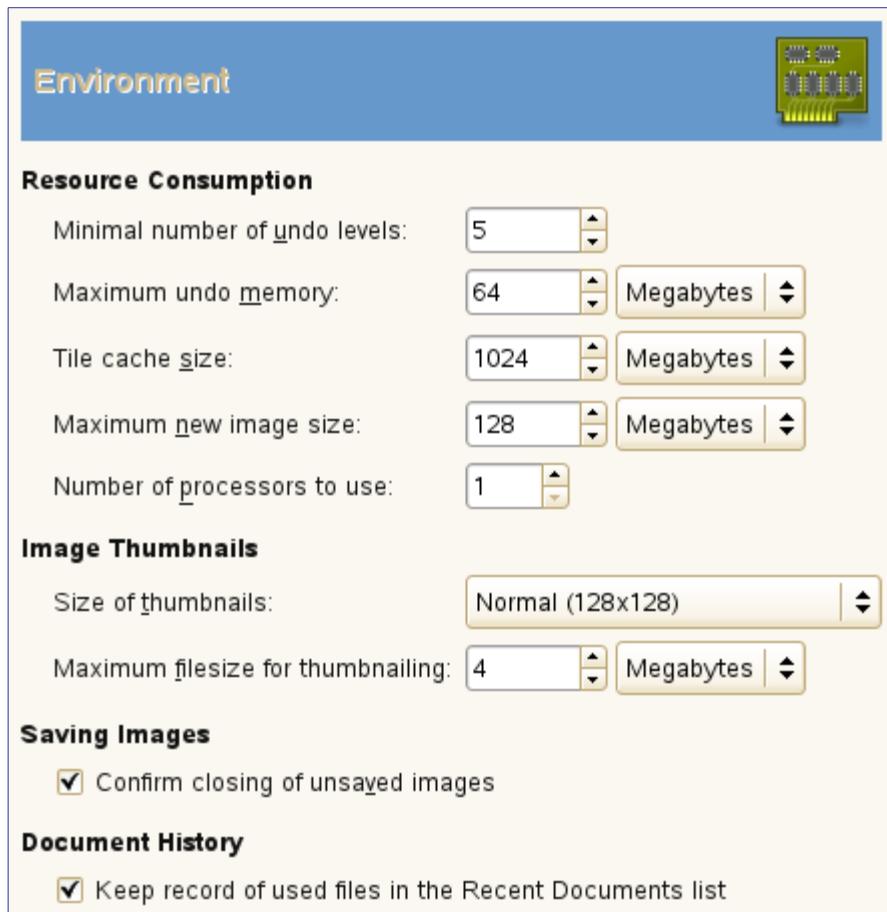
Enrich my GIMP

Preferences Dialog

അവതാരിക



മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് **Edit Preferences** വഴി, ഇമേജ് മെനു-ബാറിൽ നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാം. അതു നിങ്ങൾ വഴി ജീമ് രചനകളിൽ പലതു വശങ്ങൾ ഇപ്പാനുസ്ഥമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. തുടർന്നുവരുന്ന വിഭാഗങ്ങളിൽ വിശദമായി നിങ്ങൾ ഇഷ്ടാനുസ്ഥമാക്കുവാൻ സാധിക്കുന്നു കമ്മീകരണങ്ങൾ, അവർ ബാധിക്കു .
മുൻഗണനകൾ വിവരങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ വ്യക്തിപരമായ ജിന്വ് ഡയറക്ടറിയിൽ gimpirc എന്ന ഒരു ഫയലിൽ സംഭരിച്ചിരിക്കുന്നു, അതിനാൽ പകര ഗ്രാഫിക്കൽ ഇൻഡസ്റ്റ്രിയിൽ അധിക ടെക്നോളജിക്കുറ്റ് പ്രവർത്തനങ്കാർ ഭാവിക്കുന്ന ഒരു "power user" എങ്കിൽ, ആ തിരുത്തി മുൻഗണനകൾ മാറ്റാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത്, നിങ്ങൾ ഒരു ലിനക്സ് സിസ്റ്റത്തിൽ ഇല്ലെങ്കിൽ, **man gimpirc** നിങ്ങൾ ഫയലിന്റെ ഉള്ളടക്ക , അവർ ഉപയോഗിക്കുന്നു കൂടിച്ച് സാങ്കേതിക വിവരങ്ങൾ ഒരു തരു .



ഓപ്പൺകൾ

വിഭവ ഉപയോഗ

Minimal number of undo levels

ജിന്വ് ഏത് മെമ്മറി ഒരു പ്രത്യേക തുക അനുവദിക്കുന്നത് ഓരോ ചിത്രവും, ഒരു "Undo History" കൈകാര്യ ഏറ്റവും പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഇല്ലാതാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. പരിഗണിക്കാതെ മെമ്മറി ഉപയോഗ ഏന്നാൽ, ജിന്വ് ഏപ്പോഴും തിരുത്താൻസാധിക്കില്ല ഏറ്റവും പുതിയ പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചില ചുരുങ്ഗിയ എണ്ണ അനുവാദമുണ്ട്: ഈ ഹവിടെ നിർദ്ദിഷ്ട എണ്ണം. ജിന്വ് എൻ്റെ പഴയപടിയാക്കൽ മെകാൻിസ്മ കുറിച്ച് കുടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് കാണുക.

Maximum undo memory

ഈ ഓരോ ചിത്രവും നീക്കിവച്ചിരുന്നു പഴയപടിയാക്കാനുള്ള മെമ്മറി തുക. പരിവാസമയിലാക്കുക ചരിത്ര വലുപ്പ് ഇതിലധികമായ ഏക്കിൽ ഈ കുറച്ച് പോയിന്ത്തു മുകളിൽ വ്യക്തമാക്കിയ മിനിമൽ ഏണ്ണത്തേക്കാൾ സന്നിഹിതരായിക്കൊണ്ട് കാരണമാകുന്നു അല്ലാതെ, ചെന്ന പോയിന്ത്തു ഇല്ലാതാക്കും.

Tile cache size

ഈ ജിന്വ് ഇമേജ് ഡാറ്റ വകയിരുത്തിയത് സിറ്റു റാ തുക. ജിന്വ് ഇതിനേക്കാൾ കുടുതൽ മെമ്മറി ആവശ്യമാണ്, അത് ചില സാഹചര്യങ്ങളിൽ മെയ് നാടക്കീയമായ മാന്യ കാരണങ്ങളെ, ഡിസ്കിലേക്ക് സ്വാപ്പ് തുടങ്ങുന്നു. നിങ്ങൾ ജിന്വ് ഇൻഡ്യൂസ്റ്റ്രി ഹവിടെ നിങ്ങളുണ്ട് അവസര, ഏന്നാൽ അത് ഹവിടെ

മാറ്റാനു കഴിയു . ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് How to Set Your Tile Cache കാണുക.

Maximum new image size

ഇതൊരു പ്രധാനകരമായ നിയന്ത്രണ അല്ല: നിങ്ങൾ സ ചിപ്പിച്ച വലിപ്പ് വലുതാണ് ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൂഷ്ടികകാൻ ശ്രമിച്ചാൽ, നിങ്ങൾ ശരിക്കു അതു ചെയ്യാൻ സ്ഥിരീകരിക്കുന്നതിനുള്ള ആവശ്യപ്പെട്ടു. ഈ അവബന്ധത്തിൽ ഇമേജുകൾ ഉദ്ദേശിക്കുന്നില്ല വളരെയധിക വലിപ്പ് സൂഷ്ടിക്കുന്നതിൽ നിന്ന് നിങ്ങളെ തടയാൻ ഏത് ജീവ് തുടരെ അല്ലെങ്കിൽ അത് `slowwwwwwwly verrrrrrrrry` പ്രതികരിക്കാൻ കാരണമാകു എന്നുകിൽ ആണ്.

Number of processors to use

സ്വന്തേ ഓന്നാണ്. നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടർ ഓനിൽ ക ടുതൽ പ്രോസസർ ഉണ്ടായിരിക്കാ .

ചിത്ര ലഭ്യചിത്രങ്ങൾ

Size of thumbnails

ഈ ഓപ്പഷനുകൾ ഫയൽ തുറക്കുന്നതിന് ഡയലോഗ് (ഒപ്പ് മറ്റ് പരിപാടികൾ സാധ്യമായ ഉപയോഗത്തിനായി സ രക്ഷിച്ചു) കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ലഭ്യചിത്രങ്ങൾ വലിപ്പ് സഞ്ചീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഓപ്പഷനുകൾ "None", "Normal (128x128)", ഒപ്പ് "Large (256x256)" ആകുന്നു.

Maximum filesize for thumbnailing

ഒരു ഇമേജ് ഫയൽ വ്യക്തമാക്കിയ പരമാവധി വലിപ്പ് വലുതാണ് എങ്കിൽ ജീവ് അതു ഒരു ലഭ്യചിത്ര സൂഷ്ടികകാൻ ചെയ്യു . ഈ ഓപ്പഷനുകൾ നിങ്ങൾക്ക് .സ്പെഫിക് ജീവ് മനഗതിയിലാക്കുന്നു നിന്ന് വളരെ വലിയ ഇമേജ് ഫയലുകളുടെ thumbnailing തടയാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

സ രക്ഷിക്കുന്നു ചിത്രങ്ങൾ

Confirm closing of unsaved images

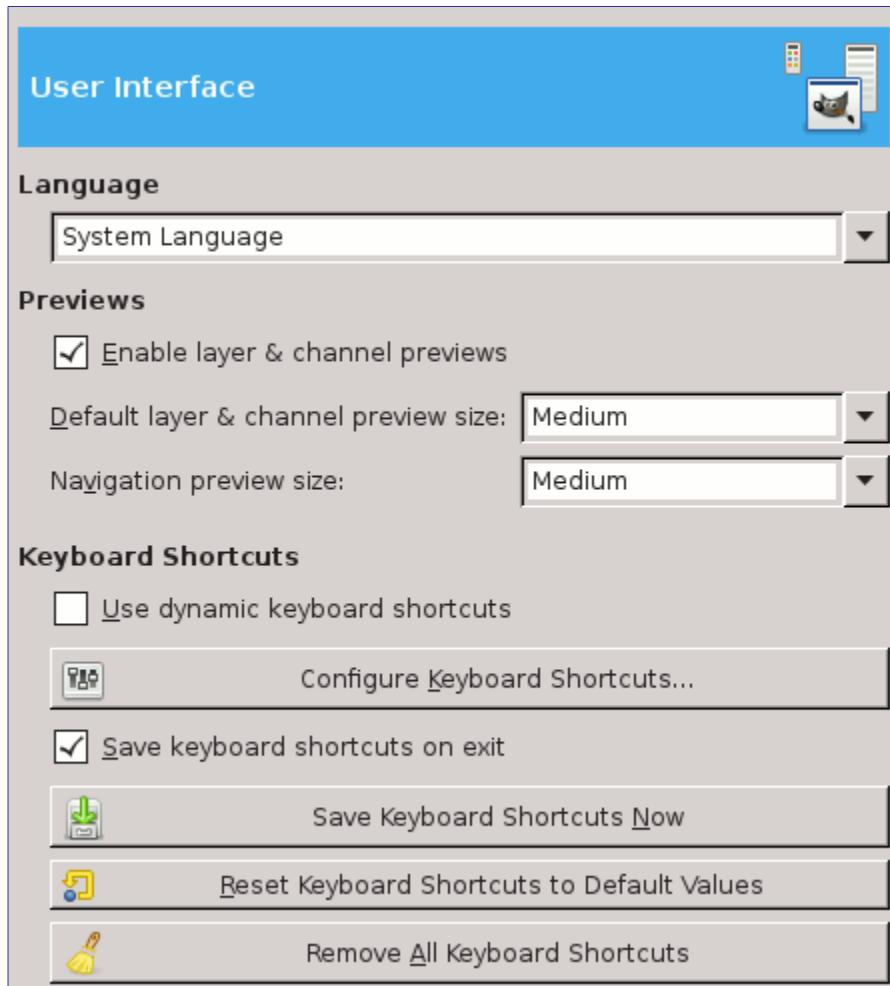
ഒരു ചിത്ര അടയ്ക്കുന്നു സ്ഥിര ജീമ് നിങ്ങളെ ശരിക്കു സ രക്ഷിക്കാത്ത മാറ്റങ്ങൾ നഷ്ടപ്പെട്ടതിനാൽ നയിക്കു എപ്പോഴാക്ക, അതു ചെയ്യാൻ അത് സ്ഥിരീകരിക്കാൻ ആവശ്യപ്പെട്ടാൽ അതിനാൽ പശ്യപടിയാക്കാനാവില്ല ആണ്. നിങ്ങൾ അത് അലഞ്ഞത് നിങ്ങൾ കണ്ണെത്തിയാൽ ഈ അപ്രാപ്തമാക്കാനാകു ; എന്നാൽ പിന്നീട് കോഴ്സ് നിങ്ങളുടെ സ രക്ഷിച്ച ചെയ്തിട്ടില്ലാത്ത കാര്യത്തിൽനിന്നെ ഓർമ്മിപ്പിക്കൽ ഉത്തരവാദിത്തമാണ്.

Document history

സമീപകാല പ്രമാണങ്ങൾ പട്ടികയിൽ ഉപയോഗിച്ച ഫയലുകളുടെ രേഖക്കാർഡ് സ ക്ഷിക്കുക

ചെക്കിൻ ചെയ്തപ്പോൾ, നിങ്ങൾ തുറന്ന ഫയലുകൾ പ്രമാണ ചരിത്ര സ രക്ഷിക്കപ്പെടു . **FileOpen Recent Document History:** നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനു-ബാറിൽ നിന്നു Document history dialog ഫയലുകൾ പട്ടിക ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ഇന്റർഫേസ്



ഓപ്പൺകൾ

ഭാഷ

ജിന്വ് സ്ഥിര നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റത്തിന്റെ എന്നതാണ്. ഫ്രോപ്പ്-ധാൻ ലിസ്റ്റിൽ മറ്റാരു ഭാഷ തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഈ മാറ്റ് ഫലപ്രദമാക്കാൻ വീണ്ടും ജിന്വ് തുടങ്ങേണ്ടതാണ്. റഫർ ചെയ്യുക.

പ്രിവ്യ കൾ

സ്വതവേ, ജിന്വ് പാളികൾക്ക് ഡയലോഗ് ഉൾപ്പെടെ പലയിടത്തു ലെയറുകളും പാനലുകളുടെ ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ മിനിയേച്ചർ (പ്രിവ്യ കളുടേയും കാണിക്കുന്നു). നിങ്ങൾ ഈ അപ്രാപ്തമാക്കുകയാണെങ്കിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ ചില കാരണങ്ങളാൽ, നിങ്ങൾക്ക് **Enable layer and channel previews** അണ്റെചക്കുചെയ്ത് ചെയ്യാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ തിരനോട്ടങ്ങൾ കാണിക്കില്ല ആഗ്രഹിക്കുന്നത്, നിങ്ങൾക്ക് **Default layer and channel preview size** അനുബന്ധം **Navigation preview size** വേണ്ടി മെനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് അവയുടെ വ്യാപ്തി ഇഷ്ടാനുസ്യതമാക്കാം.

കീബോർഡ് കുറുക്കുവച്ചികൾ

എത്ത് മെനു ഈ **Alt** താഴേയ്ക്കാക്കുമ്പോൾ കീകൾ ഒരു കു ട് അമർത്തി സജീവമാക്കാം. സാധാരണ, ഓരോ മെനു എൻട്രി ബന്ധപ്പെട്ട കീ വാചകത്തിൽ ഒരു അടിവരയിട്ട് അക്ഷര, *accelerator* വിളിച്ചു കാണിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ അടിവരയിടുന്നു (അവർ വ്യത്തികെട്ടു മുൻപരിചയ നിങ്ങൾ അവയെ എത്തുവിധേയന്നു ഉപയോഗിക്കാത്ത കരുതുന്നു ഒരുപക്ഷേ കാരണ) പോകുവാൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ ചില കാരണങ്ങളാൽ, പിന്നെ നിങ്ങൾ ഈ **Show menu mnemonics** അണ്റെചക്കുചെയ്ത് സ ഭവിക്കുന്നതിന്.

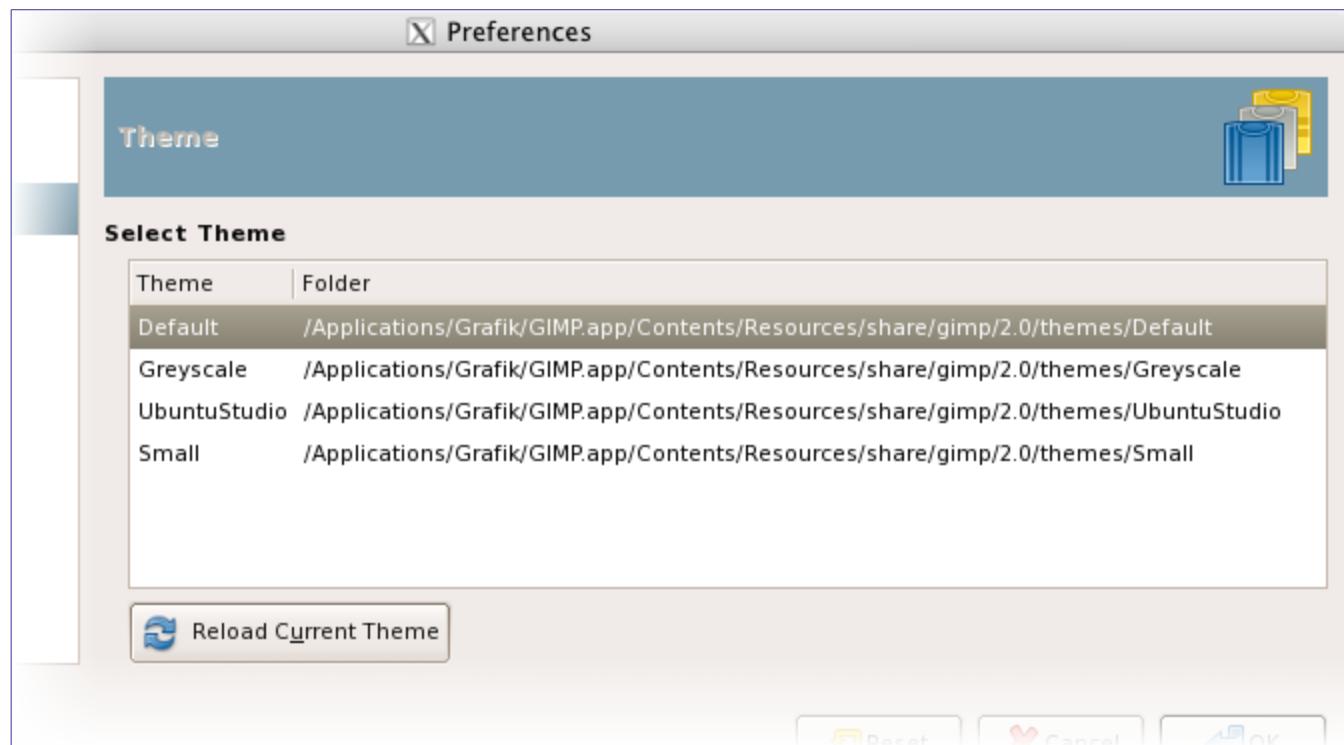
ജിപ്പ് നിങ്ങൾ പോയിന്ത്രെ ആവശ്യമുള്ള മെനു എൻട്ടി മുകളിലെ ഒരു സഖ്യരിക്കുന്നോൾ സമയത്ത് കീകൾ അമർത്ഥിയാൽ നാമെന്തു കീബോർഡ് കുറുക്കുവച്ചികൾ (മെനുവിലെ സജീവമാക്കുന്നതിന് ആ കീ) സ്വീച്ചിക്കാൻ കഴിവ് നൽകാൻ കഴിയും . എന്നാൽ ഈ ശേഷി അത് ആകസ്മികമായി അടിസ്ഥാന കീബോർഡ് കുറുക്കുവച്ചികൾ മാറ്റണമോ ആണാണോ ഉപയോകതാക്കളെ നയിച്ചേക്കാവുന്ന കാരണം , സ്വതവേ അപ്രാപ്തമാകണം. അത് തയ്യാറാക്കാൻ ആഗ്രഹമുണ്ടെങ്കിൽ ഈ താഴെ **Use dynamics keyboard shortcuts** പരിശോധിക്കുക.

Configure Keyboard Shortcuts ബട്ടൺ അമർത്ഥിയാൽ നിങ്ങൾ മെനു ഇനങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് അവർക്ക് കുറുക്കുവച്ചികൾ നൽകാതിരിക്കാൻ ശ്രദ്ധിക്കൽ ഇന്ത്രൈപ്പൈസ് തരുന്ന കുറുക്കുവച്ചി എയിറ്റ്, ചെയ്യുന്നു.

നിങ്ങൾ കുറുക്കുവച്ചികൾ മാറ്റിയാൽ, ഒരുപക്ഷേ നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾ ഭാവിയിൽ ജിപ്പ് സെഷനുകളിലായി അപേക്ഷിക്കാൻ തുടരാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നത്.

ഈലൈറ്റീൽ, **Save keyboard shortcuts on exit** അണിച്ചെക്ക്. എന്നാൽ, ഈ ചെയ്തതു, അലൈറ്റീൽ പിന്നീട് തോർപ്പിക്കാനാവില്ല ചെയ്തിരിക്കാം ഓർക്കുക. നിങ്ങൾ എക്സിറ്റ് കുറുക്കുവച്ചികൾ ഓരോ സെഷൻ സ രക്ഷിക്കാൻ താൽപ്പര്യമില്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് **Save Keyboard Shortcuts Now** ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് എപ്പോൾ വേണമെങ്കിലും നിലവിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കാൻ കഴിയും , ഭാവിയിൽ സെഷനുകൾ പ്രയോഗിക്കും . നിങ്ങൾ കുറുക്കുവച്ചികൾ സ ബന്ധിച്ചുള്ള ചില മോശ തീരുമാനങ്ങൾ ഉണ്ടാകി തീരുമാനിച്ചാൽ, **Reset Saved Keyboard Shortcuts to Default Values** അമർത്ഥി അവരുടെ യമാർത്ഥ നിലയിലേക്ക് പുന്ഃസജ്ജീകരിക്കാനും .

തീ



എത്ര്, **Default:** ഈ പേജ് നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഫൈലെണ്ണുകൾ ഗണം , അവയുടെ വ്യാപ്തി, ഫോണ്ടുകൾ, ഡയലോഗുകൾ അനുവദനിയമായ സ്വപ്നപ്രസ്താവന ശ്രദ്ധപ്പെടു ജിപ്പ് വികി കാണുന്ന പല വശങ്ങൾ നിശ്ചയിക്കുന്നത് ഒരു തീ , തിരഞ്ഞെടുക്കുക

മുതലായവ രണ്ട് തീമുകൾ ജിന്ന് വിതരണ റോയേറ്റ് ഓപ്പക്ഷേ ചെറിയ അല്ലെങ്കിൽ കുറഞ്ഞ റോസ്യ ഷൻ മോൺറ്ററുകൾ കുടയുള്ളവർക്കുള്ള നല്ലത് ഇടയുള്ള, ജനങ്ങളെ മികച്ചതാണ്, **Small**. ലിംഗിലെ ഒരു തീ കുടയുള്ള അത് ഉടനെ തന്നെ കാരണമാകുന്ന, അതിനാൽ നിങ്ങൾ അത് ഇഷ്ടമല്ല എങ്കിൽ അതു ഫല കാണാൻ നിങ്ങളുടെ മനസ്സ് മാറ്റാൻ എളുപ്പമാണ്.

നിങ്ങൾക്ക് ഒന്നുകിൽ വല നിന്ന് ഡാൽഡോഡ് അല്ലെങ്കിൽ വിതരണ പ്രമേയമാണ് പകർത്തുന്നോൾ അതു തിരുത്തുന്ന, തീമുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . ഇഷ്ട തീമുകൾ നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ജിന്ന് ഡാൽഡോഡ് ആക്കുന്നത് സബ് സ്ഥലങ്ങൾ ആയിരിക്കണം : അവർ പേരുണ്ടെങ്കിൽ അവർ ഇവിടെ പട്ടികയിൽ ദ്വശ്യമാകു . ഓരോ തീ ധമാർത്ഥത്തിൽ നിങ്ങൾക്ക് എധിറ്റുചെയ്യാനാകുന്ന ആസ്കി ഫയലുകൾ അടങ്കുന്ന ഡാൽഡോഡ് ആവർ പ്രൗഢി സക്കിർണ്ണമായ ആകുന്നു, ഉള്ളടക്ക അർദ്ദ ഈ ഡോക്യുമെന്റോൾ പരിമിതപ്പെടുത്തുന്ന അപ്പുറ പോകുന്ന, എന്നാൽ നിങ്ങൾ പരീക്ഷണങ്ങൾ മടിക്കരുത്: ഏറ്റവു മോശ സാഹചര്യത്തിൽ, സന്ന രഘുമായി മെസ് കാര്യങ്ങൾ എങ്കിൽ അപ്പ്, നിങ്ങൾക്ക് തിരികെ വിതരണ പ്രമേയമാണ് തിരികെപ്പോകാനാകു .

നിങ്ങൾ സബ്സൈ തീമുകൾ എധിറ്റ് കഴിയില്ല അഡ്മിനിസ്ട്രേറ്റർ അനുമതികൾ ഇല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ പോലു , പാടില്ല; നിങ്ങൾ ഒരു തീ ഇഷ്ടകാനുസ്യതമാക്കുക നിങ്ങളുടെ വ്യക്തിപരമായ ഡാൽഡോഡ് ഒരു പകർപ്പ് ഉണ്ടാക്കി ജോലികൾ ചെയ്യണമെങ്കിൽ. നിങ്ങൾ ഒരു മാറ്റ വരുത്തിയു ഫല "on the fly" കാണാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു എങ്കിൽ, എധിറ്റുചെയ്യാനാകുന്ന തീ ഫയൽ സ രക്ഷിക്കുന്നതിൽ തുടർന്ന് **Reload Current Theme** അമർത്ഥി അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ കഴിയു .

സഹായ സിറ്റു



ഓപ്പഷൻസുകൾ

പൊതുവായ

Show tool tips

S ശ നുറുങ്ങുകൾ ചെറിയ സഹായ പോയിന്റർ വിനിമയതലത്തിന്റെ ഏതെങ്കിലും ശ സ്ഥിലെ മേൽ ഒരു നിമിഷ സഖ്യരിക്കുന്നോൾ പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്ന ഒരു ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ റൈറ്റാഡ് പോലുള്ള പോപ്പ്-അപ്പുകൾ ആകുന്നു. ചിലപ്പോൾ അവർ

മ ലക്തതിന്റെ ചെയ്യുന്നതു എന്തു വിശദികരിക്കുക ചിലപ്പോൾ അവർ നിങ്ങൾ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ നോൺ-വ്യക്തമായ വഴികളെ സ ചനകൾ. നിങ്ങൾ അവരെ വളരെ തെറ്റിയരിപ്പിക്കുന്നതു കണ്ണടത്തുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്പ്‌ഷൻ അണ്ടചെക്കുചെയ്ത് അവരെ ഇവിടെ പ്രവർത്തനരഹിതമാക്കാനു . തെങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് വളരെ വിപുലമായ ഉപയോകതാവ് പക്ഷ പ്രാപ്തമാക്കി അവരെ വിടേക്കുക ശുപാർശ.

Show help buttons

ഈ ഓപ്പ്‌ഷൻ സഹായ ബട്ടണുകൾ സഹായ സിസ്റ്റ് പ്രാർത്ഥിക്കുവാനായി പകരമായി ഉപയോഗിച്ചേക്കാ എന്തു പ്രയോഗ ഡയലോഗ്, കാണിച്ചിരിക്കുന്ന എന്നത് നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

User manual

ഈ ഭ്രോഫ്പ്-ഡയാൾ ലിംപ് **Use a locally installed copy** ആൻഡ് **Use the online version** തമിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു. കാണുക.

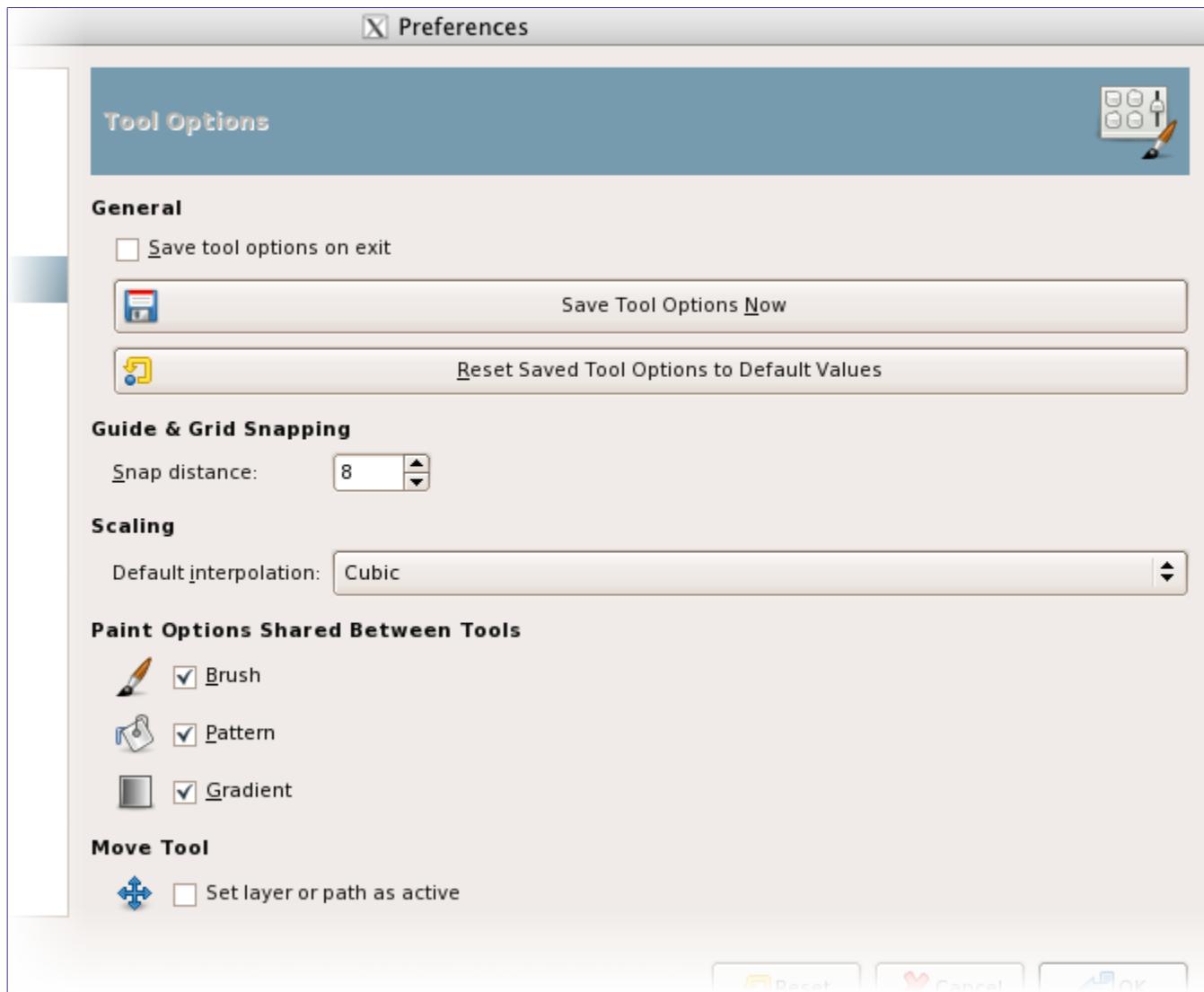
സഹായ ബേഖസർ

Help browser to use

ജിന്വ് സഹായ , HTML ഫയലുകൾ ര പത്തിൽ വിതരണ താൻ ആകുന്നു. ഈ, വെബ്സ് പേജുകൾ. നിങ്ങൾക്ക് ഒന്നുകിൽ ഒരു പ്രത്യേക സഹായ ജീമ് വരുന്നു എന്ന നിങ്ങളുടെ ചോയ്സ് ഒരു വെബ്സ് ബേഖസർ ബേഖസർ, അല്ലെങ്കിൽ ഉപയോഗിച്ച് അവ കാണാനാകു . ഇവിടെ നിങ്ങൾ എത്ര ഉപയോഗിക്കാൻ ഓപ്പ്‌ഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. സഹായ പേജുകൾ ശ്രദ്ധാപ രീവ അവ ജിന്വ് ബേഖസറിൽ നന്നായി പ്രവർത്തിക്കാൻ ഉണ്ടാക്കുവാൻ പരിശോധിയ്ക്കുന്നു ചെയ്തിട്ടുള്ളതിനാൽ, മറ്റ് വെബ്സ് ബേഖസറുകൾ സവിശേഷതകൾ അവരുടെ പിന്തുണ തു ഏതാണ് ദ ശമാണ് അതേസമയ സുരക്ഷിതമായ ഓപ്പ്‌ഷൻ ആന്തരിക ബേഖസർ ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്; എന്നാൽ ശരിക്കു എത്ര ആധുനിക വെബ്സ് ബേഖസർ ഓക്കെ വേണ .

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.

S ശ്ര ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ



ഓപ്പഷൻസൂകൾ

പൊതുവായ

Save Tool Options On Exit

Self explanatory

Save Tool Options Now

Self explanatory

Reset Saved Tool Options To Default Values

Self explanatory

ഗൈഡ്, ശ്രിഡ് എടുത്തുകൊണ്ടിരിക്കുക

Snap distance

ഗൈഡുകളിലേക്കുള്ള, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഇമേജ് ശ്രിഡിലേക്ക് "Snapping", ഒരു ഉപകരണ ഇമേജ് ഡിസ്പ്ലേയിൽ എവിടെയോ കീക്കുചെയ്ത് സ്വാധകമാക്കുന്നോൾ, കീക്കുചെയ്താൽ പോയിന്ത് ഒരു ഗൈഡ് അല്ലെങ്കിൽ ശ്രിഡ് മതി അടുത്തിരിക്കുന്നു എങ്കിൽ അത് കൃത്യമായി ഗൈഡ് അല്ലെങ്കിൽ ശ്രിഡ് വരിഅരങ്ങാട്ടു എന്നാണ്. ഗൈഡുകളിലേക്കുള്ള എടുത്തുകൊണ്ടിരിക്കുക ചിത്ര മെനുവിൽ **View** Snap to Guides ഉപയോഗിച്ച് ചെയ്യുന്നോൾ കഴിയു ; എങ്കിൽ ശ്രിഡ് **View** Snap to Grid ഉപയോഗിച്ച് ചെയ്യുന്നോൾ കഴിയു അതിലേക്കു

എടുത്തുകൊണ്ടിരിക്കുക, ഓൺ ആണ്. ഈ മുൻഗണന ഓപ്പഷൻ ഒരു ചേയത് പോയിന്ത്രു, അതിലേക്കു അറിയിക്കുകയുമുണ്ടായി പിക്സലിൽ ലഭിക്കുന്നതിനായി ഒരു ശൈഡ് അല്ലെങ്കിൽ ശ്രിയിലേക്ക് എത്ര അടയ്ക്ക നിർണ്ണയിക്കുന്നു.

സ്വ ത്രസ്കേലേം

Default interpolation

നിങ്ങൾ എന്തെങ്കിലും സ്കൈയിൽ ചെയ്യേണ്ടാൾ, ഹല ഓരോ പിക്സൽ ഉറവിടത്തിൽ interpolating നിരവധി പിക്സൽ കണക്കാക്കുന്നത്. ഈ ഉപാധി സ്ഥിര interpolation രീതി നിർണ്ണയിക്കുന്നു: എപ്പോഴും n ശ്രീ ഉപാധികൾ ഡയലോഗിൽ എങ്കിലും മാറ്റാൻ സാധിക്കു.

നാലു തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ഉണ്ട്:

ഒന്നുമില്ല

ഈ വേഗമേറിയ രീതി ആണ്, പക്ഷേ അതു തികച്ചു കൂടിയ തുടർന്ന്: നിങ്ങളുടെ മെഴീൻ വളരെ ഗൗരവത്തേടു സ്വീഡ് കാഴ്ചാവെകല്യമുള്ളവരുമായ എങ്കിൽ മാത്രമേ അത് പരിഗണിക്കേണ്ടതാണ്.

ലീനിയർ

ഈ സ്ഥിര ഉപയോഗിക്കുന്ന മികച്ച ആവശ്യങ്ങൾക്ക് മതി നല്കു.

ക്യ ബിക്ക്

ഈ മികച്ച ചോയ്സ് (അത് യഥാർത്ഥത്തിൽ ചില ചിത്രങ്ങൾ തര ലീനിയർ വല്ലാതെ നോക്കു വരാമെങ്കിലും), മാത്രമല്ല പലിശവർഡനയു ആണ്. GIMP 2.6 മുതൽ, ഈ രീതി സ്ഥിരസ്ഥിതി.

Sinc (Lanczos3)

ഈ രീതി ഒരു ഉയർന്ന നിലവാരമുള്ള interpolation നടത്തുന്നു.

പെയിന്റ് ഓപ്പഷനുകൾ ഉപകരണങ്ങൾ തമിലുള്ള പകിട്ടു

Brush, Pattern, Gradient

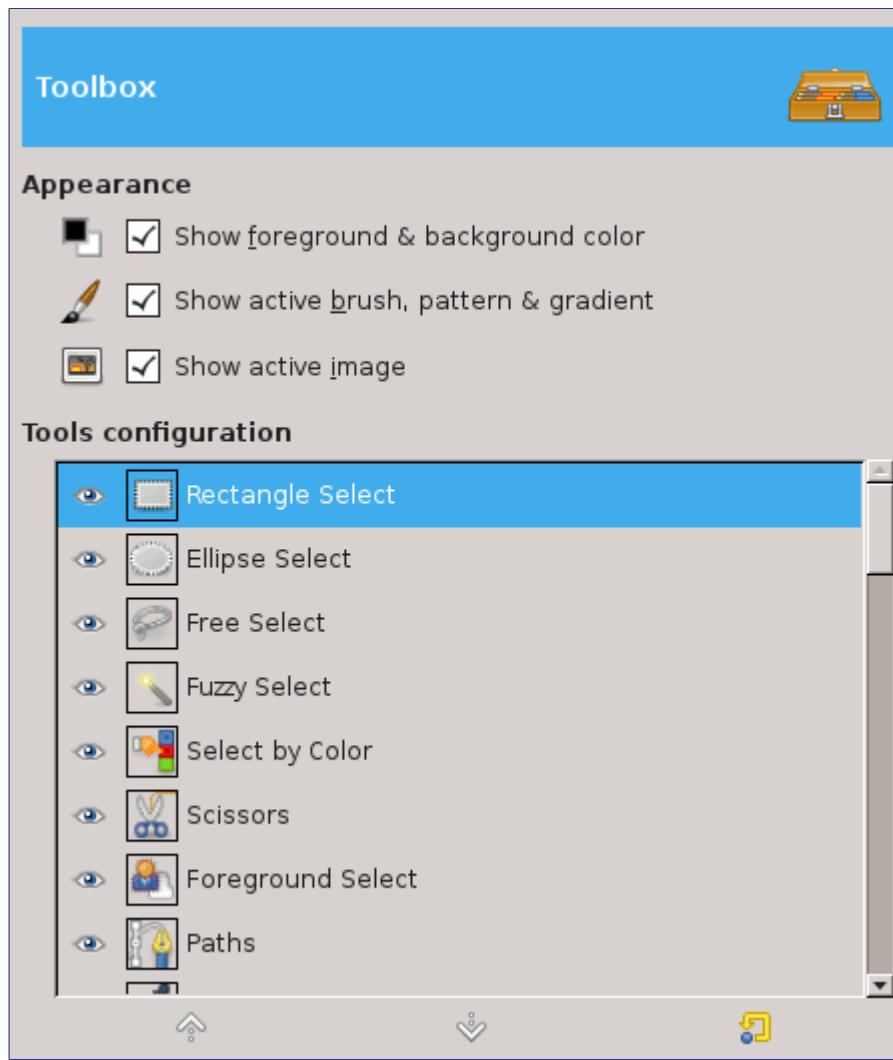
നിങ്ങൾ ഒരു ഉപകരണ വേണ്ടി ബേഡ് തുടങ്ങിയ മാറ്റുന്നതിൽ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന പുതിയ ഇന കാരണമാകു അല്ലെങ്കിൽ ഓരോ വ്യക്തിഗത ഉപകരണ (പെൻസിൽ, അന്തല്ലായിത്തന്നെന്നയാണു, എയർബേഡ്, തുടങ്ങിയവ) പ്രത്യേകമായി അതു അവസാന ഉപയോഗിച്ച ഇന ഓർക്കുക വേണ്ടയോ വേണ്ടയോ ഇവിടെ തീരുമാനിക്കാ.

Move tool

സജീവമെന്ന് പാളി അല്ലെങ്കിൽ പാതത് സഖ്യജമാക്കുക

നീക്കുന്ന n ശ്രീ ഉപയോഗിച്ച് നിലവിലെ പാളി അല്ലെങ്കിൽ വഴി മാറ്റുന്നതിൽ വേണ്ടയോ എത്തെങ്കിലും കീ അമർത്ഥത്തിയാൽ ഇല്ലാതെ ഇവിടെ തീരുമാനിക്കാ.

പണിസ്ഥി



ഓപ്പൺകൾ



ഈ താളിൽ മനു "context information" പ്രവേശങ്ങൾ ചുവവെ കാണിക്കണോ വേണ്ടയോ തീരുമാനിക്കുന്നതിൽ വഴി, പണിസ്ഥി ര പഭാവ ഇഷ്ടാനുസ്യതമാക്കുക അനുവദിക്കുന്നു.

കാഴ്ച

Show foreground and background color

ഇടതുവശത്ത് കളർ ഫോറ്റീയ എന്നത് നിയന്ത്രിക്കുന്നു (2) പണിസമീ 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 ചിത്ര ഒരു തിരനോട് അവകാശ (4) ദൃശ്യമാകുന്നത് എന്നത് നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

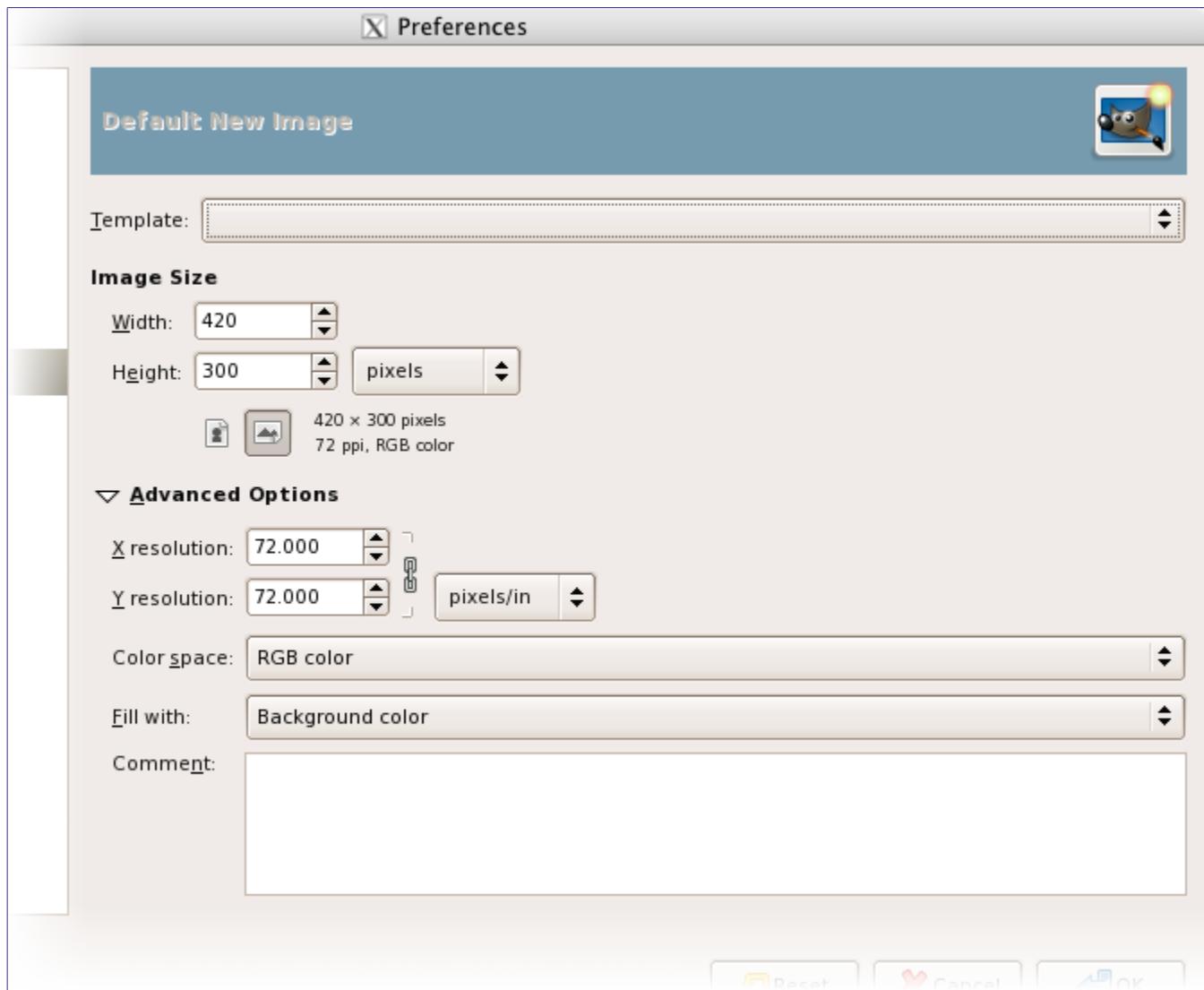
ഉപകരണങ്ങൾ കോൺഫിഗറേഷൻ

ഈ ലിസ്റ്റിൽ, കണ്ണിന് ക ടെ ഉപകരണങ്ങൾ പണിസമീയിൽ ക ടിയിരിക്കുന്ന. സ്വതവേ, നിര സ ഇകൾ കണ്ണ്; നീ ഈതെ ചെക്കണ്വോക്സ് കീക്കുചെയ്ത് ഉപകരണവോക്സിലേക്ക് അവരെ ചേർക്കാൻ കഴിയു .

നിങ്ങൾക്ക് അന്യ ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള ബട്ടണുകൾ ഇരക്കി ഉപയോഗിച്ച് മുൻഗണനാക്രമത്തിൽ ഉപകരണങ്ങൾ അടുക്കുന്നതിന് കഴിയു .

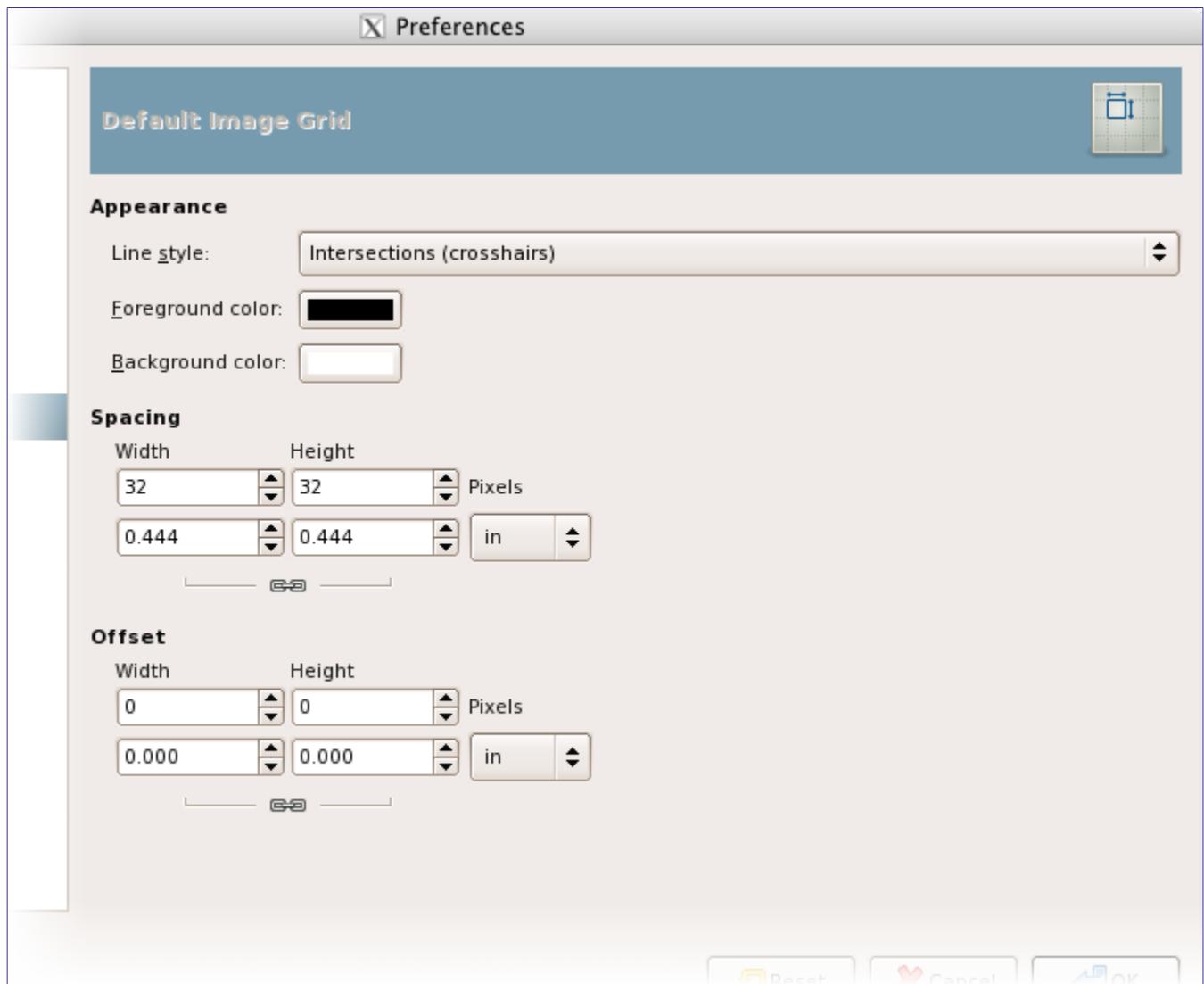
This option replaces the Tools Dialog of former GIMP versions.

Default Image Preferences



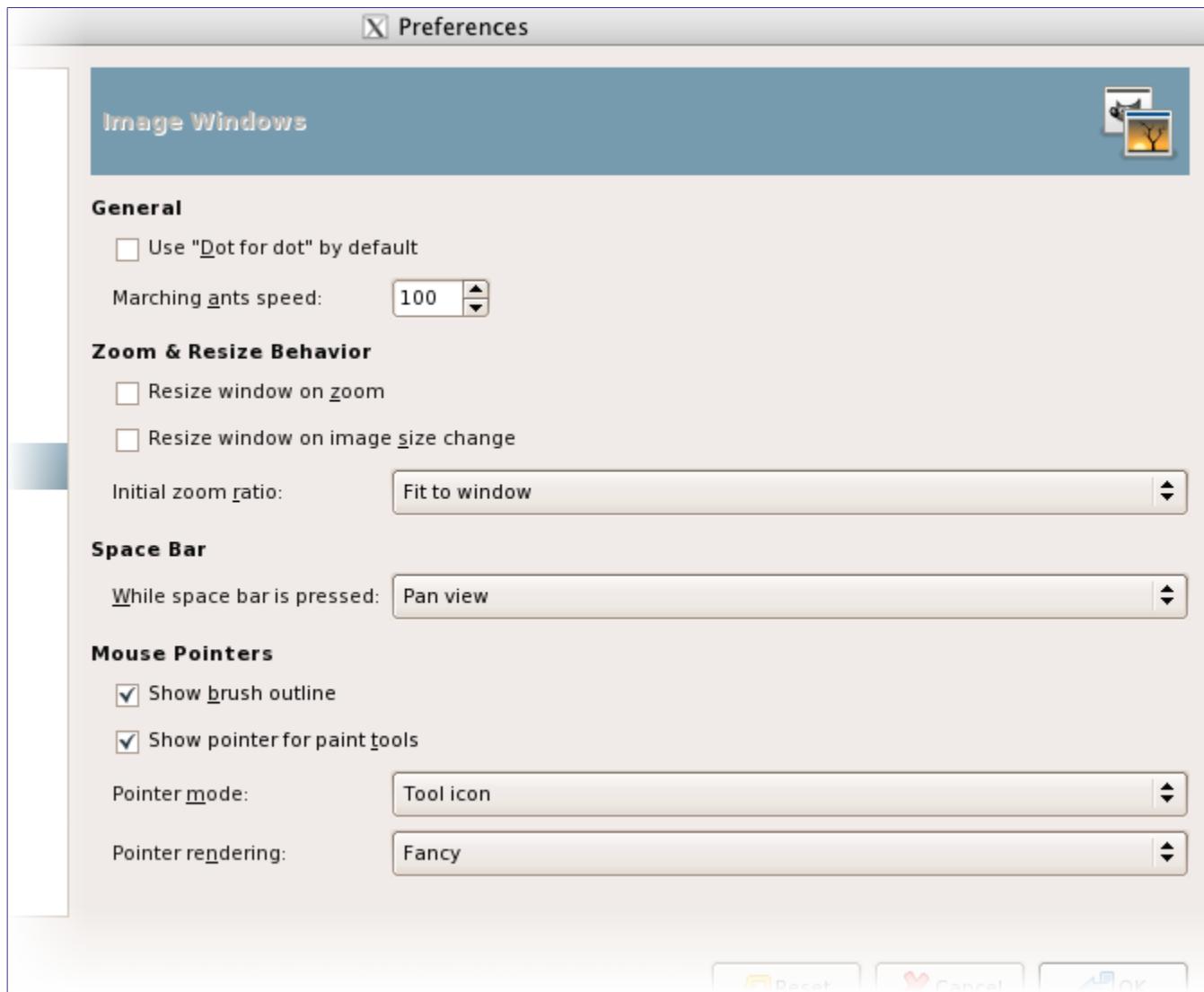
ഈ ടാബ് നിങ്ങൾക്ക് പുതിയ ഇമേജ് ഡയലോഗ് സ്ഥിര ക്രമീകരണങ്ങൾ ഇച്ചാനുസ്യതമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. മ ല്യങ്കർ ഓരോ അർഥ എന്താണെന്ന് വിശദീകരണത്തിന് New Image Dialog വിഭാഗ കാണുക.

സ്ഥിരസ്ഥിതി ഇമേജ് ശ്രീം



ഈ താഴെ നിങ്ങൾക്ക് അല്ലെങ്കിൽ ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന് **ViewShow Grid** ഉപയോഗിച്ച് ഓഫ് ചെയ്യുന്നോഗർ കഴിയുന്ന ജീവ്യ റെഞ്ച് ശ്രിംഗ് സ്ഥിര ഉള്ള,
ഇല്ലാനുസ്യതമാകാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഇവിടെ കുമീകരണങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ
നിന്ന് **ImageConfigure Grid** തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട്, നിലവിലുള്ള ഒരു ചിത്രത്തിനായി
ശ്രിംഗ് ഇവയെ ഉപയോഗിക്കാ കുമീകരിയ്ക്കുക ചിത്ര ശ്രിംഗ് ഡയലോഗ്, അഥ
പൊരുത്തപ്പെടുന്നില്ല. കുമീകരണങ്ങൾ ഓരോ അർത്ഥ വിവരങ്ങൾക്ക് **Configure Grid**
dialog വിഭാഗ കാണുക.

വിന്റോസ് ചിത്ര



ഓപ്പ്‌ഷൻസ്‌കൾ

പൊതുവായ

Use "Dot for dot" by default

1 സ , ഓരോ പിക്സൽ ഇമേജ് ഡിസ്പേയിൽ ഒരു പിക്സൽ സ്കേയിൽ ആണ്: "Dot for dot" ഉപയോഗിച്ച് 1 എന്നാണ്. എങ്കിൽ "Dot for dot" ഉപയോഗിക്കാറുണ്ട്, പിന്ന പ്രദർശിപ്പിച്ച് ചിത്ര വലുപ്പ ചിത്രത്തിന്റെ X, Y ചിത്ര നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. കൂത്തൽ വിവരങ്ങൾ Scale Image വിഭാഗ കാണുക.

Marching ants speed

നിങ്ങൾ ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കുന്നോൾ, അതു വായ്ത്തലയാൽ അതിർത്തി പതുകെ നടക്കാളുന്നോരിവൻ നീക്കാൻ ദ്രശ്യമാകുന്ന ഡാഷുകളോ ഒരു ഓഫീസിലും വര കാണിക്കുന്നു അവർ കുണ്ണക്കു "marching ants" വിളിക്കുന്നു. ചെറിയ മ ല്യ , ഇവിടെ വേഗത്തിൽ ഉറുപ്പുകൾ March (ഇവയിലൂടെ രൂപീകരിക്കുന്നതു അവർ!).

Zoom and Resize Behavior

Resize window on zoom

ഈ ഷൈറ്റിക എങ്കിൽ, ഇമേജ് സ ഓരോ തവണ, ഇമേജ് വിന്റോ സ്വയ അത് പിന്തുടരുക വലുപ്പ ചെയ്യു . അല്ലാത്തപക്ഷ , ഇമേജ് സ ചെയ്യുന്നോൾ ഇമേജ് വിന്റോ ഒരേ വലിപ്പ തെളിയിക്കു .

Resize window on image size change

ഈ ഫോട്ടോഷീറ്റ് , തുറന്ന് ഓരോ തവണയു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പ് മാറ്റുക, അതു കത്തിക്കൽ അല്ലെങ്കിൽ വലിപ്പ് മാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക വഴി, ഈമേജ് വിന്റയോ സ്വയം പിന്തുടരാൻ വലുപ്പ് ചെയ്യു . അല്ലാത്തപക്ഷ , ഈമേജ് വിന്റയോ ഒരേ വലിപ്പ് തെളിയിക്കു .

Initial zoom ratio

ഓന്നുകിൽ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ചിത്രങ്ങൾ, അവർ ആദ്യ തുറന്നു വരുമ്പോൾ മുഴുവനു ചിത്ര സ്ക്രീനിൽ ഹ്യോമായി അനുയോജ്യമാകു അങ്ങനെ സ്കേച്യൂലിൽ നിങ്ങൾക്കുണ്ട്, അല്ലെങ്കിൽ മറ്റാരെക്കിലു 1 കാണിച്ചിരിക്കുന്ന കഴിയു : 1 സ . രണ്ടാമത്തെ ഓപ്പഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുക, ചിത്ര , സ്ക്രീനിൽ ഉള്ളുവെക്കിലു വളരെ വലുതാണ് ആശേഷിക്കു, ചിത്ര ജാലക അത് ഒരു ഭാഗ മാത്രമേ കാണിക്കു (പക്ഷെ മറ്റ് ഭാഗങ്ങളിൽ സ്ക്രോൾ കഴിയു).

Space bar

While space bar is pressed

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

Mouse Cursors

Show brush outline

ഈ ഫോട്ടോഷീറ്റ് എക്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒരു പെയിന്റ് ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ ബേഡ് ര പരേവ ചിത്രത്തിൽ നിങ്ങൾക്ക് ചുറ്റുമുള്ള പോയിന്റ് നീക്കാൻ പോലെ കാണിക്കു . മൈക്രോസോഫ്റ്റ് സിസ്റ്റാമേജിൽ, ബേഡ് വളരെ വലിയ എക്കിൽ ഈ പലപ്പോഴു നിങ്ങളുടെ പ്രധാനങ്ങൾ പിന്തുടരാൻ ജീന്ന് കഴിവ് ചില ലാർ കാരണമായേക്കു : അങ്ങനെയെങ്കിൽ, ഈ സ്വിച്ച് ഓഫ് സഹായിക്കുന്നു. അല്ലാത്തപക്ഷ , അത് നിങ്ങൾക്ക് തികച്ചു ഉപയോഗപ്രദമായ കണ്ണടത്തു .

Show paint tool cursor

ഒത്തുനോക്കി, ഒരു കഷ്ടസർ കാണിക്കു . ബേഡ് ഓട്ടലെലൻ കാണിച്ചിരിക്കുമ്പോൾ അതാണ് ബേഡ് ഓട്ടലെലൻ പുറമേ ആണ്. കഷ്ടസർ തര അടുത്ത ഓപ്പഷൻ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്.

Cursor mode

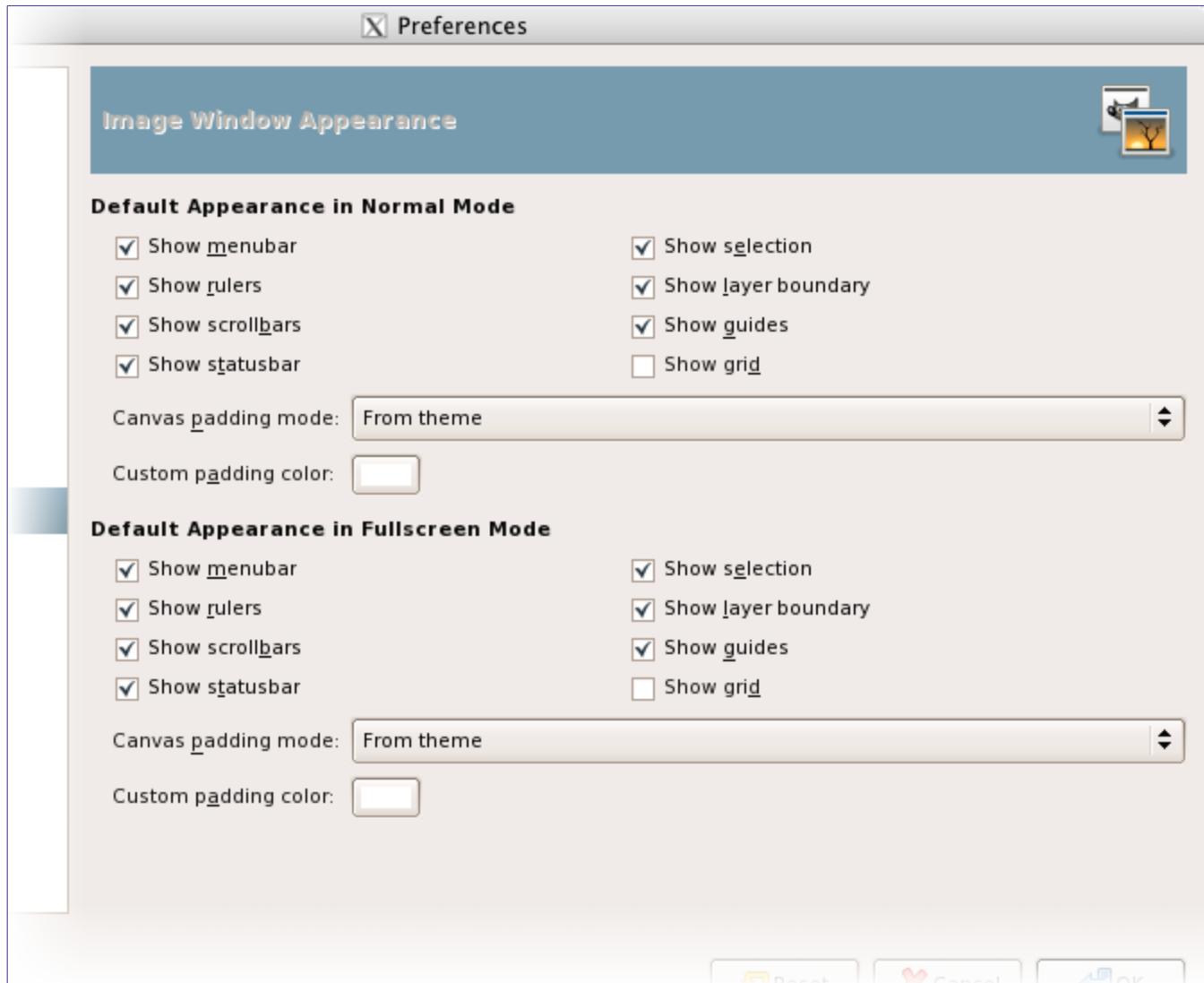
ഈ ഓപ്പഷൻ **Show paint tool cursor** ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു ചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ ഫലപ്രദമാകില്ല. അങ്ങനെ എക്കിൽ നിങ്ങൾ മ ന് മാറ്റുമ്പെടുണ്ട്: **Tool icon**, കഷ്ടസർ പുറമെ കാണിക്കുന്നതിനുള്ള നിലവിലെ സജീവ ഉപകരണ ഒരു ചെറിയ വിശ്വസ്യിഖമായ പ്രാതിനിധ്യ കാരണമാകുന്നു; എക്കണ്ണൻ അതുപോലെ കർസർ കേന്ദ്രത്തിൽ സ ചിപ്പിക്കുന്ന അടയാളസ ചി കാണിക്കുന്ന **Tool icon with crosshair**; അല്ലെങ്കിൽ **Crosshair only**.

Cursor rendering

നിങ്ങൾ ഇവിടെ "Fancy" തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, കഷ്ടസർ ഗ്രേസ്‌കേച്യൂലിൽ വരച്ചതാണ്. നിങ്ങൾ "Black and White" തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, അതിന് നിങ്ങൾ സ്പീഡ് പ്രശ്നങ്ങൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ അല്ല അപ്പ് കാര്യങ്ങൾ വേഗത്തിലാക്കാൻ വേണ്ടി ലളിതവു വഴിയിൽ

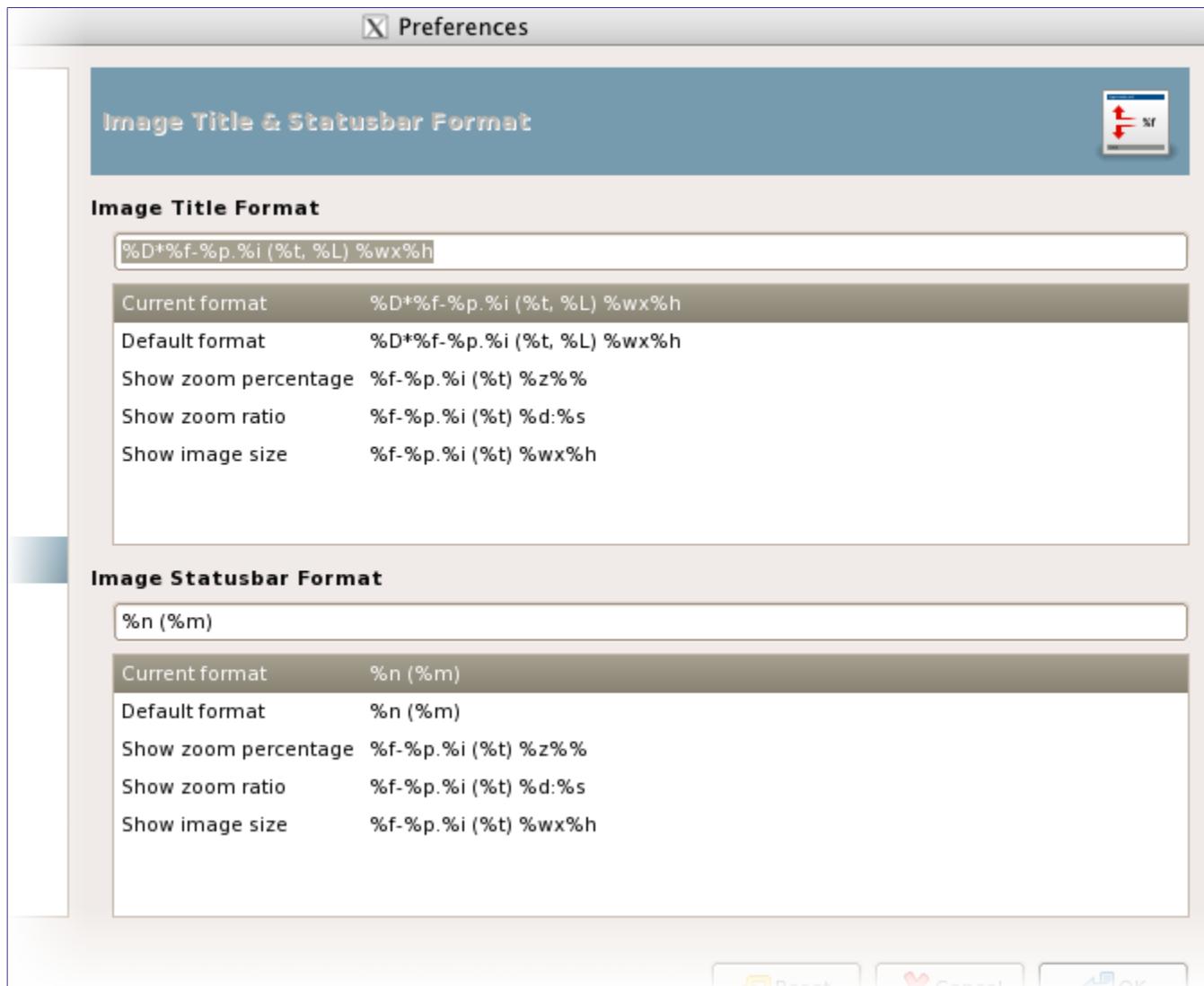
വരച്ചതാണ്.

ചിത്ര വിന്റോ കാഴ്ച



കൂതൽ വിശദീകരണങ്ങൾക്ക് വളരെക്കാം മാത്രമേ ഭാഗങ്ങൾ പാഡി ഗോട്ട് ബന്ധപ്പെട്ട പ്രാപിച്ചുവർ. അതു ഡിസ്പ്ലൈ പ്രദേശം (ഇവിടെ എല്ലാ കണക്കുകളും വെളിച്ച ചാര കാൺചീറിക്കുന്നത്) എല്ലാ അളവന് ഈ എക്കിൽ "Padding", ചിത്ര അററങ്ങൾ ചുറ്റു കാൺചീറിക്കുന്ന നിര. നിങ്ങൾ പാഡി ഗോട്ട് നിര നാലു നിറങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയു : നിലവിലെ തീ വ്യക്തമാക്കിയിട്ടുള്ള നിര ഉപയോഗിക്കാൻ; വെളിച്ച അല്ലെങ്കിൽ പോലുള്ള ചിത്രത്തിന്റെ സുതാര്യമായ ഭാഗങ്ങൾ പ്രതിനിധാന പരിശോധനകൾ വ്യക്തമാക്കിയ ഇരുണ്ട നിറങ്ങൾ, ഉപയോഗിക്കാൻ; അല്ലെങ്കിൽ "Custom padding color" നിര ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് സജീവമാക്കാൻ കഴിയുന്ന ഇഷ്ടമുള്ള നിര, ഉപയോഗിക്കാൻ.

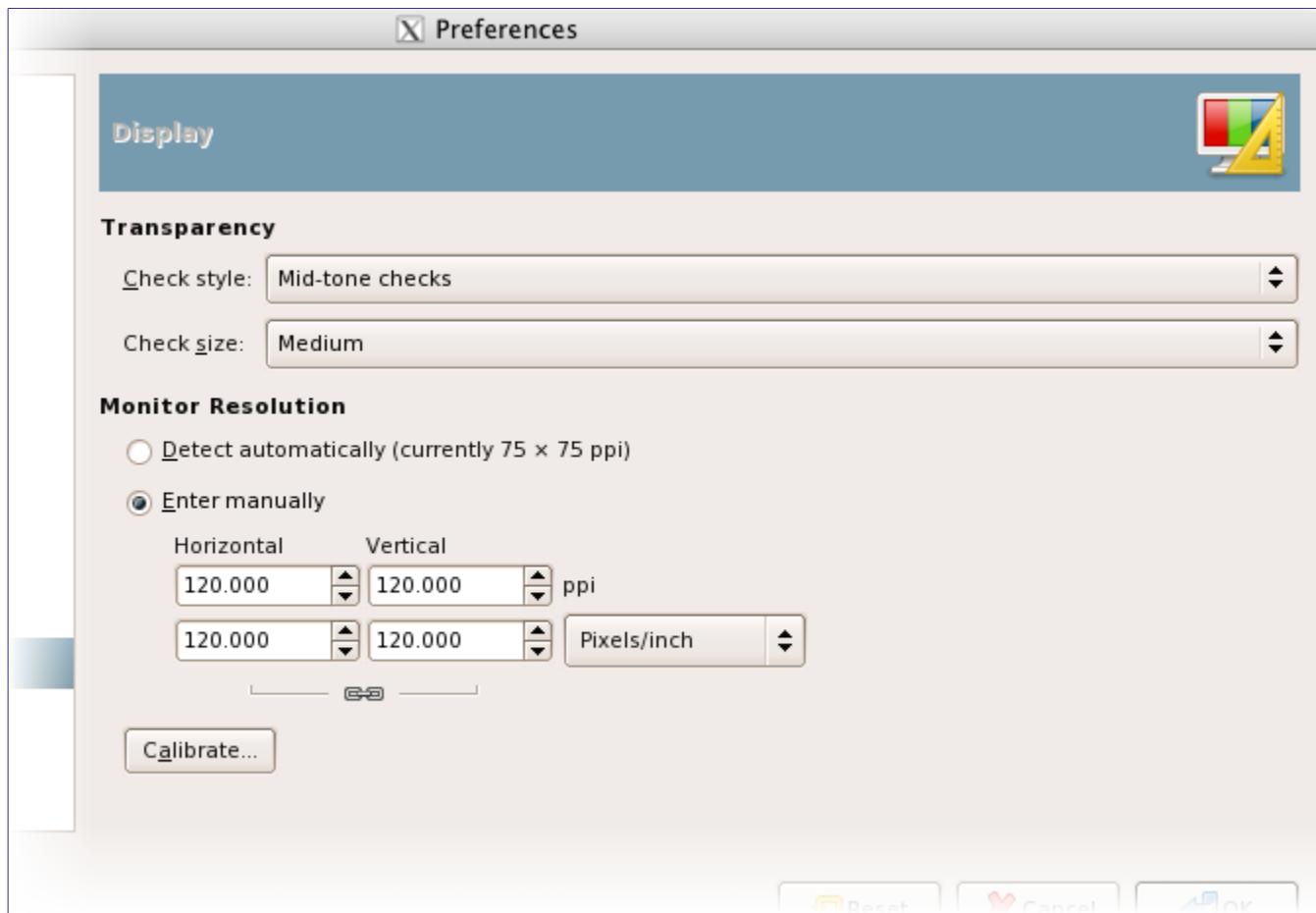
Image Window Title and Statusbar



Choosing a Format

നിങ്ങൾ നിരവധി predesigned ഫോർമാറ്റുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയു , അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ എൻ്റെ പ്രവേശനത്തെ ഒരു *format string* എഴുതിക്കൊണ്ട്, നിങ്ങളുടെ സ്വന്തമായ ഒന്ന് സൂചിക്കാൻ കഴിയു . ഇവിടെ ഒരു ഫോർമാറ്റ് സ്റ്റ്രിംഗ് മനസ്സിലാക്കാൻ ഇങ്ങനെ: നിങ്ങൾ ദെപ്പുചെയ്യുന്നവയെല്ലാ ആരുടെ പേരുകൾ എല്ലാ "%" ആര ഭിക്കണ വ്യക്തികളും ദെപ്പ് കൃത്യമായി കാണിക്കുന്നു. ഇവിടെ നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു വേരിയബിളുകളുടെ പട്ടികയിലുണ്ട്:

ഫോർമാറ്റിംഗ്



ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ

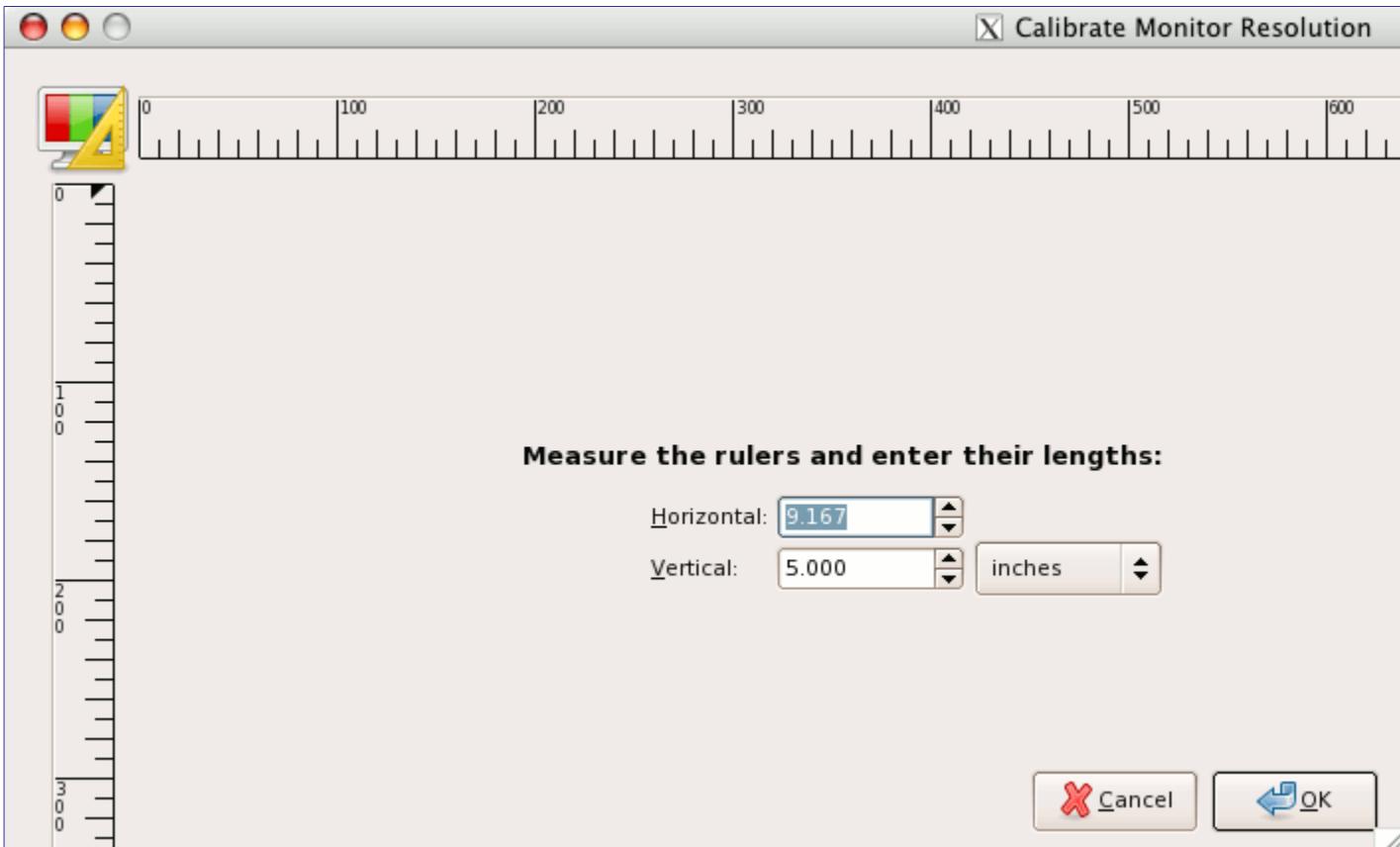
സുതാര്യത

Transparency type

സ്വത്വവേ, ജിന്വ മിഡ്-ടോൺ പരിശോധനകൾ ഒരു ചെക്കർബോർഡ് പാറ്റേണ്ട് ഉപയോഗിച്ച് സുതാര്യത സ ചിപ്പിക്കുന്നു, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഒന്നുകിൽ ചെക്കർബോർഡ് ഒരു വ്യത്യസ്ത തരത്തിലുള്ള, അല്ലെങ്കിൽ, വര കരുപ്പു വെളുപ്പു അല്ലെങ്കിൽ ചാര ലേക്ക് നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്നോൾ മാറ്റാനാകു .

Check size

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



മോണിറ്റർ മിശിവ്

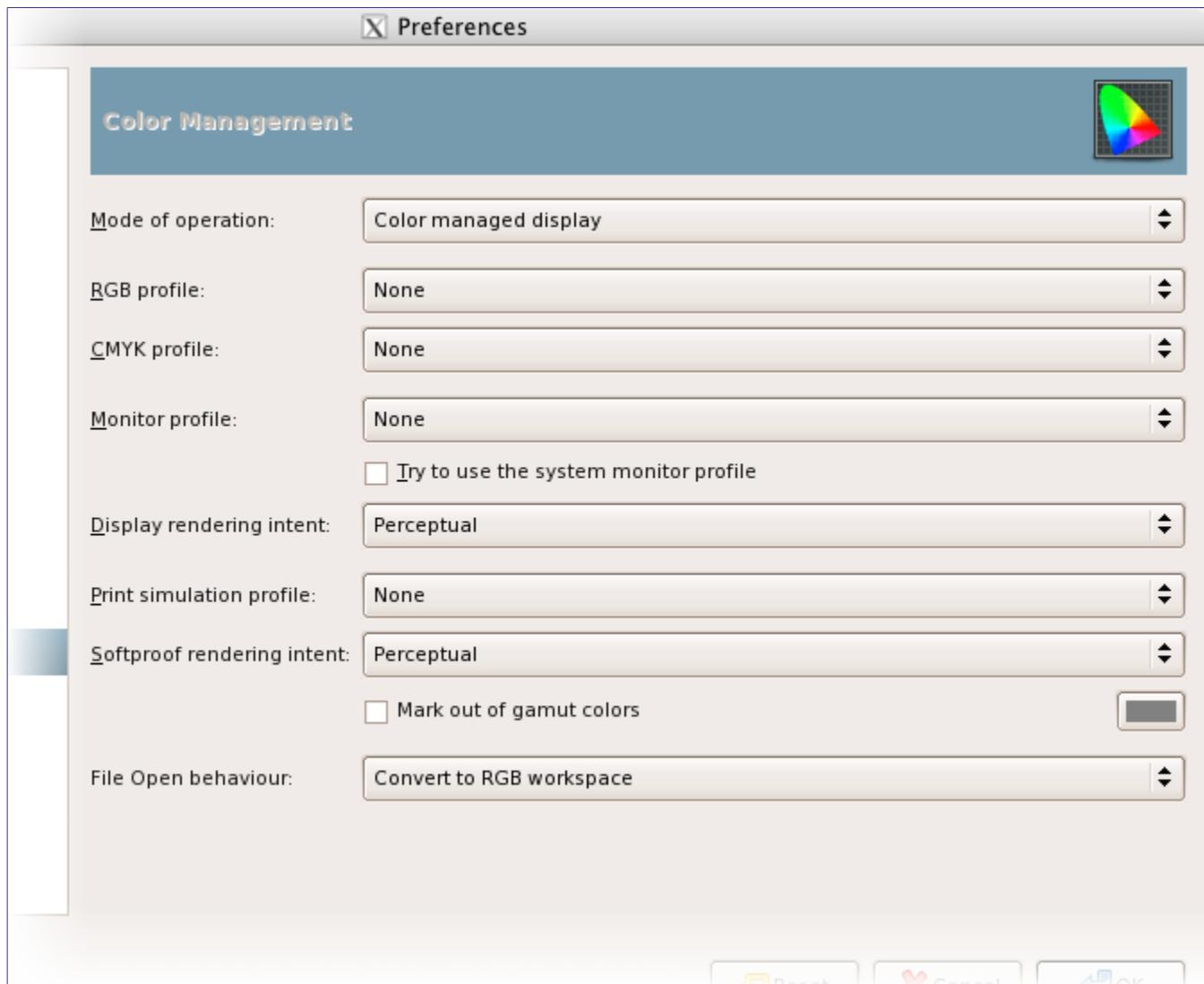
മോണിറ്റർ മിശിവ് പിക്സൽ അനുപാത , ഇംഞ്ച്, തിരശ്വീനമായും ലബ്ദമായും ആണ്. നിങ്ങൾക്ക് ഇവിടെ തുടരാൻ മ നും മാർഗങ്ങളുണ്ട്:

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

കാലിബ്രേറ്റ് സ ഭാഷണ

ഈ കാലിബ്രേറ്റ് സ ഭാഷണ ശ്രമിച്ചപ്പോൾ എൻ്റെ മോണിറ്റർ impressively ഓഫ് ആയിരുന്നു. "Calibrate Game" കളിക്കാൻ നേരനോക്കാണ്. ഒരു നേർത്തത ഭരണാധികാരി ആവശ്യമാണ്.

വർദ്ധിക്കുന്ന മാനേജ്മെന്റ്



ഓപ്പ്‌ഷൻകൾ

ഈ താളിൽ ജീവ് കളർ മാനേജ്മെന്റ് ഇച്ചാനുസ്യതമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു ഓപ്പ്‌ഷൻകൾ ചില നിങ്ങൾ ഒരു മെനൂവിൽ നിന്ന് ഒരു കളർ പ്രോഫൈൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഉദ്ദേശിച്ച പ്രോഫൈൽ മെനൂ ഇതുവരെ ഇല്ല, നിങ്ങൾ Select color profile from disk... ഈ സ്ഥിക്കുചെയ്ത് ചേർക്കാവുന്നതാണ്.

നിര പ്രോഫൈലുകൾ അടങ്കിയ ഫയലുകൾ തങ്ങളുടെ .icc സഫ്റ്റ്‌വെയർ എല്ലാം തിരിച്ചറിയുന്നു. ഇതോടൊപ്പ് അവർ സാധാരണയായി ഏതാനു സ്ഥലങ്ങളിൽ നിന്നും സ ക്ഷീക്കുന്നു. നിങ്ങൾ Mac OS X ലുള്ള ജീവ് പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഏകിൽ, നിങ്ങൾക്ക് /Library/ColorSync/Profiles/ ആംഗം Library/Printers/[manufacturer]/Profiles ശേഖരണ

Mode of operation

ഈ ഓപ്പ്‌ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് ജീവ് നിര മാനേജ്മെന്റ് പ്രവർത്തന തീരുമാനിക്കാ . താങ്കൾക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നവ മ നു ര പങ്ങൾ ഉണ്ട്:

- No color management: ഈ നിരക്കു ശേഷമേ പ രണ്ടുമായു ജീമില ഇരഞ്ഞി നിര മാനേജ്മെന്റ് വായ്പൊത്തുന്നു
- Color managed display: ഈ നിരക്കു നിങ്ങളെ ഡിസ്പ്ലൈ പ രണ്ടുമായി തിരുത്തിക്കൊണ്ട് ഡിസ്പ്ലൈ നൽകാൻ ജീവ് നിര മാനേജ്മെന്റ് പ്രാപ്തമാക്കാൻ കഴിയു.
- Print simulation: ഈ നിരക്കു ശേഷമേ, നിങ്ങൾ മാത്രമല്ല ഡിസ്പ്ലൈ

പ്രൊഫൈൽ, മാത്രമല്ല തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രിൻ്റർ അനുകരണ പ്രൊഫൈൽ അപേക്ഷിക്കാൻ ജിന്വ് നിന്ന് മാനേജ്മെന്റ് പ്രാപ്തമാക്കാൻ അങ്ങനെ ചെയ്യുന്നത്, ആ പ്രിൻ്റർ ഒരു പ്രിൻ്റ് നിന്ന് ഫലങ്ങളിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത നടത്താ.

ജിന്വ് നിന്ന് മാനേജ്മെന്റ് ഇമേജുകളുടെ പ്രദർശന, ചിത്ര ഫയലുകളിൽ മാത്ര പ്രൊഫൈലുകൾ ഉൾച്ചേര്ക്കൽ വർധിപ്പിക്കാനായി ഉപയോഗിക്കുന്ന ശരിക്കുക. പ്രത്യേകിച്ചു ജിന്വ് ഉള്ളിൽ നിന്ന് അച്ചടിക്കുന്നതിനുള്ള ഉപയോഗിക്കുന്നു വഴി ഒന്നു ഇല ഡയലോഗ് നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഓപ്പഷനുകൾ ഉണ്ട്. പ്രിൻ്റി ഗ് ജിമ് ഭാഗമല്ല ഒരു ക ടുതൽ സ്പേഷ്യലേസ് പ്രിൻ്റി ഗ് എന്തിനും നടക്കുന്ന പ്രത്യേക ദാത്യ 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 ഏക്സിക് ഇടപെടലിനായി രണ്ടു ഘടകങ്ങൾ നൽകുന്നു:

- ഈ ഓപ്പഷൻ ഒരു ഡിസ്പ്ലൈ പ്രൊഫൈൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാവ . തിരഞ്ഞെടുത്ത വർഷ പ്രൊഫൈൽ സ്കൈൻറിൽ ജിന്വ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കുന്നു.
- നിങ്ങൾ **Try to use the system monitor profile** ഓപ്പഷൻ സജീവമാക്കാൻ എക്കിൽ ജിന്വ് ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റാങ്ങൾ നിന്ന് മാനേജ്മെന്റ് സിസ്റ്റ് ഡിസ്പ്ലൈകളിലും നൽകിയ നിന്ന് പ്രൊഫൈൽ ഉപയോഗിക്കു .

Display rendering intent

നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ക്രമീകരിക്കാ പോലെയല്ല ഉദ്ദേശ്യങ്ങളു തർജ്ജമ ഓട്ട്-ഫിലിമിലെ സോതയ്ക്ക് ബഹിരാകാശത്ത് ഇപ്പോഴത്തെ ഡയലീനേഷൻ സ്പോസ് ഉത്പാദക കഴിവ് ആ നിങ്ങൾ ആകുന്നു നിങ്ങൾ ഇടപെടുവോൾ വഴികളു . തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ നാലു രീതി തർജ്ജമ ഇൻഡിക്കൾ ഉണ്ട്:

- Perceptual
- Relative colorimetric
- Saturation
- Absolute colorimetric

വ്യക്തിഗത രീതികൾ ഒരു വിവരണ എന്നതിൽ കണ്ടത്താനാകു .

Print simulation mode

ഈ ഓപ്പഷൻ ഒരു പ്രിൻ്റർ പ്രൊഫൈൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാവ . തിരഞ്ഞെടുത്ത വർഷ പ്രൊഫൈൽ പ്രിൻ്റ് അനുകരണ മോഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നു

Softproof rendering intent

ഈ ഓപ്പഷൻ വീണ്ടു ഇടപെടലിനായി രണ്ട് വ്യത്യസ്ത ഘടകങ്ങൾ ലഭ്യമാക്കുന്നു:

- നിങ്ങൾക്ക് മുദ്രവായ തെളിവ് വേണ്ടി രേഖാചിത്ര ഗ്രാഫിക്കുകൾ ഉപയോഗിക്കാം അവർ ഇതിനു ഇന്ത്രോഡുക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ഉപയോഗിക്കാം. അവർ ഇതിനു ഇന്ത്രോഡുക്കുന്നതിന് തർജ്ജമ ഡിസ്പ്ലൈ പരിഞ്ഞിരിക്കുന്ന അനേക ആകുന്നു.
- നിങ്ങൾ **Mark out of gamut colors** ഓപ്പഷൻ പ്രാപ്തമാക്കുകയാണെങ്കിൽ, അച്ചടിക്കാൻ എന്ന് ഒരു നിന്ന് ഒക്കെയു പിക്സൽ പ്രത്യേക നിന്ന്

അടയാളപ്പെടുത്തിയ. നിര ഈ ഉപയോഗിക്കുന്നു നിങ്ങളോടു തെരഞ്ഞെടുത്തത് കഴിയു . നിങ്ങൾക്ക് ഈ ചെക്ക്‌ബോക്സ് പുറമെ വലതുഭാഗത്ത് നിര ഷൈക്കണിൽ ഓക്കുചെയ്ത് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

File Open behaviour

നിങ്ങൾ വർക്ക്‌സ്പേയ്സ് രീതി പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ഒരു എ ബധിയ് നിര പ്രോഫൈൽ അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന ഒരു ഫയൽ തുറക്കുവോൾ ജിന്വ് എങ്ങനെ നിർണ്ണയിക്കാൻ ഈ മെനു ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇനിപ്പറയുന്ന എൻട്രികൾ നിന്നു തെരഞ്ഞെടുക്കാം :

- Ask what to do: തിരഞ്ഞെടുത്ത എക്കിൽ, ജിന്വ് എന്തു ചെയ്യാൻ ഓരോ തവണ ചോദിക്കു .
- Keep embedded profile: നിങ്ങൾ ഈ തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, ജിന്വ് ഐപ്പിച്ചിട്ടുള്ള പ്രോഫൈൽ പ്രമാണിച്ചു അല്ല വർക്ക്‌സ്പേയ്സിലേക്ക് ചിത്ര പരിവർത്തന ചെയ്യു . ഐപ്പിച്ചിട്ടുള്ള പ്രോഫൈൽ ഡിസ്പ്ലൈ വേണ്ടി പ്രയോഗിക്കു കാരണ ചിത്ര ശരിയായി എത്തുവിധേയമായു പ്രഖ്യാപിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.
- Convert to RGB workspace: ഈ എൻട്രി തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട് ജിന്വ് സ്വയ വർക്ക്‌സ്പേയ്സിലേക്ക് ചിത്ര പരിവർത്തന ഐപ്പിച്ചിട്ടുള്ള നിര പ്രോഫൈൽ ഉപയോഗിക്കു .

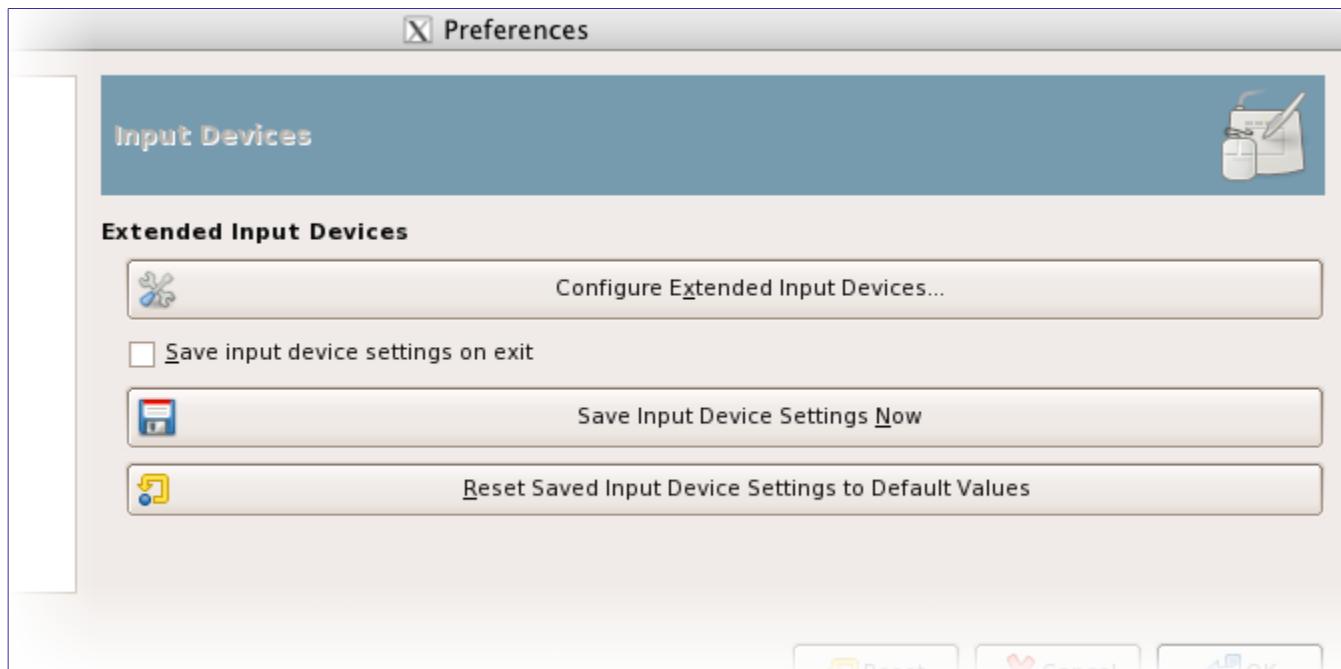
ക ടുതൽ വിശദീകരണങ്ങൾ വേണ്ടി:

- ICC Profiles are explained in Wikipedia .
- OpenICC പദ്ധതി () ജിന്വ് മറ്റുള്ളവരു വലിയ സ്വതന്ത്ര infographic പേരുകൾ സഹകരിക്കാനാകു എവിടെയാണെന്ന് കാണുക.

വെബ്മിൽ നിന്ന് ലോഡ് ചെയ്യാൻ നിരവധി പ്രോഫൈലുകൾ:

- ഷൈക്സിസി ഓഫീവാക്കൽ പ്രവർത്തനസ്ഥല: ICCsRGB
- മൈക്രോസോഫ്റ്റ് ഓഫീവാക്കൽ പ്രവർത്തനസ്ഥല: MsRGB
- അഡോബീ RGB98 പ്രവർത്തനസ്ഥല: Adobe RGB (1998)
- ECI (യ റോപ്പൻ കളർ ഇനിഷ്യറ്റീവ്) പ്രോഫൈലുകൾ: ECI

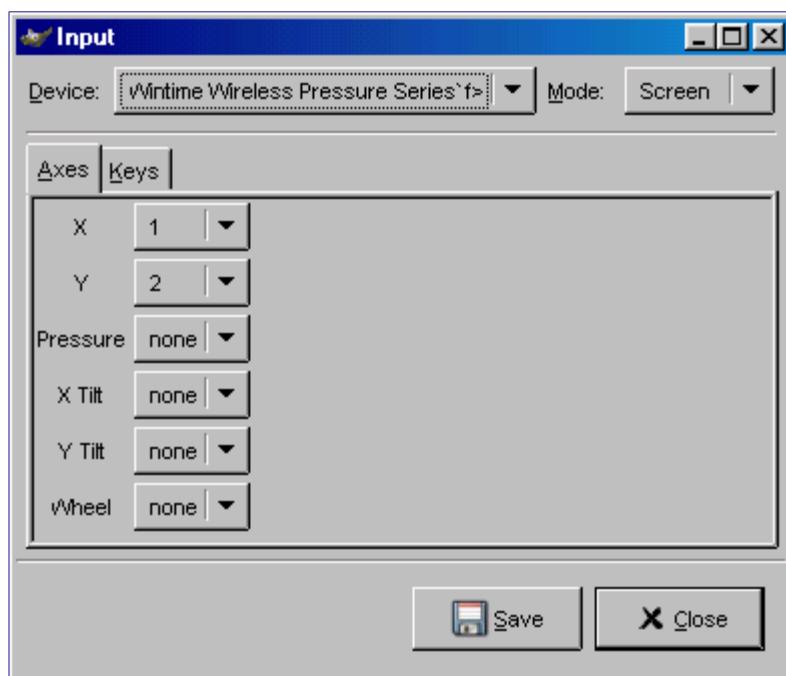
ഇൻപുട്ട് ഡിവേസുകൾ



വിപുലികരിച്ച ഇൻപുട്ട് ഡിവൈസുകൾ

Configure Extended Input Devices

ഈ വലിയ ബട്ടൺ നിങ്ങൾ കമ്പ്യൂട്ടർ ബന്ധപ്പെട്ട ഉപകരണങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു: ടാബ്ലറ്റ്, മിസി കീബോർഡ് ... നിങ്ങൾ ഒരു ടാബ്ലറ്റ് ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഇതുപോലെ ഒരു ഡയലോഗ് കാണു :



Save input device settings on exit

ഈ ബോക്സ് പരിശോധിക്കുക ചെയ്യുമ്പോൾ, ജിന്ന് നിങ്ങൾ കഴിത്തെ പ്രാവശ്യ quitted ഉപയോഗിക്കുന്ന ഉപകരണ , നിന്റെ മാത്രക ബേഷ്ട് ഓർക്കുന്നു.

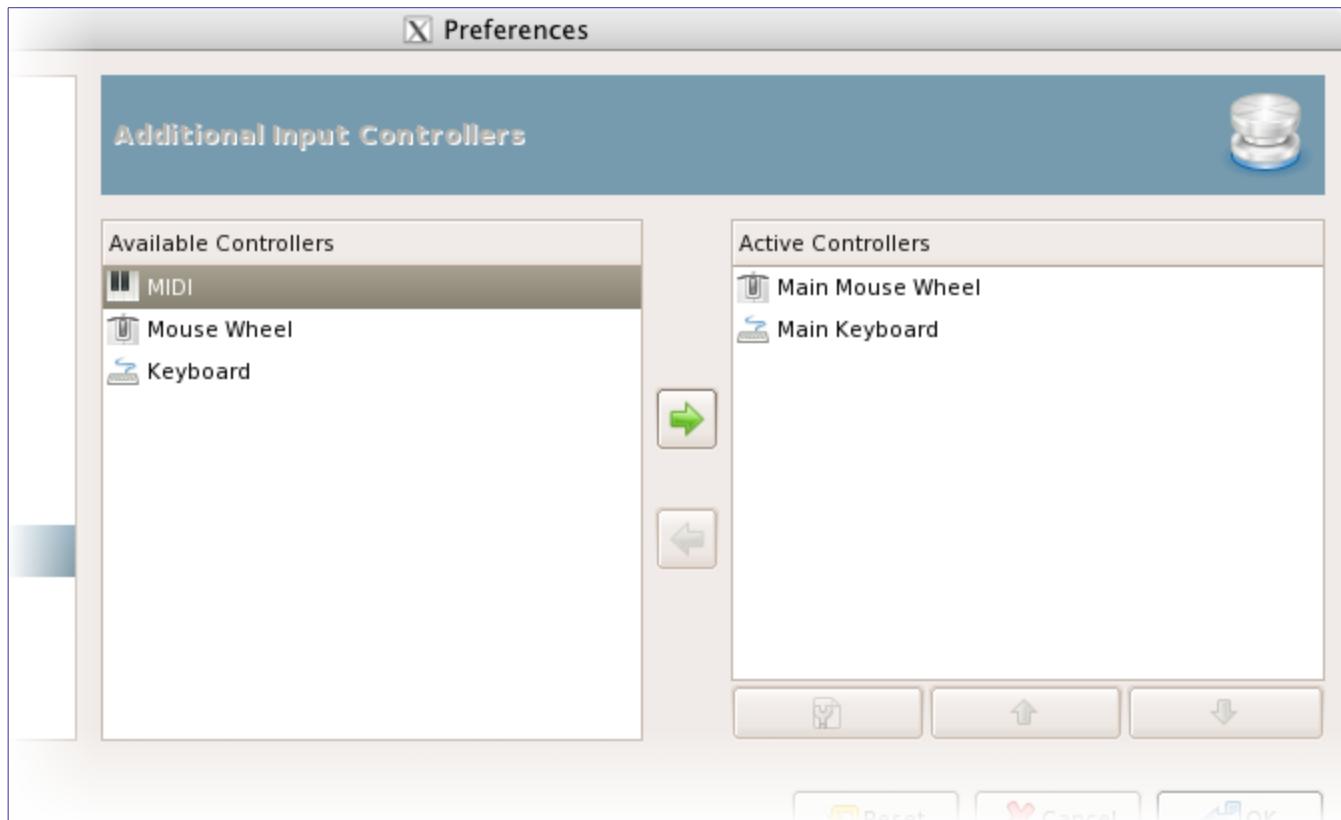
Save Input Device Settings Now

Self explanatory.

Reset Saved Input Device Settings to Default Values

Delete your settings and restore default settings.

ഇൻപുട്ട് കൺസോളറുകളുള്ള



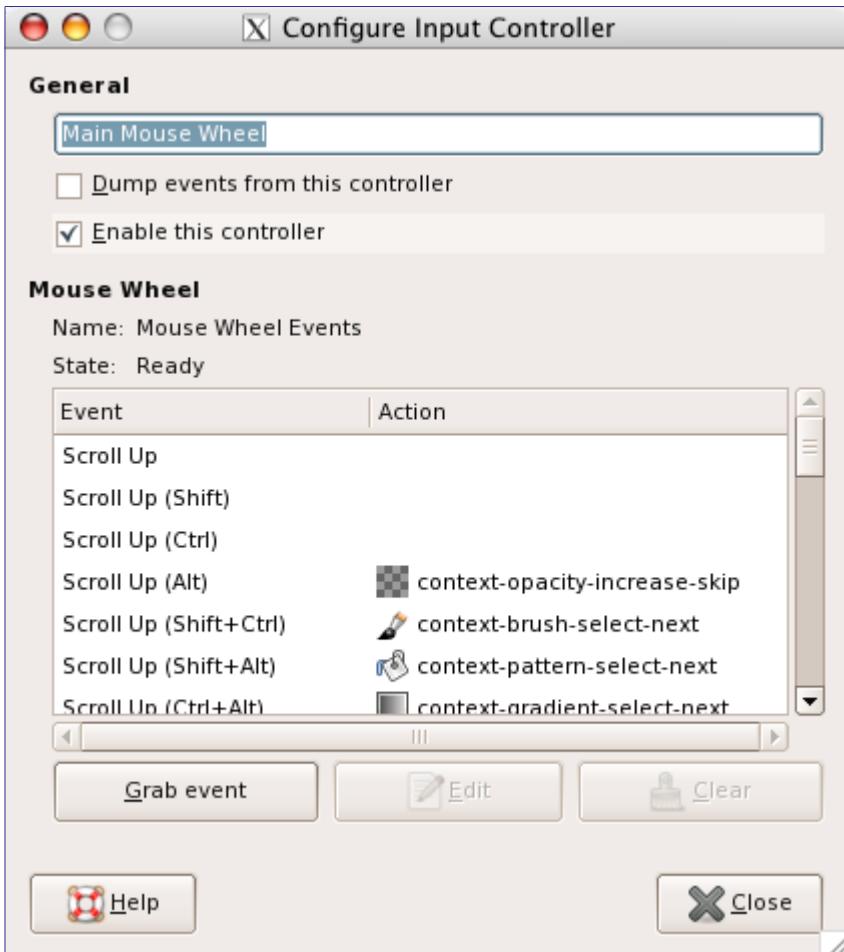
This dialog has two lists of additional input controllers: **Available Controllers** on the left, **Active Controllers** on the right.

ഒരു ഇനത്തിന്റെ ഒരു ക്ലിക്കിൽ ഹൈലൈറ്റുചെയ്യാൻ ഒപ്പ് നിങ്ങളുടെ ബന്ധപ്പെട്ട ആരോ കീ ക്ലിക്കുചെയ്യത് മറ്റൊരു ലിസ്റ്റിൽ നിന്നു കണ്ട്രോളർ നീക്കാൻ കഴിയ . ലഭ്യമായ കൺസോളറുകളിലേക്കു ലേക്ക് സജീവ കൺസോളറുകൾക്കുള്ള ലിസ്റ്റിൽ നിന്ന് ഒരു കണ്ട്രോളർ നീക്കാൻ ശ്രമിക്കുക, ഒരു ഡയലോഗ് അപ്പ് ചെയ്യുകയു നിങ്ങൾ കണ്ട്രോളർ നീക്കെ വെറു പ്രവർത്തന തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയു .

നിങ്ങൾ ഒരു (സാധാരണ സജീവ) കണ്ട്രോളർ അല്ലെങ്കിൽ പകരമായി ഡബ്ലിൾ ക്ലിക്കിൽ ലിസ്റ്റിന്റെ ചുവരെയുള്ള എയിറ്റ് ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ, ഒരു ഡയലോഗ് വിന്റോടൊപ്പം ഒരു കണ്ട്രോളർ ക്രമീകരിക്കാ :

[മെയിൻ മെനുസ് ചുക്ക്](#)

[മെയിൻ മെനുസ് ചുക്ക്](#)



പൊതുവായ

Dump events from this controller

നിങ്ങൾക്ക് പ്രാപ്തമായ കണ്ണോളുകളിലേക്കു സ്വീച്ചിച്ച ഇവർട്ട് എന്ന stdout ലെ ഒരു പ്രിൻ്റ് വേണമെങ്കിൽ ഈ എഴുപ്പിക ചെക്ക് ചെയ്തിരിക്കണം. നിങ്ങൾ ആ ഇവർട്ട് കാണാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഒരു ടെർമിനലിൽ നിന്നു GIMP ആര ഭിക്കാൻ അഭ്യസിക്കിൽ അത് ഷൈൽ റീഡയറക്ഷൻ വഴി ഫയൽ ചെയ്യുന്നതിന് stdout അച്ചടിക്കാൻ making വേണ . ഈ ഓപ്പഷൻ പ്രധാന ഉപയോഗ ഡീബഗ് മാത്രമുള്ളതാണ്.

Enable this controller

മൗസ് ചട്ടു ഒരു പുതിയ പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചേർക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നെങ്കിൽ ഈ ഓപ്പഷൻ ചെക്ക് ചെയ്തിരിക്കണം .

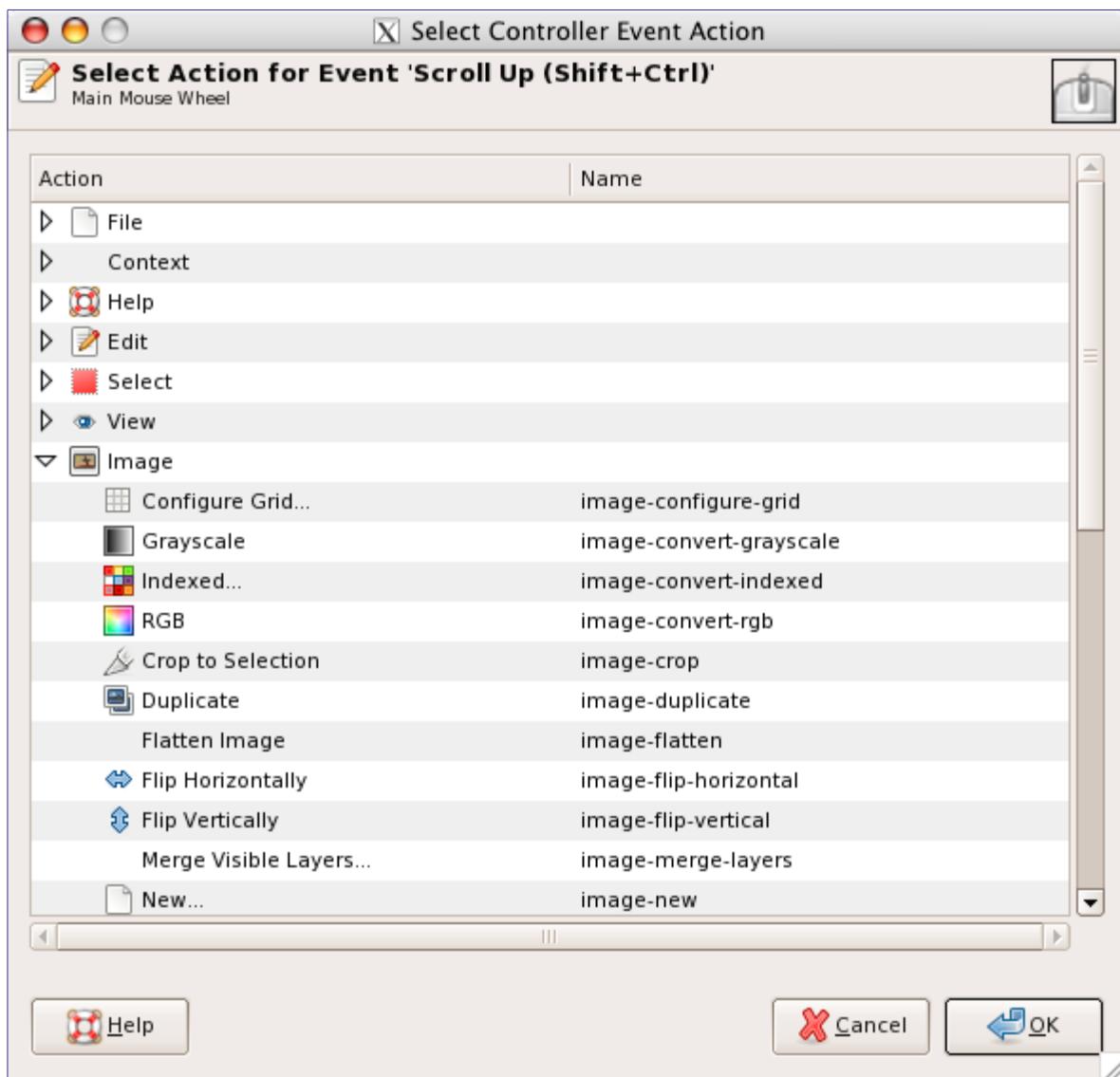
മൗസ് വീൽ പരിപാടികൾ

സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഈ വിന്റയോ നിങ്ങൾ ഉണ്ട്: ഇടതുവശത്ത്, മൗസ് വീൽ സ ബന്ധിച്ചു സാധ്യത ഇവർട്ടുകൾ, ക ടുതലോ കുറവോ കണ്ണോൾ കീകൾ ബന്ധപ്പെട്ട് വലതുഭാഗത്ത്, പ്രവർത്തന അതിനെ സ ഭവിക്കാൻ ഇവർട്ട് ഏൽപ്പിച്ചു. രണ്ട് ബട്ടണുകൾ, തിരഞ്ഞെടുത്തുതു ഇവർട്ടിന്റെ നടപടി **Cancel** മറ്റ്, തിരഞ്ഞെടുത്തുതു ഇവർട്ട് **Edit** ലേക്ക് എന്നു.

ചില പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഇതുവരെ ഇവർട്ടുകൾ നിയമിക്കുന്നു. അവർ ഫണ്ട്ഷണൽ അല്ല അവർ ഉദാഹരണങ്ങൾ തോന്നുന്നില്ല.

ഇവർട്ട് നീക്കിവച്ചിരിക്കുന്ന പ്രവർത്തന തിരഞ്ഞെടുക്കുക

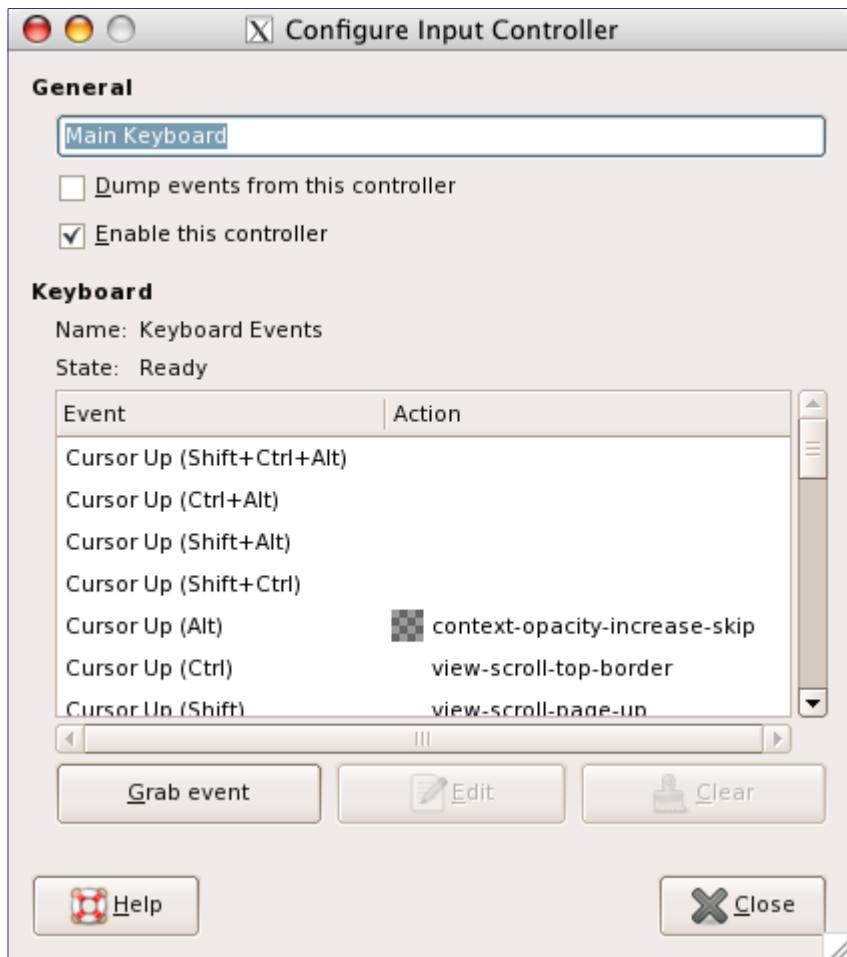
ഒരു ഇവർട്ട് തിരഞ്ഞെടുത്ത് ശേഷ, നിങ്ങൾ **Edit** ബട്ടൺ ക്ലിക് ചെയ്താൽ, ഇനിപ്പറയുന്ന ഡയലോഗ് തുറക്കു :



ഒരു പ്രവർത്തന ഈ ഇവന്റ് ഇതുവരെ നിലവിലുണ്ട് ജാലക ഈ പ്രവർത്തന ന് തുറക്കു . അല്ലെങ്കിലോ, വിന്റോ പ്രവർത്തനങ്ങൾ കൽപിക്കുന്നത് വിഭാഗങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കു . അത് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് ഒരു പ്രവർത്തന ക്ഷിക്കുചെയ്യുക.

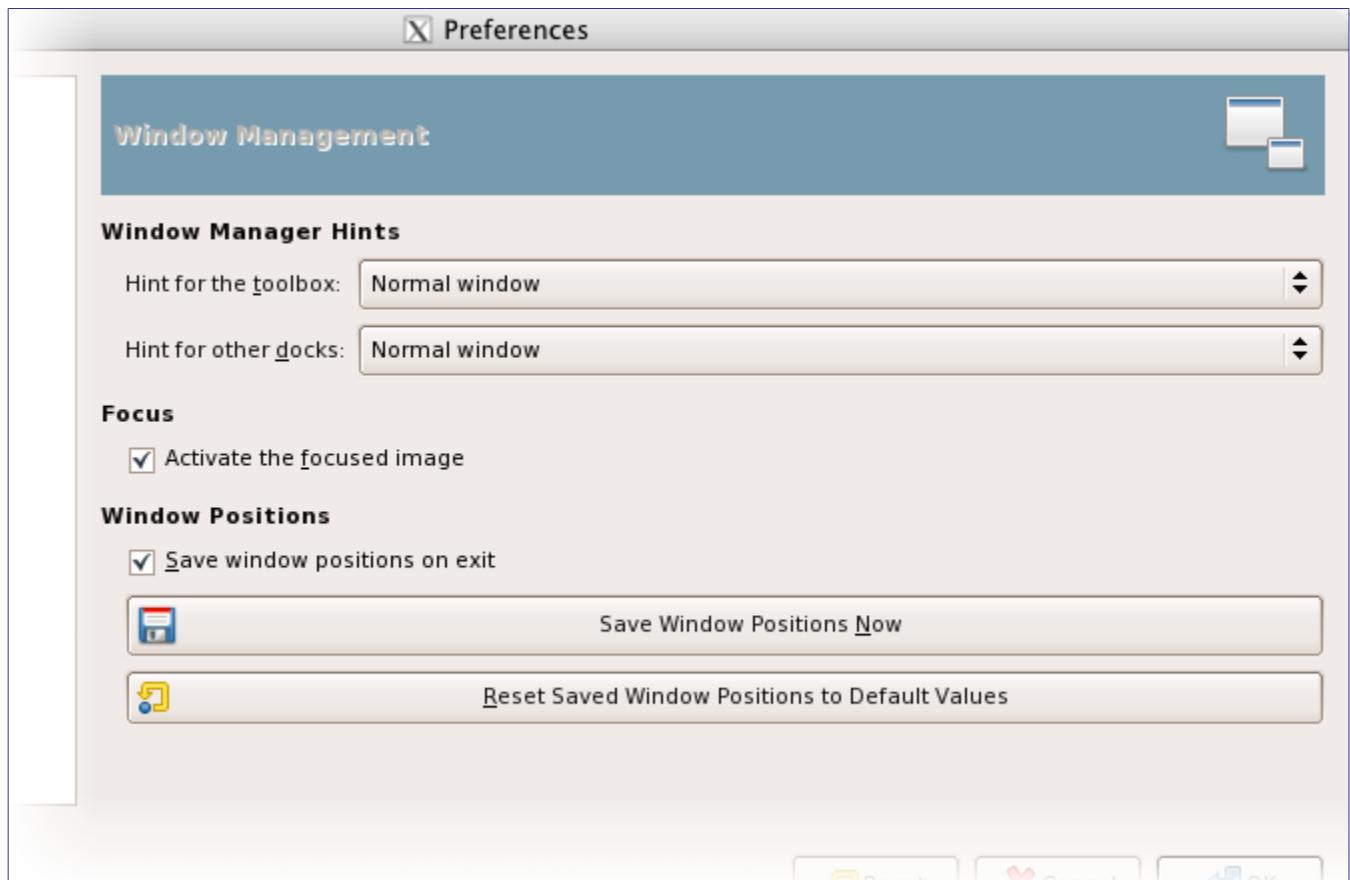
[പ്രധാന കീബോർഡിലെ](#)

മെഡിസ് ചട്ടു അതേ വിധത്തിൽ ഈ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . ഇവന്റുകൾ, കീബോർഡിന്റെ ആരോ കീകൾ ബന്ധപ്പെട്ട ക്ലോംബൾ കീകൾ ക ടിച്ചുൾന് അല്ലെങ്കിൽ.



നിങ്ങൾ Creating a variable size brush ഹും സക്കൽപ്പാദ്ധ്യത്തിൽ ഒരു ഉദാഹരണം കണ്ടെത്തു .

വിന്റോ മാനേജ്മെന്റ്



ഈ താളിൽ ജാലകങ്ങൾ ജീമില കൈകാരു ഇച്ചാനുസ്യതമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. (.. നിങ്ങൾ ലിനക്സ് ഒരു സാധാരണ ശോ സെറ്റപ്പ് ഓടുന്നുണ്ട് എങ്കിൽ മെറ്റാസിറ്റിയുടെ ലേക്ക്; തുടങ്ങിയവ താൻ വിന്റോസ് നിങ്ങളെ വിന്റോസ് പ്രവർത്തിക്കുകയാണെങ്കിൽ ഈ,) നിങ്ങൾ ജീമ്പ് നേരിട്ട് വിന്റോസ് കഴശലപ റവ അല്ലെന്നു പകര അഭ്യർത്ഥനകൾ വിന്റോ മാനേജർ അയയ്ക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതാണ്. പല വിന്റോ മാനേജർമാർ ഉണ്ട്, അവയെല്ലാ നന്നായി പെരുമാറി എന്നതിനാൽ അത് ഇവിടെ വിവരിച്ച് ഫ ഗ്രംഗുകളു യമാർത്ഥത്തിൽ വിവരിച്ച് പോലെ പ്രവർത്തിക്കു ഉറപ്പുനൽകാനാവില്ലെന്ന്. എന്നിരുന്നാലും, നിങ്ങൾ ഒരു ആധുനിക, standards- ക ഷൈറ്റ് വിന്റോ മാനേജർ ഉപയോഗിച്ച് ഇവർ മുൻപുകാര .

ഓപ്പൺകൾ

വിന്റോ മാനേജർ സ ചനകൾ

ഉപകരണവോക്സിലേക്ക് വേണ്ടി ജാലകത്തിന്റെ തര ആസ്യദ്ധിക്കുമെന്ന് തുരയിൽ

നിങ്ങളുടെ ഇവിടത്തെ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ പണിസണ്ടി, ഡയലോഗുകൾ കൈകൈക്കാള്ളുന്നവർ തുരയിൽ, ചികിത്സ എങ്ങനെ നിർണ്ണയിക്കാൻ. നീ അവരെ മ നൃ സാധ്യതകളാണ് ഉണ്ട്:

- നിങ്ങൾ **Normal Window** തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, മറ്റൊരേക്കിലും ജാലകങ്ങൾ പോലെ പരിഗണിക്കു .
- നിങ്ങൾ **Utility Window** തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, ടെറ്റിൽ ബാറിൽ കുറയ്ക്കാൻ ബട്ടൺ അസാന്നിദ്ധ്യ ആണ് തുരയിൽ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ശാശ്വതമായി നിലനിൽക്കു .





- നിങ്ങൾ **Keep above** തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, അവർ എല്ലാസമയത്തു മറ്റൊരു ജാലക മുന്നിൽ സ കഷിക്കു .

നിങ്ങളുടെ ഇവിടത്തെ മാറ്റുന്ന കുറിപ്പ് നിങ്ങൾ GIMP ആര ഭിക്കാൻ അടുത്ത തവണ പ്രാബല്യത്തിൽ വരിപ്പ.

ഫോകസ്

Activate the focused image

സാധാരണ, ഒരു ഇമേജ് വിന്റോഡ് (ഫേയി നിറ ഒരു മാറ്റ മ ല സാധാരണയായി സ ചിപ്പിച്ചു) ഫോകസ്, അത് ജിന്വ് വേണ്ടി "active image", നിങ്ങൾ അവതരിപ്പിക്കാനു ഏതെങ്കിലു ചിത്ര അനുബന്ധ പ്രവർത്തനങ്ങൾ അതിനാൽ ടാർഗറ്റ് മാറ്റുന്നു. ചിലർ എക്കിലു, മിനാരങ്ങൾ നൽകിയ ഏതെങ്കിലു ജാലക സ്വയ ഫോകസുചെയ്യു അത്തര അവരുടെ വിന്റോഡ് മാനേജർമാരെ സജ്ജമാക്കാൻ ഇഷ്ടപ്പെടുന്നത്. നിങ്ങൾ ഈ ചെയ്യുകയാണെങ്കിൽ, കേന്ദ്രീകൃതമായ ചിത്രങ്ങൾ യാന്ത്രികമായി സജീവമെന്ന് ആവാൻ, നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്ഷൻ അണ്റചെക്കുചെയ്യുകയാണെങ്കിൽ അ ശീകരിക്കാൻ തക്കവെള്ള അൻസാരിയുടെ ആൺ കണ്ടത്തിയേക്കാ .

വിന്റോഡ് നിലപാടുകൾ

Save window positions on exit

ഈ ഐക്സ്പ്രിക്, നിങ്ങൾക്ക് ജിന്വ് ആര ഭിക്കാൻ അടുത്തതവണ, ഡയലോഗ് വിന്റോഡുകൾ ഒരേ, ഒരേ സ്ഥാനങ്ങൾ നിങ്ങൾ അവസാന പുരത്തുകടനു വരുന്നോൾ അവർ അധിനിവേശ കാണു .

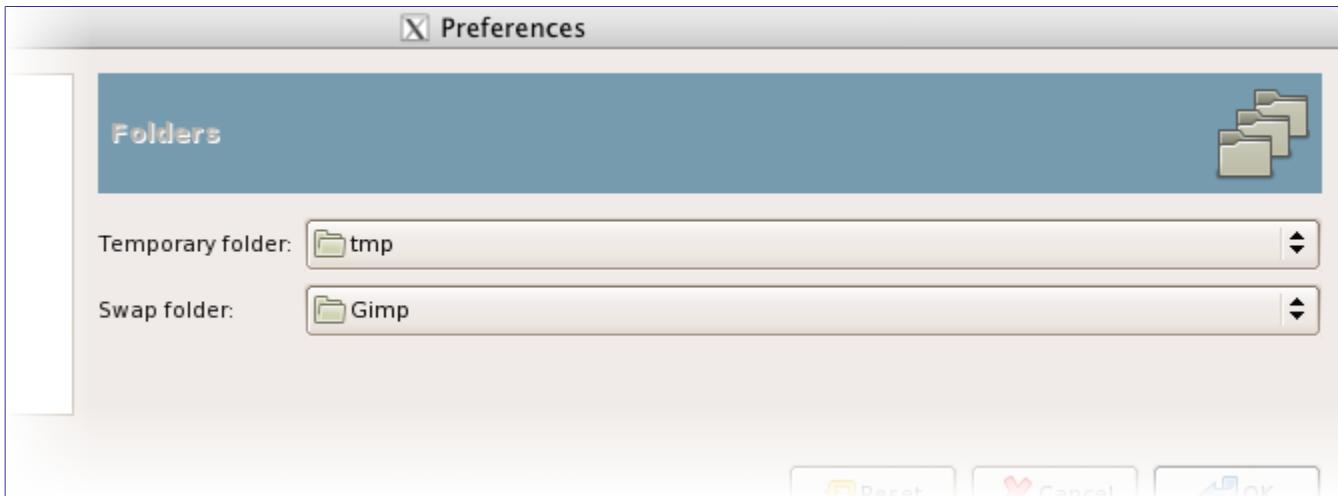
Save Window Positions Now

എക്കിൽ "പുരത്തുകടക്കുന്നോൾ വിന്റോഡ് സ്ഥാനങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കുക" പരിശോധിക്കാതെ ആൺ മാത്രമേ ഈ ബട്ടൺ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു. അതു നിങ്ങൾ അവർ വഴിയിൽ നിങ്ങൾ ഇഷ്ടപ്പെടുന്ന നിങ്ങളുടെ Windows സജ്ജമാക്കാൻ അപ്പ് ബട്ടൺ കൂടുക്കുചെയ്യുക, തുടർന്ന് അവരെ നിങ്ങൾ ജിന്വ് ആര ഭിക്കാൻ ഓരോ തവണയു ആ ക്രമീകരണമായ എത്തിയിരിക്കുന്നു അനുവദിക്കുന്നു.

Reset Saved Window Positions to Default Values

നിങ്ങൾ നിങ്ങൾ സ രക്ഷിച്ച ജാലകങ്ങൾ വയ്ക്കുന്ന ക ദ തൃപ്തിയില്ലെങ്കിൽ എന്നു തീരുമാനിക്കുക, പകര അവരെ ചുറ്റു ചലിക്കുന്ന ചെലവഴിക്കാൻ സമയ സ്ഥിര ഇടപാടുകളില ദ അടുക്കൽ എന്നു, ഈ ബട്ടൺ അമർത്തി അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ഫോർമേറ്റ് ഡാടാ



ഈ താളിൽ താത്കാലിക ഫയലുകൾ വേണ്ടി ജിന്ന് ഉപയോഗിക്കുന്ന രീം പ്രധാന ഫോർഡിനുകൾ ലൊക്കേഷൻുകൾ സജ്ജീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. താഴെയുള്ള പേജുകൾ പോലുള്ള നയപ്രവൃപ്ത തുടങ്ങിയവ വിഭവങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടു ലൊക്കേഷൻുകൾ യോഷ്ട് അനുവദിക്കുക .; അവരെ ബാധകമായ ഒരു വിവരണ വേണ്ടി Data Folders കാണു . നിങ്ങൾ എൻ്റീകൾ വഴി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ജാലക കൊണ്ടുവരുവാൻ വലതുഭാഗത്ത് ബട്ടൺകൾ അമർത്ഥി ഇവിടെ ഫോർഡിനുകൾ മാറ്റാവുന്നതാണ്.

ഫോർഡിനുകൾ

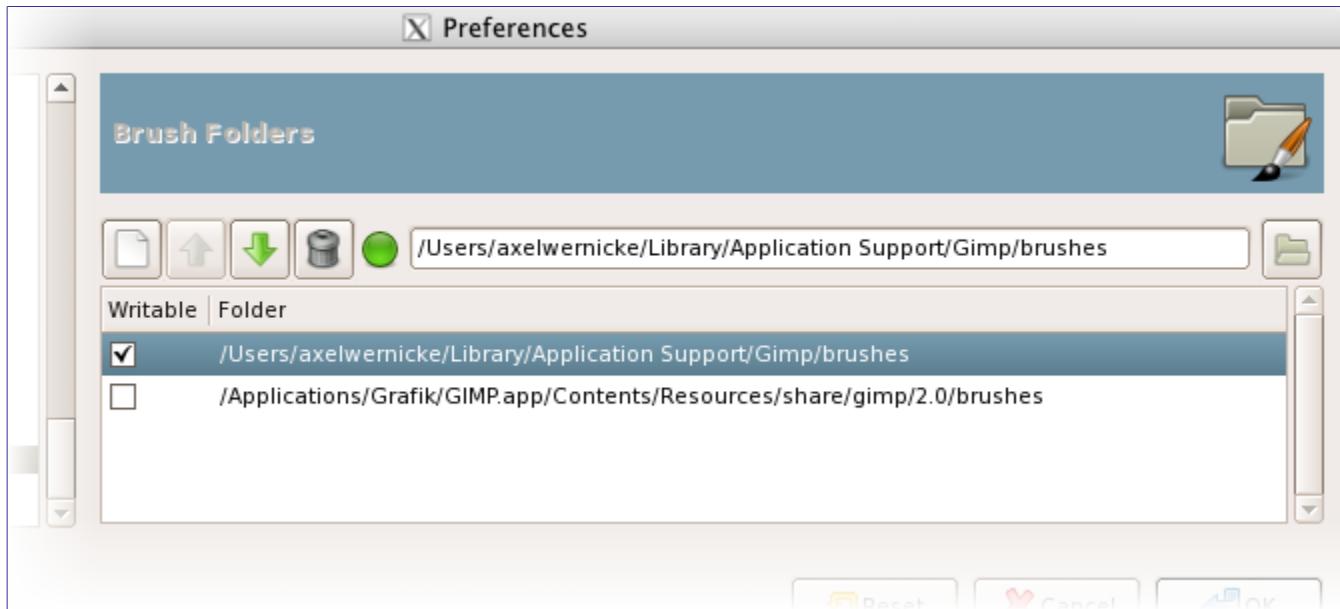
Temp folder

വർക്കി ശ്രദ്ധ താൽക്കാലിക സംഭരണത്തിനായി സൃഷ്ടിച്ച ഫയലുകൾ, തുടർന്ന് ഇതേ ജിന്ന് സെഷൻിൽ ഇല്ലാതാക്കി: ഈ ഫോർഡിനുകൾ താത്കാലിക ഫയലുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ സ്വപ്നസ്ഥലം അല്ലെങ്കിൽ ഉയർന്ന പ്രകടന ധാരാള ആവശ്യമില്ല. സ്ഥിരമായി, നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ജിന്ന് ധ്യാനക്കുറയിൽ tmp വിളിച്ചു ഉപയോഗിക്കുന്നു, എന്നാൽ ഡിസ്ക് സ്വപ്നസ്ഥലം വളരെ ഇടുങ്ങിയ, അല്ലെങ്കിൽ ഗുരുതരമായ പ്രകടന പ്രശ്നങ്ങൾ ഉണ്ട് എങ്കിൽ, എത്തെങ്കിലും ധ്യാനക്കുറയിൽ ആത്മ മാറ്റാൻ കഴിയു . ധ്യാനക്കുറയിൽ നിങ്ങൾ നിലവിലില്ല വേണ എഴുതുവാൻ, അല്ലെങ്കിൽ മോൾ കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യു .

Swap folder

ഈ ജീമ് ഇമേജുകളു ഡാറ്റയു തുറന്ന മൊത്ത വ്യാപ്തി ലഭ്യമായ റാക്വിയുംപോൾ ഒരു "memory bank" ഉപയോഗിക്കുന്നു ഫോർഡിനാണ്. നിങ്ങൾ വളരെ വലിയ ഇമേജുകൾ, അല്ലെങ്കിൽ പല പാളികൾ ചിത്രങ്ങളുള്ള പ്രവർത്തിക്കുന്നതിനോ നിരവധി ചിത്രങ്ങൾ ഒരേസമയ തുറന്ന് അനുസരിച്ചാണ് ജിന്ന് സാധ്യതയുള്ള സ്വാപ്പ് സ്ഥല മെഡാബേബറ്റ് ന രൂക്ഷണക്കിന്, അങ്ങനെ ലഭ്യമായ ഡിസ്ക് സ്വപ്നസ്ഥലം പ്രകടന ആവശ്യമായ കഴിയുമെങ്കിൽ തീർച്ചയായു ഈ ഫോർഡിനായി ചിന്തിക്കാൻ കാര്യങ്ങൾ. സ്വത്വേ, നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ജിന്ന് ധ്യാനക്കുറയി സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ, പക്ഷേ ക ടുതൽ സ്വത്രന്ത സ്ഥലമോ അല്ലെങ്കില് ഗണ്യമായി മികച്ച പ്രകടന മറ്റാരു ഡിസ്ക് ഉണ്ടെങ്കിൽ, അവിടെ നിങ്ങളുടെ സ്വാപ്പ് ഫോർഡി നീക്കുന്നത് നിന്നു കാര്യമായ ആനുക ല്യ കണ്ണേക്കാ . ധ്യാനക്കുറയി നിലവിലില്ല നിങ്ങൾ എഴുതുവാൻ ഉണ്ടായിരിക്കണ .

Data Folders



പോലുള്ള നയപ്രവ്യാപന, പാറ്റേണ്ടുകൾ, ഘടനമായ മുതലായവ - - ജിന്വ് പല വിഭവങ്ങളുടെ തര ഉപയോഗങ്ങൾ ഇൻസ്യൂൾ ചെയ്ത ഒരു അടിസ്ഥാന സെറ്റ് ജിമ് വിതരണ, മറ്റുള്ളവരെ ഉപയോകതാവ് സ്യൂഷ്ടിച്ച് അല്ലെങ്കിൽ ഡാഡിലോവ് ചെയ്യാ . ജിന്വ് ആരു ഭിക്കുന്നോൾ ഏത് നിന്മുള്ള സ ശയാസ്പദമായ തര ഇനങ്ങൾ സ്വയ ലഭ്യമാകുന്നില്ല ഡയറക്ടറികൾ ഗണ : ഓരോ അതതര റിസോഴ്സ് തര, നിങ്ങൾ search path വ്യക്തമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു മുൻഗണന പേജ് ഈല്ല. ഈ താളുകൾ എല്ലാ വളരെ വളരെ ഒരേ നോക്കുന്നു: നയപ്രവ്യാപന പേജ് ഒരു ഉദാഹരണമായി വലതുവശത്ത് കൊടുത്തിരിക്കുന്നു.

സ്വത്വേ, തിരയൽ പാതയ് രണ്ട് ഫോർഡർവുകൾ ഉൾപ്പെടുന്നു: എവിടെ ജിന്വ് സഹിത ഇൻസ്യൂൾ ഇനങ്ങൾ വയ്ക്കുന്നു ഒരു personal/ ഫോർഡർ, നിങ്ങൾ ചേർത്തത് ഇനങ്ങൾ കാണിയ്ക്കണമോ എവിടെ നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ജിമ് ഡയറക്ടറി, അകത്ത് ഒരു system ഫോർഡർ. സിറ്റ് ഫോർഡർ അടയാളപ്പെടുത്തി പാടില്ല പോലെ കൈമാറി, അതിന്റെ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ തുനിയുന്ന ശ്രമിക്കരുത്. സ്വകാര്യ ഫോർഡർ അടയാളപ്പെടുത്തിയിരിക്കണ പോലെ കൈമാറി അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ അവിടെ വെച്ചു ഒഴികെ അതിനുള്ളിൽ ഒന്നു ഈല്ല അതു ക രൂനാട്.

ഡയലോഗ് മുകളിലുള്ള ബട്ടൺകൾ ഉപയോഗിച്ച് പാതയ് ഇഷ്ടാനുസ്യതമാക്കാ .

ഓപ്പശനുകൾ

Select a Folder

പട്ടികയിൽ ഫോർഡർവുകളിലോന്തൽ കൂടികൾ, അത് ഏതൊരു നടപടി അടുത്ത വരുന്നു തിരഞ്ഞെടുത്തിരിക്കുന്നു.

Add/Replace Folder

നിങ്ങൾ എൻട്രി ബഹിരാകാശത്ത് ഒരു ഫോർഡർ പേര് ദെപ്പ് ചെയ്താൽ, അല്ലെങ്കിൽ വലതുഭാഗത്ത് ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് ഈ നാവിഗേറ്റ്, തുടർന്ന് ഇടത് ബട്ടൺ അമർത്തി ഈ നിങ്ങൾ വ്യക്തമാക്കിയ ഒറ്റ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫോർഡർവിൽ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കു . പട്ടികയിൽ ഒന്നു തിരഞ്ഞെടുത്താൽ, നിങ്ങൾ വ്യക്തമാക്കുന്ന ഫോർഡർ ലിസ്റ്റ് ചേർക്കു . ടെക്നീള്ലീ ഫോർഡി പ്രദേശ ഇടതു വെളിച്ചു-ചിഹ്ന ചുവപ്പ് പകര പച്ച ആണേങ്കിൽ, അത് നിങ്ങൾ വ്യക്തമാക്കിയ ഫോർഡർ നിലവിലില്ല എന്നാണ്. ജിന്വ് അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഉടന്തി തന്ന ഈ ചെയ്യണ, നിങ്ങൾക്കു അതു സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ ചെയ്യു .

Move Up/Down

നിങ്ങൾ മുകളിലേക്കുള്ള അനുടയാള താഴേക്കൊ-ആരോ ബട്ടൺകൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫോർമ്മാൾവിൽ ലിസ്റ്റിൽ താഴെ അല്ലെങ്കിൽ മുൻ ഒറ്റ മാറ്റു . ഫോർമ്മാൾവിൽ ക്രമത്തിൽ വായിച്ചു, ആ ബട്ടൺകൾ ഉപയോഗിച്ച് ആ ഫോർമ്മാൾ ലിസ്റ്റിൽ ഇനങ്ങൾ ലോഡ് മുൻഗണന മാറ്റുക.

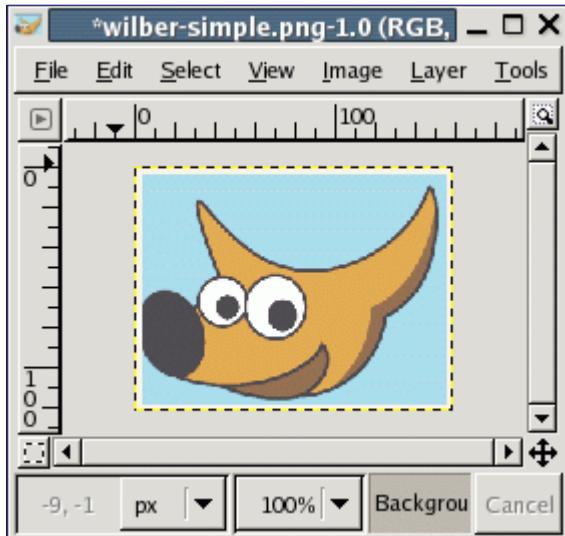
Delete Folder

നിങ്ങൾ ട്രാഷ്-ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫോർമ്മാൾ പട്ടികയിൽ നിന്നു ഇല്ലാതാക്കു . (ഫോർമ്മാൾ സുയ ബാധിക്കില്ല. വെറുതെ പാതയ് നിന്നു നീക്കി) സിറ്റു ഫോർമ്മാൾ ഇല്ലാതാക്കുന്നു ഒരുപക്ഷേ ഒരു മോൾ ശ്രീലമാൻ ഓന്നു അതു ചെയ്യുന്നത് നിന്നു നിങ്ങളെ തടയുന്നു.

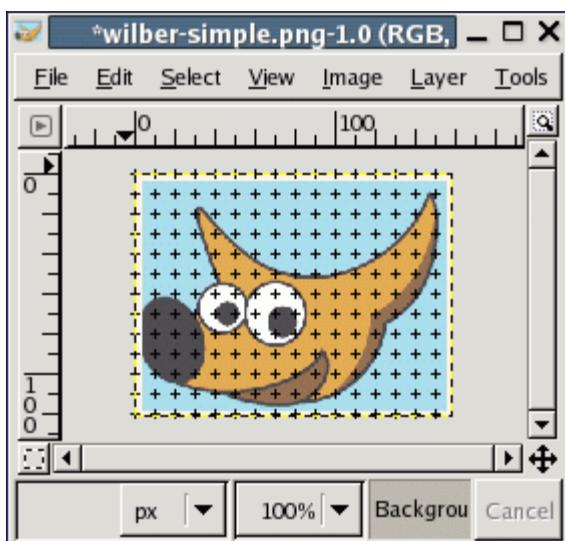
ഗ്രിഡുകളുടെ ശൈലികൾ

ചിലപ്പോൾ നിങ്ങൾക്ക് നീ വളരെ കൃത്യമായി ഒരു ഇമേജ് എന്തെങ്കിലും സ്ഥാപിക്കുക ചെയ്യും പല തവണ സി ഭവിക്കു , അത് ഒരു മാസ് ഉപയോഗിച്ച് എളുപ്പമണ്ണ് അല്ലെന്ന് കണ്ടെത്തി ഉണ്ടായിരിക്കു . പലപ്പോഴു കീബോർഡ് ആരോ കീകൾ ഉപയോഗിച്ച് (നിങ്ങൾ Shift കീ ഹോർഡ് എക്ടിൽ ഒരു സമയത്ത് ബാധിത വന്നതുവുമായി പിക്സൽ, അല്ലെങ്കിൽ 25 പിക്സൽ നീക്കാൻ ഏത്) മികച്ച ഫലങ്ങൾ ലഭിക്കു കഴിയു , പക്ഷേ GIMP പുറമെ സ്ഥാനനിർണ്ണയ മറ്റ് രേഖ എയ്യാൻ നൽകുന്നു എളുപ്പ :

ഗ്രിഡുകൾ ശൈലികൾ.

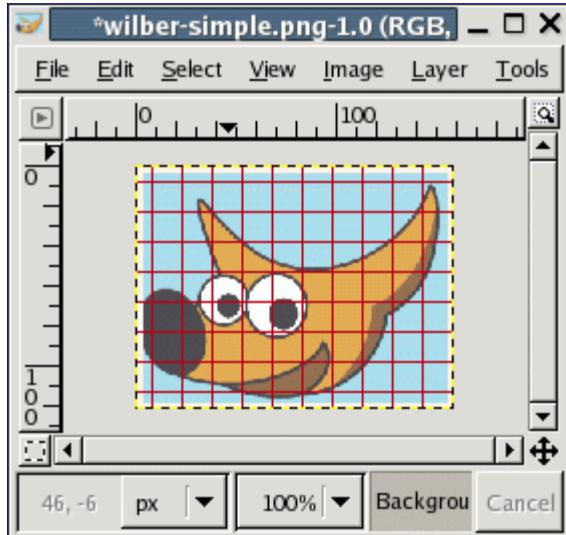


ചിത്ര ഗ്രിഡ്



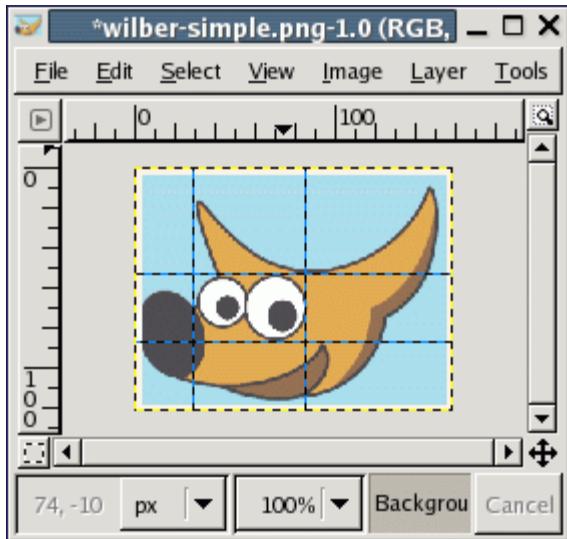
അരോ ചിത്ര ഒരു ഗ്രിഡ് ഇംഗ്ലീഷ് , ഇത് എപ്പോഴു , പക്ഷേ സഹജമായി അതു നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ **View** Show Grid അണാക്കാനു വഴി അത് സജീവമാക്കുന്നതിന് വരെ അല്ല ദുശ്രമാണ്. നിങ്ങൾ ഗ്രിഡുകൾ പലപ്പോഴു സാന്നിധ്യ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, പ്രിഫറൻസ് ഡയലോഗ് Image Window Appearance പേജിലെ "ഗ്രിഡ് കാൺക്രൂക്" പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് സ്ഥിര പെരുമാറ്റ മാറ്റാനാകു . (സാധാരണ മോഡ്, ഫുൾസ്ക്രീൻ മോഡ് പ്രത്യേക ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉം ശ്രദ്ധിക്കുക.)

സ്ഥിര ശ്രീയ ഭാവ , നിങ്ങൾ GIMP റൂപ്പേജ്സാർ സജ്ജമാക്കാൻ, ഖുസ് ആകൃതിയിലുള്ള കരുതൽ crosshairs ശ്രീയ ലൈനുകൾ ഇരുവരു ല ബന്ധായി ഒപ്പ് തിരശ്വിനമായി ഓരോ 10 പിക്സൽ അകലത്തിലുള്ള ക എ ശ്രീയ ലൈൻ മുൻഗണം ഉൾക്കൊള്ളുന്നു. നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗിന്റെ Default Image Grid പേജ് ഉപയോഗിക്കുന്ന സ്ഥിര ശ്രീയ ഇഷ്ടാനുസ്യതമാക്കാ . നിങ്ങൾ മാത്ര നിലവിലെ ചിത്ര ശ്രീയ ഭാവ മാറ്റണമെങ്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നു **Image**Configure Grid തിരഞ്ഞെടുത്താൻ അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ കഴിയു : ഈ Configure Grid ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു.



മാത്രമല്ല ഒരു ശ്രീയ ദ രവു സ്പേഷ്യൽ ബന്ധങ്ങൾ വിധിക്കുന്നു സഹായകരമാണ്, അത് കൃത്യമായി ശ്രീയ കാര്യങ്ങൾ വിന്യസിക്കുക നിങ്ങൾക്ക് അനുമതി കഴിയു , നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ **View**Snap to Grid ടോഗിൾ എക്സിൽ: ഈ പോയിന്റ് എബേഡ് എത്തെങ്കിലു ശ്രീയ ലൈൻ ലോക് "പാവോ" കാരണമാകുന്ന ഒരു നിശ്ചിത ദ ര ഉള്ളിൽ. നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗിന്റെ Tool Options പേജിലെ "സ്നാപ്പ് ദ ര" "ക്രമീകരണ വഴി സ്നാപ്പ് ദ ര ഉമ്മപ്പടി ഇഷ്ടമുള്ളതിയിലാക്കാ പക്ഷം അധികമായുകളു 8 പിക്സൽ സ്ഥിര മ ല്യ തികച്ചു തോന്നുന്നില്ല. (ശ്രീയിലെ ദ്രോം പോലു . എന്നിരിക്കിലു , നിങ്ങളെ ഇത് ചെയ്യണമെന്ന് എന്തുകൊണ്ടാണ് സകൽപ്പിക്കാൻ എളുപ്പമാണ് ശ്രീയിലേക്ക് സ്നാപ്പ് തികച്ചു സാധ്യമാണ് (ശരംഭിക്കുക.)

വഴികാട്ടി



guides. ഇമേജ് ശ്രിയ് പുരം, GIMP എന്നു നിങ്ങളെ സ്ഥാനനിർണ്ണയ എയ്യു ഒരു കടുതൽ മികവുറ്റ തര നൽകുന്നു. ഈ ഇത് കോവക്ക സമയത്ത്, നിങ്ങൾ താൽക്കാലികമായി ഒരു ഇമേജ് പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയു തിരഞ്ഞീനമായി ലബമായതോ രേഖകളുണ്ട്.

ഒരു ഗൈഡ് സൂഷ്ടിക്കാൻ, ഇമേജ് വിന്റോയായിൽ ഭരണാധികാരികൾ ഓൺ ക്ലിക്ക് മാർഗ്ഗർഷനവു പിന്നവലിക്കുകയു, mouse button അമർത്തിപ്പിടിച്ച് അമർത്തി. ഗൈഡ് തുടർന്ന് പോയിന്റ് തുടർന്നുവരുന്ന ഒരു നീല, ഓന്റവിട്ട് വര, കാണിക്കുന്നു. ഉടൻ ഒരു ഗൈഡ് സൂഷ്ടിക്കാൻ പോലെ "Move" ഉപകരണ നീക്കുക ഷൈക്കണിന്റെ സജീവമാക്കി മെംസ് പോയിന്റ് മാറ്റഞ്ഞൾ ആണ്.

നിങ്ങൾ കൃത്യമായി ഇമേജിൽ ഗൈഡ്, New Guide (by Percent) കമാൻഡ്, അല്ലെങ്കിൽ New Guides from Selection കമാൻഡ് സ്ഥാപിക്കുക അനുവദിക്കുന്ന New Guide കമാൻഡ്, ഒരു ഗൈഡ് സൂഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു .

നിങ്ങൾ എവിടെയായിരുന്നാലു സ്ഥാനങ്ങളിലാണ് നിങ്ങൾ അത്രയു ഗൈഡുകൾ സൂഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു . സജീവമാക്കുന്നതിന് പണിസംഖി നീങ്ങുന്ന ഉപകരണ (അല്ലെങ്കിൽ M കീ അമർത്തുക) നിങ്ങൾ സൂഷ്ടിച്ച് ശേഷ ഒരു ഗൈഡ് നീക്കുന്നതിന്, അപ്പോൾ നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് വലിച്ചിടാനാകു ഒരു ഗൈഡ്. ഒരു ഗൈഡ് ഇല്ലാതാക്കാൻ, ലളിതമായി ചിത്ര പുരത്ത് റ്റാഗ്. Shift കീ ഹോർഡിംഗ്, നിങ്ങൾ ഒരു ഫലപ്രദമായ വിന്റാസ് എയ്യു പോലെ വഴികാട്ടിക്കളേ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ഗൈഡ് എല്ലാ നീക്കാൻ കഴിയ .

ഗൈഡുകൾ പെരുമാറ്റ "Move" ശ്ര Move (പിന്നിടുന്നോൾ) മോഡ് ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു. Layer മോഡ് തിരഞ്ഞെടുത്തിരിക്കുകയാണെങ്കിലു, മെംസ് പോയിന്റ് ഉടനെ ഒരു ഗൈഡ് അടുത്താണ് ലഭിക്കുന്നു ഒരു ചെറിയ കരുതൽ മാറുന്നു. അപ്പോൾ ഗൈഡ് ആക്രമിക്കുവെറ്റ് അതു ചുവപ്പാക്കുകയു, നിങ്ങൾ ഗൈഡ് നീക്കുകയോ അത് തിരികെ ഭരണാധികാരിയായ നീങ്ങുകയാണോ അതിനെ ഇല്ലാതാക്കാൻ കഴിയു . Selection മോഡ് തിരഞ്ഞെടുത്താൽ, നിങ്ങൾ ഒരു ഗൈഡ് സ്ഥാന സാധിക്കു, എന്നാൽ അതിനു ശേഷ നീക്കാൻ കഴിയില്ല.

ശ്രിയ് നിലയിൽ, ഇമേജ് മെനുവിൽ View Snap to Guides ഓൺകാനു വഴി, സ്ഥിപ്പത്തുള്ള ഗൈഡുകളിലേക്കുള്ള സ്കാപ്പ് സ ചിക കാരണമാകു . നിങ്ങളെ ഗൈഡുകൾ ഉണ്ട് അവർ നിങ്ങളെ ശരിയായി ചിത്ര ന്യായ ബുദ്ധിമുട്ട് കൊയ്യുന്നു, നിങ്ങൾക്ക് View Show Guides ഓൺകാനു അവരെ മറയ്ക്കാ . അത് നിങ്ങൾ ഒരു ഗൈഡ് സൂഷ്ടിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നോൾ ഒന്നു സ ഭവിക്കുന്നത് കാണുന്നില്ല അടുത്ത

തവണ ആശയക്കുഴപ്പത്തിലാക്കി ലഭിക്കു , നിങ്ങൾ മാത്ര ഏതുനിമിഷവു ഈ ചെയ്യുന്ന നിർദ്ദേശ .

അതു നിങ്ങൾക്ക് കാര്യങ്ങൾ എല്ലപ്പു വരുത്തിയാൽ നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് Image Windows Appearance പേജിൽ ശൈലീകൾ സ്ഥിര പെരുമാറ്റ മാറ്റാനാകു . **Show guides** അപ്രാപ്തമാക്കുന്നു ഒരുപക്ഷേ ഒരു മോശ ശീലമാണ് എന്നാൽ, വെറു തനിരിക്കുന്ന കാരണവുമുണ്ട്.

നിങ്ങൾ **Image Guides Remove all Guides** കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ശൈലീകൾ നീക്കെ ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ശൈലീകൾ മറ്റാരു ഉപയോഗ : Guillotine പൂർണ്ണ ഉപ-ഓരു ക ട പിത്തങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് ഭാഗിക്കാനാകു ശൈലീകളുടെയു ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു .

ഒരു ശ്രിയ് റെൻഡർ

എങ്ങനെ നിങ്ങൾ യഥാർത്ഥത്തിൽ ചിത്രത്തിന്റെ ഭാഗമായ ഒരു ശ്രിയ് സ്പൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു ? നിങ്ങൾ ഇമേജ് ശ്രിയ് ഉപയോഗിച്ച് ഈത് ചെയ്യാനാവില്ല: മാത്രമേ സഹായിക്കു , കുടാതെ മോണിറ്റർ അബ്ലൂഷിൽ ഒരു സ്ക്രീൻഷേഡ്സിൽ മാത്രമേ കാണാനാക . എന്നിരിക്കില്ലു , ഇമേജ് ശ്രിയ് വളരെ സമാനമായ ഒരു ശ്രിയ് റെൻഡർ Grid പുശ്രിൽ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . (യഥാർത്ഥത്തിൽ, പുശ്രിൽ ഗണ്യമായി കുടക്കൽ ഓപ്പഷനുകൾ ഉണ്ട്.)

ഈതു Grid and Guides കാണുക.

എങ്ങനെ നിങ്ങളുടെ ടെക്നോളജിക്കൽ കാഷേ സജ്ജമാക്കുക

ചിത്രങ്ങളുടെ മനസ്സാണ് കൈകാര്യ സമയത്ത്, ജിന്ന് വളരെ പ്രധാന മെമ്മറി ആവശ്യ മാറുന്നു. കുടുമ്പത്ത് നല്ലത് ലഭ്യമാണ്. GIMP ഫ്രീ ഉപയോകതാവിന്റെ സുവാദമായ ചിത്രങ്ങൾ പണി നിലനിർത്താൻ ശ്രമിക്കണം , പോലെ ഫലപ്രദമായ കഴിയുന്നതു ഓപ്പറേറ്ററിൽ സിന്റീസ് മെമ്മറി ലഭ്യമായ വിഡിവേങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. നേരും മാറ്റാവുന്ന അല്ല ഡിസ്ക് അല്ലെങ്കിൽ ഫ്രീ പ്രധാന റാ മെമ്മറിയിൽ: ഡാറ്റ മെമ്മറി, ചികിത്സ സമയത്ത്, ഗ്രാഫിക് ഡാറ്റ, ഡാറ്റ മെമ്മറി രണ്ടു വ്യത്യസ്ത ര പങ്കളിൽ നിലവിലില്ല കഴിഞ്ഞില്ല ഏത് ബഹേറ്റിയ ഫ്രോക്കുകളിൽ സ ഘടിപ്പിക്കുന്നത്. ജിന്ന് വെയിലത്ത് റാ ഉപയോഗിയക്കുന്നു, അതു ഇന്ന മെമ്മറി കുറിയ പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്ന, അത് ശേഷിക്കുന്ന ഡാറ്റ വേണ്ടി ഹാർഡ് ഡിസ്ക് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഗ്രാഫിക് ഡാറ്റ ഇന്ന കഷണങ്ങൾ സാധാരണയായി "ടെലുക്കൾ" എന്നാണ് ഇവ അറിയപ്പെടുന്നത് മുഴുവൻ സിന്റീസ് "ടെക്നോളജിക്കൽ കാഷേ" എന്ന് വിളിക്കുന്നു.

ടെക്നോളജിക്കൽ കാഷേ ഒരു താഴ്ന്ന മ ല്യ ജിന്ന് ഡാറ്റ ഡിസ്ക് ലഭ്യമാണ് റാ യമാർത്ഥ ഉപയോഗ അല്ല, ആരു യമാർത്ഥ കാരണത്താൽ ഡിസ്കുകൾ പ്രവർത്തിക്കു making, വളരെ വേഗ അയയ്ക്കുന്നു എന്നാണ്. ടെക്നോളജിക്കൽ കാഷേ എത്താതെ ഒരു മ ല്യ , മറ്റ് അല്ലെങ്കെഷണുകളു പുറമേ ഡിസ്കുകൾ വളരെ ഹാർഡ് പ്രവർത്തിക്കു തിങ്ങുന്ന സ്വാപ്പ് സ്വപ്നയിസ്, ഉപയോഗിക്കാൻ നിർബന്ധിക്കപ്പെടുകയു കുറവ് സിന്റീസ് വിഡിവേങ്ങൾ അവർക്ക് ആരു ഭിക്കു ; അവരിൽ ചിലർ പോലു അവസാനിപ്പിക്കാ അല്ലെങ്കിൽ തുടങ്ങു റാ മ ല അഭാവ തകരാറുകൾ ലേക്ക്.

നിങ്ങൾക്ക് എങ്ങനെ ടെക്നോളജിക്കൽ കാഷേ വലുപ്പു ഒരു നമ്പർ തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ? ഇവിടെ നിങ്ങൾ ഏത് മ ല്യ തീരുമാനിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നതിനായി ചില നൂറുങ്ങുകൾ, അതുപോലെ ഏതാനു തന്റെങ്ങൾ ഇവയാണ്:

- ലളിതമായ മാർഗ തന്നെ ഇന്ന കുറിച്ച് മരക്കരുത് സ്ഥിരസ്ഥിതിയിൽനാണ് പ്രവൃത്തികൾ പ്രതീക്ഷിക്കുന്നു എന്നതാണ്. ഇന്ന കമ്പ്യൂട്ടുകൾ ചെരിയ റാ ഉണ്ടായപ്പോൾ, ഒരേ സമയ ഒന്നൊ രണ്ടൊ മറ്റ് അല്ലെങ്കെഷണുകൾ നടത്തുന്നോൾ ദ റിഡാഗ ആളുകളു ജിന്ന് ചെരിയ ചിത്രങ്ങൾ നൽകാൻ ശ്രമിക്കുകയു ഉപയോഗയോഗ്യമായ രീതി ആയിരുന്നു. നിങ്ങൾ സ്ക്രീൻ ലോഗോകളു ഉണ്ടാക്കുവാൻ ജിന്ന് ഉപയോഗിക്കാൻ എളുപ്പമാണ് ചെയ്യണമെന്ന് മാത്ര എക്കിൽ ഇത് പ്രതിവിധി.
- നിങ്ങൾ മെമ്മറി-പരയുന്ന ധാരാള ആധുനിക കമ്പ്യൂട്ടുകൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ, 512 എ ബി അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ റാ പാതി ടെക്നോളജിക്കൽ കാഷേ സജ്ജീകരിക്കുന്നത് more- ഒരുപക്ഷേ ജിന്ന് നല്ല പ്രകടന മികച സാഹചര്യങ്ങളിൽ മറ്റ് അല്ലെങ്കെഷണുകൾ മതില് ഇല്ലാതെ തരു . ഒരുപക്ഷേ നിങ്ങളുടെ റാ 3/4 പോലു പിഴ തന്നെ.
- നിന്നു വേണ്ടി അത് ചെയ്യാൻ ആരെരയെങ്കിലു ചോദിക്കുക, ഒരേ സമയ ഒന്നിലധിക ഉപയോകതാക്കളെ സേവിക്കുന്ന ഒരു കമ്പ്യൂട്ടിൽ കാര്യത്തിൽ ഒരു നല്ല ആശയ ആകു : ആ വഴി അധികമിന്നിസ്ട്രേറ്റർ മറ്റ് ഉപയോകതാക്കളെ മെഷ്ചിൻ പലവിധമാർഗ്ഗങ്ങളിലെ എ നിങ്ങൾക്ക് ഗ ഗേ നേടുകയു ചെയ്യുത്, നിങ്ങൾ ലഭിക്കു മോശമായി underperforming ജിന്ന്. അതു നിങ്ങളുടെ മെഷ്ചിൻ മാത്രമേ ഒരു സമയ തന്നിരിക്കുന്ന ഒരു സി ഗിൾ യ സർ ലെ എക്കിൽ, ഇന്ന സേവനത്തിന് വില പോലെ പണ , അല്ലെങ്കിൽ പാനിയങ്ങൾ അർമം .
- മ ല്യ ഒരു ബിറ്റ് ഓരോ തവണ മാറ്റുന്നതിൽ ആരു ഭിക്കുക അത് ഓരോ വിലവർധനയിലു വേഗത്തിലു വേഗത്തിൽ പോകുന്നു എന്ന് പരിശോധിക്കുക, എന്നാൽ സിന്റീസ് മെമ്മറി അഭാവ കുറിച്ച് പരാതി ഇല്ല. ചിലപ്പോൾ മെമ്മറി അഭാവ ചില പ്രയോഗങ്ങൾ മറുളളവരോട് ഇട കൊല്ലപ്പെട്ടു ചെയ്തുകൊണ്ടിരിക്കുന്ന പെട്ടെന്നു കാണിക്കുന്ന നഗരക്കേന്തീകൃതങ്ങളാണ്.

- ചില ലാലു ഗണിത ശ്രേഷ്ഠ ഒരു ബാധിക്കാവുന്ന മ ല്യ കണക്കാക്കാൻ. ഒരുപക്ഷേ നിങ്ങൾ പിന്നീട് ര പയുടെ ഉണ്ടായിരിക്കു , പക്ഷേ മറ്റ് മുൻ രിതികൾ ഉപയോഗിച്ച് എത്തുവിധേയനയു .യേശുദാസിന് തങ്ങൾക്കുണ്ട്. കുറത്തെത്ത് സ ഭവിക്കുന്നത് എന്താണെന്ന് നിങ്ങൾ മികച്ച ലഭിക്കു .

നിങ്ങൾക്ക് അവസാന ഓപ്പഷൻ സ്വന്നേഹിക്കുകയു , ആര ഭിക്കാൻ ഒരു നല്ല മ ല്യ നേടുകയു ആഗ്രഹിക്കുന്ന കരുതുക. ആദ്യ , നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യ ട്രിനെ കുറിച്ചു ചില ധാര വേണ്ട. ഈ ധാര റ തുക നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റത്തിൽ ഇൻഡ്രോഡ്, ലഭ്യമായ ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റത്തിന്റെ സ്വാപ്പ് സ്വപ്നയിന്, ഓപ്പറേറ്റി റ സിസ്റ്റത്തിന്റെ സ്വാപ്പ് ആൻഡ് ജിന്വ നേരു സ്വാപ്പ് ഉപയോഗിക്കുന്ന ധയിക്കുക്കു സ ഭരിക്കാൻ ആ ധിസ്കുകളുടെ സ്വപ്നിയു പൊതുവേ ശീലമാണ്. നിങ്ങൾ എല്ലാവരു സമാനമായ എന്നത് കാരു ഒരു വേഗത്തിൽ മനഗതിയിലുള്ളതോ വ്യക്തമായി തോന്നു കാണാൻ ആണ്, ധിസ്ക് പരിശോധനകൾ ചെയ്യേണ്ടത് ചെയ്യുന്നത് ധിസ്കുകളുടെ ആർപ്പിഎ പരിശോധിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ. നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ധയലോഗിന്റെ ഫോർമാറ്റിംഗുകൾ പേജിൽ ജിന്വ നേരു സ്വാപ്പ് ധയിക്കുക്കു മാറ്റാനാകു .

ചെയ്യാൻ അടുത്ത കാരു നിങ്ങൾ ജിന്വ അധിക ഒരേ സമയ പ്രവർത്തിപ്പിക്കാനുള്ള മറ്റ് അപ്പിക്കേഷനുകൾ ആവശ്യമായ ഉറവിടങ്ങൾ എങ്ങനെ കാണുന്നു എന്നതാണ്. അതിനാൽ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ തുടങ്ങുന്നതിനു അവരുമായി എന്നതുകിലുമൊക്കെ ജോലി ചെയ്യാൻ, തീർച്ചയായു ജിന്വ ഉപയോഗ പരിശോധിക്കുക. നിങ്ങൾ എന്തു ഒന്ന് എന്തു പരിസ്ഥിതി നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന തു അനുസരിച്ച് സ്വതന്ത്ര അല്ലെങ്കിൽ മുകളിൽ പോലുള്ള പ്രയോഗങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന നമ്പറുകൾ അവശേഷിക്കുന്നു മെമ്മറി, ധയൽ കാഷേ ഉൾപ്പെടെ ആണ്. മോഡേണ്ട് യൂണിക്കെൻസ് വലിയ ധയൽ പ്രമാണിച്ചു കാഷേകളു ബഹർ കഴിയു വേണ്ടി, സ്വതന്ത്ര വളരെ ചെറിയ പ്രദേശത്തെ സ കഷിക്കുന്നു. ലിനക്കെൻസ് നേരു free കമാൻഡ് നിങ്ങൾക്ക് ഗണിത ചെയ്യുന്നു "free" പറയുന്നു നിരയുടെ, വരി "-/+ buffers/cache" പരിശോധിക്കുക. സാജന്യ സ്വാപ്പ് കുറിക്കുക.

ഇപ്പോൾ തീരുമാനങ്ങളു ലാലു ഗണിത ഒരു ബിറ്റ് സമയ . അടിസ്ഥാനപരമായി ആശയ നിങ്ങൾ റ , അല്ലെങ്കിൽ റ പ്ലസ് ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റ സ്വാപ്പ് എല്ലാ ദൈൽ കാഷേ കെട്ട ചെയ്യാമെന്ന് തീരുമാനിക്കാൻ ആണ്:

1. നിങ്ങൾ പ്രയോഗങ്ങൾ ധാരാള മാറ്റ ? അല്ലെങ്കിൽ കാല ജിമില പരിശുമിക്കു ? നിങ്ങൾ ജിമി ധാരാള സമയ ചെലവഴിക്കുന്ന പക്ഷ നിങ്ങൾക്ക് ലഭ്യമായ സ്വതന്ത്ര റ പ്ലസ് സ്വതന്ത്ര സ്വാപ്പ് പരിശോധിക്കുക; ഇല്ലെങ്കിൽ, താഴെ പറയുന്ന രിതികൾ ലേക്ക് പോകേണ്ടതുണ്ട്. (. നിങ്ങൾ അത് പരതുന്നതിനോടൊപ്പ തോന്നുനേന്നുകിൽ, ഇനിപ്പറയുന്ന ഘട്ടങ്ങൾ പരിശോധിക്കുക) നിങ്ങൾക്ക് ഉറപ്പാണോ എങ്കിൽ നിങ്ങൾ സ്വിച്ച് എതാനു മിനിറ്റ് അപ്പിക്കേഷനുകൾ മാത്ര സ്വതന്ത്ര റ സെൻട് വെറു അന്തിമ തീരുമാന പോകുക; പരിശോധിക്കാൻ ഇനി കാര്യങ്ങൾ.
2. ജിന്വ സ്വാപ്പ് അനേത ധിസിക്കൽ ധിസ്ക് തത്സമയ ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റ സ്വാപ്പ് വരുന്നുണ്ടോ? അങ്ങനെയെങ്കിൽ, റ സ്വാപ്പ് ചേർക്കുക. അല്ലാത്തപക്ഷ അടുത്ത ഘട്ടത്തിലേക്ക് പോകുക.
3. ജിന്വ സ്വാപ്പ് സ കഷിക്കുന്ന ധിസ്ക് വേഗത്തിൽ ഒന്ന് സ്വാപ്പ് അല്ലെങ്കിൽ ഒരേ സ്വപ്നി സ കഷിക്കുന്ന ധിസ്ക് ആണോ? കുറത്തെവഗതയിൽ എങ്കിൽ മാത്രമേ സാജന്യമായി റ എടുത്തു; വേഗത്തിൽ സമാനമായ ഉണ്ടക്കിൽ, സാജന്യ റ സ്വാപ്പ് ചേർക്കുക.
4. നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ ഒരു നമ്പർ ഉണ്ട് അത് വെറു സ്വതന്ത്ര റ അല്ലെങ്കിൽ സാജന്യ റ പ്ലസ് സ്വതന്ത്ര ഒന്ന് സ്വാപ്പ് ആകു . സുരക്ഷിത ഭാഗത്തു ആയിരിക്കു ഒരു ബിറ്റ് കുറയ്ക്കാനു ഒപ്പ് നിങ്ങൾ ഒരു നല്ല തുടക്ക ആയി ഉപയോഗിക്കാ ദൈൽ

കാപ്പയാണ്.

നിങ്ങൾക്ക് കാണാൻ കഴിയുന്ന പോലെ, എല്ലാ സ്വതന്ത്ര വിഭവങ്ങൾ പരിശോധിക്കുന്നോൾ കുറിച്ച്, ഒരു സ്വാപ്ന് ഉപയോഗിച്ച് ര പര്യുടെ അല്ലെങ്കിൽ സഹായവു അധിക പ്രശ്നങ്ങൾക്ക് കാരണമാകു എന്ന് തീരുമാനിക്കു .

നിങ്ങളുടെ ഈ മ ല്യ ക്രമീകരിക്കുക ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചില കാരണങ്ങൾ ഉണ്ട്. അടിസ്ഥാന ഒറ്റ നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടിൽ ഉപയോഗ പാദ്ധ്യം മാറ്റങ്ങൾ, അല്ലെങ്കിൽ മാറ്റുന്നതിൽ ഹാർഡ്വേയർ തന്നെ. , നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടിൽ, അല്ലെങ്കിൽ വേഗത എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കുന്നു കുറിച്ച് നിങ്ങളുടെ അനുമാനങ്ങൾ അർദ്ധ ഇനിമുതൽ സാധ്യതയില്ല. സമാനമായ ഒരു മ ല്യ അല്ലെങ്കിൽ പ രണ്ടുമായു ഒരു പുതിയ മ ല്യ നിങ്ങളെ പുന്നിഷ്ടിക്കുന്നു കഴിയുന്ന മുൻ ഘട്ടങ്ങൾ, ഒരു reevaluation ആവശ്യമായി വരു .

അതു അതേസമയ മറ്റ് അപ്പിക്കേഷനുകൾ മാറ്റാതെ ഫാസ്റ്റ് ആണ് ജിന്വ്, വളരെ സാവധാനത്തിൽ പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്ന അതിനു കാരണ മ ല്യ മാറ്റാൻ മറ്റാരു കാരണ ; ഈ ജിന്വ് മറ്റ് അപ്പിക്കേഷനുകൾ കുറവു ഇല്ലാത്ത ക ടുതൽ മെമ്മറി ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയുമെന്നാണ്. മറുവശത്ത്, മതിയായ മെമ്മറി ഇല്ലാത്ത കുറിച്ച് മറ്റ് അപ്പിക്കേഷനുകൾ പരാതി നേടുകയു എങ്കിൽ അതു നിങ്ങൾ അതു ഇത്രയധിക അനുവദിച്ചിരിക്കുന്നു ജിന്വ് പനി പ്രയോജന .

മാത്രമേ റ ഉപയോഗിക്കാൻ തീരുമാനിച്ചു ജിന്വ് സാവധാന പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്ന, നിങ്ങൾ മ ല്യ ഒരു ബിറ്റ് വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന പരിക്ഷിക്കാ , മരിച്ച് എല്ലാ സ്വതന്ത്ര സ്വാപ്ന് ഉപയോഗിക്കാൻ ഓരോക്കെല്ലു . കേസ് മരിച്ച് എങ്കിൽ റാമു സ്വാപ്ന് രെഞ്ചു ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾ വിഭവങ്ങൾ അഭാവ പ്രശ്നങ്ങൾ ഉണ്ട്, പിനെ നിങ്ങൾ ജിന്വ് ലഭ്യമാണ് റ തുക കുറയ്ക്കുകയാണ് വേണ .

മാറ്റാരു ഹാട്ടിക് വളരെ ഡിസ്കീൽ, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ ഫയലുകളുടെ ഏറ്റവു പ്രവാസ ആരുണ്ട് മാറ്റാരു ഡിസ്കീൽ സ്വാപ്ന് ദിശ എന്നതാണ്. അനവധി ഡിസ്കീക്കുകൾ മേൽ ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റ് സ്വാപ് ഫയൽ പ്രചരിപ്പിക്കുക പൊതുവിൽ, അപ്പ് കാര്യങ്ങൾ വേഗത്തിലാക്കാൻ ഒരു നല്ല വഴി. തീർച്ചയായു , നിങ്ങൾ ക ടുതൽ റ വാങ്ങാനു ഒരേ സമയ പരിപാടികൾ ധാരാള ഉപയോഗ അവസാനിപ്പിക്കാൻ സാധിച്ചുകും: നിങ്ങൾ 16MB ഒരു കമ്പ്യൂട്ടിലെ ഒരു പോസ്റ്റ് തിരുത്തി ഫാസ്റ്റ് പ്രതീക്ഷിക്കാൻ കഴിയില്ല.

നിങ്ങൾക്ക് എന്ത് മെമ്മറി ആവശ്യകതകൾ നിങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ ഉണ്ട് പരിശോധിക്കാവുന്നതാണ്. വലിയ ഇമേജുകൾ, പശ്യപടിയിലാക്കു എല്ലു , നിങ്ങൾ വേണമെങ്കിൽ ക ടുതൽ വിഭവങ്ങൾ. ഇത് ഒരു നമ്പർ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ മാറ്റാരു വഴി, എങ്കിലു എല്ലായ്പോഴു ചിത്രങ്ങൾ അതേ പ്രവർത്തിക്കാൻ, അങ്ങനെ യമാർത്താ ആവശ്യങ്ങൾ വ്യത്യാസപ്പെടാ എങ്കിൽ അതു നമ തന്നെ. ഇത് നിങ്ങൾ ക ടുതൽ റ ഷ്ട് / അല്ലെങ്കിൽ ഡിസ്ക് സ്റ്റേറ്റ് ചോദിക്കു അത് അറിയാൻ സഹായകമാണ്.

മെനു പ്രവർത്തനങ്ങൾ കുറുക്കുവശികൾ സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു

നിരവധി പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചിത്ര മെനു വഴി ആക്സസ്യൂചെയ്യാനാവുന്ന സ്വത്വവേയുള്ളകീബോർഡ്റ്റുരക്കുക കുറുക്കുവശി. നിങ്ങൾ ഒരു ഓപ്പാട്ട് ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു കമാൻഡ് ഒരു പുതിയ കുറുക്കുവശി സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ നിലവിലുള്ള ഒരു കുറുക്കുവശി എയിറ്റ് ക കൂതൽ അപ റൂമായി, ഓന്നുണ്ടക്കിലോ ഇല്ല ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടാവു . ഈ ചെയ്യുന്നത് രണ്ട് റീതികൾ ഉണ്ട്.

1. ആദ്യ , Preferences മെനുവിൽ Interface ഹന്തതിൽ Use dynamic keyboard

shortcuts ഓപ്പാൾ പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് ഈ ശേഷി സജീവമാക്കുന്നതിന് തെങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഈ ഓപ്പാൾ സാധാരണയായി ഒരു അനാവശ്യ കുറുക്കുവശി സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നതിൽ നിന്ന് ആക്സസ്മികമായ കീകളുടെ തടയാൻ ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെന്ന്.

2. നിങ്ങളുടെ കുറുക്കുവശി സ രക്ഷിക്കപ്പെടുന്ന നിങ്ങളുടെ ചെയ്യുന്നത് സമയത്ത്, പുറമേ Save keyboard shortcuts on exit ഓപ്പാൾ പരിശോധിക്കുക.

3. ഒരു കീബോർഡ് കുറുക്കുവശി സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ, മെനുവിൽ ഒരു കമാൻഡ് തു മാസ് പോയിന്ത്രെ സ്ഥാപിക്കുക: അതു പിന്ന പ്രമുഖമാക്കിക്കാട്ടു . മാസ് സ ചീകരെ അമർത്തുന്നോൾ കീകൾ സ ക്ഷിക്കുന്നതിനുമുള്ള, മ ന് താങ്കൊലുകൾ ഒരു ക ട നീക്കാൻ ടെപ്പ് സ ക്ഷിക്കുക. ഈ അനുകമ കമാൻഡിൽ വലതുവശത്ത് ദ്വശ്രമാകു കാണു .

4. ഇത് നിങ്ങളുടെ ഇച്ചാനുസ്യത കുറുക്കുവശികൾക്കായി CtrlAltKey അനുകമ ഉപയോഗിക്കാൻ നല്ലത്.



1. നിങ്ങൾ Preferences മെനുവിന്റെ "Interface" ഇനത്തിൽ **Configure keyboard shortcuts** ക്ലിക്കൂചെയ്ത് എധിറ്റർ നേടുകയു .
2. ഈ ഡയലോഗിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നതുപോലെ, "Action" പ്രദേശത്തെ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു കുറുക്കുവഴി സൃഷ്ടിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന കമാൻഡ് തിരഞ്ഞെടുക്കാ . അപ്പോൾ നിങ്ങൾ മുകളിൽ ആയി നിങ്ങളുടെ കീ ക്രമ ടെസ്റ്റ് ചെയ്യുക. തത്ത്വത്തിൽ സ്വീപ്പിംഗ് ബാർ കുറുക്കുവഴി കൂടിയർ ചെയ്യണ . (പായോഗികമായി അതു കോടയിരഞ്ഞിയ, പക്ഷേ ഇല്ലാതാക്കുന്നില്ല.)
3. ഈ കുറുക്കുവഴി എധിറ്റർ കീബോർഡ് ഉപയോഗിച്ച് *control the tool parameter settings* അനുവദിക്കുന്നു. ഈ ഡയലോഗ് മുകളിൽ നിങ്ങൾ ഉപകരണ പാരാമീറ്ററുകൾ നയിക്കുന്ന ഒരു **Context** മെനു കണ്ടത്താൻ കഴിയു . നിങ്ങളുടെ ജോലി എല്ലപ്പുമാക്കുന്നതിന്, ഉപകരണ തര ചെറിയ എക്സാക്ചർ ഉപയോഗിച്ച് അടയാളപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു.

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 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.

കാളമുണ്ടാക്കുന്നു— സ്ക്രീൻ ഇഷ്ടാനുസ്യതമാക്കുക

നിങ്ങൾ GIMP ആര ഭിക്കുവോൾ, ഫ്രോഗ്രാ അതിന്റെ എല്ലാ ഘടകങ്ങളും ലോഡ്‌ചെയ്യുന്നതുവരെ *splash-screen* ഫോറ്മാറ്റിൽ സൈൻസ് പ്രോഫൈലിൽ പ്രോഫൈലിൽ 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\|C:\DocumentsandSettings\user_name\|.gimp-2.8\| on Windows).

ഈ *splashes* ഡയറക്ടറിയിലേക്ക് നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് (കൾ) പകർത്തുക. തുടക്ക ന് GIMP ഈ ഡയറക്ടറിയിൽ വായിക്കുകയും ക്രമമില്ലാതെ ചിത്രങ്ങളിൽ ഒന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കു.

നിങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ വളരെ ചെറിയ അല്ല എന്ന് ഉറപ്പു വരുത്തുക.

Chapter

സ്കിപ്പറിങ്

ഘുശിനുകള്ള് തെരയുക

അവതാരിക

GIMP കുറിച്ച് ചമല് കാര്യങ്ങളിൽ ഒന്ന് ഘുശിനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് എങ്ങനെ എളുപ്പത്തിൽ അതിന്റെ പ്രവർത്തനക്ഷമത വാഹിപ്പിച്ചു സാധിക്കു . GIMP ഘുശിനുകളുടെ പ്രധാന GIMP അപേക്ഷ നിയന്ത്രണത്തിൽ നടത്തിപ്പുകാരു വളരെ അടുത്തുനിന്ന് അതുമായി ഇടപഴക്കുകയും ബാഹ്യ ഫ്രോഗ്രാഫുകളാണ്. സ യോജകങ്ങളും ഉപയോകതാക്കളുടെ ഏതാണ്ടില്ലോ ഏതെങ്കിലും വിധത്തിൽ ചിത്രങ്ങൾ കൗശലപ റവ കഴിയു . അവരുടെ പ്രയോജന GIMP ലൈബ സത്യമെന്ന് സക്കിർണ്ണമായ വലിയ കോഡുകളു പിണ്ണ തിരുത്തുന അധിക ചെറിയ ഘുശിൻ എഴുതിക്കൊണ്ട് GIMP ഒരു ശേഷിയെ ചേർക്കാൻ വളരെ എളുപ്പ ആണ്. പല വിലപ്പെട്ട ഘുശിനുകൾ മാത്ര 100-200 രേഖകളോ അങ്ങനെ വന്നതുന്നതിനു സി സോഴ്സ് കോഡ് ഉണ്ട്.

ഡസൻ ഘുശിനുകളുടെ പ്രധാന GIMP വിതരണത്തിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിരുന്നു GIMP ചേർന്ന യാന്ത്രികമായി ഇൻസ്റ്റാർ. അവരിൽ മിക്കവരു **Filters** മെനു വഴി ആക്സസ് കാണാ (വാസ്തവത്തിൽ, മെനുവിൽ എല്ലാ ഒരു ഘുശിൻ ആണ്), എന്നാൽ ഒരു എല്ലാ മറ്റ് മെനുകൾ സ്ഥിതിചെയ്യുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ഓട്ടോമാറ്റിക് നിന്ന് തിരുത്തൽ വേണ്ടി "സാധാരണവത്കരിക്കാനു " പ്രവർത്തന യഥാർത്ഥത്തിൽ ഒരു ഘുശിൻ, ആ ഇതു പറയുന്ന തന്നെ പ്രവർത്തനിക്കുന്ന രീതി കുറിച്ച് ഒന്നു ഇല്ല ആശയ :. പല സന്ദർഭങ്ങളിലും എപ്പോഴേക്കിലും ഒരു ഘുശിൻ ആണ് എന്ന് അറിയാതെ തന്നെ ഉപയോഗിക്കാം

ഘുശിനുകൾ GIMP ഉൾപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു പുറമേ, ക ടുതൽ നിരവധി വല ലഭ്യമാണ്. ഒരു വലിയ എല്ലാ GIMP ഘുശിൻ രജിസ്ട്രി , ആരുടെ ഉദ്ദേശ്യ ഘുശിനുകൾ ഒരു ശേഖരമാണ് നൽകുക എന്നതാണ് ഒരു വെബ് സെസ്റ്റിൽ കണ്ണെത്താനാകു .

ഘുശിനുകളെപ്പറ്റിയുമുള്ള സ്രഷ്ടാക്കൾ അവിടെ അപ്പോൾ ചെയ്യാണു ; ഒരു നിർദ്ദിഷ്ട ആവശ്യത്തിനായി ഘുശിനുകളെപ്പറ്റിയുമുള്ള തിരയൽ ഉപയോകതാക്കലെ വ്യത്യസ്തമായ മാർഗങ്ങളിലെ സെസ്റ്റ് തിരയാണ് കഴിയു .

ലോകത്തിലെ ഇടപെടില്ല GIMP ഘുശിൻ എഴുതാ അതു വെബ് ലഭ്യമാക്കണ , രജിസ്ട്രി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു സുകാരു വെബ് സെസ്റ്റിൽ മുഖ്യമായുള്ള, അനേക വളരെ വിലപ്പെട്ട ഘുശിനുകൾ ചില മറ്റൊരു ചെയ്യുന്ന മാനുവൽ പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കുന്നു ഈ വിധത്തിൽ ലഭിക്കു . നിർബന്ധമായി സുരക്ഷിതമായി ഘുശിനുകളെപ്പറ്റിയുമുള്ള തിരയൽ ഉപയോകതാക്കലെ വ്യത്യസ്തമായ മാർഗങ്ങളിലെ സെസ്റ്റ് തിരയാണ് കഴിയു . അതു ചെയ്യാൻ കഴിയു വസ്തുത പലപ്രദമായ ഗുണനിലവാര നിയന്ത്രണ ഇല്ല എന്നതാണ് ഇതിനർത്ഥം . GIMP വിതരണ ഘുശിനുകൾ എല്ലാ നിങ്ങൾ ഡാഡിലോൾ ചെയ്യാൻ ദയവലപ്പുർമാർ പരീക്ഷിക്കുകയു ആയിരുന്നതിനു ഇവിടെത്തന്നെ, എന്നാൽ പല ഏതാണു മണിക്ക രൂകൾ ഒരുമിച്ച് ഹാക്ക് തുടർന്ന് കാറ്റിലും ചാടിക്കുന്നു ചെയ്തു. ചില ഘുശിൻ സ്രഷ്ടാക്കൾ വെറു ഉപ്പ് ശ്രദ്ധിക്കാറില്ല, പോലും പ്രവർത്തനിക്കുകയും ചെയ്തവർക്ക്, സാഹചര്യങ്ങളിൽ വിവിധങ്ങളായ സിസ്റ്റാങ്കൾ വിവിധ പരിശോധിക്കുന്നതിന് അവരുടെ കഴിവ് പലപ്പോഴു വളരെ പരിമിതമാണ്. അടിസ്ഥാനപരമായി, നിങ്ങൾ ഒരു ഘുശിൻ ഡാഡിലോൾ ചെയ്യുന്നോൾ, നിങ്ങൾ എന്തെങ്കിലും സാജസ്യമായി ലഭിക്കുന്നത്, ചിലപ്പോൾ നിങ്ങൾ അടയക്കു കൃത്യമായി നേടുക. കേവല റിയാലിറ്റി മനസ്സിലാക്കാൻ ഉപ്പാക്കാൻ, നിങ്ങൾ നിരുത്സാഹപ്പെടുത്താൻ ശ്രമത്തിൽ പരിഞ്ഞു ചെയ്തിട്ടില്ല.

ഘുശിനുകൾ സുവ രണ്ട് എക്സിക്യൂട്ടീവിൾ പരിപാടികൾ ദരാളായി, മറ്റൊരെങ്കിലും ഫ്രോഗ്രാ ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന കാര്യങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും , നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റാങ്കളിൽ തിരികെ-വാതിൽ ഇൻസ്റ്റാർ അല്ലെങ്കിൽ മറ്റൊരുത്താനിൽ അതിന്റെ സുരക്ഷ വിട്ടുവിഡ്ച ഉൾപ്പെടെ ചെയ്യാൻ കഴിയു . അതു വിശ്വസ്ത ഉറവിടത്തിൽ നിന്ന് വരുന്നു പക്ഷ ഒരു

ഖഗിൻ ഇൻസ്റ്റാർ ചെയ്യണ്ടതില്ല.

ഇതൊന്നു ഖഗിനുകളെപ്പറ്റിയുമുള്ള മറ്റേതെങ്കിലും ഫോലെ ഖഗിൻ രജിസ്ട്രി കഴിയുന്നതു ബാധകമാണ്. രജിസ്ട്രി അത് ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു എതെങ്കിലും ഖഗിൻ (സംഷ്ടാവിന് ലഭ്യമാണ്: യാതൊരു സിസ്റ്റംമാറ്റിക് അല്പക്ഷമാനം ഇല്ല. വ്യക്തമായും മറ്റു ഉണ്ടായിരുന്നു എതെങ്കിലും ചിത്രം .പത്തു, അവർക്ക് അത് ദ രീകരിച്ച്. അതായത്, ആരു : (. അത് ഇതുവരെ നടന്നിട്ടില്ല) എന്നാൽ, GIMP അതിന്റെ ഖഗിനുകളുകായിപരിശോധിക്കുന്നു മറ്റേതെങ്കിലും സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്‌വെയർ വേണ്ടി അതേ വാറന്തി ആണ്.

സംയോജനങ്ങൾ പല പതിപ്പുകൾ വേണ്ടി GIMP ഒരു സവിശേഷത ചെയ്തിരിക്കുന്നു. എന്നാൽ, GIMP ഒരു ഭാഷ്യ വേണ്ടി എഴുതിയ ഖഗിനുകൾ വിരളമായെ മറ്റ് പതിപ്പുകൾ വിജയകരമായി ഉപയോഗിയ്ക്കാ . അവർ തയാറാക്കിയിരുന്നത് ചെയ്യണ്ടതുണ്ട്: ചിലപ്പോൾ ഈ എളുപ്പമുള്ള, ചിലപ്പോൾ അല്ല. പല ഖഗിനുകൾ നിരവധി പതിപ്പുകൾ ഇതിനുകൂടി ലഭ്യമാണ്. താഴെത്തെ വരി: ഒരു ഖഗിൻ ഇൻസ്റ്റാർ ചെയ്യാൻ ശ്രമിക്കുന്നതിന് മുമ്പ്, അതു GIMP പതിപ്പ് വേണ്ടി എഴുതിയിരിക്കുന്നു ഉറപ്പാക്കുക.

ഖഗിനുകളും ഉപയോഗിച്ച്

എറുവു ഭാഗമായി നിങ്ങൾ ഒരു ഖഗിൻ അത് ഒരു ഖഗിൻ ആണ് എന്ന് മനസ്സിലാക്കുക അങ്ങോടുമിങ്ങോടു, മറ്റേതെങ്കിലും GIMP ഉപകരണ പോലെ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . എന്നാൽ മനസ്സിലാക്കാൻ ഉപയോഗപ്രദമായ ഖഗിനുകളുടെ കുറച്ച് കാര്യങ്ങൾ ഉണ്ട്.

വണ്ണ ഖഗിനുകൾ പൊതുവെ GIMP കോർ പോലെ കരുതുന്ന എന്നതാണ്. GIMP തകർന്നാൽ, അത് വളരെ ഗുരുതരമായ കാര്യ കണക്കാക്കുന്നു ഉപയോകതാവ് കഷ്ടവും തലവേദന ഒരുപാട് ലൈ കഴിയു . ഒരു തകർച്ച, അനന്തരഹപലങ്ങൾ സാധാരണയായി അങ്ങനെയല്ല മുന്നിലാണ്. മിക്കപ്പോഴു അത് വെറു ആശക്കപ്പടാതെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു തുടരുന്നതിനു കഴിയു .

വെവ്വേറെ പ്രോഗ്രാമുകളാണ് കാരണ , അവർ ഒരു പ്രത്യേക വിധത്തിൽ GIMP കോർ ആശയവിനിമയ : GIMP ഡെവലപ്പർമാർ "talking over a wire" അതിനെ വിളിക്കുന്നു. ഒരു തകർച്ച, ആശയവിനിമയ കേടായാൽ, നിങ്ങൾ ഒരു "wire read error" ഒരു പിശക് സന്ദേശ കാണു .

ഒരു തകർച്ച, GIMP നിങ്ങൾ ഖഗിൻ കേടായ സ സ്ഥാനത്ത് GIMP അവശേഷിക്കുന്നു വേണ്ടി, നീ നിന്റെ ചിത്രങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കുന്നതു കടക്കുന്നതിന് പരിഗണിക്കാ നിങ്ങളോട് പരയുന്നത് വളരെ ominoous- തിരയുന്ന സന്ദേശ നൽകുന്നു. കൃത്യമായി സ സാരിക്കുന്ന ഈ കാരണ ഖഗിനുകൾ GIMP എതാണ്ട് ഓന്നു മാറ്റുവാനു അധികാരമുണ്ടെന്നു, തികച്ചു ശരിയാണ്, പക്ഷേ പ്രായോഗിക ആവശ്യങ്ങൾക്കായി, അനുഭവ അഴിമതി യഥാർത്ഥത്തിൽ വളരെ അപ രവമാണ് ആണ്, അനേക ഉപയോകതാകൾ വെറു പ്രവർത്തിക്കുന്നത് തുടരുക അതു കുറിച്ച് വിഷമിക്കേണ്ട തെളിയിച്ചിട്ടുണ്ട്. നമ്മുടെ അദ്ദേഹസ്വകാര്യം കേവല എന്തോ കൂഴപ്പ് സ ഭവിച്ചു എങ്കിൽ അതു നിങ്ങൾക്കു കാരണമായെങ്കാവുന്ന വളരെ കഷ്ട എങ്ങനെ അസമത്വത്തെ നേരെ അതു ഭാരമുണ്ടാകു ചിന്തിക്കുക എന്നതാണ്.

കാരണ വഴി ഖഗിനുകൾ GIMP ആശയവിനിമയ അവർ ഖഗിൻ ആര ഭിച്ചു ശേഷ നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് വരുത്തുന്ന മാറ്റങ്ങൾ കുറിച്ച് ചെയ്യപ്പെട്ടതിന് യാതൊരു മെക്കാനിസ് ഇല്ല. നിങ്ങൾ ഒരു ഖഗിൻ ആര ഭിക്കുക, തുടർന്ന് മറ്റ് ചില ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് കുതി, ഖഗിൻ പലപ്പോഴു തുടരേ; അതു ചെയ്യുന്നോ സാധാരണയായി വ്യാജ ഫല തരു ഇല്ല. നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് ഒരു സമയത്ത് ഓന്നിലധിക ഖഗിൻ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഒഴിവാക്കണ, ഖഗിൻ അതിൽ പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് പ രത്തിയാകുന്നതുവരെ ചിത്രത്തിലേക്ക് എന്തു ഒഴിവാക്കണ .

നിങ്ങൾ ഈ ഉപദേശ അവഗണിക്കുകയാണെങ്കിൽ, മാത്രമല്ല നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ അപ്പ് ഇമേജ് പീഡിപ്പിക്കുന്നു എന്നു നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ പർവാവസ്ഥയിലാക്കുക സിറ്റു അതുപോലെ, നിങ്ങളുടെ ഭോഷ്ടതു നിന്ന് വീണ്ടുക്കാൻ കഴിയില്ല അങ്ങനെ പീഡിപ്പിക്കുന്നു ചെയ്യു .

നി ഫൂഡിനുകള്ക്കായി ഇൻഡ്യാൾ

GIMP വിതരണ ഫൂഡിനുകളുടെ ഏതെങ്കിലും പ്രത്യേക ഇൻസ്റ്റലേഷൻ ആവശ്യമില്ല. നിങ്ങൾ സ്വയം ചെയ്യാൻ ഡാൻഡലോഡ് ഫൂഡിനുകൾ. നിരവധി ഉത്തര, നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന എങ്ങനെ ഫൂഡിന് നോവാഷ്യ എന്നാണ് ഒറ്റന്ന് അനുസരിച്ച് ഉണ്ട്. ലിനക്സിൽ ഒരു പുതിയ ഫൂഡിന് ഇൻഡ്യാൾ സാധാരണയായി പ്രൈഡ് എഴുപ്പമാണ്; വിന്റോസ്, എഴുപ്പമാക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ വളരെ ഹാർഡ് ആണ്. ഏതെങ്കിലും സാഹചര്യത്തിൽ, രണ്ട് മികച്ച വെബ്രൈറോ കണക്കാക്കുന്നു.

സിറ്റുങ്ങൾ പോലെ ലിനക്സ് / യൂണിക്സ്-അയവുള്ളതു

ആരുടെ സോഴ്സ് കോഡ് ഒരൊറ്റ .സി ഫയലായി വിതരണ ചെയ്യുന്നത്, ആരുടെ സോഴ്സ് കോഡ് ഒരു Makefile ഉൾപ്പെടെ ഓൺലൈൻ ഫയലുകൾ അടങ്ങുന്ന ഡയറക്ടറിയായി വിതരണ വലിയ പശുകൾ കുണ്ടതുങ്ങാതെ: എറ്റവും ഫൂഡിനുകൾ രണ്ട് വിഭാഗങ്ങളായി വീഴു .

ഒരു ലളിതമായ ഒറ്റ-ഫയൽ ഫൂഡിന്, അതു കമാൻഡ് **gimptool-2.0 --install borker.c** പ്രവർത്തിക്കുന്ന വെറുതെ ഒരു കാര്യമാണ് ഇൻഡ്യാൾ, അതു വിളിക്കു borker.c. ഈ കമാൻഡ് ഫൂഡിന് compiles നിങ്ങൾ അതു മാറ്റിയതിന് നിങ്ങളുടെ വ്യക്തിഗത ഫൂഡിന് ഡയറക്ടറി, `~/gimp-2.4/plugins` അത് ഇൻഡ്യാൾ ചെയ്യുന്നു. യാന്ത്രികമായി നിങ്ങൾ GIMP ആരു ഭിക്കുന്നതിന് അടുത്ത തവണ ലോഡ് ചെയ്യാൻ ഇടയാക്കു . നീ ഇതു ചെയ്യുന്നു റ റ ആയിരിക്കു ആവശ്യമില്ല; സത്യത്തിൽ, പാടില്ല. ഫൂഡിന് ക പെൽ പരാജയപ്പെട്ടാൽ, നന്നായി, സൃഷ്ടിപരമായിരിക്കാൻ.

നിങ്ങൾ ഫൂഡിന് ഇൻഡ്യാൾ ചെയ്തു കഴിത്താൽ നിങ്ങൾ എങ്ങനെയാണ് അത് സജീവമാക്കുന്നതിന് എങ്ങനെ? മെനു പാതയ്ക്ക് അതുകൊണ്ട് നിങ്ങൾക്ക് ഒന്നുകിൽ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ റ (എതെങ്കിലും ഉണ്ടെങ്കിൽ) ഫൂഡിന് നോക്കി വേണമെങ്കിൽ ഫൂഡിന് വിവരണ ഡയലോഗ് (Xtns / Plugins വിവരങ്ങൾ നിന്ന്) തുടങ്ങുവാനുള്ള ഉത്തര , ഫൂഡിന് സ്വയം നിർണ്ണയിക്കുന്നത് ഫൂഗ്-ഇൻ തിരയൽ അതിന്റെ പേരു **Tree view** ടാബ് റ പ വഴി. നിങ്ങൾക്ക് ഇപ്പോഴു കണ്ടത്താൻ ഇല്ലെങ്കിൽ, ഒടുവിൽ മെനുകൾ പരുവേക്ഷണ അല്ലെങ്കിൽ റജിസ്ട്രർ വിഭാഗത്തിൽ സോഴ്സ് കോഡ് വായിക്കാ - -എതാണോ എഴുപ്പമാണെങ്കിലു .

ഓൺലൈൻ ഫയലുകൾ ഒരു ഡയറക്ടറി സ ഐടിപ്പിക്കുന്ന ക ടുതൽ സക്കിർണ്ണമായ ഫൂഗ്-ഇൻകൾ വേണ്ടി, നിർദ്ദേശങ്ങളുടെയിൽ INSTALL അല്ലെങ്കിൽ README ഒന്നുകിൽ വിളിച്ചു ഉള്ളിൽ ഒരു ഫയൽ, ഉണ്ടായിരിക്കുന്ന മേഖല ഇല്ലെങ്കിൽ, മികച്ച ഉപദേശ ചവറ്റുകാട്ടയിൽ ഫൂഡിന് വെളുക്കുവോള മറ്റൊന്തക്കിലു നിങ്ങളുടെ സമയ ചെലവഴിക്കാൻ: User അങ്ങനെ ചെറിയ ആശങ്ക എഴുതിയ എതെങ്കിലു കോഡ് പതിനായിര വഴികളിൽ തൊണ്ടലു സാധ്യത.

ചില ഫൂഡിനുകൾ (GIMP ഫൂഡിന് ഫലക അടിസ്ഥാനമാക്കി പ്രത്യേകമായി ആ) പകര നിങ്ങളുടെ ഹോ ഡയറക്ടറിയിൽ അധിക പ്രധാന സിറ്റു GIMP ഡയറക്ടറിയിൽ ഇൻഡ്യാൾ റ പകൽപ്പന. അത്തരക്കാർക്ക് നിങ്ങൾ (**make install** കമാൻഡ് ഇഷ്യ സമയത്ത്) ഇൻസ്റ്റലേഷൻ അന്തിമ ഘട്ടത്തിൽ നടത്താൻ റ റ ലഭിക്കേണ്ടതുണ്ട്.

നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ഫൂഡിന് ഡയറക്ടറിയിൽ ഇതേ പേരിലുള്ള സിറ്റു ഫൂഡിന് ഡയറക്ടറിയിൽ മ ല്ല പോലെ ഒരു ഫൂഡിന് ഇൻഡ്യാൾ ഒരെണ്ണ മാത്ര ലഭ്യമാകുന്ന,

അതു നിങ്ങളുടെ ഫോ ഡയറക്ടറിയിൽ ആകു . നിങ്ങൾ ഈ GIMP ആര ഭിക്കാൻ ഓരോ തവണയു പറഞ്ഞതിന് സന്ദേശങ്ങൾ ലഭിക്കു . മുത്ത് മികച്ച ഒഴിവാക്കണ ഒരു സ്ഥിതിവിശേഷമാണ്.

വിന്റെയാൻ

வினாவோன்று லினக்ஸ் அயிக ஸோப்ரையர் விதீய வழக கடுதல் பிரச்சிக்காராய பரிசுமிதியை. ஓரோ மாங்குமாய லினக்ஸ் விதரென ப ர்ண்டுமாயி ஸோப்ரையர் கவைப்பிள்ள உபகரணங்கள் விதரென வாயு, அவர் அவர் ஜோலி வசியித்த ஏல்லூ வழக ஸமாநமான், ஏனாத் வினாவோன்று அதற்கு உபகரணங்கள் வராதிருந்தால். வினாவோன்று ஒரு நல்ல ஸோப்ரையர்-கெட்டிட பரிசுமிதி ஸஜமாக்கான் ஸாயுமான், ஏனாத் அதற்கு பள ஒரு ஗ள்மாய தூக அல்லைகித் பரிசும அளிவு ஗ள்மாய ஒரு தூக என்கித் தூக அதுவஶ்ரமான்.

ഒന്നുകിൽ നിങ്ങൾ സോഫ്റ്റ്‌വെയർ പണിയു കഴിയുന്ന പരിസ്ഥിതി, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ എന്തും എന്താണ് ഈ GIMP ഫൂശിനുകൾ ബന്ധപ്പെട്ട് മാർഗങ്ങൾ പിന്തുടരുന്നു. ഈല്ലെങ്കിൽ, പിനെ നിങ്ങളുടെ മികച്ച പ്രത്യാശ എവിടെയോ ഫൂശിൻ precompiled പതിപ്പ് കണ്ടെത്താൻ (അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ അതു സമാഹരിക്കാൻ ആരെരയക്കില്ലു വശീകരിക്കു), നിങ്ങൾക്ക് നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ഫൂശിൻ ഡയറക്ടറിയിൽ വേണ്ടത് സാഹചര്യത്തിൽ. നിങ്ങൾ സോഫ്റ്റ്‌വെയർ (ഉന്നതെ ആവശ്യങ്ങൾക്കായി നിങ്ങൾ GIMP പണിയു കഴിയുന്ന പരിസ്ഥിതി ഇതിന്റെ) പണിയു കഴിയുന്ന പരിസ്ഥിതി ഉണ്ടെങ്കിൽ, പിനെ നിങ്ങൾ സാധ്യമില്ല ഇതിനുകൂടി കൂറിച്ച് അത്തപ്പ് അറിയുന്നു വെറു ലിനുX നിൽക്കേണ്ടതും പാലിക്കുക വേണ .

ଓଡ଼ିଆ ମାକ୍ ଓର୍କ୍ସ ଏକ୍ସଲ୍

നിങ്ങൾ OS X പുറിനുകൾ ഇൻസ്റ്റാർ എങ്ങനെ കുതലും നിങ്ങൾ GIMP സ്വയം ഇൻസ്റ്റാർ അടിസ്ഥാനമാക്കിയിരിക്കുമെന്നു . നിങ്ങൾ ഡിരോജുവുടെ ഒറ്റ ആയിരുന്നു fink അല്ലെങ്കിൽ darwinports പോലുള്ള പാക്കേജ് മാനേജർമാർ ഓരാളായ വഴി GIMP ഇൻസ്റ്റാർ ചെയ്താൽ പുറിന് ഇൻസ്റ്റാലേഷൻ അത് ഇതിനു ലിനക്സ് പ്ലാറ്റ്‌ഫോമാമിൽ നൂള്ള വിവരിച്ചു കൃത്യമായി പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഒരു വ്യത്യാസ മാത്രം പുറിനുകളുടെ ഒരു ദിവതികൾ നിങ്ങളെ പാക്കേജ് മാനേജറുടെ സം ഭരണിയിൽ പോലും ലഭ്യമാകു , അങ്ങനെ അത് ഒരു ഓൺകലൈ തക്കവെള്ള ആകുന്നു.

നിങ്ങൾ മറുവശത്ത് GIMP.app പോലുള്ള ഒരു prebuild GIMP പാക്കേജ് പിടിച്ചെടുക്കാൻ തിരഞ്ഞെടുത്തതായി ഉപയോകതാക്കളിലൊരാൾക്ക് എക്സിൽ, എററവു ഒരുപക്ഷ ആ prebuild ലൂപ്പ് തുരക്കുത്തിനു ആഗ്രഹിക്കുന്നു. അങ്ങനെ നിണ്ട് ഫൂഡിൻ prebuild പതിപ്പ് ലഭിക്കാൻ ശ്രമിക്കാ ഫൂഡിൻ രചയിതാവ് നിന്ന് സ്വപ്നങ്ങൾ, പക്ഷേ എനിക്ക് രോദനങ്ങളും ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ല ആഗ്രഹിക്കുന്നു. നിർഭാഗ്യവശാൽ നിങ്ങളുടെ സ്വന്ത ബൈനറികളുടെ പണിയുന്നതിന് മുകളിൽ സ ചിപ്പിച്ച പാക്കേജ് മാനേജർമാർ ഓ കുടി റി GIMP ഇൻസ്റ്റാർ കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നു.

പുതിയകള്ള് തരയുക എഴുതേണ്ട

നിങ്ങൾ ഒരു പൂർണ്ണ എഞ്ചിനീയർ ആശുപ്തി അറിയണമെക്കിൽ, നിങ്ങൾ GIMP ഡാലേപ്പോഴ് വെബ് സെസ്റ്റ് സഹായ ധാരാള കണക്കത്താനാകു . GIMP ഒരു സക്രിയാ പ്രോഗ്രാ ആണ്, പക്ഷേ വികസന ടീ പൂർണ്ണ എഞ്ചിനീയർ മുൻപിൽ പരത്തുക ലേക്കുള്ള അടിയന്തിരമായി ശ്രമാഞ്ചൾ ഹ്യ സ്റ്റാൻഡ്: നല്ല നിർദ്ദേശങ്ങൾ ഉദാഹരണങ്ങൾ ഉണ്ട്, പൂർണ്ണകൾ GIMP ("libgimp" വിളിക്കുന്നു) ചേർന്ന ഇൻറർഫേസിലേക്ക് ഉപയോഗിക്കുന്ന ഫ്രാം ലൈബ്രറി ഒരു നല്ല ച സ്റ്റിക്കാട്ടുന്നു API. നല്ല പ്രോഗ്രാമർമാർ, നിലവിലുള്ള പൂർണ്ണകൾ മാറ്റ പഠന, പലപ്പോഴു സ്ഥൂഷ്ടിയുടെ ഭിവസ വെറു ഒരു

ദമ്പതികൾ ശേഷ രസകരമായ കാര്യങ്ങൾ നിർവ്വഹിക്കാനു പ്രാപ്തരാണ്.

സ്കിപ്രൂ-ഫു സ്കിപ്രൂകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്

സ്കിപ്രൂ-ഫു?

സ്കിപ്രൂ-ഫു വിന്റോസ് ലോക "മാക്രോകൾ" എന്തു പേരിട്ടുമെന്നു എന്നാൽ സ്കിപ്രൂ-ഫു അതിനെക്കാൾ ശക്തമാണ് ആണ്. സ്കിപ്രൂ-ഫു പദ്ധതി വിളിച്ചു ഒരു വിശദികരിക്കുന്നു ഭാഷ അടിസ്ഥാനമാക്കി GIMP ഡാറ്റാബേസ് ലേകൾ ചോദിച്ചിരിക്കുന്നത് ഹ ഗ്രാഫുകളും ഉപയോഗിച്ച് പ്രവർത്തിക്കുന്നത്. നിങ്ങൾ ചെയ്യാൻ സ്കിപ്രൂ-ഫു ക ദ എല്ലാ വസ്തുകളും, എന്നാൽ ഒരു സാധാരണ GIMP ഉപയോക്താവും ഒരുപക്ഷേ കാര്യങ്ങൾ ഓട്ടോമേറ്റ് ഉപയോഗിക്കുന്ന കഴിയും :

- നിങ്ങൾ പതിവായി ചെയ്യാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന.
- ശരിക്കു ചെയ്യാൻ സകീർണ്ണമായിരുന്നു ഓർത്തുക്കാർവിൻ പ്രയാസമാണ്.

നിങ്ങൾക്ക് സ്കിപ്രൂ-ഫു ഒരു മുഴുവൻ ചെയ്യാൻ കഴിയുമെന്ന് ഓർമ്മിക്കുക. GIMP വരു സ്കിപ്രൂകൾ വളരെ ഉപയോഗപ്പെടു, എന്നാൽ നിങ്ങളുടെ സ്വന്ത സ്കിപ്രൂ നടത്തുന്നോൾ അവർ സ്കിപ്രൂ-ഫു പതിനുംബിംഗ് വേണ്ടി, അല്ലെങ്കിൽ കുറഞ്ഞത് പരിഷ്കരണത്തിന് ഒരു ചട്ടക ക ആ ഭ്രാത്രിയും മൊയലുകൾ സേവിക്കുന്നു കഴിയും . നിങ്ങൾ സ്കിപ്രൂകൾ എങ്ങനെ കുറിച്ച് ക ടുതൽ അറിയാനും അടുത്ത വിഭാഗത്തിൽ സ്കിപ്രൂ-ഫു ടു ട്രോഡിയൽ വായിക്കുക.

ഈ അധ്യായത്തിൽ നാ ഏറ്റവും ഉപയോഗപ്രദമായ സ്കിപ്രൂകൾ ചില വിവരിക്കുക, പക്ഷേ തങ്ങൾ അവരെ മുഴുവൻ ഇല്ല. വളരെയധിക സ്കിപ്രൂകൾ ലളിതമായി ഉണ്ട്. സ്കിപ്രൂകൾ ചില വളരെ ലളിതമാണ് നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ അവരെ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും എത്തെങ്കിലും യോക്കുമെന്തെങ്കിൽ ആവശ്യമില്ല.

സ്കിപ്രൂ-ഫു (സകീ ഒരു വക്കേറമാണ്) മാത്ര സ്കിപ്രൂിങ് ഭാഷ GIMP ലഭ്യമല്ല. എന്നാൽ സ്കിപ്രൂ-ഫു സ്വതന്ത്ര ഇൻഡ്രോഡ് മാത്ര സ്കിപ്രൂി ഗ് ഭാഷയാണ്. മറ്റു ലഭ്യമാണ് സ്കിപ്രൂി ഗ് വിപുലിക്രാന്റേൾ പേൾ ആൻഡ് ടിസിപ്രൂൽ ആകുന്നു. നിങ്ങൾ GIMP ഫൂൾഡ് രജിസ്ട്രി ഡേബലോപ്പർ ചെയ്ത് ഇൻഡ്രോഡ് ചെയ്യാ ഇരുവരു വിപുലിക്രാന്റേൾ.

സ്കിപ്രൂ-Fus ഇൻഡ്രോഡ്

സ്കിപ്രൂ-ഫു മികച്ച വസ്തുതകൾ ഒന്ന് നിങ്ങളുടെ എല്ലാ GIMP സുഹൃത്തുകളുമായി നിങ്ങളുടെ സ്കിപ്രൂ പകിടാൻ കഴിയും . സ്വതന്ത്ര GIMP ക ദ വരുന്ന സ്കിപ്രൂകളുണ്ട്, എക്കിലും ഇൻഡ്രോഡ് ചുറ്റു ഡേബലോപ്പർ ലഭ്യമായ സ്കിപ്രൂകൾ വിശാലമായ അളവിൽ ഉണ്ട്.

1. നിങ്ങൾ ഒരു സ്കിപ്രൂ ഡേബലോപ്പർ എക്കിൽ പകർത്താനും അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ സ്കിപ്രൂകൾ ഡേബലോപ്പർ നീങ്ങുക. **Folders** **Scripts**: അതു Preferences കാണാവുന്നതാണ്.
2. ചിത്ര മെനുബാർ നിന്ന് **Filters** **Script-Fu** Refresh Scripts ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പുതുമ നടത്തുക. സ്കിപ്രൂ ഇപ്പോൾ നിങ്ങളുടെ മെനുകൾ ഒന്ന് ദൂരുമാക്കും . നിങ്ങൾ അത് കണ്ണത്താൻ ഇല്ലെങ്കിൽ, റ ക് ഫയൽ മെനു പ്രിൽട്ടറുകൾ കീഴെ നോക്കു. അത് ലഭ്യമാകുന്നില്ല എക്കിൽ, എത്തെങ്കിലും (ഉദാ അതു പദവിന്റെ പിശകുകൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു) സ്കിപ്രൂ കുഴപ്പമുണ്ട്.

ചെയ്യേണ്ടതു ചെയ്യേണ്ടാത്തതു

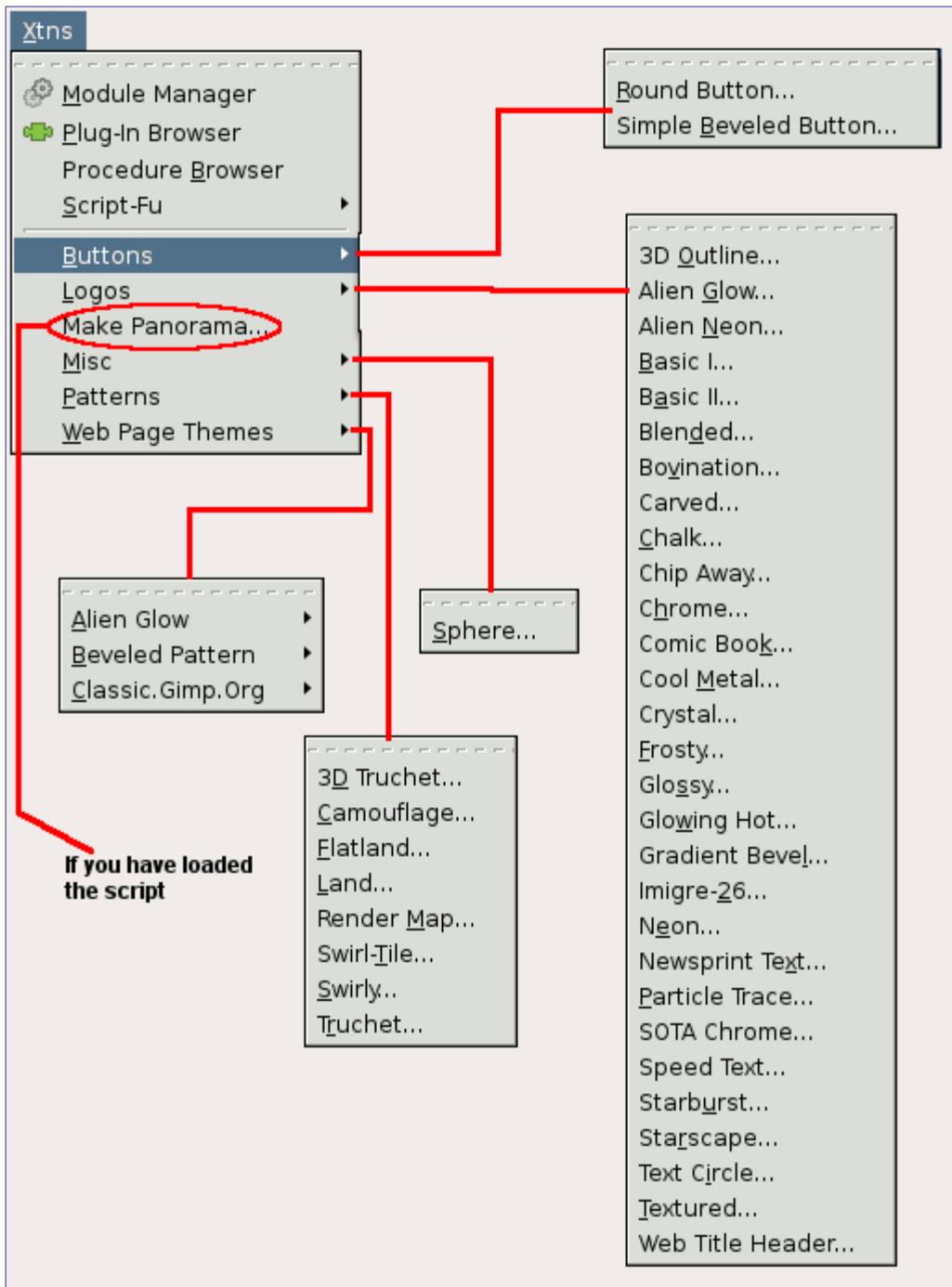
നിങ്ങൾക്ക് സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus ഇടപെടുവോൾ ഉള്ളപ്പോൾ സാധാരണ പിരക്ക് നിങ്ങൾ ലളിതമായി അവരെ കൊണ്ടുവന്ന് ശരി ബട്ടൺ അമർത്ഥതുക എന്നതാണ്. ഒന്നു സംഭവിക്കുവോൾ, ഒരുപക്ഷേ നിങ്ങൾക്ക് സ്ക്രിപ്റ്റ് തകർന്ന അല്ലെങ്കിൽ പവർ എന്ന് തോന്നുന്നു, എങ്കിലും അത് തെറ്റായി ഏറ്റവും സാധ്യത ഒന്നു ഇല്ല.

സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus വിവിധ തരത്തിലുള്ള

സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus രണ്ട് തര ഉണ്ട്:

ഹോമായ സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus

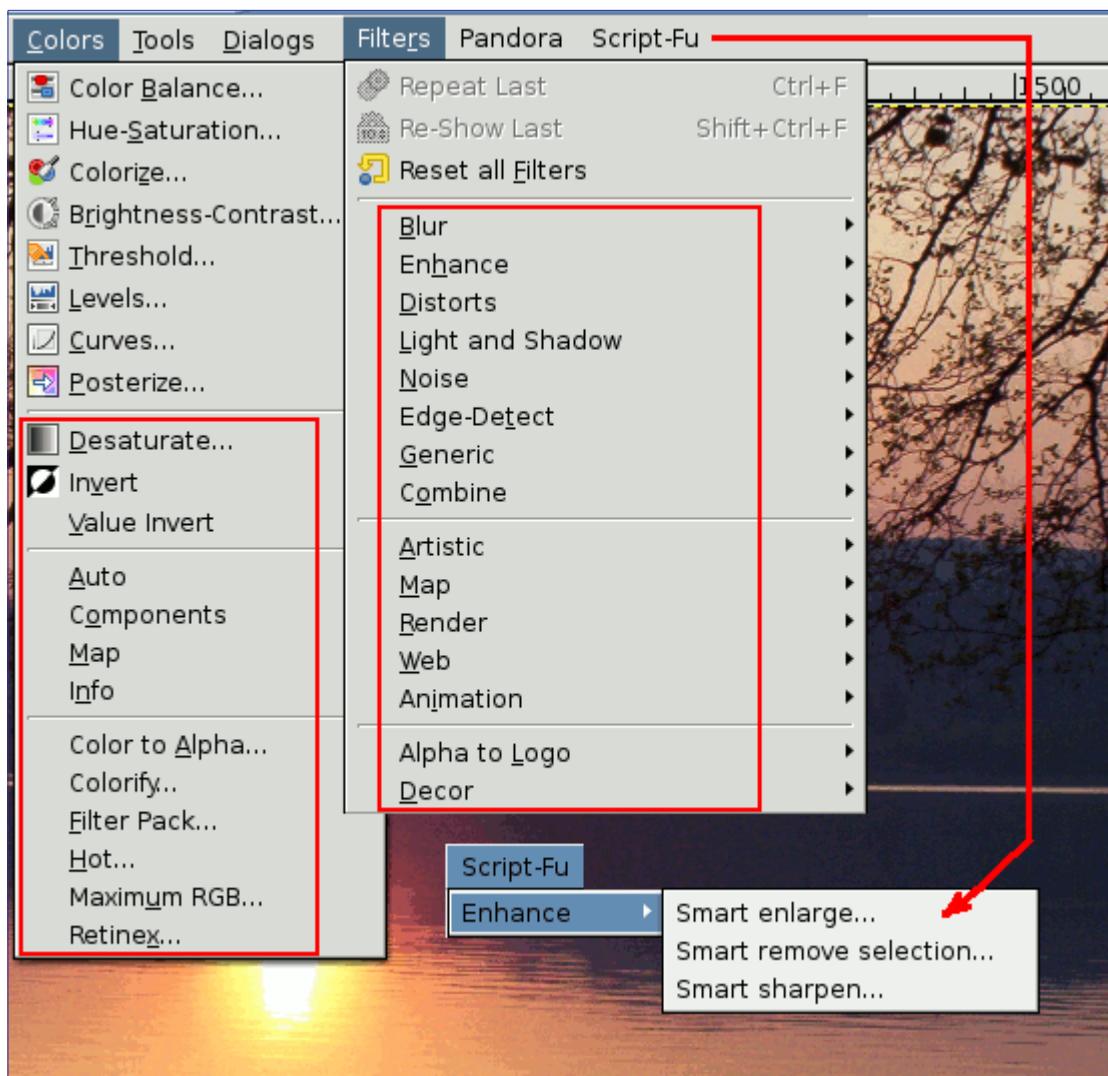
നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവാർ ലെ **File** Create Type of Script കീഴിൽ ദറയ്ക്കുള്ള വകയേറങ്ങേണ്ടു കണ്ടതു (ചിത്ര കാണുക).



ചിത്ര -അതുശ്രിത സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus

മെനുകൾ പുന്നസ ഘട്ടിപ്പിച്ചു ചെയ്തു. ഒരു പുതിയ നിറങ്ങൾ-മെനു ലഭ്യമാകുന്നു. ഒരുമിച്ച് ശ്രദ്ധ പൂകൾ ചെണ്വായ ക്രമീകരിക്കാൻ ആ മാത്രക ഉപകരണങ്ങൾ, സാച്ചുരേഖൻ, ചാപല്യ ..., ഫിൽട്ടറുകൾ ... മുതലായവയ്ക്ക്, നിറങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്ന എല്ലാ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ. അരിപ്പുകൾ-മെനു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു-മെനു ഒറ്റ അരിപ്പുകൾ-മെനുവിൽ ലയിക്കുന്നു ഒപ്പ് അത് പുതിയ വിഭാഗങ്ങളിൽ പ്രകാര സ ഘട്ടിപ്പിക്കുന്നത്. ചിത്ര -അതുശ്രിത ഷുഗിനുകളായു സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus ഇപ്പോൾ image-മെനുകളിൽ പകർന്ന് ചെയ്യുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ആൽഫ അരിപ്പ് നിര നിറങ്ങൾ-മെനുവിൽ ആണ്. തുടക്കത്തിൽ, അതു *disconcerting*, എന്നാൽ നിങ്ങൾ അതു ക ടുതൽ ലോജിക്കൽ എന്നതിനാൽ ഈ ഉപയോഗിക്കു പ രത്തിയാക്കുന്നതിന്.

താഴെക്കാണുന്ന കണക്കുകൾ ഇമേജ്-അവധൈ മെനുവിൽ കണ്ടെത്താ .



ഹസ്പമായ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ

നാ ആഴത്തിൽ ഓരോ സ്ക്രിപ്റ്റ് വിവരിക്കാൻ ശ്രമിക്കുക ഇല്ല. ഏറ്റവു സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus മനസ്സിലാക്കാനു ഉപയോഗിക്കാൻ വളരെ എളുപ്പമാണ്. ഈ എഴുത്തു സമയത്ത് പരയുന്ന തരത്തിലുള്ള സ്വത്വവേ ഇൻഡ്രൂൾ ചെയ്യുന്നു:

- പാറേസുകൾ
- വെബ് പേജ് തീമുകൾ
- ലോഗോകൾ
- ബട്ടൺകൾ

പാറേസുകൾ

നിങ്ങൾ പാറേസൾ നേടിത്തരുന്ന സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ എല്ലാ തരത്തിലുള്ള ഇവിടെ കണ്ണഡത്തു . നിങ്ങളുടെ സ്വന്ത പാറേസുകൾ പല വാദങ്ങൾ ചേർക്കാൻ കഴിയു കാരണ പ്രധാനമായു അവർ വളരെ ഉപയോഗപ്രദമാണ്.

നാ ലാൻഡ് സ്ക്രിപ്റ്റ് പരിശോധിക്കാ കാണാ . ഈ സ്ക്രിപ്റ്റ് നിങ്ങൾ ഇമേജ് / പാറേസൾ വലുപ്പ നിർത്തി, റാൻഡ് അളവ് നിങ്ങളുടെ ദേശ ഉണ്ടാക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിക്കാൻ വ്യക്തമാക്കിയില്ല തെങ്ങൾക്കുണ്ട്. ദേശ മാപ്പ് സൂഷ്ടിക്കാൻ ഉപയോഗിച്ച് നിന്നു കൊണ്ടുപോയിരുന്നു നിങ്ങൾക്ക് വിശദമായി കരയിലെയു കടലിലെയു ഉയര / ആഴവു സ്കൈഫിൽ തലത്തിൽ മ ല്യാംഗൾ ഉദാഹരണങ്ങൾ. സ്കൈഫിൽ നിങ്ങളുടെ മാപ്പ് സ്കൈഫിലിൽ, 1:10 10 ആയി ടെപ്പ് ചെയ്യു , വെറു ഒരു സാധാരണ രോഡ് മാപ്പ് പോലെ പരാമർശിക്കുന്നു.

വെബ് പേജ് തീമുകൾ

ഇവിടെ വ്യക്തമായി സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഒരു പ്രാക്ക്ടിക്കൽ ഉപയോഗമാണ്. ഇഷ്ടപ്പെടുപദാവലിവായിയ്ക്കുക, ലോഗോകൾ, ബട്ടൺകൾ അഥവാ മുതലായവ നടത്തുന്നതിനുള്ള ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ് സൂഷ്ടിക്കുന്നതുവഴി, നിങ്ങളുടെ വെബ്സൈറ്റിൽ, നീ അവരെ കൈയെയു ഒരേ വീതിയിൽ ആകൃതിയിലു തരു . നിങ്ങൾക്ക് കൈ ഉപയോഗിച്ച് ഓരോ ലോഗോ, ടെപ്പ് അല്ലെങ്കിൽ ബട്ടൺ സൂഷ്ടിക്കുന്നതിന് ഇല്ലാത്തതിനാൽ, ധാരാള സമയ സ രക്ഷിക്കുന്നത് ചെയ്യു .

ഒരിഭാഗ സ്ക്രിപ്റ്റുകളു തികച്ചു സ്വയ വിശദികരിക്കുന്ന, എന്നാൽ ഇവിടെ ചില സ ചനകൾ ഇവയാണ്:

- 'പോലുള്ള എല്ലാ വിചിത്രമായ അക്ഷരങ്ങൾ പുറപ്പെട്ട് "നാക.
- സ്ക്രിപ്റ്റിൽ വ്യക്തമാക്കിയ പാറേസൾ ഉണ്ടാ എന്നു ഉറപ്പു വരുത്തുക.
- Padding നിങ്ങളുടെ വാചക ചുറ്റു സ്ഥലത്തിന്റെ അളവ് പരാമർശിക്കുന്നു.
- ബൈവർ വീതിയ്ക്കായി ഉയർന്ന മ ല്യ ഉയർന്ന ബട്ടൺ മിഡ്രേഖായ നൽകുന്നു.
- നിങ്ങൾ "അമർത്തുക" സത്യമാകുന്നു ടെപ്പ് ചെയ്താൽ, ബട്ടൺ താഴേയ്ക്ക് നോക്കു .
- നിങ്ങൾ ഒരു സോളിഡ് പശ്വാത്തല താൽപ്പര്യമില്ലകിൽ സുതാര്യത തിരഞ്ഞെടുക്കുക. നിങ്ങൾ ഒരു സോളിഡ് പശ്വാത്തല തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, അതിന് വെബ് പേജ് പശ്വാത്തല അതേ നിര ഉറപ്പാക്കുക.

ലോഗോകൾ

ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് ലോഗോ നേടിത്തരുന്ന സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ എല്ലാ തരത്തിലുള്ള കണ്ണഡത്തു . ഈ നേന്ന് ആണ്, പക്ഷേ ജന അറിയപ്പെടുന്ന ഒരു GIMP സ്ക്രിപ്റ്റ് പരയുന്ന പോലെ നിങ്ങളുടെ ലോഗോ തിരിച്ചറിയാൻ തക്കവെള്ള പോലെ ശ്രദ്ധയോടെ ഉപയോഗിക്കുക. നിങ്ങൾ പകര നിങ്ങളുടെ ആവശ്യങ്ങൾ അനുയോജ്യമാക്കുന്നതിന് പരിഷ്കരിക്കാനാകുന്ന അടിസ്ഥാനമായി ശ്രദ്ധിച്ചതുമില്ല വേണ . ഒരു ലോഗോ നടത്തുന്നതിനുള്ള ധയലോഗ് ക ടുതലോ

കുറവോ ആണ് അത്തര സ്കിപ്പറൂകൾ ഒരേ:

1. ടെക്ന്യൂ സ്ക്രിഗ് ഫീൽഡിൽ, Frozenriver പോലുള്ള നിങ്ങളുടെ ലോഗോ പേര് ടെസ്റ്റ് ചെയ്യുക.
2. ഫോൺക് വലിപ്പ ടെക്ന്യൂ ഫീൽഡിൽ, പിക്സൽ നിങ്ങളുടെ ലോഗോയുടെ വലിപ്പ ടെസ്റ്റ് ചെയ്യുക.
3. ഫോൺക് ടെക്ന്യൂ ഫീൽഡിൽ, നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ ലോഗോ ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഫോൺക് പേര് ടെസ്റ്റ് ചെയ്യുക.
4. നിങ്ങളുടെ ലോഗോയുടെ നിര തെരഞ്ഞെടുക്കുവാൻ, വെറു നിര ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഈ ഒരു കളർ ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു.
5. നിലവിലെ കമാൻഡ് ഫീൽഡ് പരിശോധിച്ചാൽ, സ്കിപ്പർ പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ കാണാൻ കഴിയു .

ബട്ടണുകള് നടത്തുക

ഈ ദ നിങ്ങൾ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള beveled ബട്ടണുകൾ സത്യമെന്ന് രണ്ട് സ്കിപ്പറൂകൾ അല്ലെങ്കിൽ ഇല്ലാതെ റോണക് കോർണ്ണറൂകൾ (റോണക് ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ ലഭിത Beveled ബട്ടൺ) കാണാ . അവർ ഒരു ഡാസനോള പാരാമീറ്ററൂകൾ, അല്ലെങ്കിൽ അങ്ങനെ തന്നെ, അവരിൽ അധികപേരു ലോഗോ സ്കിപ്പറൂകൾ ആ സമാനമായ. നിങ്ങൾ ഇഷ്ടപ്പെടുന്ന ഒരു ബട്ടൺ കയറി വന്നു വ്യത്യസ്ത ക്രമീകരണങ്ങൾ അനുഭവിക്കാൻ കഴിയു .

ചിത്ര -ആശ്രിത സ്കിപ്പറൂകൾ

ഇപ്പോൾ നിലവിലുള്ള ഒരു ചിത്രത്തിൽ പ്രക്രിയകൾ സ്കിപ്പറൂകൾ ഫീൽററൂകളു ഉചിതമായ മെനു നേരിട്ട് പ്രവേശനക്ഷമമാണ്. ഉദാഹരണത്തിന്, സ്കിപ്പർ **New Brush** (സ്കിപ്പർ-ഫു-ഓട്ടിക്കുക-പോലെ-ബേഷ്), **Edit** ഇമേജ് മെനു (**EditPaste as...New Brush**) തും സ ഡോജിപ്പിച്ചിരിക്കുന്ന എന്ന് ക ടുതൽ ലോജിക്കൽ ആണ്.

ക ടാതെ, ഒരു പുതിയ **Color** മെനു എല്ലാ ആശങ്ക നിരങ്ങൾ, ചെണ്വായ അല്ലെങ്കിൽ ലൈവൽ നിര ക്രമീകരണ ഉപകരണങ്ങൾ തുടങ്ങിയവ പ്രവർത്തിക്കുന്നു ഒരുമിച്ചു regroups ആ സൂഷ്ടിച്ചു ...

Filters മെനുവു **Scripts-Fu** മെനു ഒറ്റ **Filters** മെനുവിൽ പാതകൾക്ക് പുതിയ വിഭാഗങ്ങൾ തകഖേണ്ട സ ഐടിപ്പിക്കാറുണ്ട്. ഇപ്പോൾ ഒരു പ്രസിന് ഒരു അരിപ്പ അതുപോലെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു എങ്കിൽ അവർ മെനുവിൽ സമീപത്തുള്ള ഉണ്ട്.

ഉദാഹരണത്തിന് ജിനെ-resynthesizer പായ്ക്ക് നിങ്ങളുടെ ലിനക്സ് വിതരണ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന (.deb, .rpm, .gz ...): **Scripts-Fu** മെനു അധിക സ്കിപ്പറൂകൾ ലഭ്യമായ എങ്കിൽ മാത്ര ദ്രശ്യമാകുന്നു.

ഒരു സ്കൈപ്രോ-ഫു ട്യൂട്ടോറിയൽ

ഈ പരിശീലന കോഴ്സ്, തെങ്ങൾ പദ്ധതി തത്ത്വങ്ങളിൽ സ്കൈപ്രോ-ഫു ഉപയോഗിക്കാൻ ആവശ്യമായ പരിചയപ്പെടുത്തുക, തുടർന്ന് സ്കൈപ്രോകൾ നിങ്ങളുടെ ഉപകരണങ്ങോക്സിലേക്ക് ചേർക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു ഹാൻഡി സ്കൈപ്രോ സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നതാണ്. സ്കൈപ്രോ ചില ടെക്നോളജി വേണ്ടി ഉപയോകതാവ് ആവശ്യപ്പെടുന്നു പിനെ ടെക്നോളജി പരിശോധനമായും വലിപ്പമുള്ള ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു. അപ്ലോഡ് പാട് ബഹിരാകാശ ഒരു വാദവും അനുവദിക്കുന്നതിന് സ്കൈപ്രോ പരിപോഷിപ്പിക്കുകയും . നാ സ്കൈപ്രോ-ഫു നിങ്ങളുടെ അറിവ് ശക്തിപ്പെടുത്തുക വഴികൾ ഏതാണു നിർദ്ദേശങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് തികയും .

മെക്ക് ടെറി വഴി GIMP 1 ഉപയോകതു മാനുവൽ വേണ്ടി എഴുതിയ ഒരു ട്യൂട്ടോറിയൽ നിന്ന് സ്വാ ശ്രീകരിച്ച ഈ വിഭാഗത്തിന്.

പദ്ധതി സ ക്ഷേമമായി **Getting**

നേരും **Scheme'ing** ആര ഭിക്കുക

പരികാൻ കാരു ആദ്യ എന്നതാണ്:

പദ്ധതിയിൽ ഓരോ പ്രസ്താവന (ബോക്കറ്റിൽ ചുറ്റപ്പെട്ട്).

നിങ്ങൾ അറിയേണ്ട രണ്ടാമത്തെ കാരു ഇതാണ്:

ഹ ഗ്രംഗ് നാമ / ഓപ്പറേറ്റർ എപ്പോഴും ബോക്കറ്റിൽ ആദ്യ ഇന അണ്, ബാക്കി ഇനങ്ങൾ ചടങ്ങിൽ ലേക്കുള്ള പരാമീറ്റരുകളാകുന്നു.

എന്നാൽ, ബോക്കറ്റിൽ ഇടത രണ്ടു എല്ലാ ചടങ്ങിൽ - അവർ ഒരു ലിന്റിൽ ഇനങ്ങൾ കഴിയു - പിന്നീട് തെങ്ങൾ ബന്ധപ്പെടു . ഈ നൊട്ടേഷൻിലോ ചടങ്ങിൽ മറ്റുള്ളതെല്ലാ പ്രീപിക്സുകൾ കാരണ , പ്രീപിക്സ് നൊട്ടേഷനാണോ അറിയപ്പെടുന്നത്. നിങ്ങൾ postfix നൊട്ടേഷനാണോ മുൻപരിചയ , അല്ലെങ്കിൽ തിരിച്ചുള്ള പോളിഷ് നൊട്ടേഷൻ (പോലുള്ള ഏറ്റവും എഴുപി കാൽക്കുലേറ്ററുകൾ) ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു കാൽക്കുലേറ്റർ സ്വന്തമല്ല, നിങ്ങൾക്ക് പദ്ധതിയിൽ പദ്ധത്യോഗങ്ങൾ വികസിപ്പിക്കുവാൻ ഇണങ്ങിച്ചേരണ യാതൊരു പ്രശ്നവുമില്ല വേണാ.

മനസ്സിലാക്കാൻ മ നാ കാരു ആണ്:

ഗണിത പുറമേ ഹ ഗ്രംഗനുകളും അടങ്ങിയിരിക്കുന്നത്, ഗണിതശാസ്ത്ര എഴുതുന്നോഗൾ ഇങ്ങനെ ആദ്യ ലിന്റ് ചെയ്യുന്നു.

ഇതാണ് തെങ്ങൾ പരിശീലന ആ പ്രീപിക്സ് വയന്നു യുക്തിപരമായി പിന്തുടരുകയും .

ഉപസർഖ് , **Infix**, പിനെ **postfix** ചിഹ്നങ്ങൾ ഉദാഹരണങ്ങൾ

ഈവിടെ ചില പെട്ടെന്നുള്ള ഉദാഹരണങ്ങൾ prefix, infix, ഒപ്പ് postfix ചിഹ്നങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസങ്ങൾ ചിത്രീകരിച്ച് ആകുന്നു. നാ ഒരു 1 2 3 എനിച്ച് തെങ്ങൾ ചേർക്കു :

- ഉപസർഖ് നൊട്ടേഷൻിലോ: + 1 23 (വഴി പദ്ധതി അത് വേണ ചെയ്യു)
- Infix നൊട്ടേഷൻിലോ: 1 + 23 (തെങ്ങൾ അതു എഴുതുക "normally" വഴി)
- Postfix നൊട്ടേഷൻിലോ: 1 23 + (പല HP കാൽക്കുലേറ്ററുകൾ അതു നല്ലതായിരിക്കു

വഴി)

പദ്ധതി പ്രാക്ടീസ്

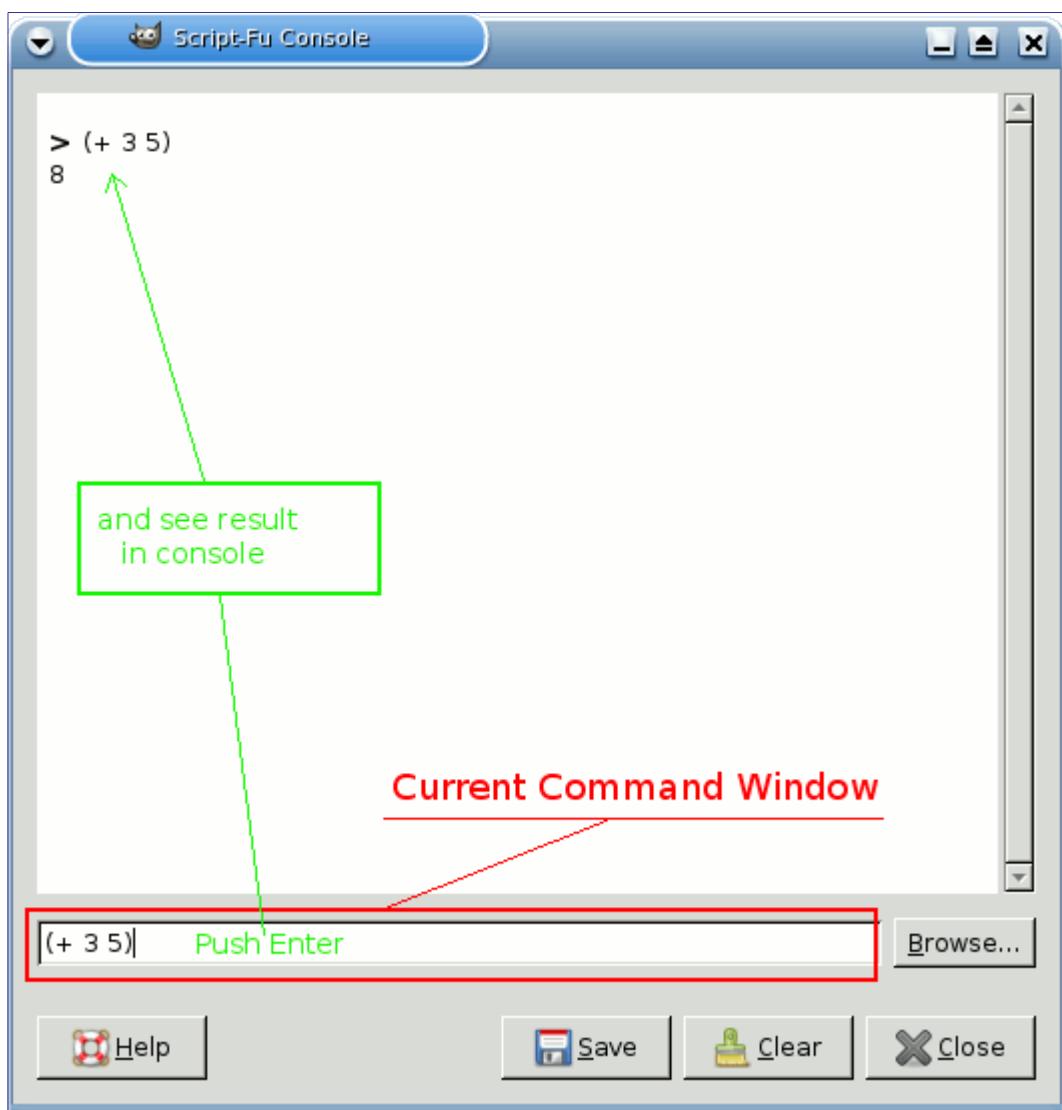
ഇപ്പോൾ തങ്ങൾ വെറു പരിച്ച കാര്യങ്ങൾ നമുക്ക്. നിങ്ങൾ ഈതിനക അങ്ങനെ ചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, GIMP ആര ഭിക്കുക, ഒപ്പ് **Filters**Script-FuConsole തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഇതു നമ്മ പദ്ധതിയിൽ ഇന്ത്രാക്ടീവ് പ്രവർത്തിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ കൺസോൾ വിന്നേയാ, ആര ഭിക്കു . നിമിഷങ്ങളിൽ ഒരു കാര്യ , സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ കൺസോൾ ദ്വാരാമാകു :

സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ കൺസോൾ വിന്നേയാ

ഈ വിന്നേയാ ചുവടെ ഒരു എൻട്രി പീൽപ്പ് എന തലക്കെട്ടിൽ **Current Command** ആയിരിക്കേണ്ടുന്ന ആണ്. ഇവിടെ നാ ലളിതമായ പദ്ധതി ഇന്ത്രാക്ടീവ് കല്പിക്കുന്നു പരീക്ഷിച്ചുറിയാ . എല്ലപ്പുമുള്ള ഒരു ആര ഭിക്കുക, ചില നമ്പറുകൾ ചേർക്കുക:

▶ (+ 3 5)

ഈ ടെപ്പുചെയ്ത് Enter അടിക്കാൻ സെൻ്റർ വിന്നേയായിൽ 8 പ്രതീക്ഷിക്കുന്ന ഉത്തര ലഭിക്കു .



ഇപ്പോൾ തങ്ങൾ എന്തു ഒറ്റ നമ്പർ അധിക ചേർക്കാൻ ആഗ്രഹ ? "+" എ ഗ്രജൻ

രണ്ടാ അതിലധികമോ വാദങ്ങൾ എടുക്കാ , അതിനാൽ ഈ ഒരു പ്രശ്നം ആണ്:

■ (+ 3 5 6)

ഈത് 14 പ്രതീക്ഷിക്കുന്ന ഉത്തര ലഭിക്കു .

ഈതുവരെ വളരെ നല്ല - തങ്ങൾ ഒരു പദ്ധതി പ്രസ്താവനയിൽ ടെപ്പ് അതു സ്കീപ്പർ-ഫൂ കൺസേഴ്സ് വിന്റോഡായിൽ ക്രമസ വ്യയിടാത്ത പറ്റി. ഇപ്പോൾ ഒരു മുന്നറയിപ്പു വേണ്ടി

അധിക ബാക്കറ്റിൽ കരുതിയിരിക്കുക

നിങ്ങൾ എന്ന പോലെ ആശങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന സമയത്തല്ലോ അധിക ബാക്കറ്റിൽ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയാത്തതിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നത് - നിങ്ങൾ ഒരു സക്കിർഘ്ഘമായ ഗണിതശാസ്ത്ര സമവാക്യ ടെപ്പുചെയ്യുന്നോഫോ പോലെ അത് നിങ്ങളുടെ വായിക്കുന്നോൾ അത് വ്യക്തമാക്കു വരുത്തുവാൻ ബാക്കറ്റിൽ വഴി ഭാഗങ്ങൾ വേർത്തിരിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന . സ്കീ, നിങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതാണ് ഒപ്പ് തെറ്റായി ഈ അധിക ബാക്കറ്റിൽ ഉൾപ്പെടുത്താൻ തങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഉദാഹരണത്തിന്, 5, 6 ഓൺചൂ ചേർത്ത് ഫലവുമായി 3 ചേർക്കാൻ ആഗ്രഹിച്ചു പറയുന്നു:

■ 3 + (5 + 6) + 7 =?

+ ഓപ്പറേറ്ററോ ചേർക്കാൻ നമ്പറുകൾ ഒരു ലിന്റ് എടുക്കാ മനസ്സിലാക്കിയ നിങ്ങൾ താഴെ മുകളിൽ പരിവർത്തന പരീക്ഷിച്ചു ചെയ്യാ :

■ (+ 3 (5 6) 7)

എന്നാൽ, ഈ തെറ്റാണ് - പദ്ധതി ഓരോ പ്രസ്താവന ആര ഭിക്കുന്ന പരാതിസിസുകൾ അവസാനിക്കുന്നത്, അതിനാൽ പദ്ധതി ദ്വിഭാഷിയായിരുന്ന നിങ്ങൾ ചേർക്കുന്നതിനുമുമ്പ് ആ നമ്പറുകൾ സമാ ഗ്, പരാതിസിസുകൾ രണ്ടാ ഗ് പുതി "5" എന്ന ഫോറ്റോ ഗ്രാഫ് വിളിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന പകര വിചാരിക്കുന്ന, ഓർക്കുക 3.

മുകളിലുള്ള പ്രസ്താവന എഴുതാൻ ശരിയായ വഴി അയിരിക്കു :

■ (+ 3 (+ 5 6) 7)

അതു ഉറപ്പാണോ ശരിയായ അകല ഉറപ്പുവരുത്തി

മറ്റ് ഫ്രോഗ്രാഫിംഗ് ഭാഷകളിൽ പരിചിതമാണെങ്കിൽ, c / സി ++, പേൾ അല്ലെങ്കിൽ ജാവ പോലെ നിങ്ങൾ ശരിയായി ഒരു പദ്ധതിയോഗ ര പ ഗണിത ചുറ്റു വൈറ്റ് സ്പേസ് ആവശ്യമില്ല അറിയുന്നു:

3 + 5, 3 +5, 3+ 5

ഈ എല്ലാ സി / സി ++, പേൾ, ജാവ കമ്പൈലറുകളിൽ സ്വീകരിക്കപ്പെടുന്നു. എന്നാൽ, ഈ പദ്ധതിക്കായി ശരിയല്ല. നിങ്ങൾ തന്റെ ഒരു ഗണിതശാസ്ത്ര ഓപ്പറേറ്റർ (അല്ലെങ്കിൽ മറ്റൊരു ഫോറ്റോ നാമ അല്ലെങ്കിൽ ഓപ്പറേറ്റർ) അത് ശരിയായി സ്കീ ദ്വിഭാഷിയായിരുന്ന വഴി വ്യാവ്യാനിക്കുകയു ശേഷമുള്ള ഒരു സ്ഥല ഉണ്ടായിരിക്കുണ്ട് .

നിങ്ങൾ ഈ ഫ്രാറ ര സക്കൽപ്പങ്ങൾ മൊത്തത്തിൽ സുവഖ്യമായ മുൻപരിചയ വരെ സ്കീപ്പർ-ഫൂ കൺസേഴ്സ് ലളിതമായ ഗണിതശാസ്ത്ര സമവാക്യങ്ങളുടെ ഒരു ബിറ്റ് എണ്ണി.

വേരിയബിൾ പ്രവർത്തനങ്ങൾ

ഇപ്പോൾ ഞങ്ങൾ ഓരോ പദ്ധതി പ്രസ്താവന ബ്രാക്കറ്റിൽ ചുറ്റപ്പെട്ടു ഫല്ലിൾ പേര് / ഓപ്പറേറ്റർ ആയ ലിറ്റ് ചെയ്തിട്ടുണ്ടായെന്ന് അറിയുന്നു എന്നു തന്നെ സൂഷ്ടികകാനു എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കണമെന്ന് വേരിയബിളുകൾ അറിഞ്ഞിരിക്കണ , എങ്ങനെ സൂഷ്ടികകാനു ഫ ഗ്രഷനുകളു ഉപയോഗിക്കാൻ. നമുക്ക് വേരിയബിളുകളുകായി കൊണ്ട് ആര ഭിക്കു .

പ്രസ്താവിക്കുന്ന വേരിയബിള്സ്

വിവിധ രീതികൾ ഒരു ദിവസികൾ വേരിയബിളുകൾ നിർവ്വചിക്കാൻ ഉണ്ടക്കില്ല രീതി **let*** പരവലയങ്ങൾക്കു് ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. മറ്റ് പ്രോഗ്രാമിൽ ഭാഷകളിൽ മുൻപരിചയ ഉണ്ടക്കിൽ, ഈ പരവലയങ്ങൾക്കു് ലോകത്തെ വേരിയബിളുകൾ അന്ന് അവർ സജീവമായി മുൻപരിചയ ഒരു സ്കോപ്പ് ഒരു ലിറ്റ് നിർവ്വചിക്കുന്നോൾ തുല്യമാണ്. ഉദാഹരണമായി, ധമാകമ രണ്ടു ചരങ്ങളുടെ, എ, ബി 1, 2 സമാര ഭിച്ചിട്ടില്ല, പ്രവ്യാപികകാൻ നിങ്ങൾ എഴുതുന്ന ആഗ്രഹിക്കുന്നു:

```
(let*
  (
    (a 1)
    (b 2)
  )
  (+ a b)
)
```

അല്ലെങ്കിൽ, ഒരു വരിയിൽ ആയി:

(* ചെയ്യുടെ ((1) (ബി 2)) (+ ഒരു ബി))

നിങ്ങൾ കണ്ഠണ്ണോൾ വിന്റേം ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ ഇതെല്ലാ ഒരു ലൈനിൽ ഇടു വരു . പൊതുവായി പറഞ്ഞാൽ, നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ക ടുതൽ സൗകര്യമാകു സഹായിക്കുന്നതിന് ഇൻഡൈൻറേഷൻ സമാനമായ വഴിക്കു ആഗ്രഹമുണ്ടാകു . നാ വൈറ്റ് സ്പേസ് വിഭാഗത്തിൽ ഇ കുറച്ച് സ സാരിക്കാ കാണാ .

ഈ രണ്ടു ലോകത്തെ വേരിയബിളുകൾ, എ, ബി പ്രവ്യാപിക്കുന്നു അവരെ അതിന്റെ പിന്നീട് രണ്ടു ചരങ്ങളുടെ ആകെത്തുകയാണ് പ്രിൻ്റ് ചെയ്യു.

ഒരു പ്രാദേശിക വേരിയബിൾ എന്താണ്?

തന്നെ **let*** ആവിഷ്കാര പരാന്തിസിസുകൾ ഉള്ളിൽ, അത് ശേഷ സമേഷൻ്റെ (+ a b) എഴുതി നിങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കണ .

let* പ്രസ്താവന ഏത് ഡിക്കൂയർ വേരിയബിളുകൾക്ക് കഴിയി നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റിൽ ഒരു പ്രദേശത്തെ നിഷ്കർഷിക്കുന്നു ഇതിന്റെ കാരണ ; നിങ്ങൾ (**let***) പ്രസ്താവനയ്ക്ക് ശേഷ (+ a b) പ്രസ്താവന ടെപ്പ് ചെയ്താൽ, നിങ്ങൾ പ്രവ്യാപിച്ചു വേരിയബിളുകൾ **let*** പ്രസ്താവന പശ്വാത്തലത്തിൽ മാത്ര സാധ്യവായ കാരണ ഒരു പിശക് ലഭിക്കു ; അവർ പ്രോഗ്രാമർമ്മാരുടെ ലോകത്തെ വേരിയബിളുകൾ വിളിക്കുന്ന ആകുന്നു.

ജനറൽ സിന്റാക്സ് **let*** ഓഫ്

ഒരു **let*** പ്രസ്താവന ജനറൽ ഫോമാണ്:

```
(let* ( variables )
      expressions )
```

എവിടെ വേരിയബിളുകൾ ഉദാ പരാതിസിസുകൾ ഉള്ളിൽ പ്രവ്യാഹിക്കുന്നത്, (a 2), എക്സ്പ്രഷൻകളു സാധുവായ പദ്ധതി പദ്ധതോഗങ്ങൾ ഉണ്ട്. ഇവിടെ പ്രവ്യാഹിച്ചു വേരിയബിളുകൾ let* പ്രസ്താവന മാത്ര സാധുവായ ആകുന്നു ഓർക്കുക - അവർ ലോകത്തെ വേരിയബിളുകൾ മുൻപരിചയ .

വൈറ്റ് സ്പേസ്

മുമ്പ്, ഞങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ വ്യക്തമാക്കാ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഓർഗാനൈസ് സഹായിക്കുന്നതിന് ഇൻഡൈൻറ്റേഷൻ ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന കാണാ വസ്തുത പരാമർശിച്ചു. ഈ ദത്തടക്കാൻ ഒരു നല്ല നയ ആണ്, സ്കീ ഒരു പ്രശ്ന അല്ല - വൈറ്റ് സ്പേസ് സ്കീ ട്രിഭാഷിയായിരുന്ന അവഗണിക്കുകയു , അതുകൊണ്ട് ഉദാരമായി ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ് ഉള്ളിൽ വ്യക്തമാക്കാ കോഡ് ഓർഗാനൈസ് സഹായിക്കുന്നതിന് പ്രയോഗിക്കാൻ കഴിയു . എന്നിരുന്നാലു , നിങ്ങൾ Script- ഹു നേര് കൺസോൾ ജാലകത്തിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നത് എക്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒരു ലൈനിൽ ഒരു മുഴുവൻ പദ്ധതോഗ നൽകേണ്ടതുണ്ട്; എക്സ്പ്രഷൻ ഉദ്ഘാടന ക്രോസിങ് പരാതിസിസുകൾ തമ്മിലുള്ള എല്ലാ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഹു കൺസോൾ വിന്റോധിൽ ഒരു ലൈനിൽ വരുണ്ണ ആണ്.

ഒരു ചര ഒരു പുതിയ റി.എ

നിങ്ങൾ ഒരു വേരിയബിൾ സമാര ഭിച്ചിട്ടില്ല കഴിഞ്ഞാൽ നിങ്ങൾക്ക് സ്ക്രിപ്റ്റ് പിന്നീക് അതിന്റെ മ ല്യ മാറ്റാൻ ചെയ്യേണ്ടതുണ്ട്. വേരിയബിൾ മ ല്യ മാറ്റാൻ set! പ്രസ്താവന ഉപയോഗിക്കുക:

```
(let* ( (theNum 10) ) (set! theNum (+ theNum theNum)) )
```

മുന്നോട്ട് പോയി സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഹു കൺസോൾ വിന്റോധിൽ അത് നൽകുക, തുടർന്ന് മുകളിലുള്ള പ്രസ്താവന എന്തു ചെയ്യു ഉപയോഗിക്കാൻ ശ്രമിക്കുക.

"| "യാതൊരു വരി ഇല്ല സ ചിപ്പിക്കുന്നു. അത് അവഗണിക്കുക (നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഹു കൺസോളിൽ ടെപ്പ് ചെയ്ത് Enter ഹിറ്റ് ചെയ്യുന്നത് ചെയ്യുന്നത്) അടുത്ത വരിയിൽ തുടരുക.

പ്രവർത്തനങ്ങൾ

ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ വേരിയബിളുകളിലൊന് ഹാങ്ക് ലഭിച്ചു നേര് ചില പ്രവർത്തനങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ അനുവദിക്കുക. ഇനിപ്പറയുന്ന വാക്യാലാടനയ്ക്കൊപ്പ് ചടങ്ങിൽ പ്രസ്താവിക്കു :

```
(define
  (
    name
    param-list
  )
  expressions
)
```

name ഈ ഫ ഗഷൻ നിയോഗിച്ചിട്ടുള്ള പേര് എവിടെ, param-list പാരാമീറ്റർ പേരുകളുടെ സ്പേസ്-ഫിലിമിറ്റിഡി ലിന്യാൺ, expressions അതു വിളിച്ച് വരുമ്പോൾ ചടങ്ങിൽ വധശിക്ഷയ്ക്ക് പദ്ധത്യോഗങ്ങൾ പരമ്പരയാണ്. ഉദാഹരണത്തിന്:

(AddXY വിവിധ INX വിവരിക്കുക () (+ മറ്റാരു INX))

AddXY ഫ ണഷൻ പേര് ആണ് inX ആൻഡ് inY വേരിയബിളുകൾ ആകുന്നു. ഈ ഫ ണഷൻ അതിന്റെ രണ്ട് മാനദണ്ഡങ്ങൾ എടുക്കുന്നു അവർ തമിൽ ചേർക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ (സി / സി ++, ജാവ, പാസ്കൽ തുടങ്ങിയവ പോലുള്ള) മറ്റ് ഷിച്ചുക ടാനാവാത്തതാണ് ഭാഷകളിൽ പ്രോഗ്രാ ചെയ്തെങ്കിൽ, ശ്രദ്ധിച്ചിരിക്കാനിടയുണ്ട് മറ്റ് പ്രോഗ്രാമിൽ ഭാഷകളിൽ താരതമ്യപ്പെടുത്തുമ്പോൾ കാര്യങ്ങൾ ഒരു ദാഖലികൾ ഈ ഫ ണഷൻ നിർവ്വചനത്തിൽ പരദേശികൾ ആയിരിക്കുന്നു എന്നു.

- ആദ്യ , പരാമീറ്ററുകൾ എത്തെങ്കിലും "types" ഇല്ല അറിയില്ല (എന്നതാണ് നാ അവരെ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ, അല്ലെങ്കിൽ പ രണ്ടും വ്യക്തിളുടെ മുതലായവ പോലെ വിവരിക്കു ചെയ്തില്ല). സ്കീ ഒരു type- കുറവ് ഭാഷയാണ്. ഈ ഹാൻഡി ആണ് വേഗത്തിൽ സ്കീപ്പറ്റ് എഴുത്തു അനുവദിക്കുന്നു.
- രണ്ടാമതായി, നമുടെ ചടങ്ങിൽ ഫലമാണ് "return" എങ്ങനെ വിഷമിക്കേണ്ടതില്ല ആവശ്യമില്ലെന്ന് അറിയില്ല - ഈ ഫ ണഷൻ വിളിക്കുമ്പോൾ അവസാന പ്രസ്താവന മ ല്യ "returned" ആണ്. പിന്നെ, കണ്ണേസാൾ കടനു ചടങ്ങിൽ ടെപ്പ് പോലെ എന്തെങ്കിലും ശ്രമിക്കുക:

(AddXY (AddXY 5 6) 4)

ലിന്യുകൾ, ലിന്യുകൾ, ടിപ്പണി

നമുക്ക് വേരിയബിളുകളുക്കായി പ്രവർത്തനങ്ങളും നിങ്ങളെ പരിശീലന , ഇനി പദ്ധതി ന്റെ ലിന്യുകളുടെ വെള്ളവു ചതുപ്പുകൾക്ക് നൽകുക.

ഒരു ലിന്യു നിർവ്വചിക്കുന്നു

തങ്ങൾ എന്നിവയെ കുറിച്ചുള്ള ക ടുതൽ സ സാരിക്കാൻ മുമ്പ്, നിങ്ങൾ ആദ്ദോമിക മ ല്യങ്ങളും ലിന്യുകൾ തമിലുള്ള വ്യത്യാസ അറിയുന്നു രാവശ്യമാണ്.

തങ്ങൾ മുമ്പുതെ പാഠ ചരങ്ങൾ സമാര ഭിച്ചിട്ടില്ല നിങ്ങൾ ഇതിനുക ആദ്ദോമിക മ ല്യങ്ങൾ കണ്ട്. ആണവോർജ് മ ല്യ ഒരു മ ല്യ ആണ്. ഉദാഹരണത്തിന്, തങ്ങൾ വേരിയബിൾ "x" 8 മ ല്യ താഴെ പ്രസ്താവനയിൽ കഴിയുന്നു:

(X ചെയ്യുട്ട് * ((X 8)))

(നാ പദ്ധത്യോഗ x അവസാന let* വെരു ഒരു ചടങ്ങിൽ പോലെ പ്രവർത്തന ശ്രദ്ധിക്കുക x നിയോഗിച്ചിട്ടുള്ള മ ല്യ പ്രിൻ്റുചെയ്യാണോ -normally നിങ്ങൾ ഇത് ചെയ്യാൻ ആവശ്യമില്ല ചേർത്തു... കഴിഞ്ഞ പ്രസ്താവന മ ല്യ മ ല്യ തിരികെ ആണ്)

ഒരു ചര പുരുമേ മ ല്യങ്ങളുടെ ലിന്യിൽ, പകര ഒരു മ ല്യ റഹർ ചെയ്യാ . വേരിയബിൾ x മ ല്യങ്ങൾ 1, 3, 5 ലിന്യു നൽകുന്നതിനായി, നമ്പൾ ടെപ്പ് ആഗ്രഹിക്കുന്നു:

(* ((X '(1 3 5) അനുവദിക്കുക)) നീളവു)

സ്കീപ്പറ്റ്-ഹു കണ്ണേസാൾ രണ്ട് പ്രസ്താവനകൾ ടെപ്പുചെയ്യാൻ ശ്രമിക്കുക അതു മറുപടികൾ എങ്ങനെ ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങളിൽ ആദ്യ പ്രസ്താവന ടെപ്പ്, ഇത്

ലളിതമായി ഫല മറുപടികളും :

8

എന്നിരുന്നാലും , മറ്റ് പ്രസ്താവനയിൽ ടെപ്പുചെയ്യുന്നോൾ അതു താഴെ ഫല മറുപടികളും :

(1 3 5)

അതു മ ല്യ 8 മറുപടികളും ചെയ്യുന്നോൾ അത് x എന്നിരുന്നാലും ആദ്ദോമിക മ ല്യ 8. അടങ്ങുന്ന നിങ്ങളെ അറിയിക്കാതെ, അത് (1 3 5) മറുപടികളും , അത് പിന്നീട് നിങ്ങളെ അറിയിക്കാതെ x ഒരു മ ല്യ അല്ല അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു, എന്നാൽ മ ല്യങ്ങളുടെ ലിന്റിൽ ആണ്. ധാതൊരു കോമ ലിന്റ് തങ്ങളുടെ പ്രവ്യാപന അല്ലെങ്കിൽ നിയമന അല്ല അച്ചടിച്ച ഫലത്തിലോരു നിരീക്ഷിക്കുന്നു.

ഒരു ലിന്റ് നിർവ്വചിക്കുന്നതിന് സിന്റാക്സ്:

'(എ ബി സി)

a, b, ഒപ്പ് c literals എവിടെയാണെന്ന്. നാ എന്നു ബോക്കറ്റിൽ പിന്തുടരുന്ന പകര ചടങ്ങിൽ അല്ലെങ്കിൽ പദ്ധത്യോഗ അധിക അക്ഷരീയ മ ല്യങ്ങളുടെ ലിന്റിൽ എന്ന് സ ചിപ്പിക്കാൻ വിഭേദം ('') ഉപയോഗിക്കുക.

ഒരു ശ ന്യായ ലിന്റ് പോലുള്ള നിർവ്വചിക്കാ :

'()

അല്ലെങ്കിൽ:

()

ലിന്റുകൾ ആദ്ദോമിക മ ല്യങ്ങൾ, അതുപോലെ മറ്റ് ലിന്റുകൾ ഉൾക്കൊള്ളാനാകും :

```
(let*
  (
    (x
      ("GIMP" (1 2 3) ("is" ("great" () ) ) )
    )
  )
)
```

ആദ്യ അക്ഷരലോപചിഹന ശേഷ , നിങ്ങൾക്ക് ഈ അക്കത്തെ ലിന്റുകൾ കുറഞ്ഞിക്കൊണ്ടപോൾ ഒരു വിഭേദം ഉപയോഗിക്കേണ്ടതുണ്ട് ശരാഖിക്കുക. മുന്നൊട്ട് പോയി സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ കൺസേൾ കടന്നു പ്രസ്താവന കൊണ്ടിരിച്ചുത്തി എന്നു കാണുന്നു.

നിങ്ങൾ മടങ്ങി ഫല ഒറ്റ ആണവോർജ്ജ മ ല്യങ്ങളുടെ ഒരു ലിന്റ് അല്ല എന്ന് പരിശോധിക്കേണ്ടതാണ്; മറിച്ച് , അക്ഷരാർമ്മത്തിൽ ("The GIMP"), ലിന്റ് (1 2 3) മുതലായവ ഒരു പട്ടികയിലുണ്ട്

പട്ടികകളും എങ്ങനെ തോന്നുന്നു?

ഒരു "head" ഒരു "tail" വിന്യസിക്കപ്പെട്ട പോലെ ലിന്റുകളുടെ ചിന്തിക്കാൻ ഉപകാരപ്രവൃത്തിയായ. തല ലിന്റ് ആദ്യ മ ലക , വാൽ ലിന്റ് ആശ്വാസ . തങ്ങൾ ലിന്റുകൾ ചേർക്കുക എങ്ങനെ പട്ടികയിൽ ഘടകങ്ങൾ ആക്സസ് എങ്ങനെ ചർച്ച

ചെയ്യുന്നോൾ ഈ പ്രധാനമാണ് നീ എന്തുകൊണ്ട് കാണു .

ശ്രൂ വല (ബാക്സ്ട്രയിസ്കേണ്ട് ഫ ഗ്രഷൻ) വഴി ലിസ്റ്റുകൾ ഉണ്ടാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ നേരിട്ടു ക ടുതൽ സാധാരണ നിരുപ്പിക്കുന്ന ഓൺ കൺട്രെ പ്രവർത്തനമല്ല. ഈ ഒരു മ ല്യ എടുത്ത് അതിന്റെ രണ്ടാമത്തെ വാദഗതി, ഒരു ലിസ്റ്റിൽ മതിയാവില്ല. മുമ്പുതെത്ത വിഭാഗത്തിൽ നിന്ന്, തൊൻ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ഘടക (തല) ഉ ലിസ്റ്റ് (വാൽ) ബാക്കി ഉംട്ട് ആയി ഒരു ലിസ്റ്റ് ചിന്തിക്കുന്നത് നിർദ്ദേശിച്ചു. അതു ഒരു ലിസ്റ്റ് തല ഒരു ഘടക ചേർക്കുന്നു - ഈ കൂത്രമായി എങ്ങനെ ചീതയുമായ ഫഞ്ചനുകളെ ആണ്. താഴെ അതിനാൽ, നിങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിഞ്ഞില്ല:

(ചീതയുമായ 1 '(2 3 4))

പല ലിസ്റ്റ് (1 2 3 4) ആണ്.

നിങ്ങൾക്ക് ഒരു വസ്തുത ഒരു ലിസ്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിഞ്ഞില്ല:

(ചീതയുമായ 1 ())

നിങ്ങൾ മുമ്പ് ഏതെങ്കിലും literals പകര വേരിയബിളുകൾ പ്രവൃാപിച്ചു നിങ്ങൾ പ്രതീക്ഷിക്കുന്നത് പോലെ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു .

list ഫ ഗ്രഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ലിസ്റ്റ് നിർവ്വചിക്കുന്നു

അബ്ലൈറ്റിൽ literals വിന്യസിക്കപ്പെട്ട ഒരു ലിസ്റ്റ് define മുമ്പ് വേരിയബിളുകൾ ഡിക്ഷയർ, list പ്രവർത്തന ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്:

(പട്ടിക 5 4 3 എ ബി സി)

ഈ രചിക്കുക മടങ്ങിവരു വേരിയബിളുകൾ a, b ആൻഡ് c കൈവശമുള്ള മ ല്യങ്ങൾ 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.

ലിസ്റ്റിലെ മ ല്യങ്ങൾ ആക്സസ് ചെയ്യുന്നു

ലിസ്റ്റിലെ മ ല്യങ്ങൾ ആക്സസ് യമാക്രമ , ലിസ്റ്റ് ലിസ്റ്റ് ബാക്കി ആദ്യ മ ലക നൽകുന്ന ഫഞ്ചനുകളെ car ആൻഡ് cdr ഉപയോഗിക്കുക. ഈ ഫ ഗ്രഷനുകൾ ഇരങ്ങി തൊൻ നേരതെത്ത സ ചിപ്പിച്ച തല :: വാൽ പരവലയങ്ങൾക്കു കയറി ലിസ്റ്റ് പൊട്ടി.

car ഫ ഗ്രഷൻ

car ലിസ്റ്റ് (പട്ടിക തല) ആദ്യ ഘടക നൽകുന്നു. ലിസ്റ്റ് അസാധുവായിരിക്കാൻ ആവശ്യമാണ്. ഇപ്രകാര , താഴെ ലിസ്റ്റ് ആദ്യ ഘടക നൽകുന്നു:

■ (കാർ '("ആദ്യ " 2 "മ നാ "))

അതായത്

■ "ആദ്യ"

cdr മുൻ ഗ്രന്ഥികൾ

cdr ആദ്യ ഘടക (ലിസ്റ്റിന്റെ വാൽ) ശേഷ ലിസ്റ്റ് ബാക്കി നൽകുന്നു. പട്ടികയിലുള്ള ഒരേയൊരു മ ലക ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഈത് ഒരു ശ ന്യൂമായ ലിസ്റ്റ് നൽകുന്നു.

■ (CDR '("ആദ്യ " 2 "മ നാ "))

റിട്ടോക്സ്:

■ (2 "മ നാ")

താഴെ അന്തേസമയ :

■ (CDR '("ഒരേയൊരു"))

റിട്ടോക്സ്:

■ ()

ലിസ്റ്റിലെ മറ്റ് ഘടകങ്ങൾ ആക്സസ് ചെയ്യുന്നു

ശരി, കൊള്ളാ, തെങ്ങൾ ഒരു പട്ടികയിലുള്ള ആദ്യത്തെ മ ലക, അതുപോലെ ലിസ്റ്റ് ബാക്കി ലഭിക്കു, എന്നാൽ നമുക്ക് എങ്ങനെ ഒരു ലിസ്റ്റ് രണ്ടാ മ നാ അല്ലെങ്കിൽ മറ്റ് ഘടകങ്ങൾ ആക്സസ് ചെയ്യു ? നിരവധി "സാകരു" പ്രവർത്തനങ്ങളായ ഉദാഹരണത്തിന് മുതലായവ ആക്സസ് നിലവിലുണ്ട്, ഒരു ലിസ്റ്റ് (caaddr) എന്ന വാൽ തല തലയു ഒരു ലിസ്റ്റിന്റെ വാല് വാൽ (cddr),

അങ്ങനെ ഒരു ആൻഡ് ഷൈനിങ്ങിലെ ലിസ്റ്റുകൾ തലവന്മാരു വാലുകൾ പ്രതിനിധാന : അടിസ്ഥാന പേരിടൽ എളുപ്പമാണ്

■ (കാർ (CDR (കാർ X)))

ആയി എഴുതിയ കഴിയേതെങ്കു :

■ (മ ടൂപ്പട X)

ലിസ്റ്റ്-ആക്സസ് ചെയ്യുന്നതിൽ മ ഗ്രന്ഥികൾ കുറച്ച് പരിശീലന ലഭിക്കാൻ, (ഒരു വരിയിൽ ഒഴികെ കണ്ണണ്ണോൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതെങ്കിൽ) താഴെ ദെപ്പുചെയ്യുന്നതിലെ ഒരു 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 മ ഗ്രന്ഥികൾ കോളുകൾ ഉപയോഗിച്ച് പട്ടികയിൽ എണ്ണ 3 ആക്സസ്സുചെയ്യാൻ

ശ്രമിക്കുക. ആ ചെയ്യാൻ കഴിയു , നിങ്ങൾ ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ മാസ്റ്റർ എറിയക രു യാത്രയ്ക്ക് തയ്യാറായികഴിഞ്ഞു!

പദ്ധതി ഒരു അർഥവിരാമ (:) അഭിപ്രായ അടയാളപ്പെടുത്തുന്നു. ഈ ഒരേ വരിയിൽ ദുന്യവിയുായതു ഒന്നു , അതിനാൽ നിങ്ങൾക്ക് പിന്നീട് സ്ക്രിപ്റ്റ് നോക്കുമ്പോൾ നിങ്ങളുടെ മെമരി ജോഗ് അഭിപ്രായങ്ങൾ ചേർക്കുക ഹത് ഉപയോഗിക്കാ , സ്ക്രിപ്റ്റ് ട്രിഭാഷിയായിരുന്ന അവഗണിക്കുകയു ചെയ്യു .

നിങ്ങളുടെ ആദ്യ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ സ്ക്രിപ്റ്റ്

നിങ്ങളുടെ ശ്വാസ നിർത്താൻ മനസ്സിലാവുന്നതു ആവശ്യമില്ല? ഇല്ല? നിങ്ങളുടെ ആദ്യ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ സ്ക്രിപ്റ്റ് - പിനെ നിങ്ങളുടെ നാലാമത്തെ പാഠ മുന്നോട്ടുപോകു ചെയ്യേട്ട.

ഒരു ടെക്നീക് ബോക്സ് സ്ക്രിപ്റ്റ് സൂഷ്ടിക്കുന്നു

ഈ ടെക്നീക് GIMP പ്രകടന ഏറ്റവു സാധാരണമായ ഓപ്പറേഷൻസ് ഒന്ന് ഒരു വെബ് പേജ് അതിൽ ചില ടെക്നീക്, ഒരു ലോഗോ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പെട്ടിക്ക് സൂഷ്ടിക്കുന്നു. എന്നിരുന്നാലും , നിങ്ങൾ തികച്ചു നിങ്ങളെ പുരത്തു ആര ഭിക്കുമ്പോൾ പ്രാര ഭ ഇമേജുകൾ എങ്ങനെ വലിയ അറിയില്ല. ടെക്നീക് നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഫോൺ, ഫോൺ വലുപ്പ് എത്ര സ്ഥല നിരക്കു അറിയില്ല.

സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ മാസ്റ്റർ (വിദ്യാർത്ഥി) വേഗത്തിൽ ഇം പ്രശ്ന എല്ലാപ്പത്തിൽ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ പരിഹാരിച്ചിട്ടുണ്ട് ഒപ്പ് ഓട്ടോമേറ്റേഡ് എന്നു തിരിച്ചറിയണ ചെയ്യു .

നാ അതുകൊണ്ട് ശരിയായി ഉപയോക്കതു ചെലവായ ടെക്നീക് ഒരു വരി ചുറ്റു കേബിളിഡ്റ് fit വലുപ്പ് മാറ്റിയത് ഒരു ചിത്ര സൂഷ്ടിക്കുന്ന സ്ക്രിപ്റ്റു വിളിച്ചു ടെക്നീക് ബോക്സ്, സൂഷ്ടിക്കു . തങ്ങൾ ഉപയോക്കതു ഫോൺ, ഫോൺ സൈസ്, ടെക്നീക് നിര തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കു .

എഡിറ്റ് ഗ് നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ സ ഭരിക്കാൻ

ഇപ്പോൾ വരെ, തങ്ങൾ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ കണ്ണണ്ണാളിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നതാണ്. എന്നാൽ, തങ്ങൾ എഡിറ്റ് ഗ് സ്ക്രിപ്റ്റ് ടെക്നീക് ഫയലുകൾ മാറുക പോകുന്നു.

നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ സ്ഥാപിക്കുക എവിടെ മുൻഗണന ഒരു കാരു - നിങ്ങൾ GIMP നേരു സ്ഥിര സ്ക്രിപ്റ്റ് ഡയറക്ടറി ആക്സസ് ഇല്ലേക്കിൽ, നിങ്ങൾ അവിടെ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ സ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയു . എന്നിരുന്നാലും , താൻ ഫാക്ടറി-ഇൻസ്റ്റിഉച്ചുൾ സ്ക്രിപ്റ്റുകളിൽ നിന്നു വേർത്തിരിച്ചു അവരെ പ്രമാണിച്ചു എന്നേ സ്വന്ത സ്ക്രിപ്റ്റ് ഡയറക്ടറിയിൽ എന്നേ വ്യക്തിപരമായ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ സ ക്ഷിക്കുന്നതിനുമുള്ള 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.

ബാരെ എല്ലാംശ്യങ്ങൾ

ഓരോ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ സ്ക്രിപ്റ്റ് എത്ര സ്ക്രിപ്റ്റിഡ്റ് ഫ്രാന് പ്രവർത്തനമല്ല കുറഞ്ഞത് ഒരു ഫ ശ്വാസം, നിഷ്കർഷിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ജോലി ചെയ്യാൻ ഇവിടെയാണ്.

ഓരോ സ്ക്രിപ്റ്റ് അതിലെ GIMP അത് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു , നടപടിക്രമങ്ങൾ

ഡാറ്റാ രജിസ്ട്രേറ് ചെയ്യണ .

അതു നാ പ്രധാന നിർവ്വചിക്കുമ്പോൾ കാണാ :

```
(define (script-fu-text-box inText inFont inFontSize inTextColor))
```

ഇവിടെ നാ പിന്നീട് ചില ടെക്നിക്സ് അനുയോജ്യമായി നാല് പരാമീറ്ററുകൾ, ഒരു ഫോണ്ട്, ഫോണ്ട് വലുപ്പ്, ടെക്നിക്സ് കളർ എടുക്കു എന്നു script-fu-text-box എന്ന ഒരു പുതിയ ഫണ്ട്ഷൻ നിർവ്വചിക്കുകയു എന്നിട്ട് തെങ്ങൾ. ഫണ്ട്ഷൻ നിലവിൽ ശ നുമാൺ അപ്രകാര ഓണു . ഇതുവരെ വളരെ നല്ല - ഓണു പുതിയ ഓണു ഫാൻസി.

കണ്ഠവെൻഷനുകൾ പേരുന്തെകുന്നത്

പദ്ധതി എൻ പേരിടൽ കണ്ഠവെൻഷനുകൾ താൻ ധർമ്മ നാമകരണ നിങ്ങൾ പിന്തുടർന്ന ഏത് ഹൈപ്പനുകളോ, ക ടെ ചെരിയ അക്ഷരങ്ങൾ താൽപര്യ തോന്നുന. എക്കിലു , താൻ പരാമീറ്ററുകളുപോഗിച്ച് കണ്ഠവെൻഷനിൽ വിട്ടുമാറി തെങ്ങൾ. താൻ എൻ്റെ പാരാമീറ്ററുകൾ ചരങ്ങളു ക ടുതൽ വിവരണാത്മക പേരുകൾ ഇഷ്ടമായി, അങ്ങനെ താൻ വേഗ അതിൽ സൂച്ചിച്ചു പകര അവർ സ്ക്രിപ്റ്റ് കടനുപോയോരു മ ല്യങ്ങൾ മുൻപാക്കിയ കാണാ ഇങ്ങനെ പാരാമീറ്ററുകൾ വരെ പ്രിഫിക്സ് "ലെ" ചേർക്കുക. താൻ സ്ക്രിപ്റ്റ് ഉള്ളിൽ നിർവ്വചിക്കപ്പെട്ട വേരിയബിളുകളുകായി പ്രിഫിക്സ് ഉപയോഗിക്കുന്ന "".

ഈ വന്നതുകൊണ്ടു അവർ നടപടിക്രമങ്ങൾ ഡാറ്റാബേസ് ലിഖ്യുചെയ്ത കാണുമ്പോൾ എല്ലാവരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ കീഴിൽ നിങ്ങൾക്ക് മ ഗ്രംഷണുകളു ലിഖ്യി ശ ഉള്ളപ്പോൾ കാണിക്കു , NAME നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു script-fu-abc GIMP കണ്ഠവെൻഷൻ തുടർന്ന്. ഈ ഷുഗ്-ഇന്നുകളെ നിന്ന് അവരെ വേർത്തിരിച്ചരിയാൻ സഹായിക്കുന്നു.

മ ഗ്രംഷൻ രജിസ്ട്രേറുന്നു

ഈപ്പോൾ, GIMP ക ടെ ചടങ്ങിൽ രജിസ്ട്രേറു ചെയ്യുന്നു. ഈ ഫണ്ട്ഷൻ script-fu-register വിളിക്കുന്നു ഈ ചെയ്തത്. GIMP ഒരു ലിപിയിലുള്ള വായിക്കപ്പെടുന്നു, അത് നടപടിക്രമങ്ങൾ ഡാറ്റാ സ്ക്രിപ്റ്റ് രജിസ്ട്രേറു ചെയ്ത, ഈ മ ഗ്രംഷൻ നടത്തു . നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റിലെ ഇഷ്ടമുള്ളേള്ളത്ത് ഈ മ ഗ്രംഷൻ കോൾ കഴിയില്ല, എന്നാൽ സാധാരണയായി അത് എൻ്റെ മറ്റ് കോഡ് ശേഷ അവസാന സ്ഥാപിക്കുക.

ഇവിടെ (താൻ ഒരു മിനിറ്റിനക അതിന്റെ എല്ലാ പരാമീറ്ററുകൾ വിശദികരിക്കു) ഈ ചടങ്ങിൽ രജിസ്ട്രേറു ലിഖ്യി ശ ഇവിടെയുണ്ട്:

```
(script-fu-register
  "script-fu-text-box"
  "Text Box"
  "Creates a simple text box, sized to fit|
   around the user's choice of text,\|
   font, font size, and color."
  "Michael Terry"
  "copyright 1997, Michael Terry;|
   2009, the GIMP Documentation Team"
  "October 27, 1997"
  ""
  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)
  ;image type that the script works on
```

```

SF-COLOR      "Color"        '(0 0 0)      ;a spin-button
)
(script-fu-menu-register "script-fu-text-box" "<Image>/File/Create/Text")

```

നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് ഡയറക്ടറിൽ ഒരു .scm സഹിക്സ് ഉപയോഗിച്ചു ഒരു ടെക്നിക്സ് പദ്ധതിൽ ഈ ഫോർമേറുകൾ സ രക്ഷിക്കാൻ എങ്കിൽ, **Filters** Script-Fu Refresh Scripts തിരതെതട്ടുകാൻ ഈ പുതിയ സ്ക്രിപ്റ്റ് **FileCreateTextText Box** ദുശ്യമാകു .

നിങ്ങൾ ഈ പുതിയ സ്ക്രിപ്റ്റ് പ്രാർത്ഥിക്കുന്ന പക്ഷ അതു തീർച്ചയായു , ഒന്നു ചെയ്യില്ല, എന്നാൽ നിങ്ങൾ സ്ക്രിപ്റ്റ് രജിസ്റ്റർ ചെയ്യുന്നോൾ നിങ്ങൾ സ്വഷ്ടിച്ച നിർദ്ദേശങ്ങൾ കാണാൻ കഴിയു (ഞങ്ങൾ ചെയ്തു എന്നതിനെക്കുറിച്ചുള്ള ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾ അടക്കത്ത മ ടീയിരിക്കുന്നു).

അവസാനമായി, നടപടിക്രമ ഭ്രാഹ്മം (HelpProcedure Browser) പ്രാർത്ഥിക്കുന്ന പക്ഷ നിങ്ങൾ ഞങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് ഇപ്പോൾ ഡാറ്റാബേസ് പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്ന ശ്രദ്ധിക്കണ .

സ്ക്രിപ്റ്റ് രജിസ്റ്റർ നടപടികൾ

GIMP നമ്മുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് രജിസ്റ്റർ ചെയ്യുന്നതിന്, ഞങ്ങൾ ഫണ്ട്ഷൻ script-fu-register, ഓരോ പാരാമീറ്റർ ഒരു വിവരണ , സ്ഥിര മ ല്യ സഹിത വിളിക്കു എഴു അവശ്യമായ പാരാമീറ്ററുകൾ പ രിപ്പിക്കുക ഞങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റിന്റെ സ്വന്ത പാരാമീറ്ററുകൾ ചേർക്കുക.

അവശ്യമായ പാരാമീറ്ററുകൾ

- നിർവ്വചിച്ചിരിക്കുന്നത് ഹ ഗ്രഡ് *name*. ഈ തെങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് അഭ്യർത്ഥിച്ചു ചെയ്യുന്നോൾ വിളിച്ചു ചടങ്ങിൽ (തെങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് പ്രവേശന -പോയിന്ത്) ആണ്. ഞങ്ങൾ ഒരേ ഫയൽ ഉള്ളിൽ അധിക പ്രവർത്തനങ്ങൾ define കാരണം അത്യാവശ്യമാണ്, ഒപ്പ് GIMP ഈ നിരുഹിക്കുന്ന ഏത് വിളിക്കാൻ അറിയേണ്ടതാവശ്യമാണ്. തെങ്ങളുടെ ഉദാഹരണത്തിൽ, നമ്മൾ രജിസ്റ്റർ ചെയ്ത ഒറ്റ ഹ ഗ്രഡ്, ടെക്നിക്സ് ബോക്സ് നിർവ്വചിച്ചിരിക്കുന്നത്.
- സ്ക്രിപ്റ്റ് ചേർക്കപ്പെടുന്ന എവിടെ മെനുവിൽ *location*. സ്ക്രിപ്റ്റ് കൃത്യമായ സ്ഥല പാതയുടെ റ ക്സ <Image> ചിത്ര മെനു ഉപയോഗിച്ചുള്ള യ സിക്സ് ഒരു പാത പോലെ വ്യക്തമാക്കുന്നത്. PLACEHOLDER,-102955

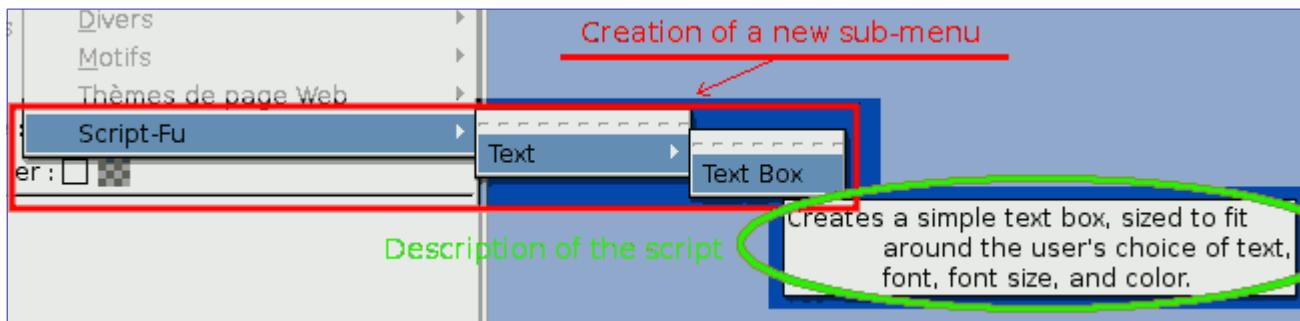
നിങ്ങൾ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ ഉൾപ്പെടുത്തുന്നതിനായി, നിങ്ങൾ, ഇമേജ് മെനു ബാർ വഴി ആക്സസ് ചെയ്യാവുന്ന ആഗ്രഹമുണ്ടാകു നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് (തെങ്ങളുടെ വാചക ബോക്സ് സ്ക്രിപ്റ്റ് പോലെ അങ്ങനെ ഒരു പുതിയ ഇമേജ് തയ്യാറാക്കുന്നു) നിലവിലുള്ള ഒരു ചിത്രത്തിൽ ഓപ്പറേറ്റ് എക്സിൽ ഇല്ല കൈവാക്കിന്തെ, ഇമേജ് വിന്റോയുടെ ഇടതു-മുകളിലെ മ ലയിലെ മെനു ബട്ടൺ ഐക്കൺ കൂടിക്കുചെയ്ത്, അല്ലെങ്കിൽ F10 അമർത്തി ചിത്ര വിന്റോ ക്ലീക്.

നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് എവിറ്റുചെയ്തുകൊണ്ടിരിക്കുന്നു ഒരു ഇമേജിൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ ഉദ്ദേശിക്കുന്ന പക്ഷ നിങ്ങൾക്ക് ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ തിരുക്കാൻ ആഗ്രഹമുണ്ടാകു . പാത ബാക്കി മെനു ലിസ്റ്റുകൾ, മെനുകൾ സബ്-മെനുകൾ ച സെഖനു. ഇപ്പകാര , നാ **File** മെനുവിന്റെ Create മെനുവിന്റെ Text മെനുവിൽ തെങ്ങളുടെ വാചക ബോക്സ് സ്ക്രിപ്റ്റ് രജിസ്റ്റർ. PLACEHOLDER,-102961 (**FileCreateTextText Box**).

നിങ്ങൾ പ്രമാണ , വാചക ഉപ-മെനു ശ്രദ്ധയിൽപ്പെട്ടാൽ / മെനു സ്വഷ്ടിക്കുക ഞങ്ങൾ തുടങ്ങിയപ്പോൾ ഉണ്ടായിരുന്നില്ല - GIMP സ്വയ നിലവിലുള്ള എത്തെങ്കിലു

മെനുകൾ സ്വീച്ച് കുന്നു.

- നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റിന്റെ *description*, നടപടിക്രമ ബൈബലസർ പ്രവർശിക്കേണ്ടതായ.
- Your name* (സ്ക്രിപ്റ്റിന്റെ ചെയ്താവ്).
- Copyright* വിവരങ്ങൾ.
- date* സ്ക്രിപ്റ്റ് ഉണ്ടാക്കി, അല്ലെങ്കിൽ സ്ക്രിപ്റ്റ് അവസാന താഴിന്റെ ചെയ്തു.
- ചിത്രങ്ങളുടെ *types* സ്ക്രിപ്റ്റ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ആർജിബി, RGBA, ചാര, GRAYA, സ ചികയിലാക്കിയത്, INDEXEDA: ഈ താഴെ ഏതെങ്കിലും വരാ . തങ്ങളുടെ കാര്യത്തിൽ, നാ ഒരു ഇമേജ് സ്വീച്ച് കുകയാണെന്ന്, തന്മ ല തങ്ങൾ പണി ഇമേജ് തര നിർവ്വചിക്കാനുള്ള ആവശ്യമില്ല - അതോ ആരു ആയിരിക്കാ .



സ്ക്രിപ്റ്റ് പരാമീറ്ററുകൾ റജിസ്ട്രർ

തങ്ങൾ ആവശ്യമായ പാരാമീറ്ററുകൾ ലിംഗ് ഓരിക്കൽ തങ്ങൾ പരാമീറ്ററുകൾ തങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് ആവശ്യമാണ് തത്ത്വജ്ഞാനാർഹിക്കു പാരാമീറ്ററുകൾ ലിംഗിലേക്ക് വേണാ . തങ്ങൾ ഈ ചരാചരിപ്പുടുത്തുന്ന, തങ്ങൾ അവരുടെ തര എന്താണു സ ചനകൾ. ഈ ഉപയോകതാവ് തങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് വരുമ്പോൾ മാറിക്കിട്ടി ഏത് ധന്യലോഗ് ആകുന്നു. തങ്ങൾ ഒരു സ്ഥിര മ ല്യ നൽകുന്നു.

രജിസ്ട്രേഷൻ പ്രക്രിയയുടെ ഈ ഭാഗ താഴെ ഫോർമാറ്റിലാണ്:

പര ഇന	വിവരണ	ഉദാഹരണ
എസ്.എഫ്-image	നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് ഒരു തുറന്ന ചിത്ര പ്രവർത്തിക്കുന്ന എക്സിൽ, ഈ ആവശ്യമായ പാരാമീറ്ററുകൾ ശേഷ ആദ്യമായി ആയിരിക്കണ . GIMP ഈ പാരാമീറ്ററിൽ ചിത്രത്തിൽ ഒരു പരാമർശമാണ് കടന്നുപോകു .	3
എസ്.എഫ്-വരയക്കാനാകുന്നത്	നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് ഒരു തുറന്ന ചിത്ര പ്രവർത്തിക്കുന്ന എക്സിൽ, ഈ SF-IMAGE പാര ശേഷ രണ്ടാമതെത പാരാമീറ്റർ ആയിരിക്കണ . അത്	17

പര ഇന	വിവരണ	ഉദാഹരണ
	സജീവ പാളി പരാമർശിക്കുന്നു. GIMP ഈ പരാമീറ്റർ സജീവ പാളി ങ്ങു പരാമർശമാണ് കടനുപോകു .	
എസ്.എഫ് മ ല്യ	നമ്പറുകളു സ്ട്രി ഗുകൾ അംഗീകരിക്കുന്നു. അതിനാൽ മെച്ചപ്പെട്ട ഉപയോഗ SF-STRING ഉദാഹരണികൾ സ്ഥിര എഴുത്തിനു രക്ഷപ്പെട്ടു ശ്രദ്ധിക്കുക.	42
എസ്.എഫ്-STRING,	സ്ട്രി ഗുകൾ അംഗീകരിക്കുന്നു.	"ചില ടെക്നോളജീസ്"
എസ്.എഫ് നിറ	ങ്ങു നിറ ഇ പരാമീറ്ററിൽ അഭ്യർത്ഥിച്ച സ ചിപ്പിക്കുന്നു.	'(0 102 255)
എസ്.എഫ്-ടോഗിൾ	ങ്ങു ചെക്കബോക്സ് ഒരു ബ ഭിയൻ മ ല്യ ലഭിക്കാൻ, പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.	ശരിയോ തെറ്റാ

സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു പരാമീറ്റർ എപിഫേ,

പുറമെ മുകളിൽ പരാമീറ്റർ തര അവരിൽ ഓരോ നിയന്ത്രണ ഡയലോഗിൽ ഒരു
വിധിപ്പറ്റു സ്വഷ്ടിക്കു ഇന്ത്രാക്ടീവ് മോഡ് ക ടുതൽ തര ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ GIMP സോഴ്സ്
കോഡ് ലുജ്ജ് ടെസ്റ്റ് സ്ക്രിപ്റ്റ് plug-ins/script-fu/scripts/test-sphere.scm ലെ
വിവരങ്ങളു ഉദാഹരണസഹിത ഇ പരാമീറ്ററുകൾ ഒരു ലിന്റ് കണ്ടത്തു .

പര ഇന	വിവരണ
എസ്.എഫ്-അധ്യാർഥിമെന്റ് എന	ഡയലോഗിൽ ഒരു അധ്യാർഥിമെന്റ് വിധിപ്പറ്റു സ്വഷ്ടിക്കുന്നു. എസ്.എഫ്-അധ്യാർഥിമെന്റ് എന "ലേഖൽ" '(ലോവർ മുകളിലെ step_inc page_inc അക്കങ്ങൾ ടെപ്പ്)
എസ്.എഫ് നിറ	ഡയലോഗിൽ ഒരു കളർ ബട്ടൺ സ്വഷ്ടിക്കുന്നു. എസ്.എഫ്-വർണ്ണ "ലേഖൽ" '(ചുവപ്പ് പച്ച നീല) അമവാ എസ്.എഫ്-വർണ്ണ "ലേഖൽ" "നിറ "

പര ഇന	വിവരണ
<p>എസ്.എഫ്-</p> <p>അങ്ങളുള്ളഉള്ളഎഫുങ്ങങ്ങളും</p> <p>അംകച്ചട്ടത്തിൽ</p>	<p>ധയലോഗിൽ ഒരു ഫോണ്ട്-നിരക്കു വിഡ്ജേറ്റ് സൂഷ്ടിക്കുന്നു. ഈ ഒരു സ്റ്റി ഗായുള്ള fontname നൽകുന്നു. ഈ മടക്ക പരാമീറ്റർ ഉപയോഗ കുറയുമെന്നാണ് രണ്ടു പുതിയ GIMP-ടൈപ്പ് നടപടിക്രമങ്ങൾ ഉണ്ട്:</p> <p>(GIMP-ടൈപ്പ്-fontname ചിത്ര വരയ്ക്കാനാക്കുന്നത് X-POS ക-POS ടൈപ്പ് അതിർത്തിയിൽ antialias വലിപ്പ യ സ്റ്റിറ്റ് ഫോണ്ട്)</p> <p>(GIMP-ടൈപ്പ്-get-extents-fontname വാചക വലുപ്പ യ സ്റ്റിറ്റ് ഫോണ്ട്)</p> <p>എവിടെ ഫോണ്ട് നിങ്ങൾ നേടുകയു fontname ആണ്. fontname വ്യക്തമാക്കിയ വലിപ്പ നിശ്ചിവ്വമായി ഉപേക്ഷിക്കുന്നു. അതു മാത്ര ഫോണ്ട്-സെലക്ടർ ഉപയോഗിക്കുന്നു. അങ്ങനെ നിങ്ങൾ ഉപയോഗപ്രദമായ മ ല്യ (24 പിക്സൽ ഒരു നല്ല കാര്യ ആണ്) അത് സജജമാക്കാൻ ആവശ്യപ്പെട്ടു.</p> <p>എസ്.എഫ്-</p> <p>അങ്ങളുള്ളഉള്ളഎഫുങ്ങങ്ങളും</p> <p>അംകച്ചട്ടത്തിൽ "ലേബൽ" "fontname"</p>
<p>എസ്.എഫ്-(ബേശ്</p>	<p>ഈ നിയന്ത്രണ ധയലോഗിൽ ഒരു വിഡ്ജേറ്റ് സൂഷ്ടിക്കു . വിഡ്ജേറ്റ് (അസഹ്യപ്പെടുത്തി പോപ്പ് പ്രിവ്യ താനേ ഏത്) ഒരു പ്രിവ്യ പ്രദേശത്തു "..." ലേബലുള്ള ഒരു ബട്ടൺ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. ബട്ടൺ നയപ്രവ്യാപന തിരഞ്ഞെടുത്ത ബേശ് ഇതിന്റെ ഓരോ പരിഷ്കരിക്കാൻ കഴിയു കഴിയുന്ന ഒരു ധയലോഗ് പോപ്പ് ചെയ്യു .</p> <p>എസ്.എഫ്-ബേശ് "ബേശ്" '("സർക്കിൾ (03)" 100 44 0)</p> <p>ഇവിടെ ബേശ് ധയലോഗ് സർക്കിൾ സാധാരണ വിശദീകരണ (03) അതാരുത് 100 സ്പേസി ഗ് 44 പെയിന്റ് മോഡ്(മ ല്യ 0) ഒരു സ്ഥിര ബേശ് ഉപയോഗിച്ച് കാണിച്ചു ചെയ്യു .</p> <p>ഈ നിരക്കു മാറ്റമില്ലാതെ ആയിരുന്നു എക്കിൽ ഒരു പാരാമീറ്റർ ആയി പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക് നൽകിയ മ ല്യ</p>

പര ഇന	വിവരണ
	("സർക്കിൾ (03)" 100 44 0) തന്നെ '.
<p>എസ്.എഫ്-പാറ്റേൺഡോപ്പ്</p>	<p>ഈത് നിയന്ത്രണ ധയലോഗിൽ ഒരു വിധിയാണ് സ്യൂഷ്ടിക്കു . വിധിയാണ് (അസഹ്യപ്പെടുത്തി പോപ്പ് പ്രിവ്യ താനേ ഏത്) ഒരു പ്രിവ്യ പ്രദേശത്തു "..." ലേബലുള്ള ഒരു ബട്ടൺ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. ബട്ടൺ പാറ്റേൺകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതാണ് കഴിയുന്ന ഒരു ധയലോഗ് പോപ്പ് ചെയ്യു .</p> <p>എസ്.എഫ്- PATTERN "പാറ്റേൺ" "മാപ്പിൾ ഇലകൾ"</p> <p>സ്ക്രിപ്റ്റ് അഭ്യർത്ഥിക്കുന്നോൾ തിരികെ മ ല്യ പാറ്റേൺ പേര് ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഒരു സ്റ്റി ഗ് ആണ്. മുകളിലെ നിരക്കു വരുത്തിയിട്ടുണ്ടെന്നാണ് അല്ല സ്റ്റി ഗ് "മേപ്പിൾ ഇലകൾ" എന്നുണ്ടുകയില്ല.</p>
<p>എസ്.എഫ്-വിതരുക</p>	<p>ഈത് നിയന്ത്രണ ധയലോഗിൽ ഒരു വിധിയാണ് സ്യൂഷ്ടിക്കു . വിധിയാണ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഗ്രേഡിയന്റ് ഒരു പ്രിവ്യ അടങ്ങുന്ന ഒരു ബട്ടൺ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.</p> <p>ബട്ടൺ അമർത്തുന്നോൾ എക്കിൽ ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് നിരക്കു ധയലോഗ് പോപ്പ് ചെയ്യു .</p> <p>എസ്.എഫ്-വിതരുക "വിതരുക" "ധീപ് സീ"</p> <p>സ്ക്രിപ്റ്റ് അഭ്യർത്ഥിക്കുന്നോൾ തിരികെ മ ല്യ ഗ്രേഡിയന്റ് പേര് ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഒരു സ്റ്റി ഗ് ആണ്. മുകളിലെ നിരക്കു വരുത്തിയിട്ടുണ്ടെന്നാണ് അല്ല സ്റ്റി ഗ് "ധീപ് സീ" എന്നുണ്ടുകയില്ല.</p>
<p>എസ്.എഫ് പാലറ്റ്</p>	<p>ഈത് നിയന്ത്രണ ധയലോഗിൽ ഒരു വിധിയാണ് സ്യൂഷ്ടിക്കു . വിധിയാണ് തിരഞ്ഞെടുത്ത പാലറ്റ് പേര് അടങ്ങുന്ന ഒരു ബട്ടൺ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.</p> <p>ബട്ടൺ അമർത്തുന്നോൾ എക്കിൽ ഒരു പാലറ്റ് നിരക്കു ധയലോഗ് പോപ്പ് ചെയ്യു .</p> <p>എസ്.എഫ് പാലറ്റ് "പാലറ്റ്" "പേരുള്ളനിരങ്ങൾ"</p>

പര ഇന	വിവരണ
	<p>സ്കിപ്പ് അഭ്യർത്ഥമിക്കുന്നേബാൾ തിരികെക്ക മ ല്യ പാലറ്റ് പേര് ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഒരു സ്ട്രി ഗ് ആണ്. മുകളിലെ നിരക്കു വരുത്തിയിട്ടുണ്ടനാണ് അല്ല സ്ട്രി ഗ് "പേരുള്ളനിരങ്ങളു്" എന്നും അഭ്യർത്ഥമിക്കുന്നേബാൾ തിരികെക്ക മ ല്യ പാലറ്റ് പേര് ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഒരു സ്ട്രി ഗ് ആണ്. മുകളിലെ നിരക്കു വരുത്തിയിട്ടുണ്ടനാണ് അല്ല സ്ട്രി ഗ് "പേരുള്ളനിരങ്ങളു്" എന്നും അഭ്യർത്ഥമിക്കുന്നേബാൾ തിരികെക്ക മ ല്യ പാലറ്റ് പേര് ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഒരു സ്ട്രി ഗ് ആണ്.</p>
എസ്.എഫ്-ഫയൽനെയി	<p>ഈ നിയന്ത്രണ ഡയലോഗിൽ ഒരു വിധിജറ്റ് സൃഷ്ടിക്കു . വിഭാഗത്തിനു ഒരു ഫയലിന്റെ പേര് ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഒരു ബട്ടൺ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.</p> <p>ബട്ടൺ അമർത്തുന്നേബാൾ എക്കിൽ ഫയൽ തെരഞ്ഞെടുപ്പ് ഡയലോഗിനെ പോപ്പ് ചെയ്യു .</p> <p>എസ്.എഫ്-ഫയൽനെയി "ലേബൽ" (സ്ട്രി ഗ്-APPEND "" GIMP-ഡാറ്റ-ഫയറക്കറി "/ സ്കിപ്പുകൾ / beavis.jpg") സ്കിപ്പ് അഭ്യർത്ഥമിക്കുന്നേബാൾ തിരികെക്ക മ ല്യ ഫയൽനാമ അടങ്ങുന്ന ഒരു സ്ട്രി ഗ് ആണ്.</p>
എസ്.എഫ്-DIRNAME	<p>ഇന്റീരാക്ടീവ് മോഡിൽ മാത്രമേ ഉപയോഗപ്രദമായ. എസ്.എഫ്-ഫയൽനെയി സമാനമായ പക്ഷം സൃഷ്ടിച്ച വിധിജറ്റ് പകര ഒരു ഫയലിന്റെ ഒരു ഡയറക്ടറി തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു.</p> <p>എസ്.എഫ്-DIRNAME "ലേബൽ" "/ var / tmp / ചിത്രങ്ങൾ"</p> <p>സ്കിപ്പ് അഭ്യർത്ഥമിക്കുന്നേബാൾ തിരികെക്ക മ ല്യ dirname അടങ്ങുന്ന ഒരു സ്ട്രി ഗ് ആണ്.</p>
എസ്.എഫ് ആപ്ശൻ	<p>ഈ നിയന്ത്രണ ഡയലോഗിൽ ഒരു വിധിജറ്റ് സൃഷ്ടിക്കു . വിഭാഗത്തിനു ഒരു ലിസ്റ്റ് ആയി കടന്നു പോകുന്നു ഉപാധികൾ കാണിക്കുന്ന ഒരു കോ ബോ-ബോക്സ് ആണ്.</p> <p>ആദ്യ സ്വത്വവേ ചോയ്സ്.</p> <p>എസ്.എഫ്- "ഓപ്പഷൻ ലേബൽ" '("OPTION1" "OPTION2")</p> <p>സ്കിപ്പ് അഭ്യർത്ഥമിക്കുന്നേബാൾ തിരികെക്ക മ ല്യ എവിടെ ഓപ്പഷൻ ആദ്യ 0 എന്നത് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഓപ്പഷൻ, എണ്ണ .</p>

പര ഇന	വിവരണ
എസ്.എഫ്-ENUM	<p>ഈത് നിയന്ത്രണ ഡയലോഗിൽ ഒരു വിഡ്ജറ്റ് സ്യൂഷ്ടിക്കു . വിഡ്ജറ്റ് തന്നിരിക്കുന്ന enum തര എല്ലാ enum മ ല്യങ്ങൾ കാണിക്കുന്ന ഒരു കോബോ-ബോക്സ് ആണ്. ഈ "ജിന്പ്" പ്രിഫിക്സ് ഇല്ലാതെ രജിസ്റ്റർ ചെയ്ത enum നാമ ആയിരിക്കണം . രണ്ടാമതെത്ത പാരാമീറ്റർ enum മ ല്യത്തിന്റെ മണാലി ഉപയോഗിച്ച്, സ്പീര മ ല്യ speficies.</p> <p>എസ്.എഫ്-ENUM "Interpolation" ("InterpolationType" "ലീനിയർ")</p> <p>സ്ക്രിപ്റ്റ് enum മ ല്യ തിരഞ്ഞെടുത്ത അനുബന്ധഘടകങ്ങളെ അഭ്യർത്ഥിച്ചു ചെയ്യുന്നോൾ മ ല്യ മടങ്ങിപ്പോയി.</p>

നമ്മുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് നൽകൽ ചില **Guts**

തങ്ങളുടെ പരിശീലന തുടരാൻ തങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് ചില പ്രവർത്തന ചേർക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു

മുൻ പാഠ , നാ ഒരു ശ ന്യൂമായഹിങ്കർ സ്യൂഷ്ടിക്കുകയു GIMP അതു രജിസ്റ്റർ. ഈ പാഠ , തങ്ങൾ തങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് പ്രവർത്തന ലഭ്യമാക്കുന്നതിനായി ആഗ്രഹിക്കുന്നു - തങ്ങൾ ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ അതിലേക്ക് ഉപയോകതാവിന്റെ പാഠ ചേർക്കണമെങ്കിൽ കൃത്യമായി ടെക്സ്റ്റ് യുക്തമാക്കുന്നതിനായി ഇമേജ് വലുപ്പ് ആഗ്രഹിക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ , വേരിയബിളുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ എങ്ങനെനു ഫ ഗ്രാഫികളു ആക്സസ് ലിസ്റ്റ് അ ഗങ്ങൾ define അറിയുന്നു ഓക്കേ, ബാക്കി എല്ലാ ഇരക്കത്തിൽ - നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത് GIMP ന്റെ നടപടിക്രമങ്ങൾ ഡാറ്റാബേസ് ലഭ്യമാണ് നിരുപ്പിക്കുന്ന പരിപിതമാക്കുന്നതിനെ നേരിട്ട് അത്തര പ്രവർത്തനങ്ങൾ വിളിക്കു ആണ്. അങ്ങനെ കാര്യക്ഷമമായി ഒപ്പ് cookin 'ആര ഭിക്ക !

നേരു ഒരു പുതിയ ഇമേജ് നടത്തുന്നതില ദ നമുകൾ തുടങ്ങാ . തങ്ങൾ ഒരു പുതിയ വേരിയബിൾ , theImage , GIMP നേരു ബിൽറ്റ്-ൽ ഫ ഗ്രാഫിക്കുന്നു ഫലവുമായി സജ്ജമാക്കാൻ സ്യൂഷ്ടിക്കു .

ചിത്ര വിതി, ഉയര , ഇമേജ് തര - നിങ്ങൾ ഡിബി ബൈറ്റസർ നിന്ന് കാണാൻ കഴിയുന്നതുപോലെ, ഫ ഗ്രാഫിക്കുന്നു മ നു ഘടകങ്ങളെ എടുക്കു . തങ്ങൾ പിന്നീട് വാചക യുക്തമാക്കുന്നതിനായി ഇമേജ് വലുപ്പ് കാണാ , തങ്ങൾ ഒരു 10x10 പിക്സലുകൾ RGB ചിത്ര മാറ്റു . തങ്ങൾ ഇമേജ് വിതി വലുപ്പവു ചില ചരങ്ങൾ , വളരെ നാ കാണുക പിന്നീട് സ്ക്രിപ്റ്റിൽ അവരെ കൂട്ടിമ വരുമെന്നതിനാൽ സ ഭരിക്കാൻ കാണാ .

```
(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: തങ്ങൾ ഇമേജ് ഒരു RGB ചിത്രമാണെന്ന് വ്യക്തമാക്കാൻ മ ല്യ RGB ഉപയോഗിച്ചു. തങ്ങൾ 0 ഉപയോഗിച്ചിട്ടുണ്ട് കഴിഞ്ഞില്ല, എന്നാൽ തങ്ങൾ കോഡ് പാളിനോക്കി വരുമ്പോൾ RGB വിശദീകരിക്കുന്ന ആണ്.

നിങ്ങൾക്ക് നാ ഫ ഗ്രാഫർ കോളിന്റെ ഫല തല എടുത്തു എന്ന് പരിശോധിക്കേണ്ടതാണ്. പുതുതായി സൂഷ്ടിച്ച ചിത്രത്തിന്റെ ഷൈഡി - ഡാറ്റാബേസ് വ്യക്തമായി മാത്രമേ ഒരു മ ല്യ നൽകുന്നു നമ്മാടു പറയുന്നു ഇത് വിചിത്രമായ തോന്തിയേക്കാ . എന്നിരുന്നാലും, എല്ലാ GIMP പ്രവർത്തനങ്ങൾ, ഒരു list പട്ടികയിൽ ഒരേയൊരു മ ലക പോലും, അങ്ങനെ തങ്ങൾ പട്ടികയിൽ തല വേണ്ട.

ചിത്രത്തിൽ ഒരു പുതിയ ലൈറ്റ് ചേർക്കുന്നു

ഇപ്പോൾ തങ്ങൾ ഒരു ചിത്ര ഉണ്ടു എന്നു തങ്ങൾ അതു ഒരു ലൈറ്റ് ചേർക്കേണ്ടതുണ്ട്. തങ്ങൾ ഇപ്പോൾ സൂഷ്ടിച്ച ചിത്രത്തിന്റെ ഷൈഡി കടന്നു, പാളി സൂഷ്ടിക്കാൻ gimp-layer-new ഫ ഗ്രാഫർ വിളിക്കാ . (ഇപ്പോൾ മുതൽ, പകര പ രണ്ടാം ചടങ്ങിൽ ലിന്റി ഗ് തങ്ങൾ മാത്രമേ തങ്ങൾ അതു ചേർക്കുന്നു വരികൾ ലിന്റുചെയ്യു . നിങ്ങൾ പ രണ്ടാം സ്ക്രിപ്റ്റ് here കാണാൻ കഴിയു .) നാ ഉപയോഗിക്കു ലോകത്ത് വേരിയബിള്ളുകൾ എല്ലാ പ്രവ്യാപിച്ചു നൽകിയിരുന്നതിനാൽ, തങ്ങൾക്ക് തങ്ങളുടെ വേരിയബിൾ പ്രവ്യാപനങ്ങളാണ് അവസാന marking പ്രാക്ടീസിൽ അടയ്ക്കുക കാണാ :

```

;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 കഴിത്താൽ, ഞങ്ങൾ ചിത്രത്തിലേക്ക് ചേർക്കേണ്ടതുണ്ട്:

```
(gimp-image-add-layer theImage theLayer 0)
```

ഇപ്പോൾ, തമാഴക്ക് വേണ്ടി, നന്ദി ഈ പോയിന്റ് വരെ ഞങ്ങളുടെ അളവില്ലാതെ പഴങ്ങൾ അപ്പ് കാണു , പുതിയ ഒഴിത്തെ ചിത്ര കാണിക്കാൻ ഈ ലൈൻ പറയടക്കം

```
(GIMP-ധിന്ദു-പുതിയ theImage)
```

, നിങ്ങളുടെ ജോലി സ രക്ഷിക്കുകയു , **Filters** Script-Fu Refresh Scripts തിരഞ്ഞെടുക്കുക സ്ക്രിപ്റ്റ് പ്രവർത്തിച്ച് പുതിയ ചിത്ര പോപ്പ് വേണ . ഈത് ഒരുപക്ഷേ ഞങ്ങൾ അതു മായ്ച്ചു കാരണം , ചപ്പുചവറുകളു (റാന്റി നീറങ്ങൾ) അടങ്കിയിരിക്കു . നാ രണ്ടാം അ ബന്ധപ്പെടാ .

ടെക്സ്റ്റ് ചേർക്കുന്നു

മുന്നോട്ട് പോയി ചിത്ര പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ലൈൻ നീക്കെ (അല്ലെങ്കിൽ ; അതു കമന്റ്) വരിയുടെ ആദ്യ (പ്രതീകമായി).

ചിത്ര വാചക ചേർക്കുക മുന്പ്, ടെക്സ്റ്റ് നിന്ന് വ്യക്തമാക്കിയ ഉപയോകതാവിന്റെ ദ്രുതിയും പശ്വാത്തലവും മുൻഭാഗത്തെ നിറങ്ങൾ സജ്ജമാക്കേണ്ടതുണ്ട്. നാ GIMP-സന്ദർഭ-സെറ്റ്-ബാക്ക് / മുൻഭാഗത്തെ നിവൃഹിക്കുന്ന ഉപയോഗിക്കു :

```
(gimp-context-set-background '(255 255 255) )  
(gimp-context-set-foreground inTextColor)
```

ശരിയായി സജ്ജമാക്കാൻ നിറങ്ങൾ, ഇപ്പോൾ പശ്വാത്തല നിന്ന് വരയ്ക്കാനാകുന്നത് പ രിപ്പിച്ച് നിലവിൽ സ്വര പത്തിൽ ചപ്പുചവറുകളു വ്യത്തിയാക്കാൻ ചെയ്യേണ്ടു:

```
(gimp-drawable-fill theLayer BACKGROUND-FILL)
```

ചിത്ര മായ്ച്ചു ഉപയോഗിച്ച്, ചില ടെക്സ്റ്റ് ചേർക്കാൻ തയ്യാറായിക്കഴിഞ്ഞു:

```
(set! theText  
      (car  
          (gimp-text-fontname  
              theImage theLayer  
              0 0  
              inText  
              0  
              TRUE  
              inFontSize PIXELS  
              "Sans")  
      )  
  )
```

ഒരു നീണ്ട ഫ ഗ്രാഫിക്കും കോൾ എക്സിലു , ഡി.ബി. ബൈസറിലെ ചടങ്ങിൽ എൻട്രി നോക്കുന്നതായി സമയത്ത് നിങ്ങൾ പരാമിറ്ററുകൾ മേൽ പോയാൽ ഗ ഭീരമായി നേരേചൊണ്ടു തുടർന്ന്. അടിസ്ഥാനപരമായി, ഞങ്ങൾ ഒരു പുതിയ ടെക്സ്റ്റ് പാളി സ്യൂഷ്ടിച്ചു വേരിയബിൾ theText അതു നിയോഗിക്കുകയു ചെയ്യുന്നു.

ഇപ്പോൾ തങ്ങൾ പാട ഉണ്ട്, തങ്ങൾ അതിന്റെ വിതിയു ഉയരവു പിടിച്ചെടുക്കാൻ, ഒക്ലൂസ് നേരു വലുപ്പ ചിത്ര ഇമേജിന്റെ പാളി വലുപ്പ 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 എന്ന പോലെ ആണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒപ്പക്കേഷ ഒരു പാളി താരതമ്യ ചെയ്യുന്നോൾ വരയ്ക്കാനാകുന്നത് എന്താണെന്ന് ചിന്തിക്കുകയായിരുന്നു നിങ്ങൾ. രണ്ടു തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസ ഒരു വരയ്ക്കാനാകുന്നത് മാത്രമല്ല നിരക്കു പാളികൾ ഉൾപ്പെടെ ആകർഷിക്കപ്പെടുന്നോൾ കഴിയുന്ന എന്തു, ചാനലുകൾ, പാളി മുഖ ടികൾ, തുടങ്ങിയവ എന്നതാണ്; ഒരു പാളി ഒരു വരയ്ക്കാനാകുന്നത് ക ടുതൽ വ്യക്തമായ പതിപ്പ്. മിക്കപ്പോഴും, വ്യത്യാസ പ്രാധാന്യമുള്ള കാര്യമല്ല.

പോകാൻ തയ്യാറാണ് ചിത്ര ക ടി, നാ ഇപ്പോൾ വീണ്ടും ചേർക്കാൻ കഴിയും തങ്ങളുടെ ഡിസ്പ്ലൈ വരി:

```
(gimp-display-new theImage)
```

നിങ്ങളുടെ ജോലി സ രക്ഷിക്കുകയും, ഡാറ്റാബേസ് പുതുക്കി നിങ്ങളുടെ ആദ്യ സ്ക്രിപ്റ്റ് ഒരു റൺ കൊടുക്കും !

ധോർട്ടി ഫോർമ്മാഗ് മായ്ക്കുന്നു

നിങ്ങൾ ആദ്യ ഫയൽ സ രക്ഷിക്കാതെ സ്യൂഷ്ടിച്ച ചിത്ര ക്ലോസ് ശരിച്ചാൽ, നിങ്ങൾ ഇമേജ് അടയ്ക്കുക മുമ്പ് നിങ്ങളുടെ ജോലി സ രക്ഷിക്കുകയും ചെയ്യണമെങ്കിൽ GIMP അവശ്യപ്പെടു . അത് ചിത്രത്തിന്റെ വ്യത്തികെട്ട്, അല്ലെങ്കിൽ സ രക്ഷിക്കാതെ അടയാളപ്പെടുത്തി കാരണ ഈ ചോദിക്കുന്നു. അതായത് നമ്മുടെ പ്രവൃത്തിയിലും അത്തര ഒരു ലളിതമായ സ്ക്രിപ്റ്റിൽ എല്ലപ്പുത്തിൽ reproducible, അതിനാൽ - തങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് സാഹചര്യത്തിൽ, ഈ തങ്ങൾ അത് ഒരു ടെസ്റ്റ് റൺ നൽകുകയും തത്പരമായി സ്വര പത്തിൽ ചേർക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ എന്തെങ്കിലും മാറ്റു സമയങ്ങളിൽ ഒരു ഉപദവ ആണ് ഈ വ്യത്തികെട്ട് പതാക മുക്കി നേടാനുള്ള അർത്ഥത്തിൽ.

ഈ ചെയ്യുന്നതിന്, തങ്ങൾ ചിത്ര പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിൽ ശേഷ വ്യത്തികെട്ട് പതാക മായ്ക്കാൻ കഴിയും :

```
(gimp-image-clean-all theImage)
```

ഈ അതിന്റെ ഒരു "clean" ഇമേജ് തോനുനില്ല making, 0 വ്യത്തികെട്ട് എല്ലാ സ്ഥാപിക്കു .

ഈ ലൈൻ ചേർക്കാൻ വേണ്ടയോ വ്യക്തിപരമായ രൂചി ഒരു കാര്യ . താൻ ഈ കേസിൽ ഫലങ്ങൾക്കാപ്പ് ബാലിശമായ എവിടെയാണെന്ന് പുതിയ ചിത്രങ്ങളും, നിർമ്മിക്കുന്ന സ്ക്രിപ്റ്റിൽ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ. നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് വളരെ സക്രിയമായ ആണ്, അല്ലെങ്കിൽ നിലവിലുള്ള ഒരു ചിത്ര പ്രവർത്തിക്കുന്നു എങ്കിൽ, ഒപ്പക്കേഷ നിങ്ങൾ ഈ പ്രവർത്തന ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ല ചെയ്യും .

വാചക ബോക്സ് സ്ക്രിപ്റ്റ് വികസിപ്പിക്കുന്നു

ശരിയായി പഴയപടിയാക്കൽ കൈകാര്യ

ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ് സൂഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, നിങ്ങളുടെ ഉപയോകതാക്കൾ അവരുടെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഇല്ലാതാക്കാൻ കഴിവ് നൽകാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന അവർ ഒരു തെറ്റ് ചെയ്യുണ്ട്. ഈ എല്ലാപ്പത്തിൽ ചിത്ര കൈകാര്യ കോഡ് ചുറ്റു ഫിൾ സ്ക്രിപ്റ്റ് gimp-undo-push-group-start ആൻഡ് gimp-undo-push-group-end വിളിച്ച് തീർന്നിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ അങ്ങനെ ആ മാറ്റങ്ങൾ പിന്നീട് തിരസ്കരിക്കാനു സാധിക്കു സി, ആരു ഭിക്കുകയു ഇമേജിൽ മാറ്റങ്ങൾ രേഖപ്പെടുത്തുന്നത് നിർത്തുന്നതിനു അറിയിക്കു എന്ന് പൊരുത്തപ്പെട്ട പ്രസ്താവനകൾ അവരെ തോന്നുന്നുവോ.

നിങ്ങൾ തികച്ചു ഒരു പുതിയ ചിത്ര സൂഷ്ടിക്കുന്നു, അത് നിലവിലുള്ള ചിത്ര മാറ്റുന്നതിൽ കാരണം അത് അനുവദനീയമല്ല ഈ ഫിൾ സ്ക്രിപ്റ്റുകളു ഉപയോഗിക്കാൻ അർത്ഥവുമില്ല. എന്നിരുന്നാലും, നിലവിലുള്ള ഇമേജ് മാറ്റുന്നതിൽ ചെയ്യുമ്പോൾ തീർച്ചയായും നിങ്ങൾ ഈ ഫിൾ സ്ക്രിപ്റ്റുകളു ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു.

ഈ ഫിൾ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ് പഴയപടിയാക്കുന്നതിൽ ഏതാണ്ട് ഇനിയിപ്പോൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

സ്ക്രിപ്റ്റ് കുറച്ചുക ടി വികസിപ്പിക്കുന്നു

ഇപ്പോൾ തങ്ങൾ ടെക്നീക് ബോക്സുകൾ സൂഷ്ടിക്കാൻ ഒരു വേണമെന്നുമില്ല- ഡാൻഡി സ്ക്രിപ്റ്റ് ഉണ്ട്, അത് രണ്ട് സവിശേഷതകൾ പറയുടെ

- നിലവിൽ, ഇമേജ് കൃത്യമായി ടെക്നീക് ചുറ്റു fit വലുപ്പ് ആണ് - അവിടെ ദ്രോഫ്പ് ഷാഡ്യാകളും അല്ലെങ്കിൽ പ്രത്യേക ഇഫക്റ്റുകൾ പോലെ, ഓൺ മുറി തുടർന്ന് (സ്ക്രിപ്റ്റുകളുണ്ട് സ്വയം ആവശ്യമെങ്കിൽ ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പ് ചെയ്യു പോലു്). പാഠത്തെ ചുറ്റു ഒരു ബഹർ ചേർക്കുക അനുവദിക്കുക, പോലു് ഉപയോകതാവ് ഫലമായി പാഠത്തിന്റെ വലുപ്പ് ഒരു ശതമാനത്തിലും ചേർക്കാൻ എത്ര ബഹർ വ്യക്തമാക്കുക ചെയ്യുടെ.
- ഈ സ്ക്രിപ്റ്റ് എല്ലാപ്പത്തിൽ ടെക്നീക് പ്രവർത്തിക്കുന്ന മറ്റ് സ്ക്രിപ്റ്റുകളിൽ ഉപയോഗിക്കാം. അത് ചിത്രത്തിന്റെ ലെയറുകൾക്കുമായുള്ള തിരിച്ചെത്തൽ, അതിനാൽ മറ്റ് സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഈ സ്ക്രിപ്റ്റ് വിളിച്ച് തങ്ങൾ സൂഷ്ടിക്കാൻ ഇമേജു പാളികൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും അങ്ങനെ നന്ദി അതിന് അവധി അനുവദിക്കുക.

നിർവ്വചനങ്ങളും, രജിസ്ട്രേഷൻ ഫിൾ പരിഷ്കരിക്കുന്നത്

ഉപയോകത്യു ബഹർിന്റെ തുക വ്യക്തമാക്കുക ചെയ്യുടെ, തങ്ങളുടെ ചടങ്ങിൽ രജിസ്ട്രേഷൻ ചടങ്ങിൽ ഒരു പാരാമീറ്റർ ചേർക്കു:

```
(define (script-fu-text-box inText 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")

```

പുതിയ കോഡ് ചേർക്കുന്നു

തെങ്ങൾ രണ്ട് സ്ഥലങ്ങളിൽ കോഡ് ചേർക്കാൻ പോകാനൊരുഅദ്ദേം; തെങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പ് തൊടുമുന്പ്, സ്ക്രിപ്റ്റ് അവസാന (പുതിയ ചിത്ര, പാളി പാഠ മടങ്ങാൻ).

തെങ്ങൾ ടെക്ഩീക്ക് ഉയരെ വീതി നേടുകയും ശേഷ തെങ്ങൾ ഉപയോകതാവും വ്യക്തമാക്കിയ ബഹുംഖലാ തുക അടിസ്ഥാനമാക്കി ഈ മ ല്യങ്ങൾ വലുപ്പ് മാറ്റേണ്ടതുണ്ട്.

നാ അത് ഭീഷണിപ്പെടുത്തുന്നു life- അല്ല കാരണ അതു 0-100% വരെയാണ് ഉറപ്പാക്കുന്നതിന് പരിശോധിക്കുമ്പോൾ ഏതെങ്കിലും പിശക് ചെയ്യില്ല, കുടാതെ ബഹർബ�ന്റെ ശതമാന ചേർക്കുന്നതിനായി ഉപയോകതാവിനെ "200" പോലുള്ള ഒരു മ ല്യ നൽകുക കഴിയില്ല കാരണങ്ങൾ ഒന്നു ഉള്ളതിനാൽ .

```
(set! theBuffer (* theImageHeight (/ inBufferAmount 100) ) )
(set! theImageHeight (+ theImageHeight theBuffer theBuffer) )
(set! theImageWidth (+ theImageWidth theBuffer theBuffer) )
```

തങ്ങൾ ഇവിടെ ചെയ്യുന്നതിനെക്കുറിച്ച് എല്ലാ ടെക്നീക്സ് ഉയരെ അടിസ്ഥാനമാക്കി ബഹർ ക്രമീകരണ തങ്ങളുടെ പുതിയ ചിത്രത്തിന്റെ ഉയരെ വിതി ഇരുവരു രണ്ടുതവണ അത് ചേർക്കുന്നു. (നാ അതിനെ ബഹർ ടെക്നീക്സ് ഇരുഭാഗത്തു ചേർക്കു ആവശ്യമാണ് കാരണം രണ്ടുതവണ ഇരുവരു തലങ്ങളു ചേർക്കുക.)

ഇപ്പോൾ തങ്ങൾ ഒരു ബഹർ അനുവദിക്കുന്നതിന് ചിത്ര വലുപ്പ് എന്നു തങ്ങൾ ഇമേജ് പാഠത്തിന്റെ കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നതിന് വേണം . ഈ (theBuffer, theBuffer) എന്ന (X, Y) നിർദ്ദേശാക്കങ്ങൾ ലേക്ക് പിടയുന്നത് ഇത് ചെയ്തത്. താൻ പാളി ചിത്ര വ്യാപ്തിയിൽ ശേഷ ഈ ലൈൻ ചേർത്തു:

```
(gimp-layer-set-offsets theText theBuffer theBuffer)
```

മുന്നോട്ട് പോയി നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് സ രക്ഷിക്കാൻ, ഡോറ്റാബേസിൽ പുതുക്കുന്നു ശേഷ അത് പരീക്ഷിക്കുക.

ചെയ്യാൻ നിലയിലാണെങ്കിൽ എല്ലാ തങ്ങളുടെ ചിത്ര, പാളി, ടെക്നീക്സ് പാളി മടങ്ങിവരു ആണ്. ചിത്ര പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് ശേഷ തങ്ങൾ ഈ വരി ചേർക്കുക:

(പട്ടിക theImage theLayer theText)

ഈ ലിസ്റ്റിന്റെ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ താൽപ്പര്യമുള്ള മറ്റ് സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ലഭ്യമാക്കുന്നതിന് ചടങ്ങിൽ അവസാന ലൈനാണ്.

മറ്റാരു സ്ക്രിപ്റ്റിൽ നമ്മുടെ പുതിയ ടെക്നീക്സ് ബോക്സ് സ്ക്രിപ്റ്റ് ഉപയോഗിക്കുക, തങ്ങൾ 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-ഫൂ നിങ്ങളുടെ സ്പാക്സ് ബൈൽറ്റ് നിന്റെ വഴി നൽകുന്നത്!

നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റ് അതിന്റെ ജോലി

എന്താണ് നിങ്ങൾ എഴുതുന്നു

പ രഹ്യമായ സ്ക്രിപ്റ്റ് താഴെ:

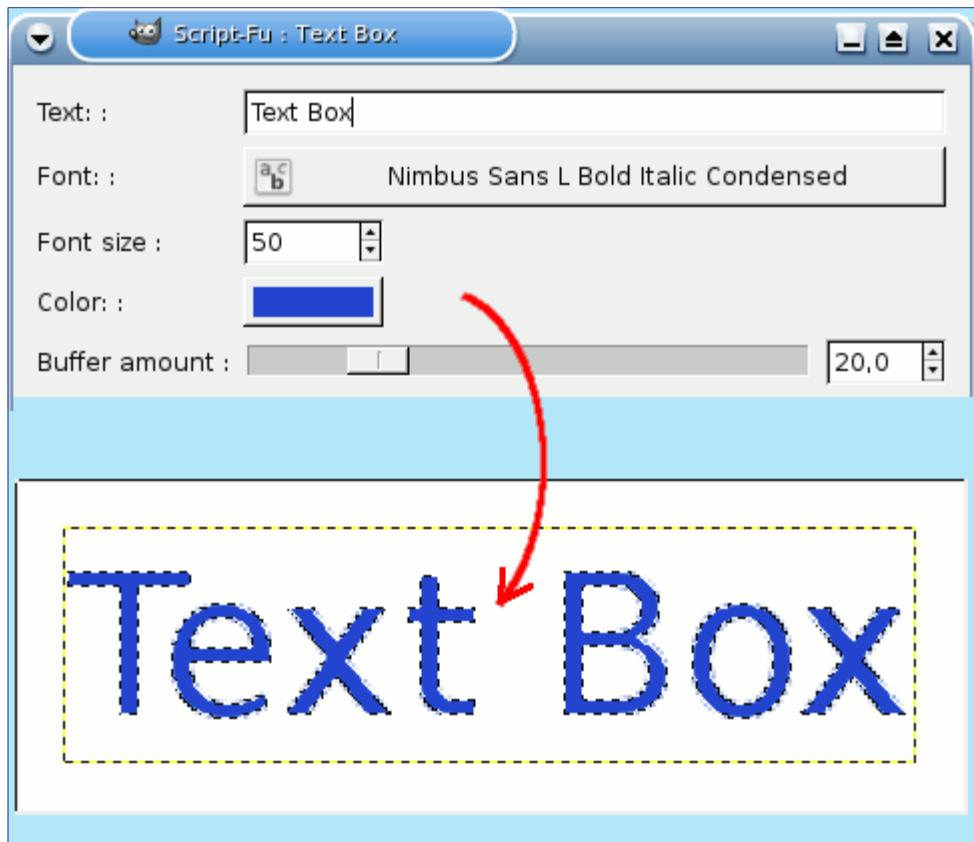
```
(script-fu-register
  "script-fu-text-box"
  "Text Box"
  "Creates a simple text box, sized to fit\
   around the user's choice of text,\n\
   font, font size, and color."
  "Michael Terry"
  "copyright 1997, Michael Terry;\n\
   2009, the GIMP Documentation Team"
  "October 27, 1997"
  ""
  ;image 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:
      (thelimageWidth 10)
      (thelimageHeight 10)
      (thelimage)
      (thelimage
        (car
          (gimp-image-new
            thelimageWidth
            thelimageHeight
            RGB
            )
        )
      )
      (theText)           ;a declaration for the text
      (theBuffer)         ;create a new layer for the image
      (theLayer)
      (car
        (gimp-layer-new
          thelimage
          thelimageWidth
          thelimageHeight
          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)
)
)

```

നിങ്ങൾ നേടബതുണ്ട് എന്താണ്



Chapter

ଉପକରଣങ୍ଗେଶ୍ବର

പണിസ്ഥി

അവതാരിക

GIMP വേഗത്തിൽ പോലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കൽ നടത്തുന്നതിലെ ഒരു അല്ലെങ്കിൽ പാതയിൽ ദ്രോഡി ഗ്രാഫിക്സ് മാനുവാനു വേറേ വേണ്ടി ഒരു സമഗ്രമായ പണിസ്ഥി നൽകുന്നു. GIMP ന്റെ ഉപകരണങ്ങൾക്ക് അടങ്കിയിരിക്കുന്ന അനേക ഉപകരണങ്ങൾ ഇവിടെ വിശദമായി ചർച്ച ചെയ്യുന്നുണ്ട്.

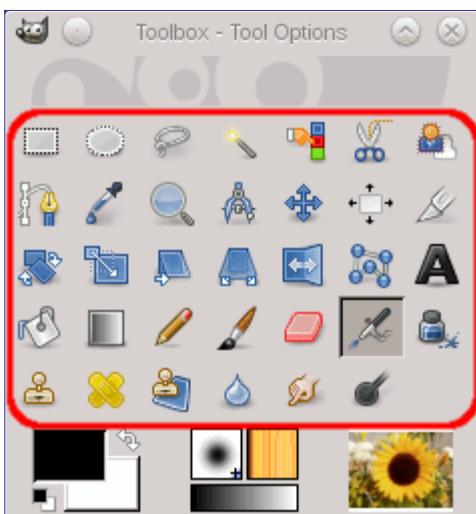
(, നിങ്ങൾ ജീജണ്ടാസുവാബന്ധിൽ കേസിൽ GIMP ലെ പോവാ ഒരു "S ശർ" ഡിസ്പ്ലൈ ആക്സസ് ആവശ്യമാണ് എന്ന് ഒരു ഇമേജിൽ അഭിനയ ഒരു മാർഗമാണ്, ഓസുക്കിൽ നിങ്ങൾ ഡിസ്പ്ലൈ അകത്ത് ചുറ്റു പോയിന്നു നീക്കി എന്തു ചെയ്യണമെന്ന് സ ചിപ്പിക്കുന്നു അനുവദിക്കുന്നതിന്, അല്ലെങ്കിൽ ഇന്ത്രാക്ടീവ് നിങ്ങൾ നടത്തിയ മാറ്റങ്ങൾ ഫലങ്ങൾ നിങ്ങളെ കാണിക്കാൻ. എന്നാൽ ഒരു കണ്ടതുപോലെ ഒരു ഉപകരണ ചിന്തിക്കുന്നത് ചെയ്യണമെങ്കിൽ, മര ഒരു കഷണ പോലെ ഒരു ഇമേജ്, അതു ഒരുപക്ഷേ നിങ്ങൾക്ക് ഉപദ്രവ ഒരു വലിയ ചെയ്തില്ല.)

S ശർബോക്സ് അതിന്റെ ഘടകങ്ങളും ഒരു അവലോകന വേണ്ടി Main Windows: The Toolbox കാണുക.

GIMP നിങ്ങൾ ചുമതലകൾ ഒരു വലിയ മുൻകൾ നടപ്പിലാക്കുന്നതിനുള്ള അനുവദിക്കുന്ന ഉപകരണങ്ങൾ വൈവിധ്യമാർന്ന പാർജനസിസ് ഉണ്ട്. ഉപകരണങ്ങൾ അഞ്ച് വിഭാഗമായി വീഴുന്ന കരുതിയിരുന്നത് കഴിയു :

- വ്യക്തമാക്കുകയും അല്ലെങ്കിൽ പരിഷ്കരിക്കുക തുടർന്നുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ ബാധിക്കു ആ ചിത്ര പക്കു *Selection tools*;
- *Paint tools*, ചിത്രത്തിന്റെ ചില ഭാഗത്ത് നിന്നും മാറ്റ വരുത്തിയോ ഏത്;
- ചിത്ര ജ്യാമിതിയെ മാറ്റ വരുത്തിയോ ഏത് *Transform tools*;
- ചിത്ര മുഴുവനായും ഉടനീള നിന്നും വിതരണ മാറ്റ വരുത്തിയോ ഏത് *Color tools*;
- *Other tools* മറ്റ് നാല് വിഭാഗങ്ങളായി വീഴു ചെയ്യാൻ ഏത്.

S ശർ ഫോകസുകൾ



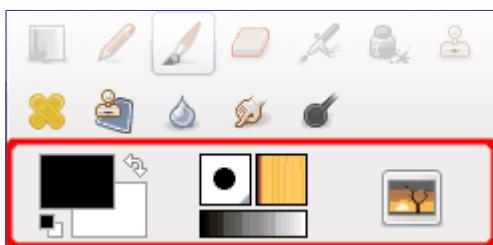
എറുവു ഉപകരണങ്ങൾ പണിസ്ഥി ഒരു ഫോകസിൽ കൂടിക്കുചെയ്ത് സജീവമാക്കാ .

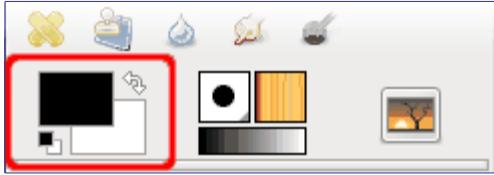
സ്വതന്ത്ര, ചില ഉപകരണങ്ങൾ മാത്രമേ മെനുകൾ (അതായത് കളർ ഉപകരണങ്ങൾ ഒന്നുകിൽ **Colors** മാത്ര അല്ലെങ്കിൽ **Tools** Colors ആയി ആക്സസ്യൂചെയ്യാനാവുന്ന) വഴി കഴിയുന്നു. ഓരോ ഉപകരണ , വാസ്തവവത്തിൽ, Tools മെനുവിൽ നിന്നു സജീവമാക്കാ ; ക ടാതെ, ഓരോ ഉപകരണ ആക്സിലറേറ്റർ കീ ഉപയോഗിച്ച് കീബോർഡിൽ നിന്നു സജീവമാക്കാ .

സഹജമായി, GIMP ആദ്യ ഇൻസ്ഥാർ സൂഷ്ടിച്ചു തെ, എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ പണിസ്ഥി എ൦ക്കണ്ണുകൾ കാണിക്കാൻ: കളർ ഉപകരണങ്ങൾ ഒഴിവാക്കിയിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ **Edit** **Preferences** **Toolbox** വഴി പണിസ്ഥി കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ഉപകരണങ്ങളുടെ കസ്റ്റമെസ് ചെയ്യാ . ഈ ചെയ്യാൻ താൽപ്പര്യപ്പെടുകകാവുന്ന രണ്ടു കാരണങ്ങൾ ഉണ്ട്: ആദ്യ , നിങ്ങൾ വിരളമായെ ഒരു ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് എക്കിൽ ലളിതമാക്കി നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഉപകരണങ്ങൾ കണ്ണഭത്താൻ തെറ്റിഡിപ്പിക്കുന്നതു എ൦ക്കണ്ണ നീക്കെ ആകേണ്ടതിനു; രണ്ടാമതായി, കളർ ഉപകരണങ്ങൾ ധാരാള ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് ഉള്ളിടത്തോള എളുപ്പ ലഭ്യമായ അവർക്ക് എ൦ക്കണ്ണുകൾ തെങ്ങൾക്കുണ്ട് കണ്ണഭത്തിയേക്കാ . ഏതെങ്കിലും സാഹചര്യത്തിൽ, പരിഗണിക്കാതെ പണിസ്ഥി, നിങ്ങൾക്ക് എപ്പോഴും ഉപാധികളൊന്നു ഏത് സമയത്തു ഒരു ചിത്ര മെനുബാർ നിന്ന് **Tools** മെനു ഉപയോഗിച്ച് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

കഴസർ ആകൃതി (എക്കിൽ **Preferences** നിങ്ങളെ **Image Windows** **Mouse** **Pointers** **Pointer mode** **Tool icon** സജീവമാണ് ഉപകരണ സ ചിപ്പിക്കുന്ന ഒന്നു ലേക്ക് അതു ഒരു ഇമേജ് അകത്ത് മാറ്റഞ്ഞു.

നിന്തത്തിലും സ ചക ഏരിയ





കളർ ഫോറിയ

ഈ പ്രോഗ്രാമത്ത് രണ്ടു നിരങ്ങൾ, മുന്നിലും പശ്വാത്തലത്തിലും, പെയിന്റി ഗ്രാഫിക്സ് നിരയുന്നത് മറ്റു പല ഓപ്പറേഷൻസ് ഉപയോഗിക്കുന്ന അടങ്ങുന്ന ജീസ്പ് അടിസ്ഥാന പാലറ്റ് കാണിക്കുന്നു. നിര പ്രദർശനങ്ങളുടെ ഒന്നുകിൽ കൂടിക്കുചെയ്യുന്നത് ഈ മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്നു ഒരു കളർ ഫോറിയറ്റ് ഡയലോഗ്, ചെയ്യുന്നു.

സ്വന്തേ നിരങ്ങൾ

ഈ ചെറിയ ചിഹ്നത്തിൽ കൂടിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് ധമാക്രമ കരുപ്പും വെളുപ്പും ഫോർലൈറ്റുണ്ട്, പശ്വാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ പുനഃസംജ്ഞമാക്കുന്നു. D കീ അമർത്തിയാൽ അതേ പ്രതീതി ഉണ്ട്.

സ്വാപ്പ് **FG** / ബി.ജി. നിരങ്ങൾ

രണ്ടു arrowheads ചെറിയ വളർത്തു ലൈനിൽ കുളിക്കു മുൻവശ കാരണമാകുന്നു, പശ്വാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ മാറ്റി ലേക്ക്. X കീ അമർത്തിയാൽ അതേ പ്രതീതി ഉണ്ട്.

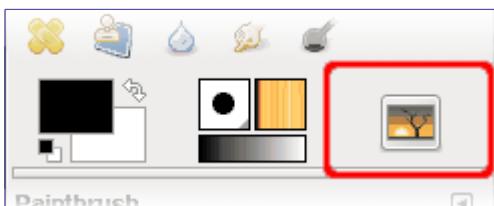
നിരങ്ങൾ കൂടിക്കു-ആൻഡ്-വലിച്ചു കഴിയു ഈ നിര നേരിട്ട് ഒരു പാളി കടന്നു; അതു മുഴുവനു പാളി നിരക്കു .

ഉപകരണങ്ങൾ സ ചക ഫോറിയ



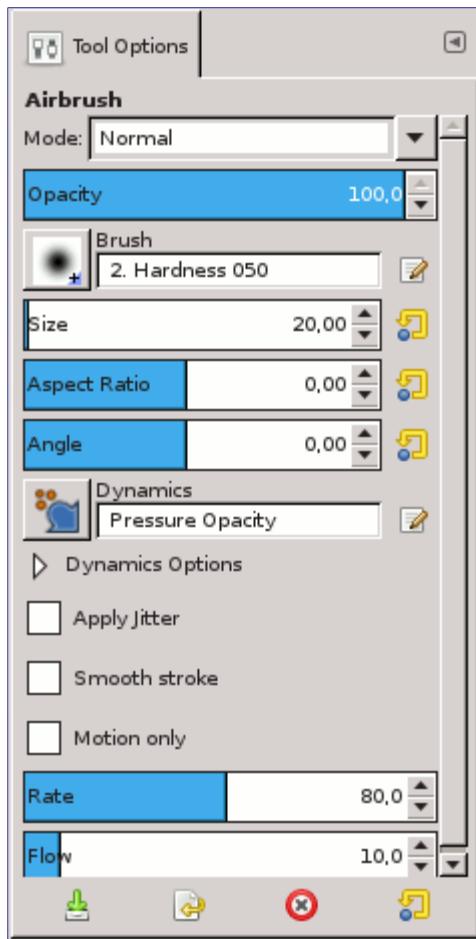
പണിസഞ്ചി ഈ ഭാഗ നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ബേശ്, പാറ്റേൺ ആൻഡ് ഫ്രേസിയൻ്റ് കാണിക്കുന്നു. അവരിൽ ഏതെങ്കിലും കൂടിക്കുചെയ്താൽ ഈ മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് ചെയ്യുന്നു.

സജീവ ഇമേജ് ഫോറിയ



"Display Active Image" ഓപ്പഷൻ മുൻഗണനകൾ / പണിസഞ്ചി ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നതു സജീവ ചിത്ര ഒരു ലാലുചിത്ര ഈ പ്രോഗ്രാമത്ത് പ്രദർശിപ്പിച്ച്. ഈ ലാലുചിത്രത്തിൽ കൂടിക്കു ചെയ്താൽ, "/images" ഡയലോഗ് നിങ്ങളുടെ സ്കീറ്റിൽ നിരവധി ചിത്രങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കിയാൽ തുറന്നു ഉപകാരപ്രദമാണ്. നിങ്ങൾക്ക് നേരിട്ടു ഇതേ ചിത്ര സ രക്ഷിക്കാൻ ഒരു പ്രാപ്തമാക്കിയ XDS PLACEHOLDER,-101694 ഫയൽ മാനേജർ കൂടിക്കുചെയ്യുക വലിച്ചിടാനാകു ഈ ലാലുചിത്ര .

D ശ്രേംഷ്ടനുകൾ



നിങ്ങൾ സജീകരിക്കാൻ അധികപേരു ചെയ്യാൻ പോലുള്ള കാര്യങ്ങൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കുന്നു അതിന്റെ D ശ്രേംഷ്ടനുകൾ ഡയലോഗ് പണിസ്ഥിതി താഴെ ദ്രുത്യമാക്കാൻ കാരണമാകുന്നു. കാര്യങ്ങൾ സജീകരിക്കാൻ ഈ വഴി ഇല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ ഇതായിരിക്കണ : അതു വളരെ പ്രയാസമുള്ള അവരുടെ ഓപ്പഷനുകൾ കൂത്തിരിക്കുന്ന കഴിയാത്തതിൽ ഇല്ലാതെ ഫലപ്രദമായി ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്.

D ശ്രേംഷ്ടനുകൾ സഹജമായി ലൈ പണിസ്ഥിതി കീഴെ ദ്രുത്യമാക്കു . നിങ്ങൾ എത്തെങ്കിലും തരത്തിൽ അതു നഷ്ടപ്പെട്ടാൽ, പണിസ്ഥിതി താഴെ ഡോക്സ് പിന്നീട് **Windows Dockable Dialogs Tool Options** ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പുതിയ D ശ്രേംഷ്ടനുകൾ ഡയലോഗ് സൃഷ്ടിച്ചു വഴി തിരികെ ലഭിക്കു . നിങ്ങൾക്ക് സഹായ ആവശ്യമുണ്ടെങ്കിൽ Dialogs and Docking വിഭാഗ കാണുക.

അരേ ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ സ്വന്ത കുട്ട പ്രത്യേക ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ അവരെ മാറ്റാൻ വരെ നിങ്ങൾ അവർക്ക് വേണ്ടി തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ, സെഷനിൽ മുഴുവൻ സ ക്ഷിക്കണ . സത്യത്തിൽ, പ്രയോഗ ഓപ്പഷനുകൾ സെഷനിൽ നിന്ന് സെഷനിൽ പരിപാലിക്കുന്നത്. സെഷനുകളിലുടനീളും ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകളിൽ നിർബന്ധ ചിലപ്പോൾ വിളിയക്കാ പൊതുശരലു കഴിയു : ഒരു ഉപകരണ വളരെ അപരിചിതമായ പെരുമാറുന്ന, നിങ്ങൾ രണ്ടാം മുമ്പ്, അസ്വാഭാവികമായ ചില ഓപ്പഷൻ നിങ്ങൾ അവസാന അത് പ്രവർത്തിച്ചിട്ടുണ്ട് ഉപയോഗിച്ചു ഓർക്കുക വരെ നിങ്ങൾ എന്തുകൊണ്ട് മനസിലാക്കാൻ കഴിയുന്നില്ല.

D ശ്രേംഷ്ടനുകൾ ഡയലോഗ് ചുവടെ, നാല് ബട്ടൺകൾ ദ്രുത്യമാക്കു :



ഉപാധികൾ സ രക്ഷിക്കുക

ഈ ബട്ടൺ ആ അതുവഴി അവയെ പുനഃസ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയു , നിലവിലെ ദ ലീനായി കമീകരണങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കാൻ നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുന്നു. അതു നിങ്ങൾ പുതിയ പ്രീസെറ്റ് ഒരു പേര് നൽകാൻ അനുവദിക്കുന്നത് ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾ ഓപ്പ്‌സൂകൾ പുനഃസ്ഥാപിക്കുക, സജീവമായ ഉപകരണ മാത്ര സ രക്ഷിച്ച പ്രീസെറ്റുകൾ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു, അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഇവിടെ ഒരു പേര് നൽകുന്നതു് ഉപകരണ പേര് ഉൾപ്പെടെ വിഷമിക്കേണ്ട ആവശ്യമില്ല.



ഓപ്പനുകൾ പുനഃസ്ഥാപിക്കുക

ഈ ബട്ടൺ സജീവമായ ട ലിനായി ഓപ്പനുകൾ ഒരു മുന്ന് സ രക്ഷിച്ച പ്രീസെറ്റ് പുനഃസ്ഥാപിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. യാതൊരു പ്രീസെറ്റുകൾ എന്നേക്കു സജീവ ട ലിനായി സ രക്ഷിച്ചു, ബട്ടൺ സ വേദനക്ഷമരഹിത ആയിരിക്കു . അല്ലാത്തപക്ഷ , എല്ലാ സ രക്ഷിച്ച ഓപ്പൻ സെറ്റുകളിൽ പേരുകൾ കാണിക്കുന്ന ഒരു മെനു വരുത്തു കൂളിക്ക്: ഒരു മെനു എൻട്ടി ശേഷമേ ആ കുമീകരണങ്ങൾ ബാധകമാക്കു .



ഓപ്പൺകൾ ഇല്ലാതാക്കുക

ഈ ബട്ടൺ സജീവമായ ട ഭിന്നായി ഓപ്പൺകൾ ഒരു മുന്പ് സ രക്ഷിച്ച സെറ്റ് ഇല്ലാതാക്കുന്നത് അനുവദിക്കുന്നു. യാതൊരു ഓപ്പൺ-സെറ്റുകൾക്ക് എന്നേക്കു സജീവ ട ഭിന്നായി സ രക്ഷിച്ചു, ബട്ടൺ ലളിതമായി ഉപകരണ പേര് ആവർത്തിക്കുക ചെയ്യു . അല്ലെങ്കിൽ, ക്ലിക്ക് അത് എല്ലാ സ രക്ഷിച്ച പ്രീസെറ്റുകളിൽ പേരുകൾ കാണിക്കുന്ന ഒരു മെനു വരുത്തു : തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രീസെറ്റ് ഇല്ലാതാക്കു .

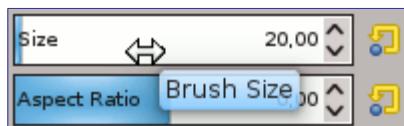


പായലൈറ്റ് ക്രീക്കാളിലേക്കുമാറുക

ഈ ബട്ടൺ സ്ഥിര മ ലൈറ്റിൽ സജീവ പ്രയോഗ ഓപ്പഷനുകൾ പുനഃസംഘടിക്കുന്നു.

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.



- **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:**

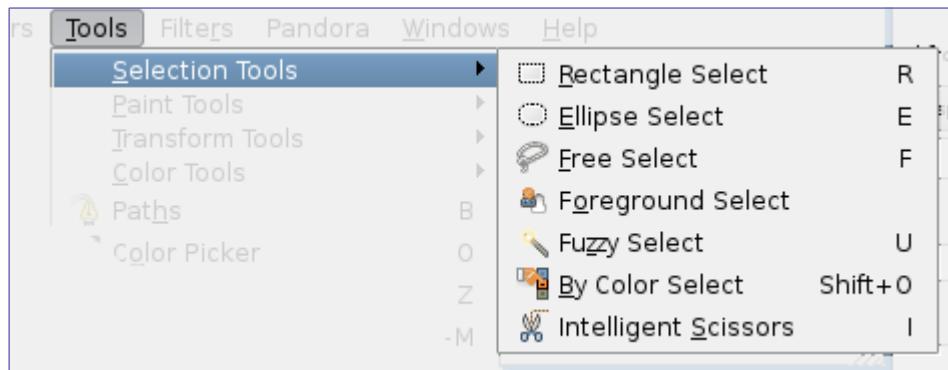
Clicking with the two-way arrow pointer has no effect. Clicking and dragging the two-way arrow pointer sets the value by small amounts.

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.

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപകരണങ്ങൾ



സാധാരണ സവിശേഷതകൾ

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപകരണങ്ങളും നിങ്ങൾ മാറ്റി പ്രയോഗിച്ചു ബാധിക്കാതെ അവരെ പ്രവർത്തിക്കാം സജീവ പാളി നിന്ന് പ്രയോഗം തിരഞ്ഞെടുക്കുക രീതിയിൽ പുനരുപയോഗിക്കുന്നത്. ഓരോ ഉപകരണ സ്വന്ത വ്യക്തിഗത ഉള്ള ഉണ്ട്, എന്നാൽ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ പുരോഗമം പൊതുവായുള്ള ഓപ്പഷനുകളും നിരവധി സവിശേഷതകൾ പകിടാൻ. പൊതുവായ ഈ സവിശേഷതകൾ ഇവിടെ വിവരിക്കുന്നു; വ്യതിയാനങ്ങൾ പ്രത്യേക ഓരോ ഒരു ഭിന്നായി തുടർന്നുവരുന്ന ഭാഗങ്ങളിൽ വിശദികരിക്കപ്പെട്ടു. നിങ്ങൾ ഒരു "selection" ജീമ്, 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 പ്രയോഗ ഒരു നിര ഉപകരണ കരുതിയിരുന്നത് കഴിയു : എത്തെങ്കിലും അടച്ച പാത ഒരു നിര മാറ്റാ . അത് ഒരു വലിയ കാരു എങ്കിലും കുതൽ ചെയ്യാൻ കഴിയു , മറ്റ് നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഓപ്പഷനുകൾ ഒരേ പകിടാൻ ഇല്ല.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ പെരുമാറ്റ അവ ഉപയോഗിക്കുന്ന സമയത്ത് നിങ്ങൾ Ctrl, Shift, എം / അല്ലെങ്കിൽ Alt കീകൾ പിടിക്കുക എങ്കിൽ പരിഷ്കരിച്ചു.

ന തന ഉപയോകതാക്കൾക്ക് മോഡിഫയർ കീകൾ വളരെ വിലപ്പെട്ട കണ്ണത്താൻ, പകേഞ്ച ആണാണോ ഉപയോകതാക്കൾ അവരെ പലപ്പോഴും ആശയക്കുഴപ്പങ്ങൾക്ക് കണ്ണത്താൻ. ഭാഗവശാൽ, എറ്റവും ആവശ്യങ്ങൾക്ക് പകര മോഡിഫയർ കീകൾ മോഡ് ബട്ടൺകൾ (ചുവടെ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു) ഉപയോഗിക്കാൻ സാധ്യമാണ്.

Ctrl,

ങ്ങു നിരക്കു സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നോൾ, Ctrl കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക ഉപയോഗിക്കാനാണ് നിങ്ങൾ അനുസരിച്ചുള്ള രണ്ടു വ്യത്യസ്ത പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉണ്ട് കഴിയും :

- കീ *while drawing* താഴേയ്ക്കാക്കുന്നോൾ നിരക്കു "Expand from center" ഓപ്ഷൻ ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നു.
- സബ്ട്രാക്റ്റ് മോഡിലേക്ക് നിങ്ങൾ Ctrl കീ *before drawing a selection* പിടിക്കുക എങ്കിൽ ഈ പുതിയ നിരക്കു സ്ഥിച്ചുകൾ. അതുകൊണ്ട്, ഈ പുതിയ നിരക്കു നിലവിലുള്ളതിൽ നിന്ന് ഉടൻ ഫൈലിൽ റിലീസ്, സമീപവാസികൾ അവർ സാധാരണ പിക്സൽ പോലെ കുറയ്ക്കില്ലെങ്കിൽ ചെയ്യും .

സകലതു

ഹോർഡി ഗ് Alt (മാത്ര അതിന്റെ ഫ്രേയി , അതിന്റെ ഉള്ളടക്ക) നിലവിലെ നിരക്കു ചലന അനുവദിക്കു . തിരഞ്ഞെടുത്തവ മാത്ര മുഴുവനു ചിത്ര പകര നീക്കി എങ്കിൽ, ShiftAlt ശ്രമിക്കുക. Alt കീ ചിലപ്പോൾ ജാലക വ്യവസ്ഥ (ജിന് അതു തികിത്തിരക്കി എന്ന് അറിയുന്നു ഒരിക്കലും അർത്ഥ) തടയാനാവും ശ്രദ്ധിക്കുക, അതിനാൽ ഈ എല്ലാവരുടെയും ശരിയാകില്ല.

മാറ്റ

ങ്ങു നിരക്കു സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നോൾ, Shift കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക ഉപയോഗിക്കാനാണ് നിങ്ങൾ അനുസരിച്ചുള്ള രണ്ടു വ്യത്യസ്ത പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉണ്ട് കഴിയും :

- നിങ്ങൾ നിരക്കു ആരു ഭിക്കാൻ കീ *before clicking* പിടിക്കുക എങ്കിൽ, ഈ നിരക്കു എത്രതെത്താളും നിങ്ങൾക്ക് കീ അമർത്തുക പോലെ *Addition* മോഡിലാക്കു .
- നിങ്ങൾ നിരക്കു ആരു ഭിക്കാൻ Shift കീ *after clicking* പിടിക്കുക എങ്കിൽ, പ്രഭാവ നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഉപകരണ ആശയിച്ചിരിക്കു : ഉദാഹരണത്തിന്, നിരക്കു ചതുര തിരഞ്ഞെടുക്കുക പ്രയോഗ ഒരു സ്ക്യൂയറിൽ ആയിരിക്കു .

Ctrl, മാറ്റ

ങ്ങുമിച്ചു CtrlShift ഉപയോഗിച്ച് ഏതൊക്കെ ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കുന്നു അനുസരിച്ച് വൈവിധ്യമാർന്ന കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യാൻ കഴിയും . എല്ലാ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ പൊതുവായുള്ള അങ്ങനെ ഓപ്പറേഷൻ പ റ്റെറിയാക്കിയ ശേഷ , നിരക്കു പ്രീ-നിലവിലുള്ള നിരക്കു ഒറ്റ് അഗ്രശാഖയായ മേഖലയിലെ യൈ ഉണ്ടാവുക ചെയ്യു നിരക്കു മോഡ്, കവല മാറുന്നതിന് എന്നതാണ്. ഈ CtrlShift holding മുൻക റ്റ mouse button പുറത്തുവിടുകയു ഇരുവരും അല്ലെങ്കിൽ ഒന്നുകിൽ ഒന്നുകിൽ പുറത്തുവിടുകയു സമയത്ത് തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ നടപ്പിലാക്കുന്നോൾ ലഭ്യമായ വിവിധ കോമ്പിനേഷനുകളും കളിക്കാൻ വായനക്കാരൻ ഒരു വ്യായാമ ക ടിയാണ്.

Key modifiers to move selections

CtrlAltClick-and- drag ആൻഡ് ShiftAltClick-and-drag തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ നീക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. കാണുക.

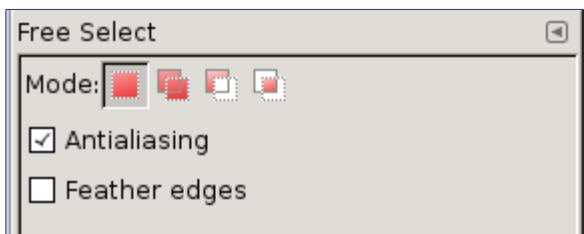
Space bar

ങ്ങു നിരക്കു ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കുന്നോൾ Space Bar അമർത്തുന്നത് പകര നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് കാൻവാസിൽ വലുതായതിനാൽ സ്ക്രോൾ-ബാറുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്റെ ചിത്ര ചുറ്റു പാൻ അനുവദിച്ചുകൊണ്ട് എത്രതെത്താളും നിങ്ങൾക്ക് ബാർ അമർത്തുക പോലെ കടക്കാൻ നാവിഗേഷൻ ഇന്നു ഉപകരണ

അവസ്ഥയാണ്. ഈ സ്ഥിര തീരുമാന : മുൻഗണനകൾ / ഇമേജ് വിന്റോറ്റ്, നീക്കാൻ നിങ്ങൾ ഉപകരണത്തിലേക്ക് സ്പോസ് ബാർ ഫോറിൾ ചെയ്യാൻ കഴിയു .

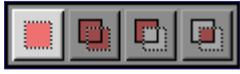
ഓപ്പഷനുകൾ

ഇവിടെ എല്ലാവരുടേയു നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ വിവരിക്കുക: ചില ഉപകരണങ്ങൾ മാത്രമേ ബാധകമായ ഓപ്പഷനുകൾ, അഭ്യുക്തിൽ ആ വ്യത്യസ്തമായി ഓരോ ഉപകരണ ബാധിക്കു , വ്യക്തിഗത ഉപകരണങ്ങൾ പറിച്ചേർന്നു വിഭാഗങ്ങളിൽ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു. ഈ ഓപ്പഷനുകൾ നിലവിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ നിങ്ങൾ ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് രംഗം എപ്പോഴു ദ്വാരാ മാനും ശ്രദ്ധിക്കാനും ശ്രദ്ധിക്കാൻ ഓപ്പഷനുകൾ ഡയലോഗ്, കാണാൻ കഴിയു . ഇന്ത്രഹോസ് പൊരുത്തമുള്ളതാക്കാൻ, സമാന ഓപ്പഷനുകൾ അവരിൽ ചിലർ ചില ഉപകരണങ്ങൾ യാതൊരു പ്രഭാവ ഇല്ല പോലും, എല്ലാ നിരക്കും ഇകൾ അവതരിപ്പിക്കുന്നു.

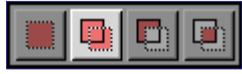


മോഡ്

ഈ നിങ്ങൾ സ്വഷ്ടിക്കാൻ നിരക്കു പ്രീ-നിലവിലുള്ള നിരക്കു കു ടിച്ചേർന്നു ചെയ്യുന്ന രീതി നിർണ്ണയിക്കുന്നു. മുകളിൽ വിവരിച്ച പോലെ ഈ ബട്ടൺകൾ നടത്തുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങൾ, മോഡിഫയർ കീകൾ ഉപയോഗിച്ച് കോപ്പിയാണ് കഴിയു എന്ന്. ഏറ്റവു ഭാഗമായി വേണ്ടി, ന തന ഉപയോകതാക്കൾക്ക് മോഡിഫയർ കീകൾ ഉപയോഗിക്കുക; ആണാണോ ഉപയോകതാക്കളെ മോഡ് ബട്ടൺകൾ എല്ലാം കണ്ടത്താൻ.



മോഡ് എപ്പോൾ പുതിയ നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത് നിലവിലുള്ള ഏതെങ്കിലും നിരക്കു നശിപ്പിച്ചു മാറ്റിസ്ഥാപിച്ചതോ ഇടയാക്കു മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുക.



മോഡ് നിലവിലുള്ള ഏതെങ്കിലും നിരക്കു പ്രദേശങ്ങളിൽ ചേർക്കു
പുതിയ നിരക്കു ഇടയാക്കു ചേർക്കുക.



സബ്സ്ക്രാക്സ് മോഡ് നിലവിലുള്ള ഏതെങ്കിലും നിരക്കു പ്രദേശങ്ങളിൽ നിന്ന് പുതിയ നിരക്കു പ്രദേശ നീക്കേ ചെയ്യു .



കവല മോഡ് നിലവിലുള്ള നിരക്കു മേഖലയിലെ പുതിയ നിരക്കു മേഖലയിലെ ഓവർലാപ് പ്രോശ്രത്ത് നിന്ന് ഒരു പുതിയ നിര ആക്കു .

ആൻറീഫ്ലിയാസി ഗ്

ഈ ഓപ്പഷൻ ചില നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ മാത്ര ബാധിക്കുന്നു: ക ടുതൽ സുഗമമായി ആകർഷിക്കപ്പെടാനു നിരക്കു അതിർ കാരണമാകുന്നു.

Feather Edges

അതിർത്തി സമീപ പോയിന്റ് ഭാഗികമായി മാത്ര തിരഞ്ഞെടുത്ത അങ്ങനെ ഈ ഓപ്പഷനുകൾ, നിരക്കു അതിർത്തി മഞ്ചിക്കാതിരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ട്രോക്കുന സ ബസിച്ച ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക്, ഫ്രോസ്റ്റി Feathering കാണു .

Rectangle Selection



ചതുര തിരഞ്ഞെടുക്കൽ പ്രയോഗ സജീവ പാളി തീർഘചതുരാകൃതിയിൽ പ്രോശ്രങ്ങളു തിരഞ്ഞെടുക്കുക ര പകല്പന അതു നിരക്കു പ്രയോഗങ്ങളുടെ ഏറ്റവു അടിസ്ഥാന ആണ്, പക്ഷേ വളരെ സാധാരണയായി ഉപയോഗിക്കുന്നു. തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ വിവരങ്ങൾക്ക് അവർ എങ്ങനെ ജീമ് Selections കാണാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു; എല്ലാ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ പൊതുവായുള്ള സവിശേഷതകൾ വിവരങ്ങൾക്ക് Selection Tools കാണുന്നു.

ഈ ഉപകരണ പുരും ഒരു ഇമേജിൽ ഒരു തീർഘചതുര തർപ്പജമ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഒരു നിരഞ്ഞു തീർഘചതുര രെൻഡർ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിര സൃഷ്ടിക്കുക, തുടർന്ന Bucket Fill tool ഉപയോഗിച്ച് പിൽ ചെയ്യുക. ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ഒരു ലൈംഗിക്കുന്നതിന്, ലളിതവു ഏറ്റവു ഇഷ്ടാനുസരണ സമീപന ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിര സൃഷ്ടിക്കുക എന്നതാണ് പിന്ന അത് stroke.

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.

Key modifiers

അതേ വഴിയിൽ ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ ബാധിക്കുന്ന മോഡിഫയർ കീകൾ സഹായത്തിന് Selection Tools കാണുക. ഈ ഉപകരണ മാത്രമായുള്ള മാത്രം ഇഫക്റ്റുകൾ ഓപ്പണ്ടുകൾ വിശദമായി ഇവിടെ ചെയ്യുന്നു.

Ctrl,

നിങ്ങളുടെ നിരക്കു തുടങ്ങുന്ന, പ രത്തിയാകുന്നേം വരെ ഈ താഴേയ്ക്കാക്കുന്നേം ശേഷ Ctrl കീ അമർത്ഥതുന്നത് ആര ദ പോയിന്റിൽ പകരം ഒരു കോൺറിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭീർലചതുര കേന്ദ്രത്തിൽ, ഉപയോഗിക്കാൻ കാരണമാകുന്നു. നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നടത്താൻ തുടങ്ങുന്ന Ctrl കീ before അമർത്ഥക, ലഭിക്കുന്ന നിരക്കു നിലവിലുള്ള നിരക്കു നിന്ന് കുറയ്ക്കപ്പെടുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. കഴ്സർ മാറുന്നു

മാറ്റ

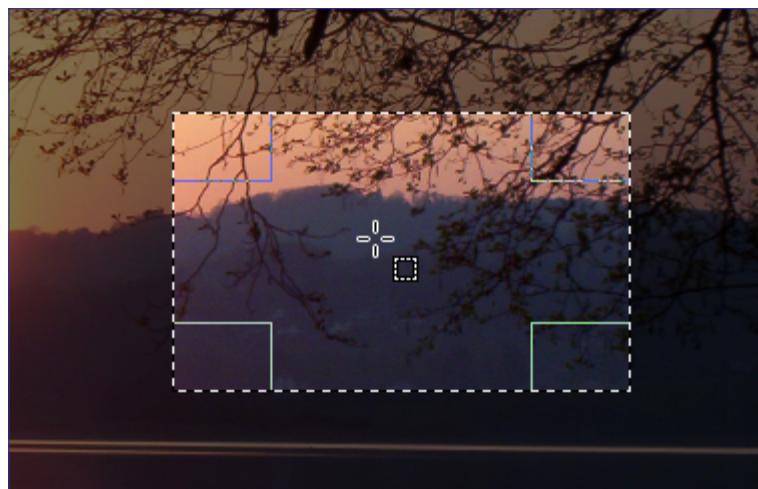
നിങ്ങൾ നിരക്കു തുടങ്ങുന്ന Shift കീ before അമർത്ഥക, ലഭിക്കുന്ന നിരക്കു നിലവിലുള്ളതിൽ ചേർക്കു . കഴ്സർ മാറുന്നു

നിങ്ങളുടെ നിരക്കു തുടങ്ങുന്ന Shift കീ after അമർത്ഥതുന്നത് **Fixed** ഓപ്പണൽ ടോഗിൾചെയ്യുന്നു, പ രത്തിയാകുന്നേം വരെ ഈ താഴേയ്ക്കാക്കുന്നേം, ഈ നിങ്ങളുടെ ആദ്യത്തെ നിരക്കു ആണെങ്കിൽ, ഒരു സ്ക്രയറിലേക്ക് നിരക്കു അതിടയാക്കു . പിന്നീട്, സ്ഥിര **Aspect Ratio** നിങ്ങളുടെ നിരക്കു മുൻ നിരവീക്ഷണാനുപാതത്തിൽ ബഹുമാനിക്കു.

Ctrl, മാറ്റ

നിങ്ങളുടെ നിരക്കു ആര ഭിച്ചതിന് ശേഷ ഇരുവരു കീകൾ അമർത്ഥത്തിയാൽ ഒരു സ്ക്രയർ സെലക്ഷൻ ആര ദ പോയിന്റിൽ കേന്ദ്രമാക്കി നൽകുന്ന രണ്ടു ഇഫക്റ്റുകൾ ക ടിച്ചേർന്നുണ്ടായ. നിങ്ങളുടെ നിരക്കു ആര ഭിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ഈ അമർത്ഥതുന്നത് അതിനുസരിച്ച് നിലവിലുള്ള ഓൺ പോയിന്റർ മാറ്റ ആകൃതി ഫലമായുണ്ടാകുന്ന നിരക്കു വിഭജിക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക:

Tool manipulation



ഉടൻ അത് ചിത്രത്തിന്റെ മീതെ പോലെ : ഈ ഉപകരണ തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നേം മെണ്ട് പോയിന്റർ ഈ പോലെ പ്രവർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. ഒരു ഇംച്ചിടുക ചതുരാകൃതിയിലുള്ള (ചതുര) ആകാര നേടുകയു അനുവദിക്കുന്നു. മെണ്ട് ബട്ടൺ വിശദമിക്കുന്ന, ഒരു അതിനെക്കുറിച്ച് ("marching ants") നിരക്കു നൽകിയിട്ടുണ്ട്. അതു ശ്രദ്ധയോടെ നിരക്കു ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് ആവശ്യമായ അല്ല; നിങ്ങൾ പിന്നീട്

എളുപ്പത്തിൽ വലുപ്പ് മാറ്റാൻ കഴിയു .

പോയിന്റർ കാൻവാസിൽ മാറുമ്പോൾ, പോയിന്റർ, നിരക്കു വശങ്ങൾ മാറ്റാൻ:

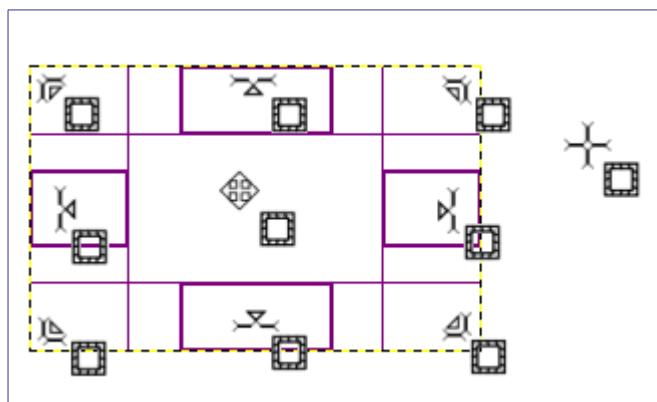
- നിരക്കു മുന്പ് പോലെ കാണപ്പെടുന്നു പുരത്ത്; ഈ ഒരു പുതിയ നിര ര പകൽപ്പന അനുവദിക്കുന്നു എന്നാൽ ഈ മുൻ വണ്ണിക വിവരിച്ചു പോലെ ചേർക്കാനോ കുറയ്ക്കേണ്ട മറ്റാരു നിരക്കു പ്രസക്തമായ കീ നടപടി ക ടിച്ചേർന്ന് പക്ഷ നിലവിലുള്ള ഓൺ മായ്ക്കു .

- ചതുരാകൃതിയിലുള്ള സെൻസിറ്റീവ് വ്യക്തമായി അടയാളപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള പ്രദേശങ്ങൾ overlying സമയത്ത് വിവിധ ആകൃതികളിൽ നിരക്കു പെരിഫറൽ ഭാഗങ്ങൾ, മെഡസ് പോയിന്റർ മാറ്റങ്ങൾ ഉള്ളിൽ. ഈ handles നിങ്ങൾ നിരക്കു വലുപ്പ അനുവദിക്കുക. സന്ദർഭ തകവെള്ള നിരക്കു കോൺിലു പോയിന്റർ മാറ്റങ്ങൾ ഒരു ആകൃതിയിൽ തൽ; ഉദാഹരണത്തിന് കുറെതു വലത് കോൺിലുള്ള അതു മാറുന്നു: . അതുകൊണ്ട് കൂിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചോ ഈ മേഖലകളിലെ, നിങ്ങൾ മഹതുപ്പെടുത്തുകയു വ്യാപ്തിയിൽ കഴിയു നിരക്കു വലുപ്പ . മീഡിയൻ നിരക്കു ഭാഗങ്ങൾ, ലാറ്ററൽ കുറെതു അല്ലെങ്കിൽ കയറി, പോയിന്റർ സന്ദർഭ തകവെള്ള ഉചിതമായ ആകൃതികളിൽ മാറുന്നു. : ഉദാഹരണത്തിന്, മെഡസ് പോയിന്റർ ഷൈപ്പിലുള്ള വലതുവശത്തെ കഴിയുമ്പോൾ പോയിന്റർ പോലെ കാണപ്പെടുന്നു. അതിനാൽ നിങ്ങൾ കൂിക്ക്-പരേതരായ കഴിയു വലിയവനാക്കുവാൻ അല്ലെങ്കിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത അതിർത്തി നീക്കി നിരക്കു വ്യാപ്തി വലിച്ചു.

- നിരക്കു Central പ്രദേശത്തെ അകത്ത് മെഡസ് പോയിന്റർ ഒബ്ജക്റ്റ് കൂത്തിമത്ര , അതായത് .. സാധാരണ പോലെ കാണപ്പെടുന്നു. അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഒരു click-ആൻഡ്-വലിച്ചു മുഴുവനു നിരക്കു നീക്കാൻ കഴിയ .

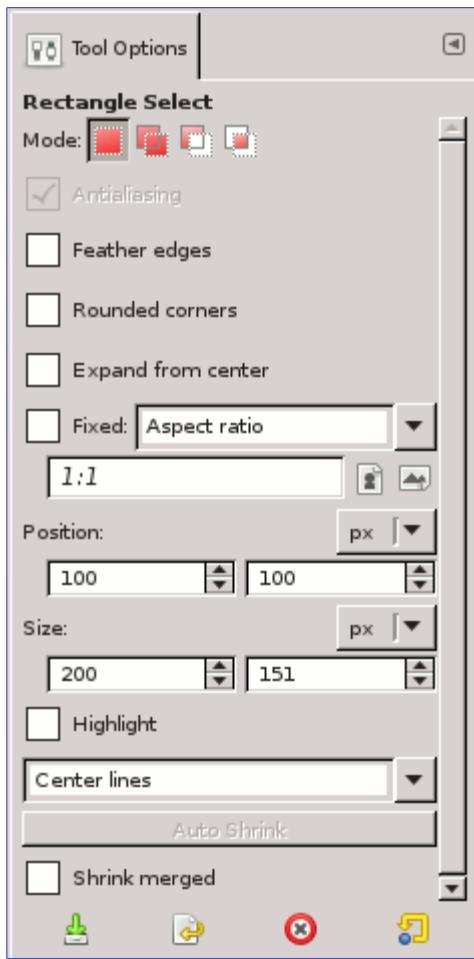
മാത്രമല്ല, നിങ്ങൾ **Highlight** ഓപ്പഷൻ തന്നിഷ്ടങ്ങൾക്കനുസരിച്ച് ഈല്ല എങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ ജോലി ലളിതവു എന്താണ് നിരക്കു പുരത്തിരിങ്ങി നിരക്കു ഉള്ളതു അധിക ഇരുട്ടിലു കാണു ആയിരിക്കു, തുടർന്ന് നിരക്കു പ്രമുഖമാക്കിയ തോന്തനു.

ബീഡി കീകൾ ഉപയോഗിക്കുക എങ്കിൽ നിരക്കു നീക്കുകയോ ഒരു പിക്സൽ പട്ടിപടിയായി അതിന്റെ വലുപ്പ പരിഷ്കരിക്കുക കഴിയു . നിങ്ങൾ Shift സ യുക്തമായു ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഒരു 25 പിക്സൽ പട്ടിപടിയായി നീക്കാനാകു .



നിരക്കു സൂഷ്ടിക്കുന്നത് പരിഷ്കരിക്കുന്നതു ശേഷ , ഈ മോഡില് നിന്നു പുരത്ത് (എത്തെങ്കിലു മാറ്റങ്ങൾ നടപ്പിലാക്കി) വരു . നിങ്ങൾ നിരക്കു അകത്തേരു Enter കീ അമർത്തിയാൽ ഒറ്റ കൂിക്കിൽ ചെയ്യാൻ കഴിയു . അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് വെറു ഒരു നോൺ-നിരക്കു 5 ശ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു ഉദാഹരണത്തിന്, പ രിപ്പിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു വരയ്ക്കാൻ.

D ശ്രീ ഓപ്പഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്വാംഖ്യം കുറഞ്ഞിൽ എടുപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അമുഖ അങ്ങനെയെല്ലാകിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാരില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ സാധാരണമാണ് ഉപാധികൾക്ക് സഹായത്തിന് Selection Tools കാണുക. ഈ ഉപകരണ മാത്രമായുള്ള ഓപ്പഷനുകൾ മാത്ര ഇവിടെ വിശദീകരിച്ചു ചെയ്യുന്നു.

മോഡ്; ആന്റി-എലിയാസി ഗ്; ത വല് അറ്റങ്ങൾ

Common select options.

വ്യത്യത്തിലുള്ള കോൺലൂ

നിങ്ങൾ ഈ ഷൈപ്പിക ചെക്ക് ചെയ്താല് ഒരു സ്ക്രൂഡർ ലഭ്യമാകുന്നു. നിങ്ങൾ നിരക്കു മ ലകൾ റാണ്ട് ഉപയോഗിച്ച ആര ക്രമീകരിക്കാൻ ഇത് ഉപയോഗിക്കാ .

കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്ന് വിപുലീകരിക്കുക

നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്പഷൻ പ്രാപ്തമാക്കുകയാണെങ്കിൽ, നിരക്കു മെഴുസ് ബട്ടൺ അമർത്ഥി തുടങ്ങിയതാണെങ്കിലു പോയിന്ത്ത് തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്ത് കേന്ദ്രത്തിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Fixed

ഈ മെനു വ്യത്യസ്ത വഴികളിൽ ദീർഘചതുര ആകൃതി നിർബന്ധിക്കയും ഓപ്ഷൻ അനുവദിക്കുന്നു.

വീക്ഷണ അനുപാത

ഈ എഴുപ്പിക വീക്ഷണ അനുപാത സ്ഥിര പ്രസക്തമായ ബോക്സ് എഴുതിയ നിലനിർത്തിക്കാണ്ഡുതനെ ര പകൽപ്പനയു വലുപ്പ നിരക്കു അനുവദിക്കുന്നു. സുതവേ അനുപാത 1: 1 (അങ്ങനെ തെങ്ങൾ ഒരു സ്ക്രൂയർ ഉണ്ടായിരിക്കു) എന്നാൽ അത് മാറ്റാൻ കഴിയു . രണ്ടു ചെറിയ ലാൻഡ്സ്കേപ്പ് ചിത്രവു എക്കണ്ണുകൾ ഉപയോഗിച്ച്, ഈ അനുപാത വിപരീത കഴിയു .

വീതി

With this choice you can fix the width of the selection.

പൊക്ക

With this choice you can fix the height of the selection.

വലുപ്പ

ഈ ചോയ്സ് ഉപയോഗിച്ച് നിരക്കു വീതി ഉയരവു പരിഹരിക്കാൻ കഴിയു .

സ്ഥാന

ഈ രണ്ടു വാചക ഫീൽഡുകളുടെ നിരക്കു മുകളിലെ ഇടത് കോൺിൽ നിലവിലുള്ള തിരശ്ശീന, ല ബ നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ അടങ്കിയിട്ടുണ്ട്. നിങ്ങൾ കൃത്യമായി നിരക്കു സ്ഥാന ക്രമീകരിക്കുക ഈ ഫീൽഡുകൾ ഉപയോഗിക്കാ .

വലുപ്പ

ഈ രണ്ടു വാചക ഫീൽഡുകളുടെ നിരക്കു നിലവിലെ വീതി ഉയരവു അടങ്കിയിട്ടുണ്ട്. നിങ്ങൾ കൃത്യമായി നിരക്കു വലിപ്പ ക്രമീകരിക്കാൻ ഈ ഫീൽഡുകൾ ഉപയോഗിക്കാ .

ഹൈലെഡ്

നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കുകയാണെങ്കിൽ, തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്ത് വിഷയ നിരക്കു വളരെ എളുപ്പത്തിലാക്കുന്നതിനായി ചുറ്റുമുള്ള മാന്ത്ര വഴി ഉന്നിപ്പിരയുന്നുണ്ട്.

വഴികാട്ടി

ഈ മെനു ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് *Photo composition rules* മാനിച്ചു , ഒരു നിരക്കു സൃഷ്ടികൾ എളുപ്പമാക്കുന്നതിന് സെലക്ഷൻിൽ ദ്രുത്യമാക്കുന്ന ഗൈഡിന്റെ തര തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

ആരു ഓപ്ഷനുകളു ലഭ്യമാണ്: PLACEHOLDER,-105643

ഓട്ടോ ചുരുക്കുക തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

Auto Shrink Selection ചെക്ക്-ബോക്സ് നിങ്ങളുടെ അടുത്ത നിരക്കു സ്വയ ഇമേജ് പാളി ഏറ്റവുമടുത്ത ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ലഭ്യമായ ര പത്തിൽ അകലുകയു ആക്കു . ചുരുക്കുക മികച്ച ദീർഘചതുര കണ്ണെത്തുന്നതിനായി അൽഗോരിത് "intelligent", ഈ കേസിൽ മാർഗങ്ങൾ ചിലപ്പോൾ അതുകൊവു ശ്രീ ലെൻഡ്രിന്റെ കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യുന്ന, ചിലപ്പോൾ അതുകൊമെന്നു അപ റ്റ് കാര്യങ്ങളെ ചെയ്യുന്നവൻ ആണ്. ഏതെങ്കിലും സാഹചര്യത്തിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന മേഖലയിൽ ഒരു സോളിഡ്-നിറമുള്ള സിളിംഗ് ഉണ്ട്, യാന്ത്രിക ചുരുക്കുന്നത് എല്ലായ്പ്പോഴും ഇത് ശരിയായി എടുക്കുന്നതാണ്. തത്പരമായുണ്ടാകുന്ന നിരക്കു നീ പുറത്തു ത തുവാരു അതേ ആകാര

നിങ്ങളുടെ അവശ്യമില്ല ശരിക്കുക.

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.

Ellipse Selection



അണ്ടാക്കുതി തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപകരണ നിങ്ങളെ അവശ്യമകില് ഉയർന്ന ഗുണമേന്മയുള്ള വിരുദ്ധ-അലിയാസിൽ ക ദ ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് സർക്കുലർ തീർഖവൃത്താകൃതിയുള്ള പ്രോശങ്ങളു തിരഞ്ഞെടുക്കുക ര പക്കുന്ന.

തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ വിവരങ്ങൾക്ക് അവർ എങ്ങനെ ജീമ് Selections കാണാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു; എല്ലാ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ പൊതുവായുള്ള സവിശേഷതകൾ വിവരങ്ങൾക്ക് Selection Tools കാണുന്നു.

ഈ ഉപകരണ പുരും ഒരു ഇമേജിൽ ഒരു സർക്കിൾ അല്ലെങ്കിൽ എല്ലിപ്സ് തർപ്പജമ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഒരു നിറത്തു എല്ലിപ്സ് റെൻഡർ തീർഖവൃത്താകാരമായി നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കുക, തുടർന്ന് Bucket Fill tool ഉപയോഗിച്ച് ഫിൽ ചെയ്യുക.

തീർഖവൃത്താകൃതിയിലുള്ള ഓട്ടലെൻ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന്, ലളിതവു ഏറ്റവു ഇഷ്ടാനുസരണ സമീപന തീർഖവൃത്താകൃതിയിലുള്ള നിരക്കു സൃഷ്ടിക്കുക എന്നതാണ് പിന്ന അത് stroke. എന്നിരുന്നാലു , ഈ സമീപന എലിയാസി റ് വിരുദ്ധ നിലവാര പകര ക്ര ഡ് ആണ്. ഉയർന്ന ഗുണമേന്മയുള്ള ഓട്ടലെൻ പുരത്തെ ഒരു നിന്ന് അക്കത്തെ കുറച്ചാണ് വലുപ്പത്തിലു രണ്ടു തീർഖവൃത്താകൃതിയിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ സൃഷ്ടിചൂടുകൊണ്ട് ലഭിക്കു ; എന്നാൽ ഇത് എല്ലായ്പോഴു ശരിയായ നേടുകയു എളുപ്പമാണ്. കമാൻഡ് SelectBorder... എളുപ്പമാക്കുന്നു.

Activating the tool

You can access the Ellipse Selection Tool in different ways:

- From the image menu bar **Tools** Selection Tools Ellipse Select ;
- പണിസ്ഥിയിൽ റ ശ് PLACEHOLDER,-105575 മാകാ ,
- കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി E ഉപയോഗിക്കുന്നതില ദ.

Key modifiers

അതേ വഴിയിൽ ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ ബാധിക്കുന്ന മോഡിഫയർ കീകൾ സഹായത്തിന് Selection Tools കാണുക. ഈ ഉപകരണ മാത്രമായുള്ള മാത്രം ഇഫക്റ്റുകൾ ഓപ്പണ്ടുകൾ വിശദമായി ഇവിടെ ചെയ്യുന്നു.

Ctrl,

നിങ്ങളുടെ നിരക്കു തുടങ്ങുന്ന, പ രത്തിയാകുമ്പോൾ വരെ ഇത് താഴേയ്ക്കാക്കുമ്പോൾ ശേഷ കീ അമർത്തുന്നത് പകര ഉൾപ്പെട്ടിരിക്കാവുന്ന ദിർഘചതുര ഒരു കോൺിൽ, നിങ്ങളുടെ ആരു ഭ പോയിന്റ് തിരഞ്ഞെടുത്തു ദിർഘവശങ്ങളിലേക്ക് കേന്ദ്രമായി ഉപയോഗിക്കാൻ കാരണമാകുന്നു. നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നടത്താൻ തുടങ്ങുന്ന Ctrl കീ before അമർത്തുക, ലഭിക്കുന്ന നിരക്കു നിലവിലുള്ള നിരക്കു നിന്ന് കുറയ്ക്കപ്പെടുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക.

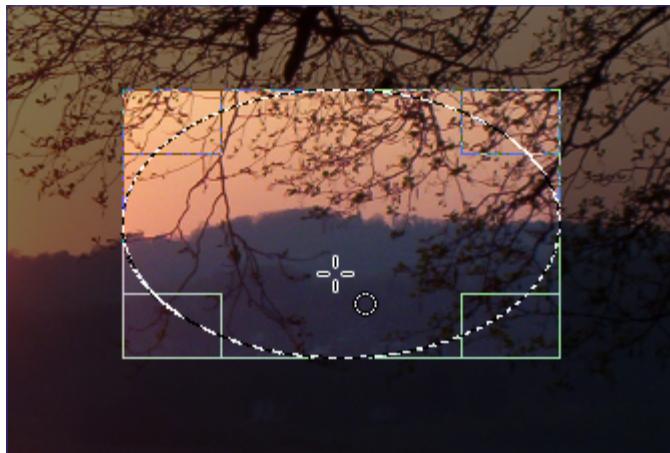
മാറ്റ

നിങ്ങളുടെ നിരക്കു തുടങ്ങുന്ന, പ രത്തിയാകുമ്പോൾ വരെ ഇത് താഴേയ്ക്കാക്കുമ്പോൾ ശേഷ Shift കീ അമർത്തുന്നത് ഒരു സർക്കിൾ ആയിരിക്കാൻ നിരക്കു നിർബന്ധിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നടത്താൻ തുടങ്ങുന്ന Shift കീ before അമർത്തുക, ലഭിക്കുന്ന നിരക്കു നിലവിലുള്ള നിരക്കു ചേർക്കു ശ്രദ്ധിക്കുക.

Ctrl, മാറ്റ

ഇരുവരു കീകൾ അമർത്തുന്നത് നിങ്ങളുടെ ആരു ഭ പോയിന്റിൽ കേന്ദ്രമാക്കി ഒരു സർക്കുലർ സെലക്ഷൻ നൽകുന്ന രീതു ഇഫക്റ്റുകൾ കു ടിച്ചേർന്നുണ്ടായ.

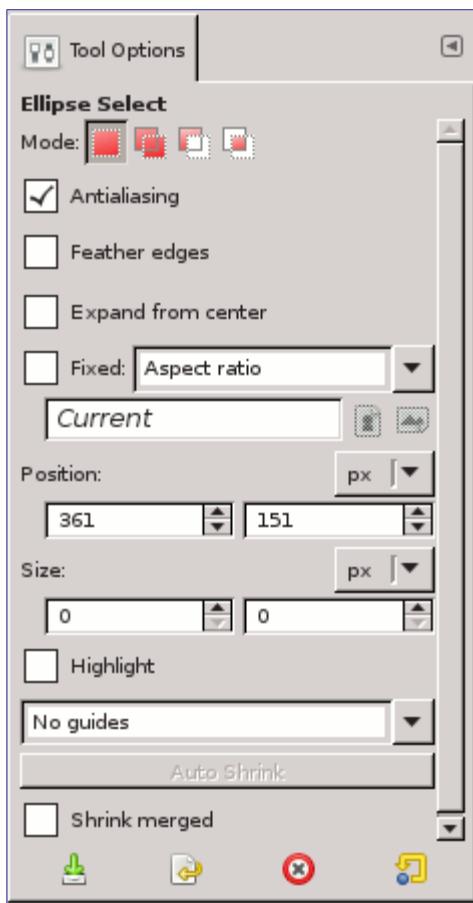
Tool handling



ഈ ഉപകരണ തെരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോഴു മെഡിസ് പോയിന്റർ ഉടൻ അത് ചിത്രത്തിന്റെ മീതെ പോലെ ഒരു സർക്കിൾ എക്സെൻ കൊണ്ട് വരുന്നു. ഒരു വലിച്ച് ഭ്രാപ്പ് നിങ്ങൾ ഒരു ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ബോക്സ് ഉള്ളിൽ ഒരു എല്ലിപ്സ് (അല്ലെങ്കിൽ ഒരു സർക്കിൾ) നേടുകയു അനുവദിക്കുന്നു. മാസ് ബട്ടൺ വിശദമിക്കുന്ന, ഒരു അതിനെക്കുറിച്ച് ("marching ants") ദിർഘവ്യത്ത നിരക്കു നൽകിയിട്ടുണ്ട്. അതു ശ്രദ്ധയോടെ നിരക്കു ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് ആവശ്യമായ അല്ല; നിങ്ങൾ പിന്നീക് എളുപ്പത്തിൽ വലുപ്പ് മാറ്റാൻ കഴിയു .

പോയിന്റർ കാൻവാസിൽ മാറ്റുമ്പോൾ, പോയിന്റർ, നിരക്കു വശങ്ങൾ മാറ്റുക. നിങ്ങൾക്ക് കൈപ്പിടിക്കൾ ഉപയോഗിച്ച് നിരക്കു വലുപ്പ് മാറ്റാൻ കഴിയു . ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അധ്യായ ഉള്ളിൽ Tool handling കാണുക.

ഓപ്പഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്ഥി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പദർശിപ്പിക്കു . അമുഖ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ സാധാരണമാണ് ഉപാധികൾക്ക് സഹായത്തിന് Selection Tools കാണുക. ഈ ഉപകരണ മാത്രമായുള്ള ഓപ്പഷനുകൾ മാത്ര ഇവിടെ വിശദീകരിച്ചു ചെയ്യുന്നു.

മോഡുകൾ; ആന്റി-എലിയാസി ഗ്; ത വല് അറ്റങ്ങൾ

Common select options.

All other options

ഈത്തര എല്ലാ ഓപ്പഷനുകൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ തന്നെ അങ്ങനെ, അവർ ഇതിനുക പതുരാക്കുതിയില്ലെങ്കിൽ നിരക്കു വേണ്ടി വിവരിക്കുന്നുണ്ട്. വിശദാ ശങ്ങൾക്ക് കാണുക.

Free Selection (Lasso)



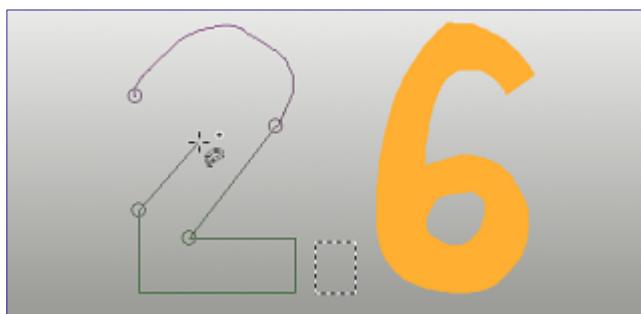
സൗജന്യ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപകരണ അല്ലെങ്കിൽ lasso, നിങ്ങൾ അത് (ടാബ്ലൂറ്റ് നേരെ അതു അമർത്ഥമുന്നത് അല്ലെങ്കിൽ, സ്ക്രൂലസ് വേണ്ടി,) ഇടത് മൗസ് ബട്ടൺ അമർത്ഥിപ്പിച്ചിട്ട്, ഫീ കൈ ദ്രോയി ഗ് പോയിന്റർ ക ട ഒരു നിര സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. മെഹസ് ബട്ടൺ റിലീസ് ചെയ്യുമ്പോൾ, നിരക്കു ഒരു വര കൊണ്ട് ആര ട ലോകേഷൻലേക്ക് നിലവിലെ പോയിന്റർ ലോകേഷൻ ബന്ധിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് അടച്ചു. നിങ്ങൾ ചിത്ര പ്രദർശന വായ്ത്തലയാൽ പുരത്ത് പോയി നിങ്ങൾക്കു ചെയ്യുമെങ്കിൽ ലെ തിരിച്ചെത്താ . Lasso പലപ്പോഴു "roughing in" ഒരു നിര ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു നല്ല ഉപകരണമാണ്; അതു കൃത്യമായ നിർവ്വചന അങ്ങനെ നന്നല്ല. പരിചയമുള്ള ഉപയോക്താക്കൾ അതു lasso എന്ന ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് തുടങ്ങു പലപ്പോഴു ഉള്ളിടത്തോള എന്നു കണ്ടത്താൻ, എന്നാൽ വിശദമായി പണിക്ക് QuickMask മോഡിലേക്ക്.

തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ വിവരങ്ങൾക്ക് അവർ എങ്ങനെ ജീവ് Selections കാണാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. എല്ലാ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ പൊതുവായുള്ള സവിശേഷതകൾ വിവരങ്ങൾക്കായി Selection Tools കാണുന്നു.

സൗജന്യ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ പ്രയോഗ മെഹസ് ഉപയോഗിച്ച് അധിക ടാബ്ലൂറ്റ് ക ട ഉപയോഗിക്കാൻ വളരെ എളുപ്പമാണ്.

ഒരു പുതിയ സാധ്യത ജീവ്-2.6 ക ട വന്നു; ബഹുഭുജചിഹ്ന നിരക്കു. പകര ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചിടുമ്പോൾ ഒരു സ്വതന്ത്ര കൈ നിരക്കു ചെല്ലാനു മാത്രമേ ക്ലിക്ക് ചെയ്യാ . ഇത് ഒരു ആക്കർ പോയിന്റ് സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു അപ്പോൾ മെഹസ് പോയിന്റർ ചലിക്കുന നിങ്ങൾ ഇതിനായി വീണ്ടു ക്ലിക്ക് പോലെ (മുഹസ് പോയിന്റർ ചലിക്കുന ക്ര ശിൽ കൊണ്ട് വരുന്നു) പോകാ എന്ന് ഒരു പുതിയ ആക്കർ പോയിന്റ് കൊണ്ട് ഒരു ലൈൻ അടുപ്പിക്കുന്നു. വീണ്ടു ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് ഈ പോയിന്റ് ആൻകരൈകളു ഒരു സെശൻമന്റ് സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു 15 കോണുകളിൽ ചലിക്കുന മെഹസ് പോയിന്റർ contains നികുന്നതിനിട ക്രിവോർഡ് കീ അമർത്ഥി.

So, you can mix free hand segments and polygonal segments.



Activating the tool

You can access the Lasso Tool in different ways:

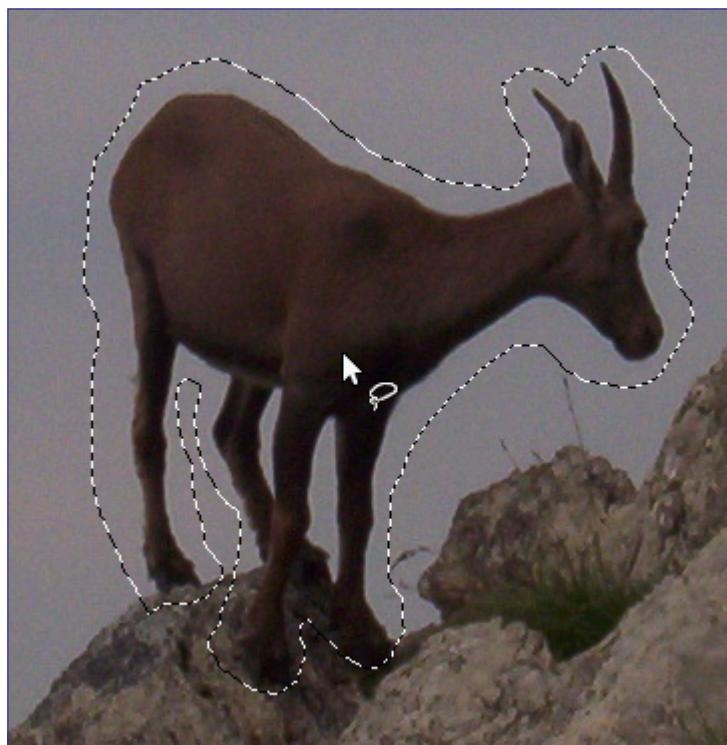
- From the image menu bar **Tools** Selection Tools Free Select ,
- by clicking on the tool icon in the ToolBox,
- by using the keyboard shortcut F.

Key modifiers

സൗജന്യ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ഉപകരണ എത്തെങ്കിലും പ്രത്യേക കീ മോഡിഫയറുകൾ, അതേ വിധത്തിൽ എല്ലാ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ബാധിക്കുന്ന മാത്രമല്ല ഈ. ഈ ക ചെ സഹായത്തിനായി Selection Tools കാണുക.

Tool handling

നിരക്കു നീക്കാൻ, Moving selections കാണുക.



അപ്പണുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്ഥാപിക്കിയിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അമുഖ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

സൗജന്യ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ഉപകരണ പ്രത്യേക ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ, അതേ വിധത്തിൽ എല്ലാ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ബാധിക്കുന്ന മാത്രമേ കാരണങ്ങളുണ്ട്. ഈ ക ദ സഹായത്തിനായി Selection Tools കാണുക.

അവധിക്രമായ നിരക്കു (മാന്ത്രികനായാണ്)



അവധിക്രമായ തിരഞ്ഞെടുക്കുക (മാന്ത്രികനായാണ്) ടാംഗ് നിന്ന് സമാനത അടിസ്ഥാനമാക്കി നിലവിലെ അല്ലെങ്കിൽ പാളി ചിത്രത്തിന്റെ പ്രദേശങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ര പകല്പന.

ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കുന്നേം തുടക്ക തിരഞ്ഞെടുക്കുവാനു വളരെ പ്രധാനമാണ്. നിങ്ങൾ തെറ്റായ സ്പോട്ട് തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, നീ എന്തു ചെയ്യണമെന്ന് നിന്ന് വളരെ വ്യത്യസ്തമായി എന്തെങ്കിലു , അല്ലെങ്കിൽ സമ്മുഖ ലഭിക്കു .

തല്ലാണോ മ രചയുള്ള അരികുകളുള്ള വസ്തുകൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഒരു നല്ല ഉപകരണമാണ്. സാർ പലപ്പോഴു അതു ഒരു ഉപയോഗിച്ച് ആര ദിക്കുന്നതിന് അങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കാൻ രസകരമാണ്. നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ, നിങ്ങൾ അതു ക ടുതൽ ക ടുതൽ ഉപയോഗിക്കുന്നേം ക ടുതൽ നിരാശരായി നിങ്ങൾ എന്താണ് വേണ്ടതെന്ന് കൃത്യമായി തിരഞ്ഞെടുക്കാനുള്ള പ്രധാനത്തോടെ ഇനി ആരു കുറവ് മാറു എന്നിരുന്നാലു കണ്ണെത്തു . ക ടുതൽ ഉപയോകതാക്കളാണ് Path ആൻഡ് Color

Select ഉപകരണങ്ങൾ പലപ്പോഴും കുതൽ കാര്യക്ഷമമായി ആകുന്നു, കുറവ് തല്ലാണോ ഉപയോഗിക്കുന്ന കണ്ണടത്താൻ. എങ്കിലും, അത് ഒരു കോണേ രീതിയിൽ ഒരു പ്രദേശത്തെ, അല്ലെങ്കിൽ അപേക്ഷാ റണ്ടിനു തിരഞ്ഞെടുക്കലെ അപ്പും തൊട്ടു ഉപയോഗപ്രദമാണ്. ഈ പലപ്പോഴും ഒരു സോളിഡ്-നിറമുള്ള (അല്ലെങ്കിൽ ഏതാണ്ട് solid- നിറമുള്ള) പശ്വാത്തല ഏരിയയിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത് വളരെ നന്നായി പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

Threshold ഓപ്പഷൻ അനുസരിച്ച് അത് ചെറിയ വിടവുകൾ ചാടി കഴിവുള്ളത്: തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്ത് കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നും പുറമെയുള്ള വലുതാവും അതു മാത്രമല്ല പരസ്പര സ്പർശിക്കുന്ന പിക്സൽ വ്യാപിപ്പിക്കുന്നതിന് കാര്യ ശ്രദ്ധിക്കുക. / കുറയുന്നു തെണ്ണാർഡ് വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ, വ്യക്തമല്ലാത്ത തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപയോഗ സമയത്ത്, ആദ്യ ബട്ടൺ-അമർത്ഥുക ശേഷ പോയിന്തു വലിച്ചോ താഴെ (അല്ലെങ്കിൽ വലതുവശത്ത്) അല്ലെങ്കിൽ മേലോട്ടു (ഇടതേണ്ടാണ്).

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.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

അവ്യക്തമായ തിരഞ്ഞെടുക്കുക പ്രയോഗ ഏതെങ്കിലും പ്രത്യേക കീ മോഡിഫയറുകൾ, അതേ വിധത്തിൽ എല്ലാ നിരക്കും ഉപകരണങ്ങൾ ബാധിക്കുന്ന മാത്രമല്ല ഇല്ല. ഈ കീ ടൈ സഹായത്തിനായി കാണുക.

Tool handling

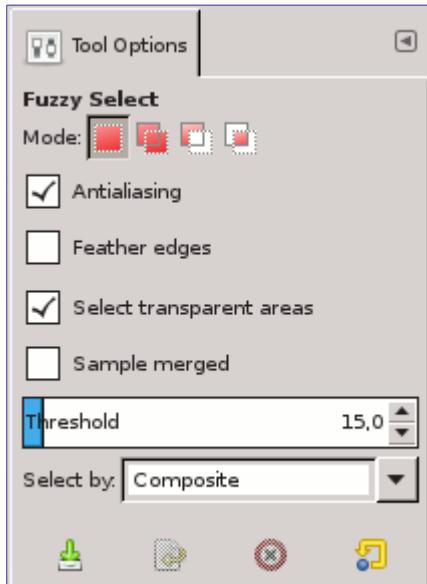


ആരുടെ നിരങ്ങൾ ആരു ഭ പിക്സൽ സമാനമായ എല്ലാം പിക്സലുകൾ

തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് ചിത്ര ഒരു സ്ഥാനത്താണ് കീക്കുചെയ്യുമ്പോൾ അത് തിരഞ്ഞെടുത്ത് ആര ഭിക്കുന്നു, വൈള്ള, വൈള്ളപ്പൊക്ക താഴന പ്രദേശങ്ങളിൽ പോലെ പുറത്തെക്ക് ആനുപാതികമായി,. നിങ്ങൾ താഴോട് അല്ലെങ്കിൽ വലതുവരെത്ത് മാസ് ഇംഗ്ലീഷ് സാമ്യ ഉമ്മർപ്പടി നിയന്ത്രിക്കാനാകു : അകന്ന നിങ്ങൾ അത് ഡ്യാഗ് നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത മേഖല നേടുകയു വലുതാക്കി. നിങ്ങൾ .ഒന്നത ഗണങ്ങലില് ഇടത്തോട്ടു വലിച്ചിടുന്നതിലെ ടേയേ നിരക്കു കുറയ്ക്കാൻ കഴിയു .

നിരക്കു നീക്കാൻ Moving selections കാണുക.

ഓപ്പഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്വാക്കി കീഴിൽ എടപ്പിച്ചിടുള്ള ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അമവാ അങ്ങനെയെല്ലക്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ സാധാരണമാണ് ഉപാധികൾക്ക് സഹായത്തിന് Selection Tools കാണുക. ഈ ഉപകരണ മാത്രമായുള്ള ഓപ്പഷനുകൾ മാത്ര ഇവിടെ വിശദീകരിച്ചു ചെയ്യുന്നു.

മോഡ്; ആന്റി-എലിയാസി ഗ്; ത വല് അറുങ്ങൾ

Common select options.

സമാന നിങ്ങൾ കണ്ണെത്തുന്നു

ഈ ഓപ്പഷനുകൾ മാന്ത്രികനായാണ് നിരക്കു ആദ്യത്തെ പോയിന്റിൽ നിന്നു പുറത്ത് സകലനമാണ് വഴി ബാധിക്കു .

Select Transparent Areas

ഈ ഓപ്പഷൻ മാന്ത്രികനായാണ് പ റണമായു സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങളിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിവ് നൽകുന്നു. എങ്കിൽ ഈ ഓപ്പഷൻ ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ നിരക്കു ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട് ഓരിക്കലു .

സാമ്പിൾ ലയിപ്പിച്ചു

നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ നിരവധി പാളികൾ എത്തുവേശൾ ഈ ഓപ്പഷൻ

പ്രസക്തമായ വർധിക്കുകയു സജീവ പാളി ഓന്നുകിൽ അർദ്ധസുതാരു അല്ലെങ്കിൽ സാധാരണ മറ്റാരു പാളി മോഡ് സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്നു. ഈ സാഹചര്യത്തിൽ ആണേക്കിൽ, പാളിയായി ഇപ്പോഴെത്തുനിന്നെങ്കിൽ സ യുക്ത സ്വര പത്തിൽ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമായിരിക്കു . "Sample Merged" ഓപ്പഷൻ പരിശോധിക്കാതെ എങ്കിൽ, തല്ലാണോ മാത്ര നിര ലേക്കുള്ള സജീവ പാളി അത് ഒരു നിര സൃഷ്ടിക്കുന്നോൾ പ്രതികരിക്കു . അതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ അത് ദുരുമായ എല്ലാ പാളികൾ സ യുക്ത നിര . ശക്തവു . ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക്, ഭോസ്സി Sample Merged കാണു .

ഉമ്മൻ

തട്ടിച്ചുനോക്കുന്നോൾ, വലിയ കാരണമാകുന്നു നിരക്കു: ഈ സ്ക്രൂഡർ നിമിഷ നിങ്ങൾ വലിച്ചുകൊണ്ട് മുന്പ്, പ്രാര ദ പോയിന്റിൽ പോയിന്റർ ക്ലിക്ക് ന് തിരഞ്ഞെടുക്കു നിന്നെങ്കിൽ പരിധി നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. ആദ്യ ബട്ടൺ അമർത്ഥുക ശേഷ താഴെ വലത്തോടോ സ ചിക വലിച്ചോ നിരക്കു വലിപ്പ വർദ്ധിപ്പിക്കു ; മേലോടു വലിച്ചിട്ടുകൊണ്ടോ ഇടത്തോടെ കുറയു . ഇപ്രകാര, നിങ്ങൾ പരിഗണിക്കാതെ പരിധി ക്രമീകരണ സാധ്യതകൾ ഒരേ വെച്ചിരിക്കുന്നു; എന്തു വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഫല ലഭിക്കാൻ ചെയ്യേണ്ടത് വലിച്ചോ അളവാണ്.

Selection by

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ജിമ് സാമ്യ കണക്കാക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന എന്നു എന്ത് ഘടക തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

താക്കൾക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നവ ഘടകങ്ങൾ Red, Green, Blue, Hue, Saturation ആൻഡ് Value ആകുന്നു.

വർണ്ണ മാർഗ തിരഞ്ഞെടുക്കുക



കളർ ശർ അനുസരിച്ച് തിരഞ്ഞെടുക്കുക നിര സമാനത അടിസ്ഥാനമാക്കി ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ പ്രദേശങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ര പകല്ലന. ഇത് അവ്യക്തമായ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ഉപകരണ ("Magic Wand") പോലെ ഒരു പ്രവർത്തിക്കുന്നു. അവരെ തമിലുള്ള പ്രധാന വ്യത്യാസ മാന്ത്രികനായാണ് വലിയ വിടവുകൾ അടങ്കുന്ന പാതകൾ വഴി ആര ദ പോയിന്റിൽ കണക്ക് ലേക്കുചെയ്തിരിക്കുന്ന എല്ലാ ഭാഗങ്ങൾ contiguous (പ്രദേശങ്ങളു തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു എന്നതാണ്; കളർ ശർ അനുസരിച്ച് തിരഞ്ഞെടുക്കുക സമയത്ത് പരിഗണിക്കാതെ അവർ എവിടെയാണെന്ന്, നിങ്ങൾക്ക് ക്ലിക്ക് പിക്സൽ ലേക്കുള്ള നിര ന്യ റിൽ സമാനമായ എല്ലാ പിക്സലുകൾ തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു.

Activating the tool

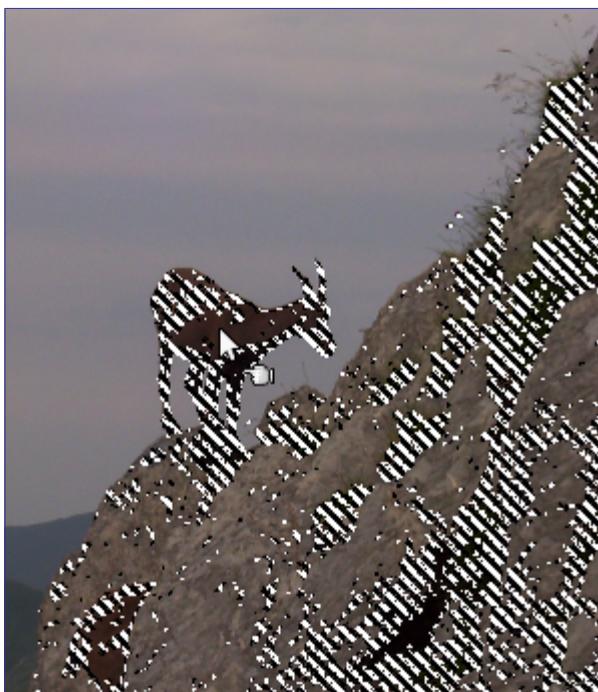
You can access the Select by Color Tool in different ways:

- 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.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

നിര പ്രയോഗ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഏതെങ്കിലും പ്രത്യേക കീ മോഡിഫയറുകൾ, അതേ വിധത്തിൽ എല്ലാ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ബാധിക്കുന്ന മാത്രമല്ല ഇല്ല. ഈ ക ടെ സഹായത്തിനായി Selection Tools കാണുക.

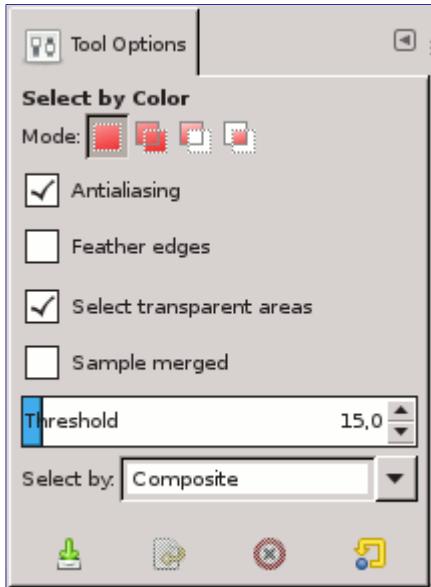
കൈകാര്യ ഉപകരണ



പാസി ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് നിലയിൽ നിരക്കു ഉടൻ ക്ഷീകർ ആര ദിച്ച് റഹിൻസ് ആദ്യ ക്ഷീകരുചെയ്ത പിക്സലാണെന്നു . നിങ്ങൾ ക്ഷീകരുചെയ്ത വലിച്ചിട്ടുക, നിങ്ങൾക്ക് പാസി ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് അതേ വഴിയിൽ ദ രമാണു മാറ്റാവുന്നതാണ്.

നിരക്കു നീക്കാൻ Moving selections കാണുക.

ഓപ്പഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്വാക്കി കുറഞ്ഞ ഫോറോണ്ട് ഇനം ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അമവാ അങ്ങനെയെല്ലക്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ സാധാരണമാണ് ഉപാധികൾക്ക് സഹായത്തിന് Selection Tools കാണുക. ഈ ഉപകരണ മാത്രമായുള്ള ഓപ്പഷനുകൾ മാത്ര ഇവിടെ വിശദീകരിച്ചു ചെയ്യുന്നു.

മോഡ്; ആന്റി-എലിയാസി ഗ്; ത വല് അറ്റങ്ങൾ

Common select options.

Similar colors

ഇതര എല്ലാ ഓപ്പഷനുകൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ തന്നെ അങ്ങനെ, അവർ ഇതിനു ഫലിപ്പിക്കുവാൻ വേണ്ടി വിവരിക്കുന്നുണ്ട്. വിശദാ ശങ്ങൾക്ക് കാണുക.

Intelligent Scissors



നേർമാർഗത്തിൽ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് പൊതുവായ ചില സവിശേഷതകൾ അതു lasso കൊണ്ട് പൊതുവായ ചില സവിശേഷതകൾ ഉണ്ട്, അതിന്റെ എല്ലാ സ്വന്ത ചില സവിശേഷതകൾ: ഇന്റലിജൻസ് കത്തിക പ്രയോഗ ഉപകരണങ്ങൾ രസകരമായ ഒരു കഷണ ആണ്. നിങ്ങൾ നാനാഭാഗങ്ങളിലുമുണ്ടായിരിക്കു ശക്തമായ നിറ -മാറ്റങ്ങൾ നിഷ്കർഷിച്ച പ്രദേശ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ശ്രമിക്കുവോൾ ഇത് സഹായിക്കുന്നു.

കത്രിക ഉപയോഗിക്കാൻ, "നിയന്ത്രണ നോട്ടേഷൻ" ഒരു ക ട് സൂഷ്ടിക്കാൻ കീഴുക്കുചെയ്യുക, ക ടാതെ അവതാരകൾ അല്ലെങ്കിൽ നിയന്ത്രണ പോയിന്റ് നിലയിൽ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന മേഖലയിലെ അറ്റങ്ങളിൽ പരാമർശിച്ചിരിക്കുന്നു. ഉപകരണ ഈ നിയന്ത്രണ നോട്ടേഷൻ കടന്നുപോകുന്നത് തുടർച്ചയായ വക്ര , ഏതെങ്കിലും ഉയർന്ന തീവ്രത വേണമകും കണ്ണഭ്രംതാൻ കഴിയു താഴെ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. നീ ഭാഗ്യവാനാണ് എങ്കിൽ, പ്രയോഗ കണ്ണഭ്രംതുനു പാതയിൽ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന കോണു ദ അനുഡോജ്യമായി ചെയ്യു .

നിർഭാഗ്യവശാൽ, അവിടെ എത്തിക തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ കേസുകൾ ധാരാള പ്രേരി കു ചുവായിരിക്കു എന്ന് ഫല , ഈ ഉപകരണ വേണ്ടി എധിം താഴെ യുക്തി ചില പ്രശ്നങ്ങളുണ്ട് തോന്നുന്നില്ല. അവരെ വ്യത്തിയാക്കാൻ ഒരു നല്ല വഴി QuickMask മോഡിലേക്ക് സ്ഥിച്ചുചെയ്യുക, പ്രശ്നക്കാരായ ഭാഗങ്ങളിൽ വരയ്ക്കാൻ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. മൊത്തത്തിൽ, അധികപേരു , കാരണ അത് ബുദ്ധിയുള്ള എധിം കണ്ണഭ്രംതുന്നതിൽ ശേഷിയെ ഈ പോലു പാത ഉപകരണ , കത്രിക അധിക ഉപയോഗപ്രദമായ കണ്ണഭ്രംതിയാൽ, പാതകൾ അതു നിലനിൽക്കുകയുള്ള ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് നിങ്ങൾ ഇല്ലാതാക്കുന്നതുവരെ, ഏതു സമയത്തു അടിമരാജ്യങ്ങളിൽ കഴിയു .

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.

Key modifiers

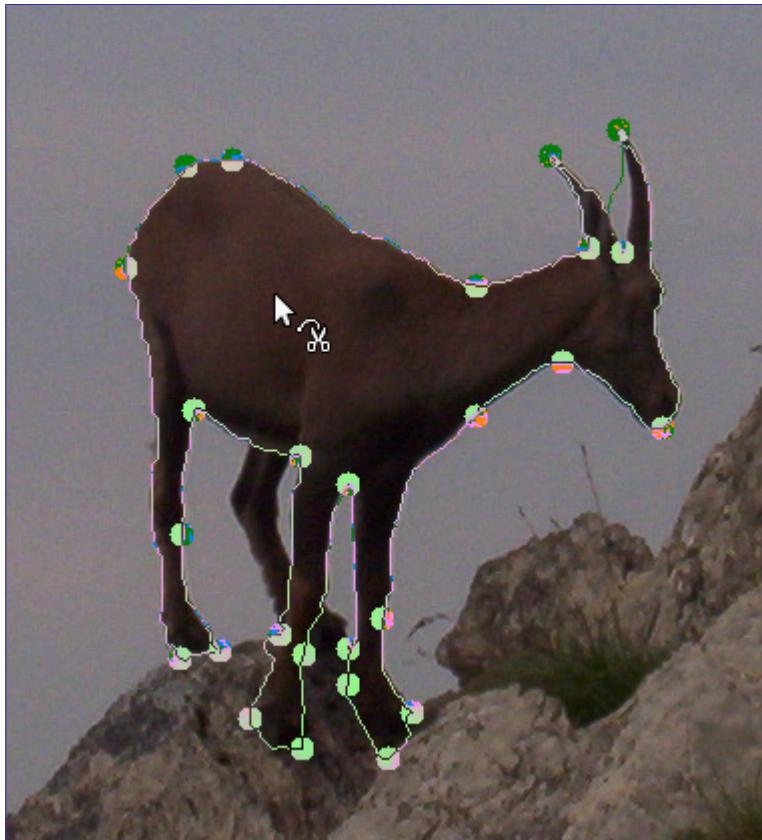
എല്ലാ നിരക്കു ട ലൂകൾ Shift, Ctrl, ഓപ്പ് Alt കീകളുടെ സ്ഥിര പെരുമാറ്റ വിശദീകരിച്ചിട്ടുണ്ട്.

എന്നാൽ, ഒരു പ്രത്യേക സ്വഭാവ ഉണ്ട് ഒരു നിര എധിറ്റി ഗിൽ നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നത് ആ നിങ്ങൾ ആദ്യ നോഡ് ചേർത്തിട്ടില്ല after ആണ് ഒരു കീ മോഡിഫയർ:

മാറ്റ

സ്വതവേ, *auto-edge snap feature* പ്രാപ്തമാക്കി: നിങ്ങൾ കീകൾ മെഡി പോയിന്റ് വലിക്കുക എപ്പോഴാക്കു, കത്രിക പ്രയോഗ ഒരു പുതിയ നിയന്ത്രണ നോഡ് നല്കുന്നതിനു അല്ലെങ്കിൽ നിലവിലുള്ള നോഡ് നീക്കുന്നതിനായി (നിര മാറ്റ പരമാവധി എവിടെ) പരമാവധി ഭ്രാഹിയന്റ് പോയിന്റ് കണ്ണഭ്രംതുനു കീക്കുചെയ്ത് ഈ സവിശേഷത അപ്രാപ്തമാക്കുന്നു ഇംഗ്രേഷ്യാൾ ഈ കീ ഹോർഡിംഗ്, നിയന്ത്രിക്കുകയു നോഡ് മെഡി പോയിന്റ് സ്ഥാന സ്ഥാപിക്കുമെങ്കിലു .

Tool handling



മെഴുസ് കൊണ്ട്-കൂികൾ അവഗ്രഹിക്കുന്നു ഓരോ തവണയും സ്വർ പത്തിൽ വേണമകിലും പിന്തുടരാൻ ശ്രമിക്കുന്ന ഒരു കർവ്വ കഴിത്തെ നിയന്ത്രണ പോയിരുന്നു എടപ്പിച്ചു ഒരു പുതിയ നിയന്ത്രണ പോയിരുന്നു, സൃഷ്ടിക്കുക. ഫിനിഷ്, ആദ്യ പോയിരുന്നു (നിങ്ങൾ ശരിയായ സ്പോട്ട് വരുമ്പോൾ കഴ്സർ മാറ്റങ്ങൾ സ ചിപ്പിക്കുന്നതിന്) കൂികൾ ചെയ്യുക. നിങ്ങൾ നിയന്ത്രണത്തിലാണ് നോധുകൾ ഇഴച്ച് കർവ്വ ക്രമീകരിക്കാനും അല്ലെങ്കിൽ പുതിയ നിയന്ത്രണ നോധുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കൂിക്കുചെയ്ത് കഴിയു . നിങ്ങൾ സ തൃപ്തിയുണ്ട്, ഒരു നിരക്കു അതിനെ പരിവർത്തന എവിടെയും കർവ്വ അക്കത്ത് കൂികൾ ചെയ്യുക.

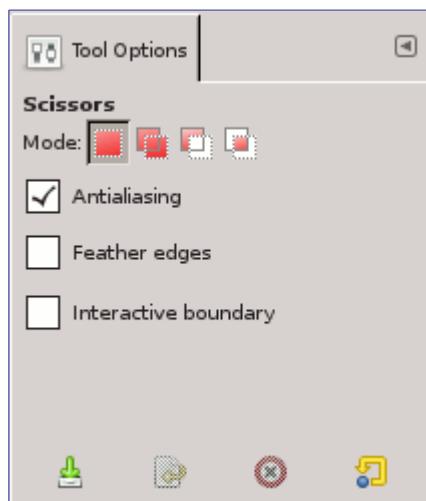
നിങ്ങൾ ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് കൂിക്കുചെയ്യുമ്പോൾ നിങ്ങൾ പോയിരുന്നു ഭ്രാപ്പ് മുകളിൽ പറത്തു. നിരക്കു അതിർത്തി ഈ നിയന്ത്രണ പോയിരുന്നു നയിക്കുന്നതു. സൃഷ്ടിയുടെ സമയത്ത് ഓരോനും ആദ്യ കഴിത്തെ ഒരു ഒഴികെ കൂിക്കുചെയ്ത് ഇഴച്ച് നീക്കാനാകു . നിങ്ങൾക്ക് ആദ്യത്തെ കഴിത്തെ പോയിരുന്നു കൂികൾ ചെയ്യുമ്പോൾ നിരക്കു അടച്ചു. എപ്പോഴാണ് നിരക്കു അതിന്റെ നിലപാടുസരിച്ച് പോയിരുന്നിരുന്നു ര പ മാറ്റങ്ങൾ അടച്ചു: നൂളളിൽ, അതിർത്തി മേലു പുറത്ത്. നിങ്ങൾക്ക് അതിർത്തി കൂിക്കുചെയ്തുകൊണ്ടോ ഓരോ കൺട്രോൾ പോയിരുന്നുകൾ (ലയിച്ച ആദ്യ, അവസാന പോയിരുന്നു) നീക്കി പുതിയ പോയിരുന്നു സൃഷ്ടിക്കുന്നത് നിരക്കു ക്രമീകരിക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾക്ക് അക്കത്തെക്ക് കൂിക്കുചെയ്യുമ്പോൾ നിരക്കു സാധ കരിച്ചു ആണ്.

നിങ്ങൾ ഒന്നു മാത്ര നിരക്കു ലഭിക്കു ശ്രദ്ധിച്ചോ തെങ്ങൾക്കുണ്ട്; നിങ്ങൾ ഒരു രണ്ടാം നിര സൃഷ്ടിക്കാൻ, ആദ്യ ഒന്നു നിങ്ങൾക്ക് രണ്ടാമത്തെ ഒറ്റ സാധ കരിക്കാൻ വരുമ്പോൾ മായ്ച്ചു.

നിങ്ങൾ പ രണ്ടാം ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട് നടക്കുന്ന വരെ കർവ്വ അക്കത്ത് കൂികൾ ചെയ്യാൻ ഉറപ്പാക്കുക. നിങ്ങൾ ഒരു നിര മാറ്റി കഴിത്താൽ, നഷ്ടമല്ലാതൊന്നു തിരികെ പ ജ്ഞ എത്തുവാൻ, അത് നിങ്ങളുടെ മാറ്റണമെക്കിൽ ആദ്യ മുതൽ വീണ്ടു കർവ്വ നിർമ്മിക്കാൻ തുടങ്ങേണ്ടത്. നിങ്ങളുടെ ശ്രദ്ധാപ രവ സൃഷ്ടിച്ച നിയന്ത്രണ നോധുകളുടെ നഷ്ടപ്പെടു വീണ്ടു മറ്റാരു ഉപകരണത്തിലേക്ക് മാറാനോ ഉറപ്പാക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ. (എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഇനിയു ഒരു പാതയിലേക്ക് നിങ്ങളുടെ നിരക്കു അശകാർന്ന പാത ഉപയോഗിച്ച് അത് പ്രവർത്തിക്കാ .)

നിരക്കു നീക്കാൻ, Moving selections കാണുക.

ഓപ്പഷൻകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷൻകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്വാക്കി കുറഞ്ഞ ഫോറോണ്ട് അല്ലെങ്കിൽ ഫോറോണ്ട് കുറഞ്ഞ ഫോറോണ്ട് ആയാൾക്ക് പ്രദർശിപ്പിക്കു . അതുവാ അങ്ങനെയല്ലകിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

മോഡുകൾ; ആന്റി-എലിയാസി ദി; ത വല് അറുങ്ങൾ

ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ സാധാരണമാണ് ഉപാധികൾക്ക് സഹായത്തിന് Selection Tools കാണുക. ഈ ഉപകരണ മാത്രമായുള്ള ഓപ്പഷൻകൾ മാത്ര ഇവിടെ വിശദീകരിച്ചു ചെയ്യുന്നു.

ഇന്റീരോഡ്യൂഷൻ അതിർത്തി

ഈ ഓപ്പഷൻ പ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, ഷൈറ്റ് സമയത്ത് ഒരു നിയന്ത്രണ നോവ് വലിച്ചിട്ടുനോശ്ര നിരക്കു ബന്ധം നിരക്കാൻ എടുത്ത ചെയ്യു പാതയിൽ സ ചിപ്പിക്കു . ഈ പ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടില്ല എങ്കിൽ, നോവ് നിങ്ങൾ ചുറ്റു വലിച്ചോ സമയത്ത് ഒരു വര കഴിഞ്ഞ നോവ് കണക്കുചെയ്തുവെന്നത് കാണിക്കു , നിങ്ങൾ പോയിന്റെ ബട്ടൺ റിലീസ് വരെ നിങ്ങൾ തത്ത്വാദാകുന്ന പാത കാണുകയില്ല. സ്ഥാ സിസ്റ്റം നിങ്ങളുടെ നിയന്ത്രണ നോവുകൾ വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു, ഈ ഒരു സ്പീഡ്-അഫ് ഒരു ബിറ്റ് നൽകു .

മുൻവശ തിരഞ്ഞെടുക്കുക



ഈ ഉപകരണ നിങ്ങളെ സജീവ പാളി നിന്ന് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നിര നിന്ന് മുൻഭാഗത്തെ എക്സ്ട്രക്ടാക്റ്റ് അനുവദിക്കുന്നു. ഈത് SIOX റീതി (സിമിൾ ഇൻറ്റീരാക്ടീവ് ഓൺജക്റ്റ് വേർത്തിരിക്കൽ) അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ളതാണ്. നിങ്ങൾ അതിന്റെ വെബ് പേജ് സന്ദർശിക്കാം.

Directions for use

ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു നിര സ്യൂഷ്ടിയു ഘട്ടങ്ങൾ ഒരു പ്രണയവു പ്രവർത്തിക്കുന്നു:

1. *Roughly select the foreground* നിങ്ങൾ പുറത്തെടുക്കുകയു ആഗ്രഹിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഈ ഉപകരണ തെരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോൾ, മെഴുസ് പോയിന്റേർ lasso എന്ന എക്സ്ട്രക്ടൻ പോകുന്നു. ഈത് ധമാർത്ഥത്തിൽ അവുക്കതമായ തിരഞ്ഞെടുക്കുക പ്രയോഗ പോലെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. പശ്വാത്തല നിന്ന് കഴിയുന്നതു ചെറിയ തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

ഉടൻ മെഴുസ് ബട്ടൺ റിലീസ്, ചിത്രത്തിന്റെ നോൺ തിരഞ്ഞെടുത്തതു ഭാഗ ഇരുണ്ട നീല മാസ്ക് മ ടിയറിക്കുന്നു. എക്ഷിൽ നിരക്കു അടച്ചിട്ടില്ല, അതിന്റെ അറ്റത്ത് ഒരു വര ഓട്ടോമാറ്റിക്കായി ഒരുമിച്ചു ചെയ്യു . മുൻ സ ചികയെ അടുത്ത ഘട്ടത്തിലേക്കു വേണ്ടി പെയിന്റ്-ബെഷ് എക്സ്ട്രക്ടൻ ഇപ്പോൾ പോകുന്നു.



2. *Draw a line through the foreground*: ആരുടെ വലിപ്പ ഓപ്പണുകൾ മാറ്റാൻ സാധിക്കു അന്തര്ബാധിത്തനെന്നയാണു, ഉപയോഗിച്ച് ഉൽപ്പാദിപ്പിക്കുന്നതിന് സ കഷിക്കു എത്ത് നിന്നേക്കു കടന്നുചെലും തിരഞ്ഞെടുത്ത മുൻഭാഗത്തെ ഒരു വരിയായി ആകർഷിക്കു . ലൈൻ വരയ്ക്കാനുപയോഗിയ്ക്കേണ്ട നിര യാതൊരു പ്രാധാന്യമുള്ള; മുൻഭാഗത്തെ അതേ നിര ഉപയോഗിച്ച് നല്കു. പശ്വാത്തല പിക്സൽ മഷി സ കഷിച്ചുകൊള്ളുവീൻ.



3. മെഴുസ് ബട്ടൺ റിലീസ് ചെയ്യുമ്പോൾ, എല്ലാ-തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രേശൻഡർ അസ്ഥാനത്തിൽ:



4. നിങ്ങൾക്ക് ഈപ്പോഴു പിടിക ടാനുള്ള നിരക്കു ലഭിക്കാൻ Enter അമർത്തുക:



നിങ്ങൾ Enter അമർത്തുക വരെ നിങ്ങൾക്ക് CtrlZ വഴി വേണ്ടാ **SelectNone** വഴി ഈ നിരക്കു പഴയപടിയാക്കാൻ കഴിയില്ല, തട്ടിപ്പുകാർക്ക് ചരിത്ര ബന്ധപ്പെട്ട അല്ല. ഈ നിരക്കു ഇല്ലാതാക്കുന്നതിന്, നിങ്ങൾ മറ്റാരു ഉപകരണ തിരഞ്ഞെടുക്കുക വേണ .

5 ശ്രീ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾക്ക് രണ്ട് തരത്തിൽ ഹോർഗ്ഗാണ്ട് തിരഞ്ഞെടുക്കുക ഉപകരണ സജീവമാക്കാ :

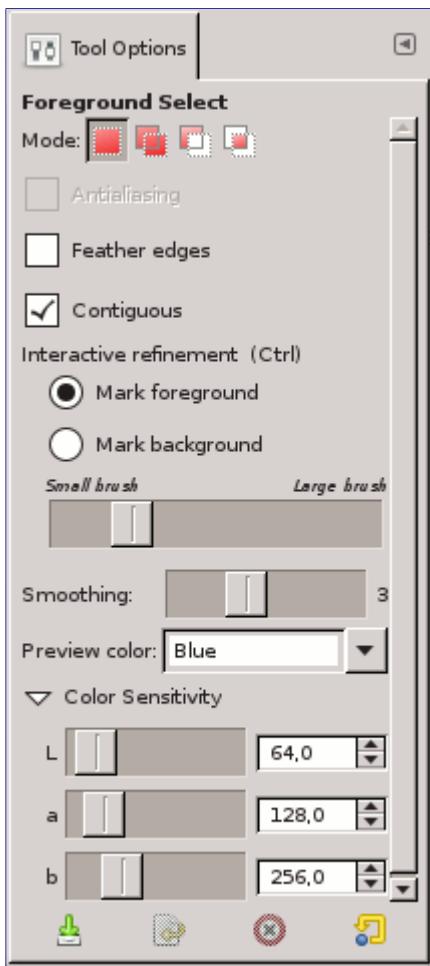
- by clicking on the tool icon in the Toolbox,
- through **Tools** Selection Tools Foreground Select in the image menu.
- This tool has no shortcut, but you can set one using **Edit** Preferences Interface Configure Keyboard Shortcuts Tools Foreground Select

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl,

Ctrl കീ അമർത്തിയാൽ, നിങ്ങൾ മുന്നിലു പശ്വാത്തലത്തിലു നിരക്കു പെയിൻ്റി ശ്രീ അസാകര്യവു കഴിയു .

ഷാപ്പ്‌ഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്വീകൃതിചെയ്യേണ്ടതിൽ ഫോറ്റോഷൂട്ടിൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന അടിസ്ഥാന പദ്ധതിയാണ്. അതിൽ മാത്രമല്ല, അതിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെ തുറക്കുന്ന **Windows Dockable Windows Tool Options** വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു.

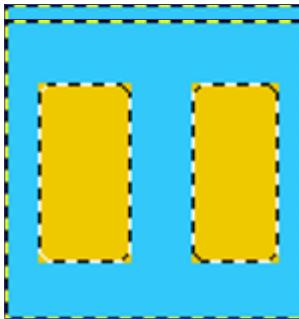
മോഡ്: അന്തിമിക്കിയാസി ഗ്രാഫിക്സ്; ത വല്ല അറ്റങ്ങൾ

ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ സാധാരണമാണ് ഉപാധികൾക്ക് സഹായത്തിന് Selection Tools കാണുക. ഈ ഉപകരണ മാത്രമായുള്ള ഓപ്പഷനുകൾ മാത്ര ഇവിടെ വിശദീകരിച്ചു ചെയ്യുന്നു.

എല്ലാം

ഈ ഓപ്പഷൻ പ്രാപ്തമാക്കിയാൽ, തലോടാൻ എല്ലാം മാത്രമേ പ്രവേശ തിരഞ്ഞെടുക്കുകയും അല്ലാത്തപക്ഷ ഒരേ നിരങ്ങൾ എല്ലാ പ്രവേശങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുകയും.





Interactive refinement

ഇവിടെ നിങ്ങളുടെ തിരഞ്ഞെടുപ്പിനെ കുതൽ കൃത്യമായി പ്രവർത്തിക്കാൻ ചില ഉപാധികൾ:

മാർക്ക് മുൻഭാഗത്തെ

സ്ഥിര ഓപ്പഷൻ. പണിസ്വന്നി ഫോർഗ്ഗാണ്ടിലെ നിര വരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ചായ ലൈൻ വഴി മ ടി നിങ്ങൾ ഉൽപ്പാദിപ്പിക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കു.

അടയാളപ്പെടുത്തുക പശ്വാത്തല

നിങ്ങൾ Ctrl കീ അമർത്തിയാൽ ഈ ഓപ്പഷൻ ആക്സസ് ഓനുകൂലിൽ ഇനി ഒരു റോധിയോ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക്, വഴി കഴിയു . മാസ് സ ചികയെ ഒരു ചെറിയ എരോസർ ഐക്സൻ പോകുന്നു. നിര പണിസ്വന്നി പശ്വാത്തലത്തിൽ നിര .

"erased" പിക്സൽ ലഭ്യമാക്കിയ ചെയ്തിലു അതേ നിര ഏത് തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ പിക്സലുകൾ.

Small brush / Large brush

ഈ ഷൈഡർ നിങ്ങളെ ലൈൻ വരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ബേഷ് സൈസ് പൊരുത്തപ്പെടാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഒരു ചെറിയ ബേഷ് നേരത്തെ വിശദാ ശങ്കൾ അനുഭ്യവാജ്യമാകു .

Smoothing

Smaller values give a more accurate selection border but may introduce holes in the selection.

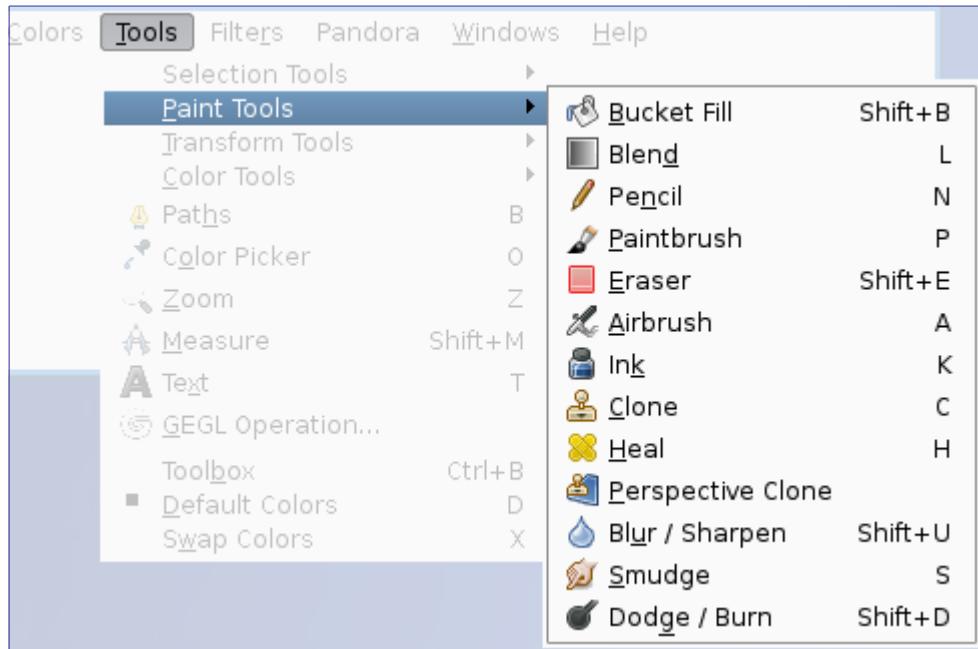
Preview color

നിങ്ങൾ ഇമേജ് പശ്വാത്തല മാസ് ലേക്കുള്ള റോധ്, പച്ച, നീല തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാ.

കളർ സൈൻസിറ്റിവിറ്റി

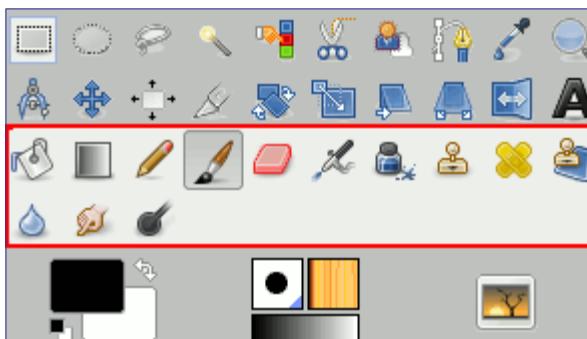
ഈ ഓപ്പഷൻ L*a*b നിര മോഡൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് വ്യത്യസ്ത ടൺ ഒരേ നിര പല പിക്സൽ അടങ്ങിയിട്ടുണ്ടാക്കിൽ, ഈ നിര വേണ്ടി തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ ഗഹണശക്തി വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ കഴിയു .

പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ



സാധാരണ സവിശേഷതകൾ

GIMP പണിസ്ഥി എല്ലാ ചുവവെട (സ്ഥിരസ്ഥിതി ക്രമീകരണമായ) ചെയ്തത് സഖ്യമാക്കപ്പെട്ട പതിമ നൂ "paint tools" ഉൾപ്പെടുന്നു.



എല്ലാവരു ചേർച്ച സവിശേഷത അവരെല്ലാവരു ചിത്ര ഡിസ്പ്ലൈ ഉടനീള പോയിന്റ് ചലിക്കുന്ന ബേശ്-സ്റ്റോക്കുകൾ സൃഷ്ടിച്ചുകൊണ്ട് ഉപയോഗിക്കുന്നു എന്നതാണ്.
അവരിൽ നാല്

- the Pencil,
- the Paintbrush,
- the Airbrush and
- the Ink tool

ങ്ങു ബേശ് ഉപയോഗിച്ച് "painting" എന്ന അവബോധജന്മായ ചിന്തയാണ്
പെരുമാറണമെന്ന്. പെൻസിൽ, അന്തസ്ഥായിത്തന്നെന്നയാണു, ഒപ്പ് എയർബേശ് "basic
painting tools" അല്ലെങ്കിൽ brush tools വിളിക്കുന്നു.

മറ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ പകര അത് പെയിന്റ് അധിക ഏതെങ്കിലും വിധത്തിൽ ഒരു ചിത്ര
പരിഷ്കരിക്കാൻ ഒരു ബേശ് ഉപയോഗിക്കുന്നു:

- Bucket Fill നിന്റെ അല്ലെങ്കിൽ പാറേസ് ഉപയോഗിച്ച് നിരയുന്നു;
- Gradient ഘടനമായ കുടുംബ നിരയുന്നു;
- the Eraser erases;
- ഒരു പാറേസ് നിന്ന് Clone tool പകർപ്പുകൾ, അല്ലെങ്കിൽ ഇമേജ്;
- ഒരു മാറിയ കാഴ്ചപ്പാട് കയറി Perspective Clone ഉപകരണ കോപ്പികൾ;
- Heal tool ചെറിയ വൈകല്യങ്ങൾ തിരുത്തുന്നു;
- Convolve tool മഞ്ചിച്ചാൽ അല്ലെങ്കിൽ മരച്ചുകളുണ്ട്;
- the Smudge tool smears;
- ഓപ്പ് Dodge/Burn tool കുറയുന്നു അല്ലെങ്കിൽ കുറപ്പിക്കുന്നു.

പകർ മൗസിന്റെ ഒരു ടാബ്ലേറ്റ് ഉപയോഗിച്ച് GIMP ഉപയോഗിച്ച് പ്രയോജനങ്ങൾ .ഹ്രസ്വകാലാടിസ്ഥാനത്തിലെ മറ്റൊരു ബേഷ്ട് ഇുകൾ കുടുതൽ വ്യക്തമായി കാണിക്കാൻ: പിശ നിയന്ത്രണ നേടു അമ ല്യമാണ്. ഈ ഉപകരണങ്ങൾ ഒരു ടാബ്ലേറ്റ് ഉപയോഗിച്ച് ഓൺലൈനുകൾ മാത്ര ആകുന്നു പ്രത്യേക "Pressure sensitivity" ഓപ്പഷനുകൾ ഉണ്ട്.

കുടുതൽ സാധാരണ "hands-on" രീതി പുറമേ, അതു "stroking" അത് പിന്നീട് ഒരു നിന്റെ അല്ലെങ്കിൽ പാത സൃഷ്ടിച്ചു വഴി, ഒരു ഓട്ടോമേറ്റേറ്റ് വിധിത്തിൽ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ അപേക്ഷിക്കാൻ സാധ്യമാണ്. നിങ്ങൾ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ അത്തര എറേസർ പോലെ മാനകേതര പശുകൾ ഉൾപ്പെടെയുള്ള സ്മാർജ്ജ് സർവ്വേക്ഷണ മുതലായവ എത്തെങ്കിലും സ്റ്റ്രോകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയും, നിങ്ങൾ ഉപകരണ സജീകരിച്ചു എത്ത് ഉപാധികൾ പ്രയോഗിക്കും. കുടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Stroking വിഭാഗ കാണുക.

Key modifiers

Ctrl,

Ctrl കുടുതൽപ്പിടിക്കുക ഓരോ പെയിന്റ് ഒരു പ്രത്യേക പ്രഭാവ ഉണ്ട് പെൻസിൽ, അന്തര്ദ്ദായിത്തന്നെന്നയാണു, എയർബേഷ്ട്, മഷി, എറേസർ, അത് അവരെ "color picker" മോഡിലേക്ക്, അങ്ങനെ ഒരു ഇമേജ് പിക്സൽ കൂടിക്കുചെയ്യുന്ന GIMP നും മുൻഭാഗത്തെ സജീവ പാളി വർണ്ണ അല്ലെങ്കിൽ, എറേസർ ആ ഘട്ടത്തിൽ സജീവമാക്കാൻ (കാരണമാകുന്നു സ്രിച്ചുകൾ, GIMP നും പശ്ചാത്തല കളർ). കേണൽ സർവ്വേക്ഷണ അത് Ctrl കുടുതൽപ്പിടിക്കുകൾ സെറ്റുകളിൽ പകർത്തലിനായി റഫറൻസ് പോയിന്റ് കുളികൾ എവിടെ ഒരു മോഡിലേക്ക് Convolve സ്റ്റ്രോകൾ ഇഫക്ട് തമ്മിലുള്ള മോഡുകൾ മരച്ചു; ഡോഡിജ് / ബേണൽ സർവ്വേക്ഷണ, അതു ഉപരി എരിയുന്ന തമ്മിൽ മാറുന്നു.

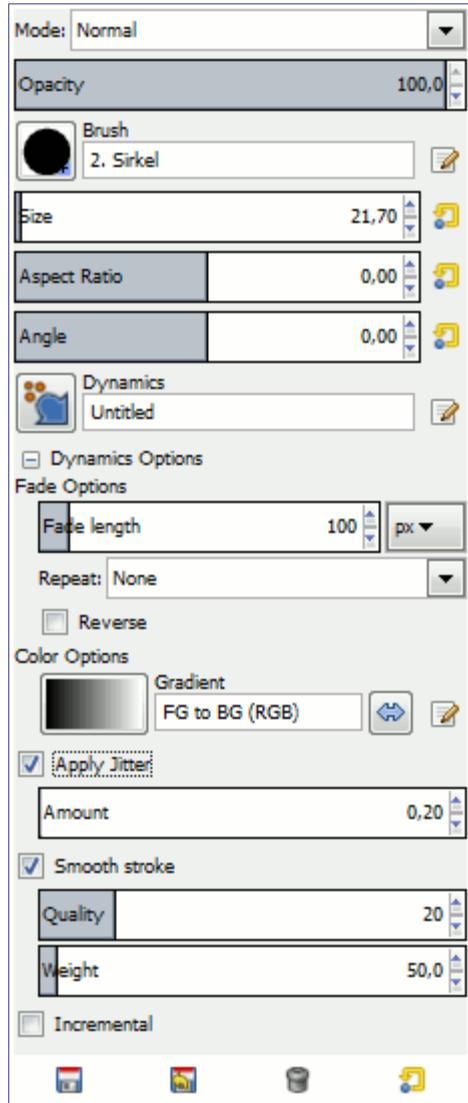
മാറ്റ

Shift കുടുതൽപ്പിടിക്കുക എററവു പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഒരേ പ്രഭാവ ഉണ്ട്: അതു straight line മോഡിലേക്ക് ഉപകരണ മതിയാവില്ല. ആരു ഒ പോയിന്റിൽ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ എത്തെങ്കിലും ഒരു വര ആദ്യ കൂടിക്കിൽ then പ്രസ് Shift കുടുതൽപ്പിടിക്കുന്നതിന്. എത്രതേതാളും നിങ്ങൾക്ക് അതു പിടിക്കുക എന്ന നിലയ്ക്ക്, ഒരു നേർത്ത ലൈൻ നിലവിലെ പോയിന്റുകൾ ലോക്കേഷൻ ബന്ധിപ്പിയ്ക്കുന്ന മുൻപും കൂടിക്കുചെയ്യുന്ന പോയിന്റ് കാണും. നിങ്ങൾ വീണ്ടും കൂടിക്കുചെയ്യാൽ, Shift കുടുതൽപ്പിടിക്കുക തുടരുന്നതിന് സമയത്ത്, ഒരു വര നേർണ്ണം ചെയ്യപ്പെടും. നിങ്ങൾ ബന്ധിപ്പിച്ച വരകളെടു ഒരു പരമ്പര സൃഷ്ടിക്കാൻ ഈ പ്രക്രിയ തുടരാൻ കഴിയും.

Ctrl, മാറ്റ

ഇരുവരു കീകൾ താഴെയ്ക്കാക്കുന്നോൾ *constrained straight line* മോഡിലേക്ക് ഉപകരണ ഇടുന്നു. ഈ വരിയുടെ ഓറിയൻ്റേഷൻ 15 ഡിഗ്രി അടുത്തുള്ള നീളവുമുള്ള എന്നത് ഒഴിച്ചാൽ, മാത്ര Shift കീ പ്രഭാവ സമാനമാണ്. നിങ്ങൾ തികഞ്ഞ, തിരശ്വീനമായി ലാംബായ, ചെന്താണ് വരികൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഇത് ഉപയോഗിക്കുക.

S ശ്രീ ഓപ്പൺകൾ



പല പ്രയോഗ ഓപ്പൺകൾ നിരവധി പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ പകിടുന്ന ഈ ഇവിടെ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു. ഒരേയൊരു നിർദ്ദിഷ്ട ഉപകരണ, അല്ലെങ്കിൽ ഉപകരണങ്ങൾ ഒരു ചെറിയ എണ്ണം ബാധകമായ ഓപ്പൺകൾ, ആ ഉപകരണങ്ങൾ പറ്റിച്ചേരുന്നു വിഭാഗങ്ങളിൽ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

മോഡ്

മോഡ് ഫ്രോസ്റ്റ്-ഡെബ്ലൂണ് ലിസ്റ്റ് ജലചരായ മോഡുകൾ ഒരു നിര നൽകുന്നു. അതാരുതയോടെ നിലയിൽ മോഡ് ക്രമീകരണ മനസ്സിലാക്കാൻ എളുപ്പമാർഹ പെയിന്റ് യമാർത്ഥത്തിൽ ഡയലോഗ് പാളികളിൽ പാളി കോൺഫേഷൻ മോഡ് തിരഞ്ഞെടുത്ത മോഡിൽ സെറ്റ്, നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് പാളി മുകളിൽ ഒരു പാളി ബാധകമാക്കുന്ന സക്കൽപ്പിക്കാൻ ആണ്. ഈ വച്ചിയിൽ പ്രത്യേക

ഇപക്കുകൾ ഒരു വലിയ മുൻകൾ നേടാനാകു . പെൻസിൽ, അന്തര്സ്ഥായിത്തന്നെയാണു, എയർബേഷ്, മഷി, ക്രോൺ ഉപകരണങ്ങൾ: മോഡ് ഓപ്ഷൻ ചിത്ര നിന്റെ ചേർത്ത് കരുതിയിരുന്നത് കഴിയുന്ന ഉപകരണങ്ങൾ മാത്ര ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയില്ല. മറ്റ് പെയിന്റ് ട ഇകളു, ഓപ്ഷൻ ചോർന്നു നിമിത്ത ലഭ്യമാകുന്നു എപ്പോഴു ആവശ്യ തന്നെയാണ്. മോഡുകൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

ഈ ലിസ്റ്റിൽ, ചില മോഡുകൾ പ്രത്യേക അവ below വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

അതാരുത

അതാരുത സ്ക്രീം ബേഷ് ഓപ്രോഷൻ വേണ്ടി സുതാരുത ലൈവൽ സജ്ജമാക്കുന്നു. ഈ എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കുന്നുവെന്ന് മനസ്സിലാക്കാൻ, പകര സജീവ പാളി പതിനേറ്റ് എന്ന, പ്രയോഗ സജീവ പാളി ആ പാളി പ്രവർത്തിക്കുന്നു മുകളിൽ സുതാരുമായ പാളി സ്ക്രീം കരുതുക. ട ശർ ഓപ്ഷനുകൾ പോസിറ്റി മാറുന്ന പാളികളുടെ ധയലോഗിൽ അതാരുത മാറ്റുന്നതിൽ ഭാവികാലത്തു സാഹചര്യത്തിൽ വരു എന്ന അനേക പ്രതിതി ഉണ്ട്. അത് സജീവ പാളി ന് പെയിന്റ് മാത്രമല്ല എല്ലാ പെയിന്റ് പ്രയോഗങ്ങളുടെ "strength" നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഇരേസർ കാര്യത്തിൽ, ഈ സ ശയ ആയി അവബോധിക്കു കഴിയു : അതു ക ടുതൽ "opacity", നിങ്ങൾക്ക് ലഭിക്കു ക ടുതൽ സുതാരുത എന്ന പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

ഉരസ്യക

ബേഷ് ട ശർ ബാധിച്ച, നിങ്ങൾ പോയിന്റ് ഒരു brushstroke പുരത്തു നമ്മു വരുമ്പോൾ എങ്ങനെ ബാധിച്ചു ചിത്രത്തിന്റെ എത്ര നിർണ്ണയിക്കുന്നു. GIMP നിങ്ങൾ Brushes വിഭാഗത്തിൽ പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കുന്നു ഏത് നയപ്രവൃപ്പാപന, വിവിധ തര ഉപയോഗിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. അനേക ബേഷ് തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ഏത് procedurally ജനറേറ്റ് ബേഷ് സവിശേഷമായ തര ഉപയോഗിക്കുന്നു ഇങ്ക് ഉപകരണ, അകെയുള്ള എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ലഭ്യമാണ് പെൻസിൽ, അന്തര്സ്ഥായിത്തന്നെയാണു, ഒപ്പ് എയർബേഷ് ഉപകരണങ്ങൾ: ഒരു ബേഷ് നിങ്ങൾ മാത്രമാണ് അവർ അർത്ഥവാത്തായ എവിടെയാണെന്ന് ട ഇകൾ ഷേഖരിക്കുന്നു . മറ്റ് പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഒരു ബേഷ് മാത്ര തീവ്രത വിതരണത്തിൽ പ്രസക്തമായ.

വലുപ്പ

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

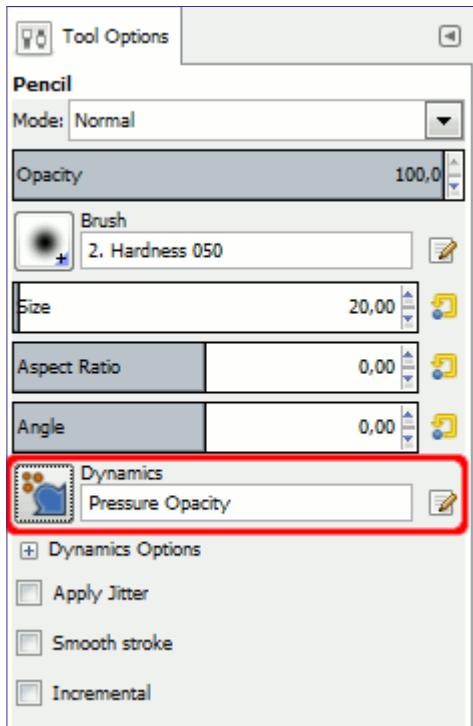
Aspect Ratio

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



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](#)

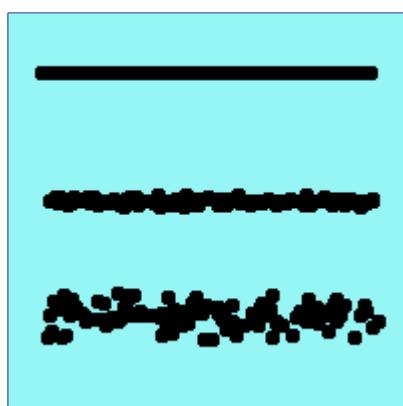
When stroking paths and selections using a paint tool there is a an option to select "*Emulate brush dynamics*". That means that when you stoke, brush pressure and velocity are varying along the length of the stroke. Pressure starts with zero, ramps up to full pressure and then ramps down again to no 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](#)

ചാമ്പോട്ട് 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.



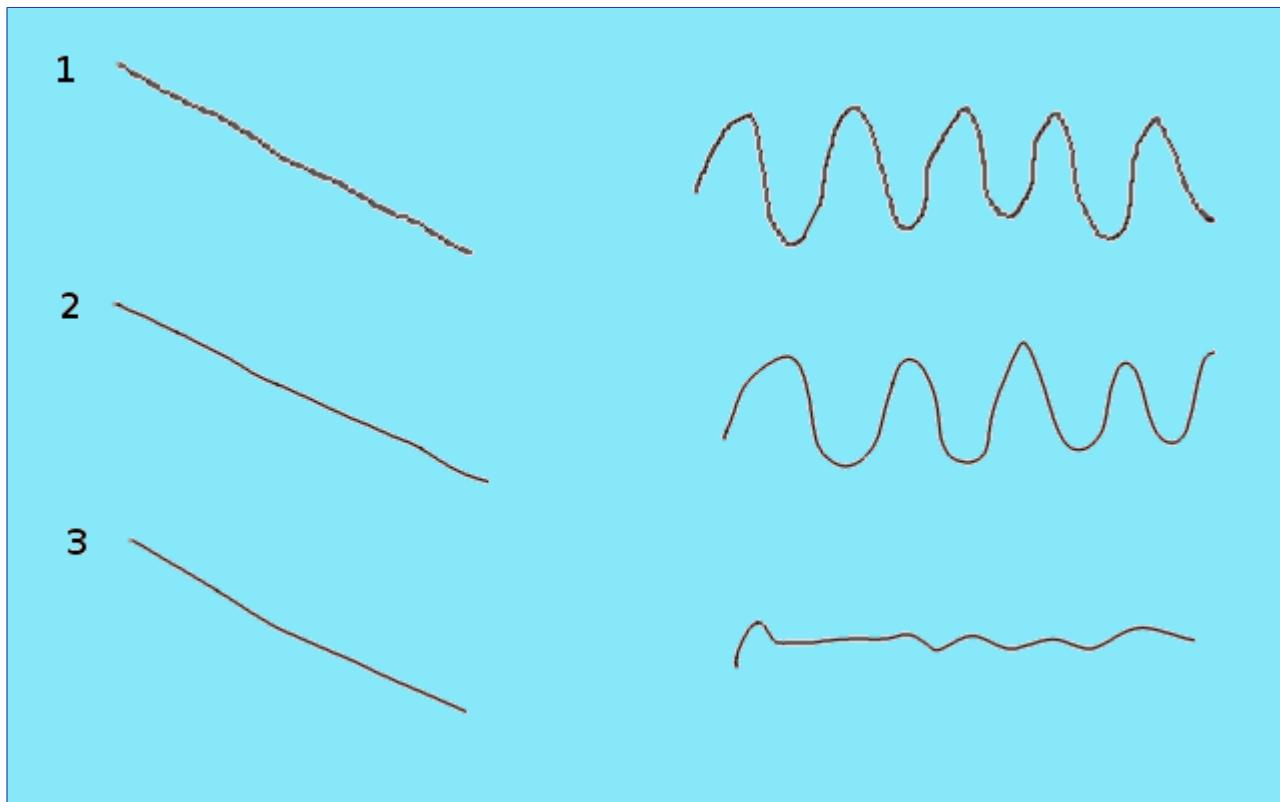
Jitter is also available in the Paint Dynamic Editor where you can connect jitter to the behavior of the brush.

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.



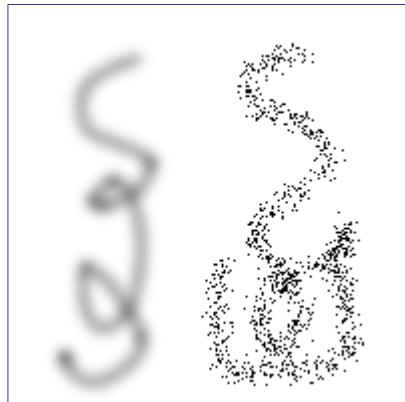
കുതലായുള്ള

The incremental check-box does not seem 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 .

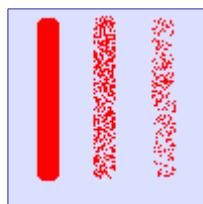
Paint Mode Examples

താഴെ പറയുന്ന ഉദാഹരണങ്ങളിൽ GIMP ന്റെ പെയിൻ്റ് മോഡുകൾ ചില വിവരങ്ങൾ

Dissolve



അതാവുതയോടെ എത്തക്കിലു പെയിന്റ് 100% കുറഞ്ഞത വേണ്ടി, ഈ വളരെ ഉപകാരപ്രദമായ മോഡ് സുതാരുത ഉംരു എന്നാൽ പെയിന്റ് അപേക്ഷിക്കുന്ന ഫ്രാബെബിലിറ്റി നിർണ്ണയിക്കുന്നു ഇല്ല. ഈ പെയിന്റ്-സ്റ്റോക്കുകൾ അല്ലെങ്കിൽ പ രിപ്പിക്കൽ ശാഖാക്ക ടി നേന്ന് പാറേണ്ടുകൾ നൽകുന്നു.



Behind

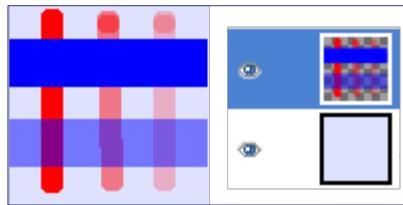


ഈ മോഡ് മാത്ര പാളി സുതാരു പ്രേശണങ്ങളിൽ പെയിന്റ് ബാധകമാണ് ലോവർ അതാവുത, ക കുതൽ പെയിന്റ് പ്രയോഗിക്കുന്നു ഇപ്രകാര കൈനടി പ്രേശണങ്ങൾ മഷി ബാധകമാകുന്നില്ല; സുതാരുമായ പ്രേശണങ്ങൾ മഷി സാധാരണ മോഡിൽ അതേ പ്രതീതി ഉണ്ട്. ഫല എപ്പോഴും അതാവുവസ്ഥയ്ക്ക് വർധന. ഗതി ഇതൊന്നു ഒരു ആല്പഹാ ചാനൽ അഭാവ പാളികൾ വേണ്ടി ഫലപ്രദമാക .

മുകളിലെ ഉദാഹരണത്തിൽ സ്വർ പത്തിൽ, Wilber മുകളിലെ പാളി, സുതാരുത ചുറ്റപ്പെട്ട് ഓൺ ആണ്. താഴെത്തെ പാളി വര ഇള നീല ആണ്. **Fill Whole Selection** ഓപ്പഷൻ മുഴുവൻ പാളി തിരഞ്ഞെടുത്തു ക ദ ബക്കറ്റ് നിറയാൻ ഉപകരണ , ഉപയോഗിച്ചു. ഒരു പാറേണ്ട ബക്കറ്റ് നിറയാൻ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ചു

അടുത്ത ചിത്ര (ചുവട) രണ്ടു പാളികൾ ഉണ്ട്. ഉപരിതല പാളി സജീവമാണ്. പെൻസിൽ മ നു brushstrokes, 100%, 50%, 25% എന ചുവന്ന നിര : പാളി മാത്രമേ

സുതാര്യമായ അല്ലെങ്കിൽ സെമി സുതാര്യമായ പിക്സലുകൾ വരച്ചുചേർത്തു.



Color Erase

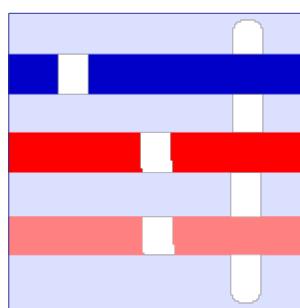


ഈ മോഡ് ഭാഗിക സുതാര്യതയോടെ തത്സ്ഥാനത്ത്, മുൻഭാഗത്തെ മായ്ക്കുന്നു. അതു Color to Alpha ഫിൽട്ടർ, brushstroke വിസ്തൃതി പ്രയോഗിച്ചു പോലെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഒരു ആല്പഹാ ചാനൽ കൈവശമുണ്ടുണ്ടു പാളികൾ ഈ മാത്രമെ ശ്രദ്ധിക്കുക; അല്ലാത്തപക്ഷ , ഈ മോഡ് സാധാരണ സമാനമാണ്.

മുകളിലെ ഉദാഹരണത്തിൽ സ്വർപ്പ പത്തിൽ, നിരയ്ക്കുക പ്രയോഗ ബക്കറ്റ് നിര അങ്ങനെ Wilber വെളുത്ത ഭാഗങ്ങൾ മായ്ച്ചു നീല പശ്വാത്തലത്തിൽ വഴി കാണിക്കുന്നു ചെയ്തു വെളുത്ത ആയിരുന്നു.

താഴെ ഈ ചിത്രത്തിൽ പാളി, പശ്വാത്തല പാളി ഉണ്ട്. പശ്വാത്തല നിര ആകാശ നീല. പെൻസിൽ മ നൃം brushstrokes:

1. നീല പ്രോസേരോ കൃത്യമായ നിര മാത്ര ഈ നീല നിര മായ്ച്ചു.
2. ചുവന്ന പ്രോസേരോ കൃത്യമായ നിര . ഈ ചുവന്ന നിര മാത്ര , അതിന്റെ സുതാര്യത മായ്ച്ചു. മായ്ച്ചു പ്രോസേരങ്ങൾ സുതാര്യമായ നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത്.
3. പാളി പശ്വാത്തല ആകാശ നീല നിര മാത്ര ഈ നിര മായ്ച്ചു.



Further Information

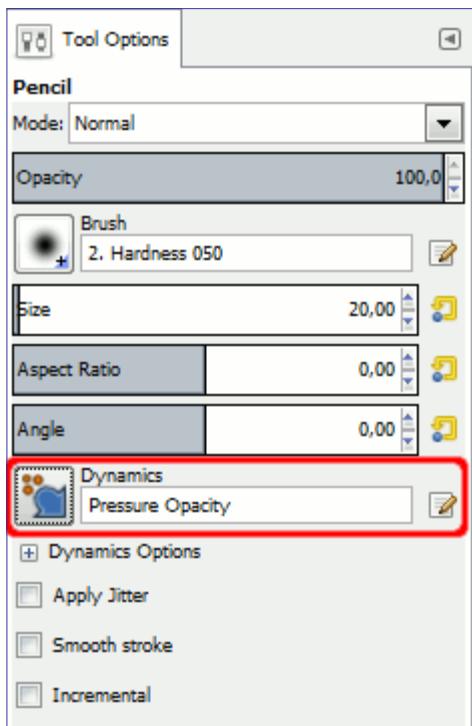
ന തന ഉപയോകതാക്കൾക്ക് യഥാർത്ഥത്തിൽ ഒരു ഉപ-പിക്സൽ തലത്തിൽ ഓപ്പറേറ്റ് പല്ലുള്ള-തോന്നുന ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദക ഓഫീവാക്കാൻ ആ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ അറിയാൻ താൽപര്യ തോന്നാ . ഈ ഓരാൾ അനന്തരഫലമാണ് അത്തര സർക്കിൾ ബൈഷാ ഒരുത്തനേപ്പാലെ ഒരു ഹാർഡ് ഇരുവായ്ത്തലയുള്ള ബൈഷ്, പ്രവർത്തികകാൻ

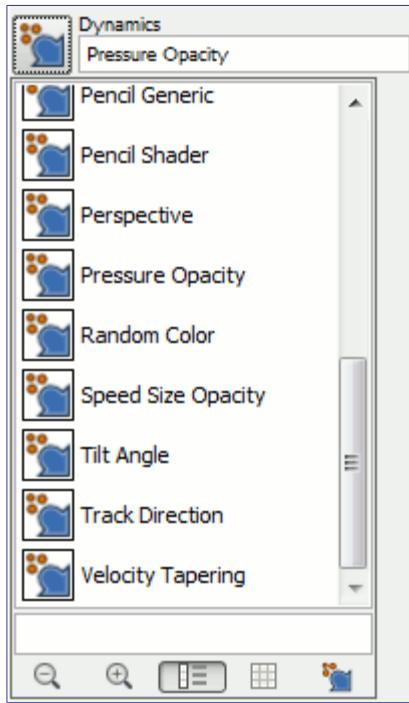
പോലു , brushstroke വിളുന്നിൽ പിക്സലുകൾ ഭാഗികമായി മാത്ര ബാധിക്കില്ല എന്നതാണ്. നിങ്ങൾ (നല്ല സെലക്ഷൻ നേടുന്നതിനു, അല്ലെങ്കിൽ വെട്ടി ഒടിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ ഓപ്പറേറ്റിംഗ് പിക്സൽ-ബൈ-പിക്സൽ ഉയർന്ന സ നിലയിൽ ആവശ്യമാണ് ഏത്) എല്ലാ-അല്ലെങ്കിൽ-ങ്ങു ഉണ്ട് വേണമെക്കിൽ, ഉപയോഗിക്കാൻ പെൻസിൽ S ശ, ഏത് ചെയ്യുന്നു എല്ലാ നയപ്രവൃത്തി തികച്ചു കരിവു ഉപ-പിക്സൽ വിരുദ്ധ-അലിയാസിൽ നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു.

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.

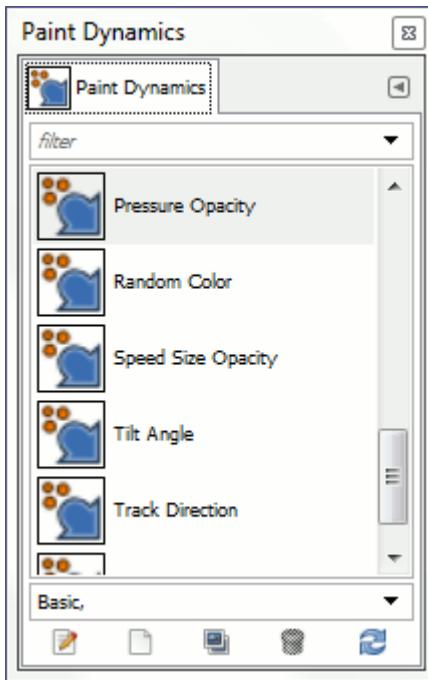
The dynamics will make some of the behaviors of the drawing tools act more like the physical ("*real*") tools.





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.

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.

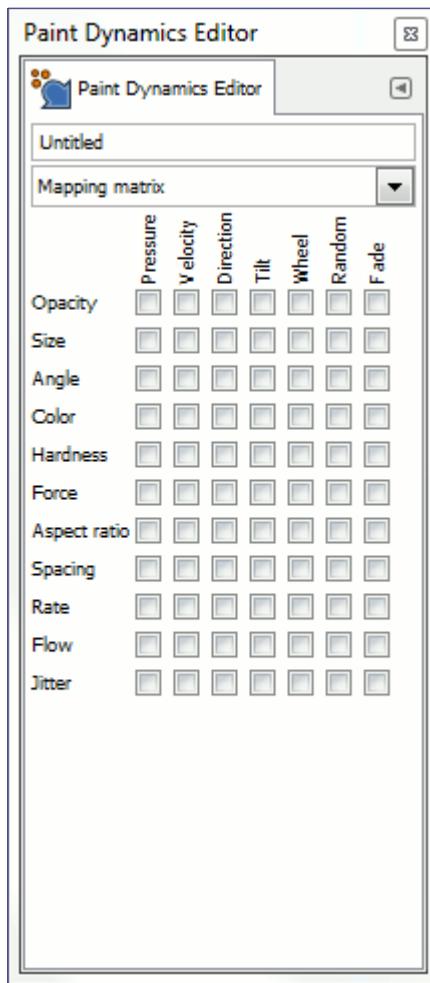
The **Paint Dynamics** dialog is a dockable dialog; please see the section for help on

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.

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.

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.

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.

വലുപ്പ

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

നിറ

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.

കാർഡ്

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 fuzziness 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.

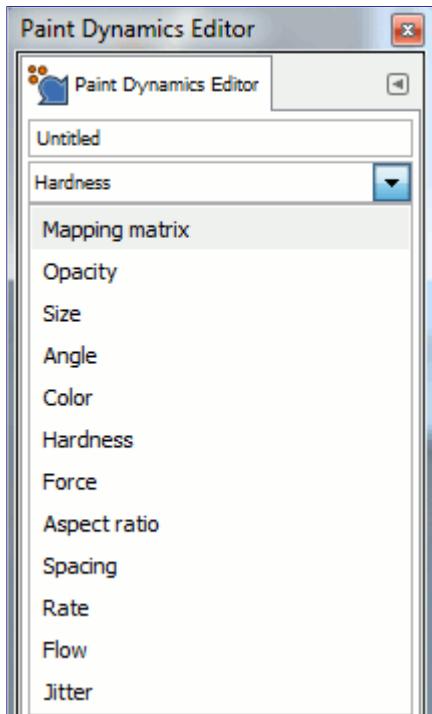
Velocity: (mouse) At slow speed the brush prints are spread according to the value set in the jitter amount slider. As the speed increase the scattering amount decrease.

Direction: (mouse) The jitter effect depends on the direction of the brush. The effect seems to have a touch of randomness built in.

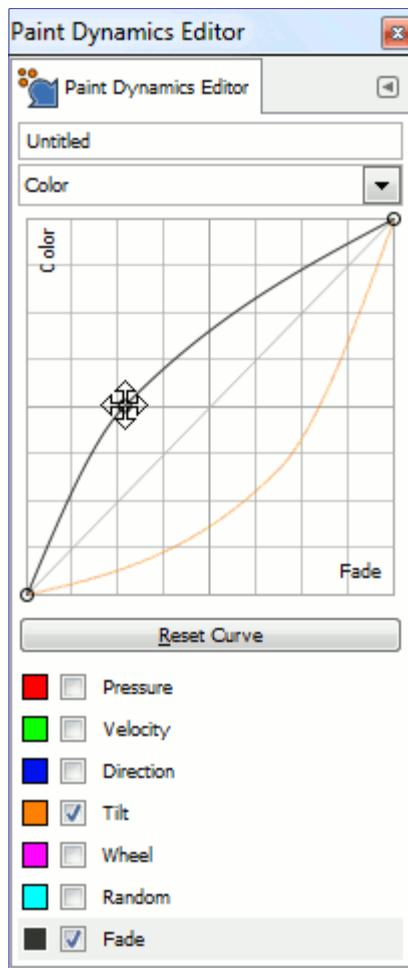
Random: (mouse) The jitter varies at random.

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.

Customizing the Dynamics



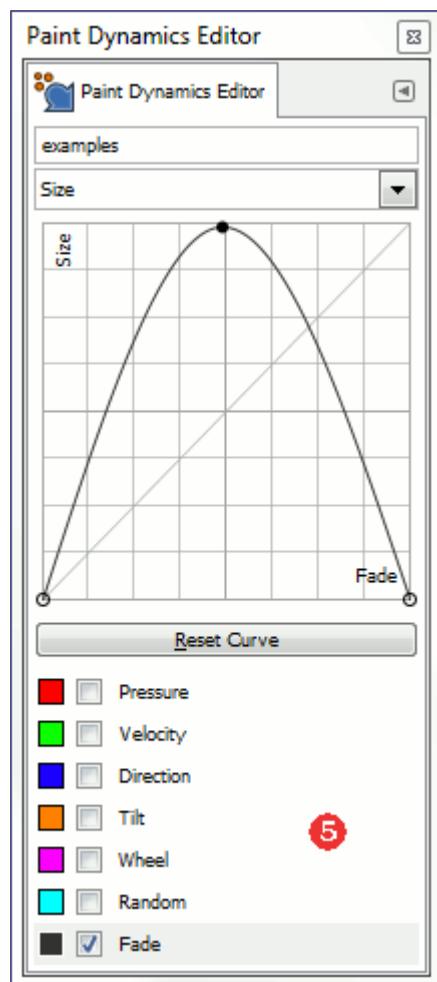
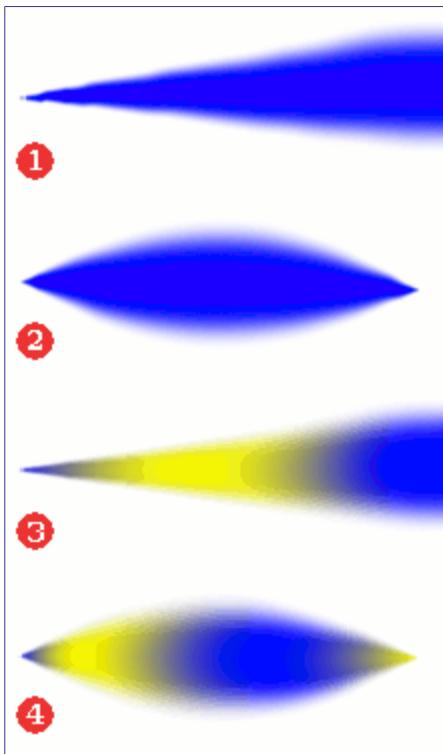
If the current options do not suit you, you may fine-tune the settings from the Paint Dynamics Editor. Click on the down arrow to open the drop down menu and then select what option to change.

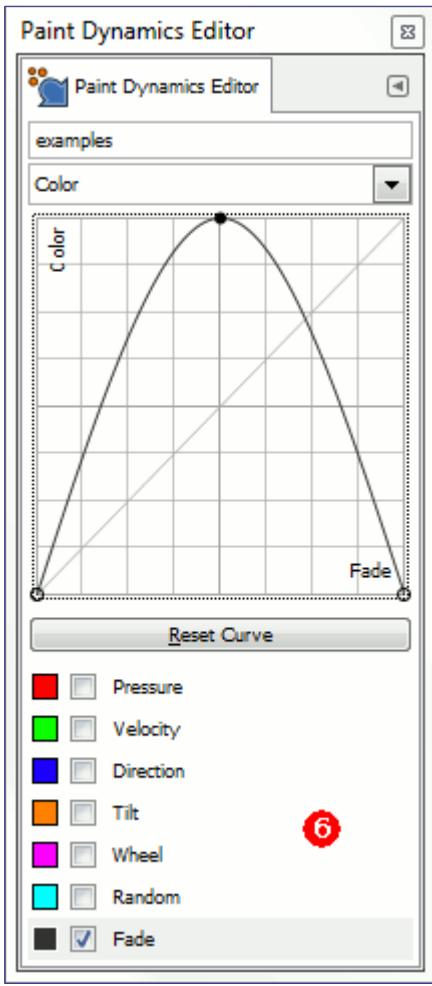


Click on one of the options to open the customizing dialog. The upper part of the dialog contains a curve where you can adjust the behaviour of the chosen parameters selected in the lower part of the dialog. You can drag the curve by pointing on it with the mouse

pointer, holding down the left mouse button and the move the curve wherever you want inside the diagram.

Dynamics Examples





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.

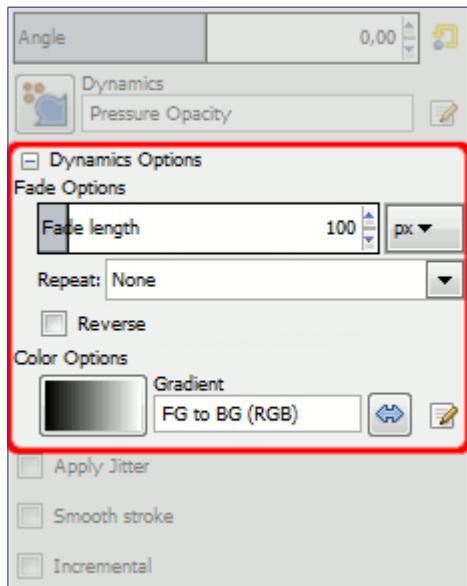
The full fade length is set along the x-axis from left to right. The y-axis determines the size of the brush. At the bottom the brush size is zero, and at the top of the diagram the brush is set to the full size according to the size set in the slider in the Brush Options Dialog. Study the example and 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.

Dynamics Options

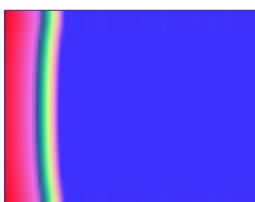
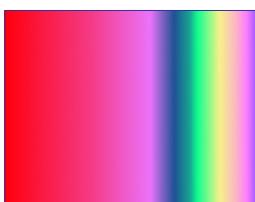


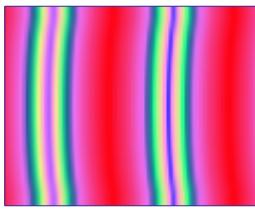
Many of the dynamics behaviors also depends on the settings of the Dynamics Options in the Tool Options dialog and vice versa. For example the fading will not work if it is not applied in the Dynamics section.

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.





This option determines what happens if a brush stroke extends farther than the Length specified by the slider. There are three possibilities:

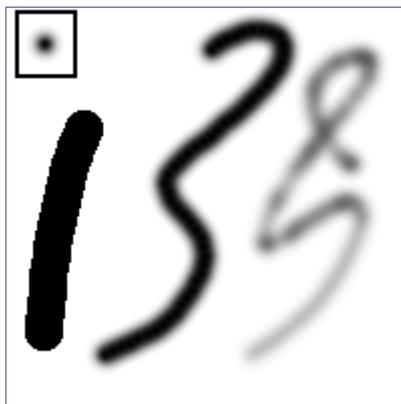
- **None** ഫ്രേഡിയൻ്റ് അവസാന മുതൽ നിര സ്ക്രോക്ക് ബാക്കി മുഴുവൻ ഉപയോഗിക്കു ഇതിനർത്ഥമെ;
- **Sawtooth wave** ഫ്രേഡിയൻ്റ് പലപ്പോഴു ഒരു നിര തുടർച്ചയില്ലായ്മ താങ്ങെ ആദിയിൽ, നിന്ന് പുനരാര ഭിക്കു ഇതിനർത്ഥമെ;
- **Triangular wave** means that the gradient will be traversed in reverse, afterwards bouncing back 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.

(ബേംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ (പെൻസിൽ, അന്തല്ലായിത്തന്നെയാണു, എയർബേംഗ്)



ഈ ശ്രീൽ ഉപകരണങ്ങൾ GIMP ന്റെ അടിസ്ഥാന പെയിന്റി ശ്രീ ഉപകരണങ്ങൾ, അവർ ഈ വിഭാഗത്തിൽ ഒരുമിച്ചു ചർച്ച ആസ്തി പൊതുവായി മതിയായ സവിശേഷതകൾ. എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ പൊതുവായുള്ള സവിശേഷതകൾ Common Features വിഭാഗത്തിൽ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു. ഒരു വ്യക്തിഗത S ശ്രീ ഉപയോഗിക്കുക സവിശേഷതകൾ ആ ഉപകരണ പറ്റിച്ചേരുന്നു വിഭാഗത്തിൽ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

പെൻസിൽ ഈ ശ്രീൽ പ്രയോഗങ്ങളുടെ പ്രാക്കൃതമായ; അതു ഹാർഡ്, നോൺ-അപരത്യമാണ് വിരുദ്ധ വെഫ്റ്റ് ചെയ്യുന്നു. അന്തല്ലായിത്തന്നെയാണു ഇന്റർമീഡിയറ്റ്; അതു ഒരുപക്ഷം ശ്രീലീൻ്റ് ഏറ്റവു സാധാരണയായി ഉപയോഗിക്കുന്നു. എയർബേംഗ് ഏറ്റവു വഴങ്ങുന്ന നിയന്ത്രിക്കാവുന്ന ആണ്. ഈ വഴക്കെ പുറമേ എന്നാൽ

അന്തസ്ഥായിത്തന്നെന്നയാണു അധിക ഉപയോഗിക്കാൻ കുറച്ചുക ടി ക ടുതൽ ബുദ്ധിമുട്ടാണ് ചെയ്യുന്നു.

ഈ ഉപകരണങ്ങൾ എല്ലാ അടിസ്ഥാന പാലർ നിന്ന് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് നിന്ന് ഓന്നുകിൽ അതേ നയപ്രവ്യാപന, വർണ്ണങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്തതിന് സമാന ഓപ്ഷൻകൾ പക്ക്. എല്ലാ മോഡുകൾ വൈവിധ്യമാർന്ന ചിത്രകല കഴിവുള്ളവയാണ്.

Key modifiers

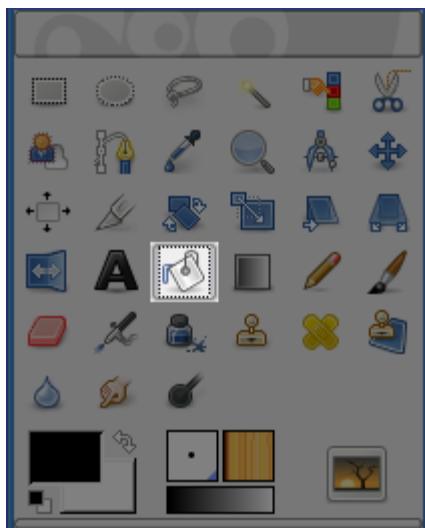
Ctrl,

പിക്സൽ നിന്ന് ലേക്ക് (Toolbox Color Area പ്രദർശിപ്പിച്ച അല്ലാത്തത്) പാളി എത്തക്കിലു പിക്സൽ മേലെ ക്ലിക്ക് പുരോതല നിന്ന് സജ്ജീകരിക്കുന്നു: Ctrl കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക ഒരു Color Picker ഈ ഉപകരണങ്ങൾ ഓരോ മാറ്റുന്നു.

മാറ്റ

ഈ കീ വര മോഡിലേക്ക് ഈ ഉപകരണങ്ങൾ മതിയാവില്ല. ഹോൾഡി ദ് Shift Button 1 ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ ഒരു വര സ്പേഷ്ടിക്കു . തുടർച്ചയായ ക്ലിക്കുകൾ കഴിഞ്ഞ വരിയുടെ അവസാന നിന്നു ആ നേരായ ഭ്രായി ദ് തുടരു .

ബക്കറ്റ് നിന്നു



ഈ ഉപകരണ നിലവിലെ മുന്നഭാഗത്തെ ഒരു നിര നിന്നുന്നു. നിങ്ങൾ എങ്കിൽ Ctrl + click ഉപയോഗിക്കാൻ ബക്കറ്റ് D ശ്രീ, പകര പശ്വാത്തല നിര ഉപയോഗിക്കു . ഉപകരണ ഓപ്ഷൻകൾ എങ്ങനെ സജ്ജമാക്കി, ബക്കറ്റ് നിന്നു ഉപകരണ ഓന്നുകിൽ മുഴുവൻ നിരക്കു നിരക്കു ആയ നിങ്ങൾ നിങ്ങളെ ക്ലിക്ക് പോയിരും സമാനമായ മാത്ര ഭാഗങ്ങൾ ആശയിച്ച്. ഉപകരണ എല്ലാക്കങ്ങൾ വഴി സുതാര്യത കൈക്കാരു ബാധിക്കു .

പിൽ തുക നിങ്ങൾ വക്രമാക്കിയ പരിധി നിന്നുകുക ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു. പിൽ ഉമ്മരപ്പടി (ഇതിൽ മാജിക് പ്രവൃത്തികൾ തല്ലാണോ വഴി സമാനമായ) എത്രമാത്ര പിൽ പ്രചരിപ്പിക്കാനു നിർണ്ണയിക്കുന്നു. പിൽ നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് എവിടെ പോയിരും ആര ഭിക്കുന്ന നിര അമവാ ആൽഫാ മ ല്യ "too different" വരെ പുറമെയുള്ള പരത്തുന്നു.

മുഖ്യമായും മറ്റാരു നിരവു (പോലുള്ള ടെക്നിക്ക് പാളി അക്ഷരങ്ങൾ) സുതാര്യമായ പാളിയായി വസ്തുകൾ പ രിപ്പിക്കുക ചെയ്യുന്നോൾ, പഴയ നിര ഒരു അതിർ ഇപ്പോൾ വസ്തുകൾ ചുറ്റുന്ന കണ്ണെത്താ . ഈ ഓപ്ഷൻകൾ ഡയലോഗ്

നിരയ്ക്കുക ബക്കറ്റ് ഒരു കുറഞ്ഞ ഫിൽ-ഉമ്മർപ്പടി കാരണം . ഒരു കുറഞ്ഞ ദ രമാണു വച്ച് ബക്കറ്റ് പ്രയോഗ അർഹസുതാരു പിക്സൽ പ രിപ്പിക്കുക ഇല്ല; അവർ തങ്ങളുടെ യഥാർത്ഥ നിര പ്രമാണിച്ചു കാരണം അവർ ഫിൽ നേരെ നിലക്കു .

നിങ്ങൾ തികച്ചു സുതാരുമായ പ്രദേശങ്ങളിൽ നിരയ്ക്കാൻ ചെയ്യണമെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ "Lock" ഓപ്പഷൻ (പാളികളുടെ ഡയലോഗിൽ) പരിശോധിക്കാതെ എന്ന് ഉറപ്പുവരുത്തേണ്ടതുണ്ട്. ഈ ഓപ്പഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, പാളി നോൺ സുതാരുമായ ഭാഗങ്ങൾ മാത്രമേ നിരയു .

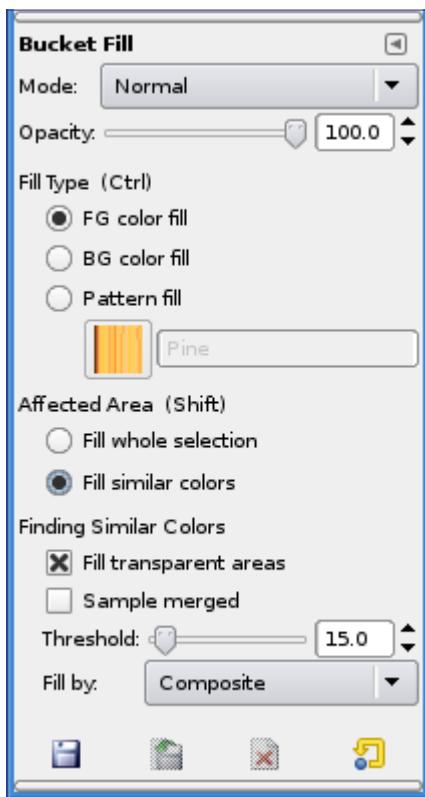
Activating the tool

- 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 ShiftB കീകൾ അമർത്തി.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

- Ctrl ബി.ജി. കളർ ഉപയോഗ പ രിപ്പിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ FG കളർ ഷൈഡ് നിരയ്ക്കുക ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നു.
- Shift സമാന കളർ നിരയ്ക്കുക അല്ലെങ്കിൽ ഷൈഡ് മുഴുവനുമുള്ള തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ഫിൽ ഉപയോഗ ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നു.

ഓപ്പഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്ഥി കീഴിൽ ഘട്ടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അമവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന **Windows Dockable Windows Tool Options** വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു

ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Mode; Opacity

ഈ എല്ലാ ഉപകരണങ്ങൾ സാധാരണമാണ് ഉപാധികൾക്ക് സഹായത്തിന് Paint Tools കാണുക. ബക്കറ്റ് നിരയാൻ പ്രയോഗ മാത്രമായുള്ള ഓപ്പഷനുകൾ മാത്രം ഇവിടെ വിശദികരിച്ചു ചെയ്യുന്നു.

Fill Type

GIMP മ നു ഫിൽ തരത്തിലുള്ള:

FG Color Fill

നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം പ രിപ്പിക്കുക നിര സജ്ജികരിക്കുന്നു.

BG Color Fill

sets the fill color to the currently selected background color.

Pattern Fill

നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത മാതൃക ഫിൽ നിര സജ്ജികരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ലിന്റ് ഒരു തുള്ളി ഉപയോഗിക്കുന്നതിനുള്ള പാറേൺ തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

ഈ ഡ്രോപ്പ്-ഡെൽസ് ലിന്റ് ഉപയോകതാവ് അടുത്ത ഫിൽ ഓപ്പറേഷൻ ന് ഉപയോഗിക്കാൻ പല ഫിൽ പാറേണ്ടുകളുടെ ഓ തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു. ഈ തിൽ ലിന്റ് അശോകനു വിധത്തിൽ സെലക്ടർ താഴെയുള്ള നാലു ബട്ടണുകൾ നിയന്ത്രണത്തിലാണ്.

Affected Area

മുഴുവൻ നിരക്കു നിന്നയ്ക്കുക

ഈ ഓപ്പഷൻ ജിന്വ ഒരു പ്രീ നിലവിലില്ലാത്ത നിരക്കു അല്ലെങ്കിൽ മുഴുവൻ ചിത്ര പ രിപ്പിക്കുക ചെയ്യുന്നു. ഒരേ കാര്യ ദ്രോഗത്തിയിലുള്ള സമീപന നിരക്കു കരയിൽ വിട്ടുകൊടുത്തത് കൂടിക്ക് ചെയ്ത് മുൻഭാഗത്തെ, പശ്ചാത്തല അല്ലെങ്കിൽ പാറേൺ നിര വലിച്ചുകൊണ്ട് ആകാ .

സമാനമായ നിങ്ങൾ നിന്നയ്ക്കുക

ഈ താണ് സ്ഥിരസ്ഥിതി കുമീകരണ : ഉപകരണ നിങ്ങളെ കൂടിക്കുചെയ്തതായി ലേക്കായി പിക്സൽ സമീപ ഒരു നിന്തതിൽ പ്രദേശത്തെ നിന്നയുന്നു. നിര സാമ്യ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു മ ല്യ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു കഷ്ടസർ സ്ഥാനത്തിന്റെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു തെളിച്ച ഉമ്മപ്പടി anusarichayirikum.

സമാന നിന്നങ്ങൾ കണ്ണഡത്തുന്നു

ഈ വകുപ്പുപ്രകാര രണ്ട് രീതിയിൽ കണ്ണഡത്താനാവു :

Fill Transparent Areas

ഓപ്പഷൻ **Fill Transparent Areas** താഴ്ന അതാര്യതയോടെ പ്രദേശങ്ങൾ നിന്നയ്ക്കുന്നത് സാധ്യത ഒരുക്കുന്നു.

സാമ്പിൾ ലയിപ്പിച്ചു

ഓപ്പഷൻ **Sample Merged** എല്ലാ പാളികളിൽ ഒരുപറ്റ ഭാഗിൾ ചെയ്യുന്നു. സാമ്പിൾ ലയിപ്പിച്ചു സജീവ എക്സിൽ, പ്രില്ലുകളെ ദ രമാണു പരിശോധനയ്ക്ക് നിര വിവരങ്ങൾ അധിക സ്ഥിതി, ഒരു താഴ്ന പാളി ന് കഴിയു . ലളിതമായി താഴെത്തീലുള്ള തിരഞ്ഞെടുത്ത മുകളിൽ ഒരു പാളി വർണ്ണം വെയ്രേജിനു ദുശ്ര ഉറപ്പാക്കുക.

ഉമ്മറ

തെച്ചോൾഡ് സൈസ്യർ എൽ നിന്റെ കവു പിൽ അതിരുകൾ വേണ്ടി കണക്കാക്കുക ലെവൽ സജ്ജമാക്കുന്നു. ഉയർന്ന ക്രമീകരണ ഒരു മർട്ടി നിന്റെ ചിത്രത്തിന്റെ കുതൽ നിരക്കു ഒപ്പ് അതുപോലെ, താഴ്ന്ന ക്രമീകരണ കുറവ് പ്രേരണ നിരക്കു .

Fill by

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ജീമ് സാമ്യ കണക്കുക ടാൻ ആൻഡ് നിരയുന്നത് അതിരിൽ നിർണ്ണയിക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കുന്ന എന്നു എൽ ഐടക തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

താങ്കൾക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നവ ഐടകങ്ങൾ Composite, Red, Green, Blue, Hue, Saturation ആൻഡ് Value ആകുന്നു.

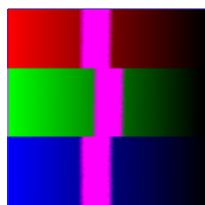
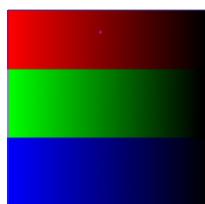
ഈ ഓപ്പഷൻ മനസ്സിലാക്കാൻ എളുപ്പമല്ല. ഉദാഹരണത്തിന്, തിരഞ്ഞെടുത്ത റെഡ് ചാനൽ ചെയ്തിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് എത്തെങ്കിലും പിക്സൽ ന് സെറ്റ് ഉമ്മരപ്പടി തകവെള്ള കൂടിക്കുചെയ്യുന്നോൾ പിക്സൽ ലേക്ക് *the red channel* സമാനമായ എല്ലാം പിക്സൽ വേണ്ടി ഉപകരണ തിരയലുകൾ കൂടിക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ. ഒരു ഉദാഹരണ ഇതാ:

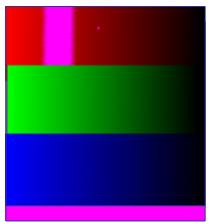
യമാർത്ഥ പിത്ര : ശുഭമായ നിങ്ങളുടെ ഐടക്കൾ. ചുവപ്പ് (255; 0; 0), ശ്രീൻ (0; 255; 0), ഷൈ (0; 0; 255). നാ മജറ്റ് നിന്റെ 15 സജ്ജമാക്കാ പരിധി കുടുംബത്തിൽ സെക്കറ്റ് പ രിപ്പിക്കുന്ന ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കാൻ പോകുന്നത്.

പിത്ര 1: = കോ പോസിറ്റ് മാർഗ നിരയ്ക്കുക. നാ തുടർച്ചയായി മ ന് നിന്റെ സ്റ്റിപ്പുകൾ എത്തുവാണ്. ഓരോ സ്റ്റിപ്പ് ഉമ്മരപ്പടി പ്രകാര നിരഞ്ഞു.

പിത്ര 2: മാർഗ = റെഡ് നിരയ്ക്കുക. നാ ചുവന്ന സ്റ്റിപ്പ് എത്തുവാണ്. ഉപകരണ സെറ്റ് ഉമ്മരപ്പടി തകവെള്ള ചുവന്ന ചാനലിൽ സമാനമായ വില ഉള്ള എല്ലാം പിക്സലുകൾ തിരയുന്നു. മാത്ര ഒരു ഇടുങ്ങിയ പ്രേരണത്ത് ഈ മാനദണ്ഡങ്ങൾ യോജിക്കുന്നു. പച്ച, നീല മുന്നീല, ചുവന്ന ചാനലിൽ പിക്സൽ മ ല്യ കൂടിക്കുചെയ്ത പിക്സൽ ചുവന്ന ചാനൽ മ ല്യ വളരെ വളരെ വ്യത്യസ്തമായ, 0: നിന്റെ അവർക്ക് പ്രചരിപ്പിക്കാനു ഇല്ല.

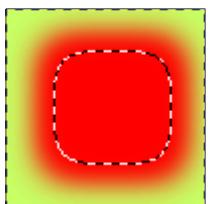
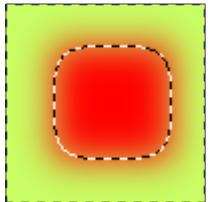
പിത്ര 3: മാർഗ = റെഡ് നിരയ്ക്കുക. നാ പച്ച സ്റ്റിപ്പ് എത്തുവാണ്. അവിടെ ചുവന്ന ചാനൽ എത്തുവാണ് പിക്സൽ മ ല്യ 0. എല്ലാ പച്ച ലെ പിക്സൽ നീല സ്റ്റിപ്പുകൾ ചുവന്ന ചാനൽ മ ല്യ (0); അവരൊക്കെയു വരച്ചുചേരുത്തു.



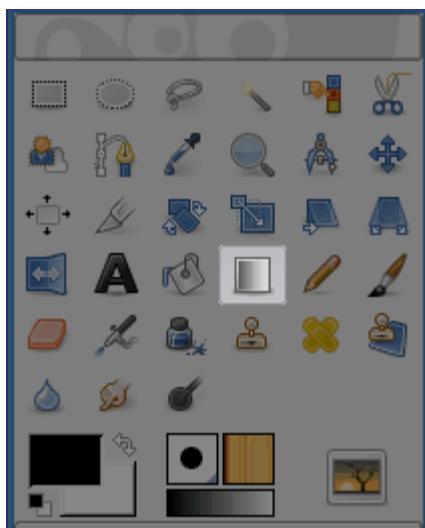


Fill a feathered selection

കടൽപുരത്തെ അരികുകളുള്ള നിരക്കു ആവർത്തിച്ചു കീക്കുചെയ്യുന്നതിലെ, ക്രമാനുഗതമായി കടൽപുരത്തെ അതിർത്തി പാരിപ്പിക്കുക:



ക ട്രിക്കലേർത്തുക



ഈ ഉപകരണ സ്വത്വവോ മുന്നിലു പശ്വാത്തലത്തിലു നിന്റെയർ ചെരിവുമാന നാഴികകല്ലായി തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്ത് നിന്റെയും ധാരാള ഓപ്ഷൻകൾ ഉണ്ട്. ഒരു നാഴികകല്ലായി തയ്യാറാക്കുന്നതിനായി, ഗ്രേഡിയൻ്റ് പോയി നിങ്ങളുടെ നാഴികകല്ലായി വലത് സ്ഥാനവു വലിപ്പ തോനുനുവെണ്ണിൽ മെഖല ബട്ടൺ റിലീസ് ആഗ്രഹിക്കുന്ന ദിശയിൽ കഴഞ്ചിൽ വലിച്ചിട്ടുക. നാഴികകല്ലായി എന്ന മുദ്രുലത കഴഞ്ചിൻ റ്റാഗ് എത്ര ദ ആഗ്രഹിച്ചിരിക്കുന്നു. ഫ്രെസ്റ്റുമായ റ്റാഗ് ദ മ രംഗ തോനുക.

നിങ്ങൾ ഈ ഉപകരണ ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന കാര്യങ്ങൾ ഒരു അതഭൂതകരമായ ഉണ്ട്, സാധ്യതകൾ ആദ്യ ഒരു ബിറ്റ് പ്രളയവു തോന്തിയേക്കാ . നിങ്ങൾക്കുള്ള ഏറ്റവു പ്രധാനപ്പെട്ട രണ്ട് ഓപ്പഷനുകൾ ഗ്രേഡിയന്റ് ആകുത്തിയു ആകുന്നു ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഗ്രേഡിയന്റ് ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് ജിന്ന് വിതരണ ഘനമായ വൈവിധ്യമാർന്ന ഇടയിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിച്ചുകൊണ്ട് അപ്പ് ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക വിന്റേയോ നൽകുന്നു നിങ്ങൾക്ക് നിർമ്മിക്കുക സ രക്ഷിക്കാനു കഴിയു കയ്യു ഘനമായ. ഘനമായ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾ ആൻഡ് കണ്ണത്താൻ കഴിയു .

ലീനിയർ, ബൈലീനിയർ, റേഡിയൽ, സ്ക്യൂയർ, കോണാകാര (സിമ്മടിക്ക്), കോണാകാര (അസമമാണ്), ര പപ്പടുത്തിയ (കോൺഡി), ആകുത്തിയിൽ (ഗോളാകൃതി), ര പപ്പടുത്തിയ (dimpled), വൃത്താകൃതിയിലുള്ളത് (ഘടികാരിശയിൽ), സർപ്പിള (ഘടികാര: SHAPE വേണ്ടി 11 ഓപ്പഷനുകളുണ്ട്); ഈ താഴെ വിശദമായി പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കുന്നു. ര പപ്പടുത്തിയ ഓപ്പഷനുകൾ ഏറ്റവു രസകരമായ; അവർ ഗ്രേഡിയന്റ് എന്തുതന്നെ എത്ര. വർഷങ്ങളുംകൂ, നിരക്കു ബൗണ്ടറി ആകൃതി പിന്തുടരാൻ കാരണമാകുന്നു. മറ്റ് ര പങ്കൾ വ്യത്യസ്തമായി ര പപ്പടുത്തിയ ഘനമായ ലൈൻ നിങ്ങൾ ആകർഷിക്കു നീളു അബ്ലൂഷിൽ ദിശ ബാധകമാകില്ല അവർക്ക് പോലെതന്നെ നിരക്കു ക്ലിക്കുചെയ്ത് മൊന്ത് ചലിക്കാൻ ആവശ്യമാണ് ഗ്രേഡിയന്റ് എല്ലാവിധ തര , എന്നാൽ ഒരു ആകുത്തിയിൽ ഒരേ ലഭ്യമാകുന്നു നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് അബ്ലൂഷിൽ നിങ്ങൾ നീക്കാൻ എങ്ങനെ എവിടെ സാരമില്ല.

എവിടെ (മുഴുവൻ അതാര്യതയോടെ) കാരു കഴ്സിൻറെ റ്റാഗ് എല്ലാ സമയത്തു മാറ്റുന്നതിൽ ചേർത്തു , അയമാർത്ഥമായി കൃഷ്ണനുവിന്റെ പാറേണ്ടുകൾ കലാശരിക്കു മോഡ് മെനുവിൽ വ്യത്യാസ ഓപ്പഷൻ പരിശോധിക്കുക.

5 ശ സജീവമാക്കുന്നു

ഉപകരണ സജീവമാക്കുന്നതിന് വിവിധ സാധ്യതകളു ഉണ്ട്:

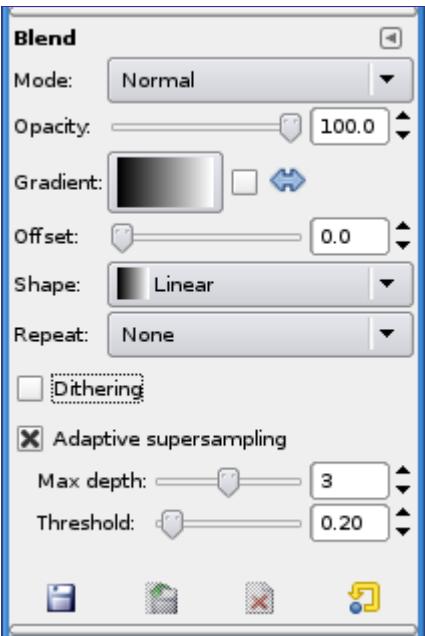
- From the image-menu: **Tools** Paint Tools Blend .
- By clicking the tool icon .
- By clicking on the L keyboard shortcut.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl,

Ctrl 15 ഡിഗ്രി കേവല കോൺകളിൽ നീളവുമുള്ള എന്ന രേഖാവണ്ണ ഉണ്ടാക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ഓപ്പഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്വാക്കി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പദ്ധതിപ്പിക്കു . അമുഖ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Mode; Opacity

പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിൻ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഒരു വിവരണ വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

ഗ്രേഡിയൻ്റ്

ഗ്രേഡിയൻ്റ് പാദ്രേണ്ടുകളുടെ ഒരു മുറികൾ ദ്രോപ്പ്-ഡൈംബുൾ ലിസ്റ്റിൽ നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതാണ്. പ്രയോഗ മുന്നഭാഗത്തെ നിന്ന് പശ്വാത്തല നിറ ദിശയിൽ ഉപയോക്തൃ ചിത്ര ഒരു ലൈൻ വരയ്ക്കുന്നത് വഴി നിർണ്ണയിക്കുന്നു മറ്റൊരു നിരങ്ങൾ, പരിചയപ്പെടുത്തുന്നതിനു സൗക്രമ്യം ഒരു നിശ്ചലുകൾക്ക് പാദ്രേണ്ട് കാരണമാകുന്നു. ഗ്രേഡിയൻ്റ് ദ്രോഡി ശ്രദ്ധിക്കുന്നതിലേക്കായി Reverse ചെക്ക്-ബോക്സ് പ്രാബല്യത്തോടെ ഉദാഹരണത്തിന്, മുൻവശത്തു പശ്വാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ സ്വാപ്പി ശിന്റെ വ്യത്യാസത്തിനു ദിശ റിവോഴ്സ്.

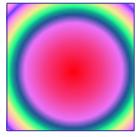
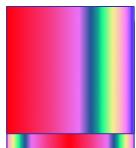
ഓഫ്സെറ്റ്

ഗ്രേഡിയൻ്റ് എന്ന "slope" വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ Offset മ ല്യ പെർമിറ്റ്. എത്ര ദ രമുണ്ട് കീക്കുചെയ്യപ്പെട്ടാൽ തുടങ്ങുന്ന പോയിൻ്റ് മുതൽ വ്യത്യാസത്തിനു ആര ഭിക്കു നിർണ്ണയിക്കുന്നു. ആകുത്തിയിലുള്ള ഫോമുകൾ ഈ ഓപ്പഷൻ ബാധകമാകില്ല.



ആകൃതി

GIMP ദ്രോപ്പ്-ഡൈംബുൾ പട്ടികയിൽ നിന്നു തിരഞ്ഞെടുത്ത കഴിയുന്ന 11 ര പങ്ങൾ ലഭ്യമാകുന്നു. ര പങ്ങൾ ഓരോ വിവരങ്ങൾ താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു.



ലീനിയർ

ഈ ഗ്രേഡിയൻ്റ് രേഖകളെ അവസാനിക്കുന്ന ഘട്ടത്തിൽ കളർ വരച്ച വരി ടാൾസിഷനു തുടക്ക ഘട്ടത്തിൽ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം ആര ഭിക്കുന്നു.

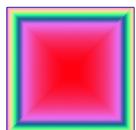
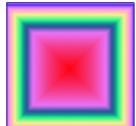
Bi-Linear

ഈ ആകാര വരച്ച വരി നീള നിർണ്ണയിക്കപ്പെടുന്ന അകലെ ആര ദ പോയിൻ്റ് നിന്ന് ഒണ്ട് ദിശകളിലെയു തുക. ഉദാഹരണത്തിന് ഒരു സിലിണ്ടർ ര പ നൽകിയതിന്, പ്രയോജനപ്പെടുന്നത്.

റോഡിയൽ

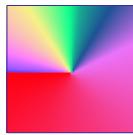
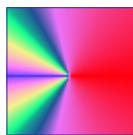
ഈ ഗ്രേഡിയൻ്റ് പുരത്തു സെൻ്റർ പശ്വാത്തല നിര ന് മുൻഭാഗത്തെ നിര, ഒരു സർക്കിൾ നൽകുന്നു. ഈത് ദിശയിലുമുള്ള വിളക്കുകൾ ഇല്ലാതെ ഒരു പനോരമയുടെ ഭാവ നൽകുന്നു.

Square; Shaped



Square, Shaped (angular), Shaped (spherical), ഒപ്പ് Shaped (dimpled): ഒരു പിലു ചില വേരിയൻ്റ് ആകുന്നു എന്നു നാലു ര പങ്ങൾ ഉണ്ട് എല്ലാവരു ആരുടെ സെൻ്റർ വരച്ച വരി തുടക്കത്തിൽ ആയിരിക്കു ഒരു സ്ക്കയർ, കേസ്റ്റത്തിൽ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം ഇട്ടു ആരുടെ പകുതി രചനയാണ് വരച്ച വരി നീള ആണ്. നാല് ഓപ്പഷനുകൾ ഇതിൽ ഗ്രേഡിയൻ്റ് കണക്കു വിധത്തിൽ മുൻികൾ നൽകാൻ പരീക്ഷണങ്ങൾ വ്യത്യാസങ്ങൾ കാണുന്നത് ഏറ്റവു മികച്ച മാർഗ്ഗ .

മേശതടുത്ത (സിമ്മെട്ടിക്); മേശതടുത്ത (അസമമാണ്)



Conical (symmetrical) ആകാര വരച്ച വരി ദിശയിൽ നിർണ്ണയിക്കപ്പെടുന്ന ഒരു ദിശയിൽ നിന്ന് പശ്വാത്തല നിര പ്രകാശിച്ചു തോന്നുന്നു, ഒരു കോൺ അഥവാ ഇരങ്ങി നോക്കി ചിമുകയു നൽകുന്നു.

Conical (asymmetric) "കോൺ" വരിയിൽ വരച്ചതാണ് ഒരു കോൺ തോന്നിക്കുന്ന ഒഴികെ **Conical (symmetric)** സമാനമാണ്.

വ്യത്താകൃതിയിലുള്ളത് (ഘട്ടികാരദിശയിൽ); വ്യത്താകൃതിയിലുള്ളത് (എതിർ)



Spiral ആകാര ആരൂടെ ആവർത്തിക്കുന്ന വീതി വരച്ച വരി നീള നിർണ്ണയിക്കപ്പെടുന്നത് പിരികൾ നൽകുന്നു.

Repeat

Sawtooth Wave ആൻഡ് **Triangular Wave**: രണ്ടു ആവർത്തിക്കുക മോഡ്യൂകൾ ഉണ്ട്. Sawtooth പാറ്റേൺ തുടർന്ന് മുൻഭാഗത്തെ തുടങ്ങി, പശ്വാത്തല സ ക്രമണ , മുൻഭാഗത്തെ മുതലുള്ള ചെയ്തു നേടാവുന്നതാണ്. ത്രികോണാകൃതിയിലുള്ള മുൻഭാഗത്തെ ആരെ ദിക്കുന്നു, പശ്വാത്തലത്തിലേക്ക് സ ക്രമണ , തുടർന്ന് തിരികെ രോസറ്റു നടക്കുന്നത്.

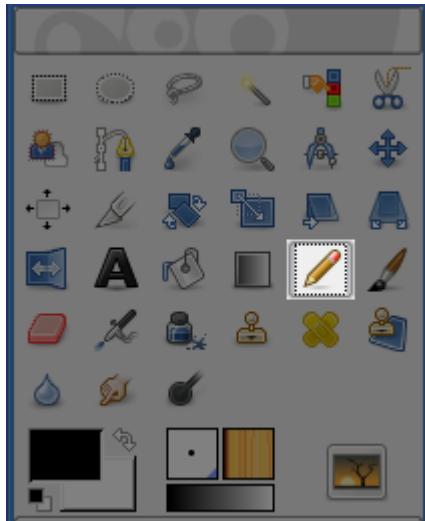
വി.എസിഐ

വി.എസിഐ പ രണ്ടാം ലഭ്യമായി Glossary വിശദമാക്കിയിട്ടുണ്ട്

Adaptive Supersampling

ഒരു ചരിത്ര അല്ലെങ്കിൽ വള്ളത്ത ലൈനിലാണ് നിര ഒരു മ രചയുള്ള പരിവർത്തന "പല്ലുള്ള 'പ്രഭാവ മൃദുലമാക്കുന്നതിനു ഈ ഒരു വഴക്കങ്ങൾ മാർഗമായി. പരിശോധനകൾ മാത്ര നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന നടത്താ .

പെന്സില്ല



പെൻസിൽ S ശ്രേണിയുടെ വായ്ത്തലയാൽ ഫീ ഹാൻഡ് ലൈനുകൾ വരയ്ക്കുക ഉപയോഗിക്കുന്നു. പെൻസിൽ ആൻഡ് അന്തര്സ്ഥായിത്തന്നെന്നയാണു സമാനമായ ഉപകരണങ്ങളാണ്. രണ്ടു ഉപകരണങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള പ്രധാന വ്യത്യാസ ഈ ബേഷ്ട് ഒരേ തരത്തിലുള്ള ഉപയോഗിക്കാൻ ആണെങ്കിലും, പെൻസിൽ S ശ്രേണിയും വളരെ ഫാസി ബേഷ്ട് ഉപയോഗിച്ച്, വ്യക്തമല്ലാത്ത വേണമകിലും ഉത്പാദിപ്പിക്കാനുള്ള എന്നതാണ്. അതു പോലും സാമാജ്യത്ര അലിയാസിൽ ചെയ്യാൻ ഇല്ല.

എന്തുകൊണ്ടാണ് നിങ്ങൾ അതതര ഒരു ക്ര ഡെ ഉപകരണ പ്രവർത്തിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുക? ഒരുപക്ഷേ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട ഉപയോഗ പോലെ ഒരു ഉയർന്ന സിലയിൽ ഓപ്പുവേറ്റ് ഓരോ പിക്സൽ ശരിയായ നേടുകയും ചെയ്യണമിവരുന്ന ഏകണ്ണുകൾ, വളരെ ചെറിയ ടിന്റങ്ങൾ, കു ടെ പ്രവർത്തിക്കുവേംബൾ ആണ്. പെൻസിൽ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച്, ബേഷ്ട് ഓട്ടലൈൻ ഉള്ളിൽ ഓരോ പിക്സൽ നീ ആഗ്രഹിക്കുന്ന കൃത്യമായി മാറ്റുണ്ടാകില്ല ഉറപ്പുണ്ടായിരിക്കാൻ കഴിയു .

നിങ്ങൾ പെൻസിൽ (അല്ലെങ്കിൽ മറ്റ് നിരവധി പെയിൻ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും) കു ടെ രേഖാവണ്ണ വരയ്ക്കണമെക്കിൽ, ആര ദ ഘട്ടത്തിൽ കൂംക്ക് Shift പിടിക്കുക, അവസാനിക്കുകയും പോയിന്നീലും കൂംക്കുചെയ്യുക.

S ശ്രേണിയുടെ 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.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

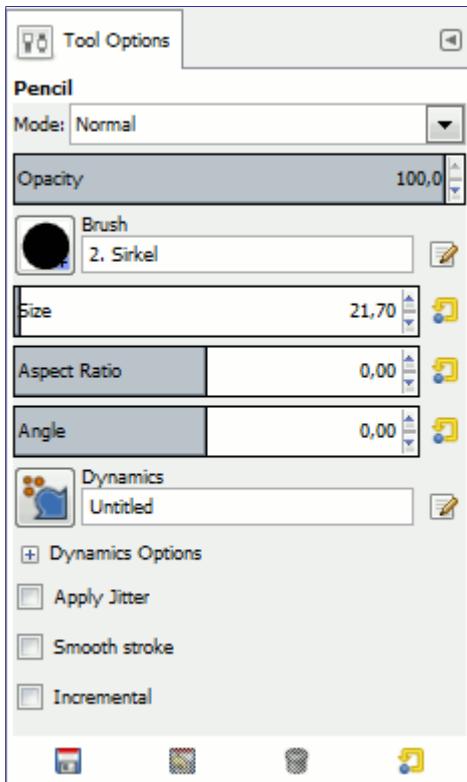
Ctrl,

ഈ കീ ഒരു Color Picker പെൻസിൽ മാറ്റുന്നു.

മാറ്റ്

ഈ കീ വര മോഡിലേക്ക് പെൻസിൽ S ശ്രേണിയാവിലും. ഫോർഡി ദ് Shift Button 1 കൂംക്ക് ചെയ്യുവേംബൾ ഒരു വര സ്യൂഷ്ടിക്കു . തുടർച്ചയായ കൂംക്കുകൾ കഴിഞ്ഞ വരിയുടെ അവസാന നിന്നു ആ നേരായ ഭ്രായി ദ് തുടരു .

ഓപ്പഷനുകൾ

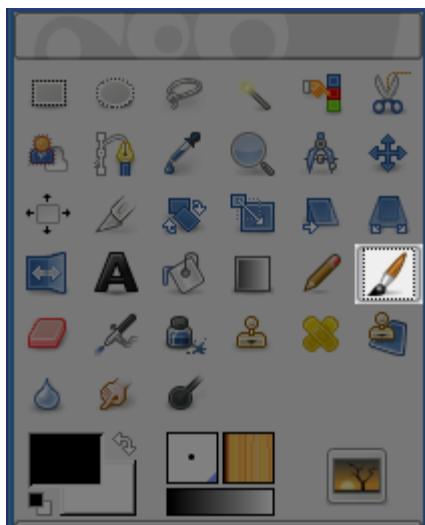


സാധാരണ ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്ഥി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അമവാ അങ്ങനെയാലുകിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Mode; Opacity; Brush; Dynamics; Dynamics Options; Apply Jitter; Smooth Stroke; Incremental

പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിൻ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഒരു വിവരണ വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

അന്തസ്ഥായിത്തന്നെയാണു



അന്തസ്ഥായിത്തന്നെയാണു പ്രയോഗ അവ്യക്തമായ (ബേംഗ് സ്റ്റ്രോക്കുകൾ പെയിൻ്റ് . എല്ലാ സ്റ്റ്രോക്കുകൾ നിലവിലെ ബേംഗ് ഉപയോഗിച്ച് രെൻഡർ ചെയ്യുന്നു.

S ശ്രീ 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.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

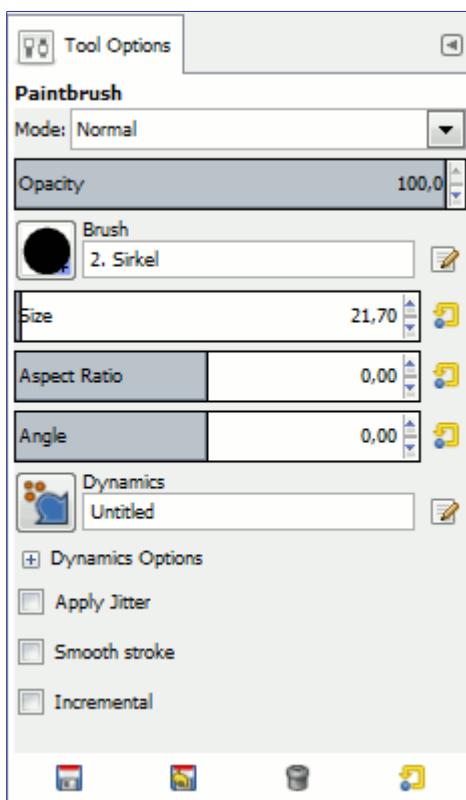
Ctrl,

ഈ കീ ഒരു Color Picker ലേക്ക് അന്തര്ണ്ടായിത്തന്നെന്നയാണു മാറ്റുന്നു.

മാറ്റ

ഈ കീ വരെ മോഡിലേക്ക് അന്തര്ണ്ടായിത്തന്നെന്നയാണു മതിയാവില്ല. ഫോർഡി ഗ് Shift Button 1 ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ ഒരു വരെ സ്പൂഷ്ടിക്കു . തുടർച്ചയായ ക്ലിക്കുകൾ കഴിഞ്ഞെങ്കിൽ വരിയുടെ അവസാന നിന്നു ആ നേരായ ഭ്രായി ഗ് തുടരു .

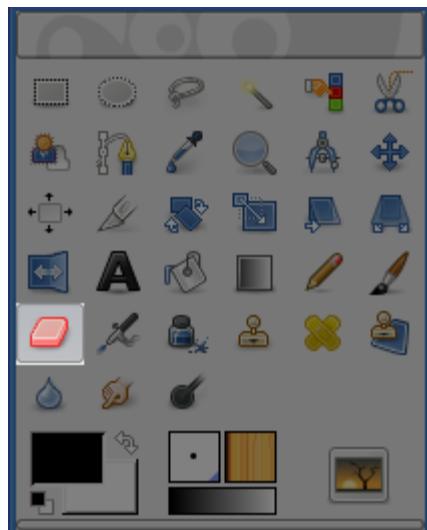
ഓപ്പഷൻകൾ



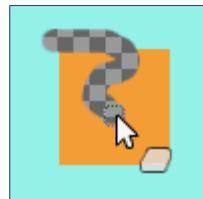
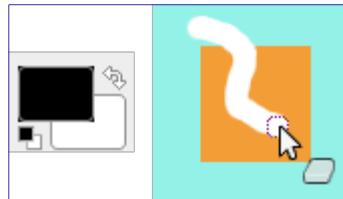
സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷൻകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്ഥി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അമവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന **Windows Dockable Windows** Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Mode; Opacity; Brush; Dynamics; Dynamics Options; Apply Jitter; Smooth Stroke; Incremental:

പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണ ഓപ്പഷൻകൾ ഒരു വിവരണ വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.



എരേസർ നിലവിലെ പാളി നിന്ന് ഈ പാളി ഒരു നിര നിന്ന് നിര പ്രദേശങ്ങൾ നീക്കെ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇരേസർ, പിനെ മായ്ക്കുന്ന പശ്വാത്തലു നിര , നിര എൻഡ് പ്രദർശിപ്പിച്ച പോലെ കാണിക്കു സുതാരുത (അത് ഒരു ആല്പ്പാ ചാനൽ കിട്ടാത്ത പക്ഷ ഒരു നിര മാസ്ക് ചാനൽ, ഒരു പാളി മാസ്ക്, അല്ലെങ്കിൽ പശ്വാത്തലു പാളി) പിന്തുണയ്ക്കാത്ത എന്നോ ഉപയോഗിക്കുന്ന എങ്കിൽ പണിസഞ്ചി (ഒരു മാസ്ക് കാരുത്തിൽ, നിരക്കു പരിഷ്കരിക്കു). അല്ലാത്തപക്ഷ , മായ്ക്കുന്ന പ്രയോഗ ഓപ്പനുകൾ വേണ്ടി ക്രമീകരണങ്ങൾ അടിസ്ഥാനമാക്കി, ഭാഗിക അല്ലെങ്കിൽ പ രണ്ട് ഓന്നുകിൽ സുതാരുത താനേ വന്നുകൊള്ളു . നിങ്ങൾ ഒരു പാളി ഒരു ആൽപ്പാ ചാനൽ എങ്ങനെ ചേർക്കാൻ ക ടുതല് പർക്കുന്നതിനു കഴിയു .



നിങ്ങൾ അവരുടെ മുൻ ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ പിന്നിലുള്ളത് പോരൽ, പ രണ്ടുമായു പിക്സൽ ചില ശ്രൂ മായ്ക്കാൻ വേണമെങ്കിൽ, ഉപകരണ ഓപ്പനുകൾ ലെ "ദ്രുംമായ അരിക്" ബോക്സ് പരിശോധിക്കണ . അല്ലാത്തപക്ഷ , ഉപ-പിക്സൽ ബൈഷ് ഷൈയ്സ്‌മെന്റ് ഭാഗിക ഇരേഷ്ഠർ ബൈഷ്‌സ്ട്രോക്സ് അറുങ്ങെളിൽ, ഹാർഡ് ഇരുവായ്തലയുള്ള ബൈഷ് ഉപയോഗിക്കാൻ പോലു കാരണമാകു .

നിങ്ങൾ ഒരു ടാല്ലൂട്ട് ഉപയോഗിച്ച് ജിന്ന് ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ, അത് ഒരു മായ്ച്ചു ആയി ദൈഹിക വിപരീത അവസാന പെരുമാറണ സൗകര്യപ്രദമായ കണ്ണെത്താ . ഈ പ്രവർത്തനത്തിലാക്കാൻ, നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത് എല്ലാ പണിസഞ്ചിയിൽ എന്നോ ഉപകരണ റിവേഴ്സ് അവസാന കൂടിക്ക് ആണ്. ദൈഹിക ഓരോ അവസാന ഒരു പ്രത്യേക ഇൻപുട്ട് ഉപകരണമായി ചികിത്സ കാരണ , ഓരോ ഇൻപുട്ട് ഡിവേവസ് അതിന്റെതായ വ്യത്യസ്ത പ്രയോഗ നിയമന ഉണ്ട്, റിവേഴ്സ്

അവസാന തുടർന്ന് എത്രതേതാളി നിങ്ങൾക്ക് അതു കൊണ്ട് മറ്റാരു ഉപകരണ തിരഞ്ഞെടുക്കുക പോലെ ഒരു മായ്‌ച്ചു പ്രവർത്തിക്കാൻ തുടരു .

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 ShiftE ഉപയോഗിച്ച് കീബോർഡ് നിന്ന്.

Key modifiers

എല്ലാ പെയിന്റ് പ്രയോഗങ്ങളിൽ അതേ പ്രതീതി കീ മോഡിഫയറുകൾക്കുള്ളകീബോർഡ് ഒരു വിവരണ വേണ്ടി കാണുക.

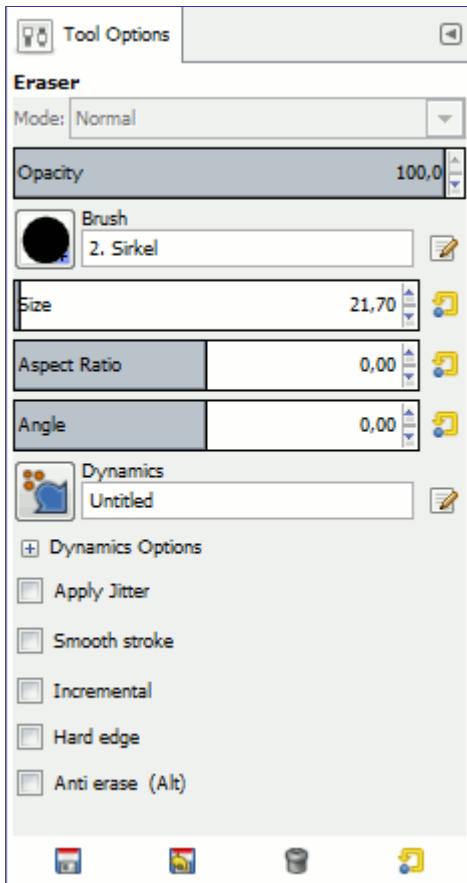
Ctrl,

ഇരേസർ വേണ്ടി Ctrl കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക അതു "color picker" മോഡിലേക്ക്, അതു കൂടിക്കുചെയ്യപ്പെടുകയു എത്രക്കിലു പിക്സൽ നിന്ന് തെരേഞ്ഞെടുക്കുവാൻ അങ്ങനെ ഇടുന്നു. മറ്റ് ബെംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ പകെജ്, എരേസർ പുരോതല നിന്റെ background നിന്റെ പകര സഖ്യമാക്കുന്നു. സുതാര്യത പിന്തുണയ്ക്കാത്ത ഭ്രായബിശ നു മായ്‌ക്കുന്നത് നിലവിലെ പശ്വാത്തല നിന്റെ മായ്‌ച്ചു പ്രോസോങ്ങൾ പകരമാണ് ഇത് കുതൽ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

സകലതു

താഴേക്ക് S ശ്രീ ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ വിഭാഗത്തിൽ താഴെ പറയ്തിരിക്കുന്ന പോലെ, "anti-erase" മോഡിലേക്ക് Alt കീ സ്വിച്ചുകൾ കൈവരമുള്ള അതു എരേസർ വേണ്ടി. ചില സിസ്റ്റങ്ങളിൽ, Alt കീ ജാലകപാലകനുള്ള കെസിയിലകപ്പെടുകയായിരുന്നു ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങൾക്ക് ഇത് സാഡിക്കുകയാണെങ്കിൽ, പകരമായി AltShift ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിഞ്ഞെതക്കു .

S ശ്രീ ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്വാക്കി കുറഞ്ഞ ഫൈലീംഗ് ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അമുഖ അങ്ങനെയില്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറിലെ നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Brush; Size; Brush Dynamics; Dynamic Options; Apply Jitter; Incremental

പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഒരു വിവരണ വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

അതാരുത്

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 ഓപ്പഷൻ ബേഡ്-സ്റ്റോക് അറുങ്ങെളിൽ ഭാഗിക ഇരേശൻ ഗുണവുമില്ല. മുകളിൽ കാണുന്ന.

Anti Erase

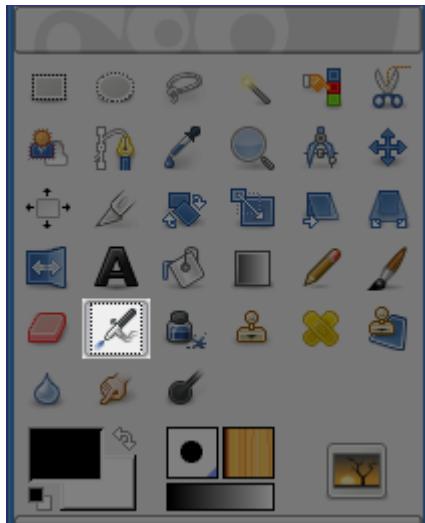
മായ്‌ക്കൽ ഉപകരണ വിരുദ്ധ മായ്‌ക്കൽ ഓപ്പഷൻ അവർ പരിഹരിക്കുമായും സുതാരുമായ പോലു, അണ്ട്-മായ്‌ക്കാൻ കഴിയു ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ പ്രദർശനങ്ങൾ. ഈ സവിശേഷത ഒരു ആല്പ്പാ ചാനലുമായി പാളികൾ ഉപയോഗിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കുന്നു മാത്രമേ പ്രവർത്തിക്കു . ദ ഓപ്പഷനുകൾ ലെ ചെക്ക്-ബട്ടൺ പുറമെ, അത് തന്ത്രികയിട്ടില്ല (Alt കു അലിട്ടിപ്പിച്ച്, വിന്റെയോ മാനേജർ കുടുങ്ങി എക്കിൽ അല്ലെങ്കിൽ Alt കു അമർത്തിപ്പിച്ച് സജീവമാക്കാ .

വിരുദ്ധ മായ്‌ക്കുന്നു സാധ്യത മനസിലാക്കുന്നതിനു, മായ്‌ക്കണമെന്നില്ലെങ്കിൽ

(അരല്ലുകിൽ അതുപോലെ, cutting) മാത്ര ആൽഫാ ചാനൽ, ചിത്രത്തിലെ ഡാറ്റ അടങ്കിയിരിക്കുന്ന ആർജിബി ചാനലുകൾ ബാധിക്കുന്നു തിരിച്ചറിയണ . ഫല പർശ്മായു സുതാര്യമായ പോലു , ആർജിബി ഡാറ്റ ഇപ്പോഴു അവിടെ ആണ് നിങ്ങൾക്ക് അത് കാണാൻ കഴിയില്ല. അങ്ങനെ ഓക്കൽ ക് ടി ആർജിബി ഡാറ്റയു കാണാനാകു സാമാജ്യത്വ മായ്‌ക്കുന്നു ആൽഫാ മ ല്യ വർഖിപ്പിക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ ഒരു ഷൈറ്റി ഗ് നിരക്കു ആകുതി മാറ്റാൻ എന്നേസർ ഉപയോഗിക്കാ . മായ്‌ച്ചാൻ, നിങ്ങൾ നിരക്കു അറുങ്ങേശർ ടി കഴിയു .

എയർബ്രഷ്



എയർബ്രഷ് പ്രയോഗ പരമ്പരാഗത എയർബ്രഷ് emulates. ഈ ഉപകരണ നിര സോഫ്റ്റ് പ്രോഗ്രാമ്മുകളിൽ ചിത്രകലയെ അനുയോജ്യമാണ്.

S ശ 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.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

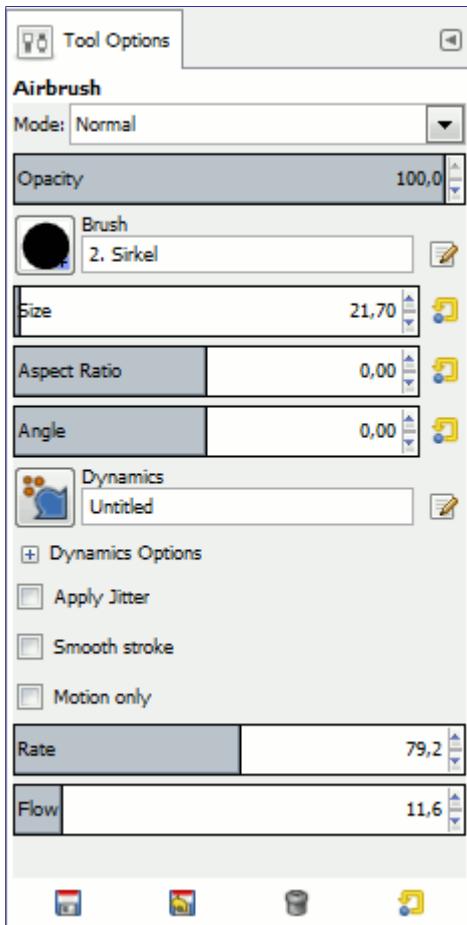
Ctrl,

Ctrl ഒരു Color Picker ലേക്ക് എയർബ്രഷ് മാറ്റുന്നു.

മാറ്റ

Shift വര മോഡിലേക്ക് എയർബ്രഷ് മതിയാവില്ല. ഹോർഡി ഗ് Shift Button 1 ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ ഒരു വര സ്വീച്ചറിക്കു . തുടർച്ചയായ ക്ലിക്കുകൾ കഴിഞ്ഞ വരിയുടെ അവസാന നിന്നു ആ നേരായ ഭ്രായി ഗ് തുടരു .

ഓപ്പനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്ഥി കീഴിൽ ലഭിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അമവാ അങ്ങനെയാളുകിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Mode; Opacity; Brush; Size; Dynamics; Dynamic Options; Fade Options; Color Options; Apply Jitter

പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഒരു വിവരണ വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

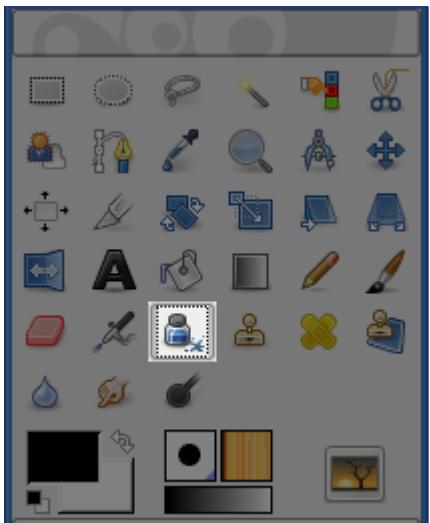
നിരക്ക്

Rate സ്റ്റൂഡർ ആ എയർബൈഷ് പെയിന്റ് നിന്റെ അപേക്ഷയുടെ സ്പീഡ് മരക്കുക. ഉയർന്ന ക്രമീകരണ സമയ ഒരു ഹസ്യ തുക ഇരുണ്ട ബൈഷ് സ്റ്റ്രോക്കുകൾ നൽകു .

Flow

ഈ സ്റ്റൂഡർ ആ എയർബൈഷ് പെയിന്റ് നിന്റെ തുക നിയന്ത്രിക്കുന്നു ഇവിടെ ഉയർന്ന ക്രമീകരണ ഇരുണ്ട സ്റ്റ്രോക്കുകൾ കലാശിക്കു .

മച്ചി



മഷി പ്രയോഗ ഒരു antialiased വായ്ത്തലയാൽ വര ബേഷ് സ്റ്റ്രോക്കുകൾ വരയ്ക്കാൻ ഒരു നിയന്ത്രിക്കാവുന്ന മുന കൊണ്ട് മഷിപ്പേന്നയോടൊപ്പമുള്ള ഒരു സിമുലേഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. മുന വലുപ്പ് , ര പത്തിലു കോൺ സ്റ്റ്രോക്കുകൾ നെന്നിയർ ചെയ്യപ്പെടു എങ്ങനെ നിർണ്ണയിക്കാൻ കമീകരിക്കാൻ കഴിയു .

5 ശ്ര സജീവമാക്കുന്നു

You can find the Ink tool in several ways :

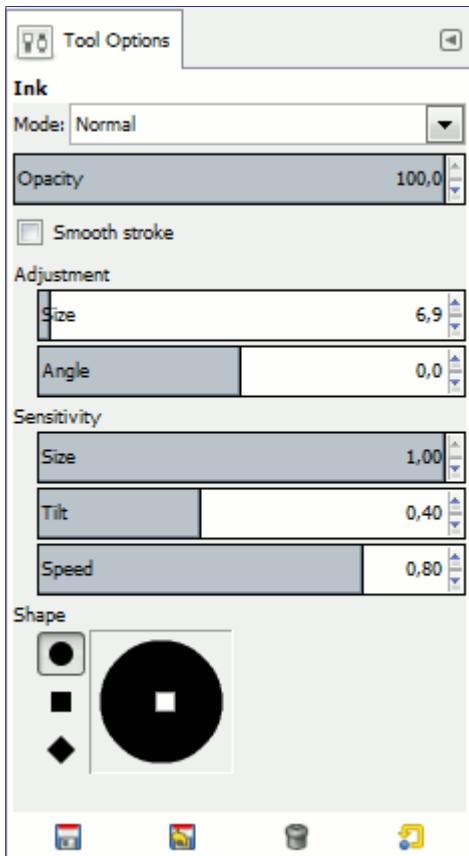
- In the image-menu through: **Tools Paint Tools Ink** .
- By clicking on the tool icon: in Toolbox,
- or by using the K keyboard shortcut.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl,

ഈ കീ ഒരു Color Picker ലേക്ക് മുന മാറ്റുന്നു.

കാപ്പണ്ടുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്വീകരിക്കാൻ കൂടിയ ഇതുള്ള ഒരു ജാലക പദ്ധതിപ്പിക്കു . അമുഖ അങ്ങനെയില്ലക്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Mode; Opacity

പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഒരു വിവരണ വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

കമപ്പട്ടതല്

വലുപ്പ്

0 മുതൽ (വളരെ കന) 20 (വളരെ കട്ടിയുള്ള) വരെയാണ് മ ല്യാഞ്ചു ക ട പേന നേരു മുന ഉദ്ധർിച്ചിട്ടു വീതി നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

കോൺ

ഈ തിരശ്വീന പേന നേരു മുന ആപേക്ഷിക ഉദ്ധർിച്ചിട്ടു കോൺ നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

സ കഷ്മസ വേദനശക്തി

വലുപ്പ്

ഈ മിനിമ നിന്ന് പരമാവധി, മുന വലുപ്പ നിയന്ത്രിക്കുന്നത്. 0 ഒരു വലുപ്പ വലിപ്പ് പ ജ്യ , മറിച്ച് മിനിമ വലുപ്പത്തിലുള്ള മുന ഒരു മുന കാരണമാകാ ശ്രദ്ധിക്കുക.

ടിൽറ്റ്

തിരശ്വീന മുന ബന്ധു ഉദ്ധർിച്ചിട്ടു ചെരിവ് നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഈ നിയന്ത്രണ ആൻഡ് ആ ഗിൾ നിയന്ത്രണ മുകളിൽ വിവരിച്ച പരസ്പര . പരീക്ഷണങ്ങളു എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കണ പതം ഏറ്റവു മികച്ച മാർഗ്ഗം .

വേഗ

ഈ ഭ്രയായി ഗ് സ്പീഡ് എന്നു പലനമാണ് മുന്ന് ഫലപ്രദമായ വലുപ്പ് നിയന്ത്രിക്കുന്നത്. അതാണ്, ഫിസിക്കൽ പോന്ന കൊണ്ട് പോലെ വേഗത്തിൽ അടുപ്പിക്കുകയും ഇടുങ്ങിയ രേഖയാണ്.

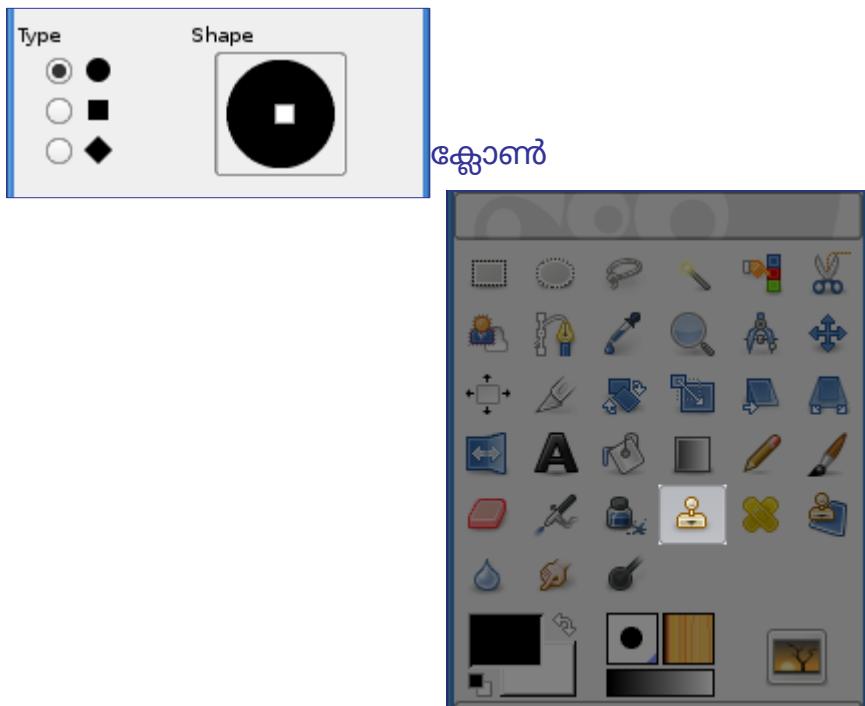
ഇന്ന് ര പവു

ടൈപ്പ് ചെയ്യുക

സർക്കിൾ, സ്ക്യൂയർ, വജേ : തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ മ ന് മുന്ന് ര പങ്ങൾ ഉണ്ട്.

ആകൃതി

മുന്ന് തര വിദ്യാർഥി ആകൃതി ഷൈക്കണ്ണ് കേന്ദ്രത്തിൽ ചെറിയ ചില്ലു ബട്ടൺ മഹസിന്റെ 1 കൈവശമുള്ള ചുറ്റു ചലിക്കുന്ന വഴി അധിജന്മു ചെയ്യാ .



ചോണ് ഉപകരണ ഒരു ഇമേജ് അല്ലെങ്കിൽ പാറ്റേണ്ട നിന്ന് പകർത്താൻ നിലവിലെ ബേശ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. അതു പല ഉപയോഗങ്ങൾ ഉണ്ട്: ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട ഒന്നാണ് മറ്റ് പ്രദേശങ്ങളിൽ നിന്ന് പിക്സൽ ഡാറ്റ ഉപയോഗിച്ച് "painting over" അവരെക്കാണ്ടു, ഡിജിറ്റൽ ഹോട്ടോകളിൽ പ്രശ്രം പ്രദേശങ്ങൾ അറുകുറ ആണ്. ഈ രീതി പരിക്കാൻ ഒരു സമയത്ത് ഏടുക്കു, ഏന്നാൽ ഒരു വിദഗ്ദ്ധ ഉപയോക്താവിന്റെ കയ്യില് അതു വളരെ ശക്തമാണ്. മറ്റാരു പ്രധാന ഉപയോഗ പാറ്റേണിലുള്ള രേഖകളോ കർവ്വുകൾ വരയ്ക്കാൻ ആണ്: ഉദാഹരണങ്ങൾ Patterns കാണുക.

നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന്, പകര ഒരു മാതൃകയുടെ ചോണ് ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ നിന്ന് പകർത്താൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചിത്ര ജീമ് നോക്. ആഗ്രഹിച്ച ഉറവിട സ്വര പത്തിൽ Ctrl കീ കൂടിക്കു താഴേയക്കാക്കുന്നോശ ഇത് സാധ്യമാക്കുന്നു. ഈ വിധത്തിൽ ഉറവിട വെച്ചിരിക്കുന്നു വരെ നിങ്ങൾക്ക് ചോണ് ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് വരയ്ക്കാൻ കഴിയില്ല: പ്രയോഗ കഴ്സർ കാണിച്ചുകൊണ്ട് ഈ പറയുന്നു.

നിങ്ങൾ ഒരു പാറ്റേണ്ട നിന്ന് ചോണ് ഏകിൽ പാറ്റേണ്ട *t/ed* ആകുന്നു; ആ നിങ്ങൾ അരികുകളും ഓന്ന് കഴിത്തെ നീക്കങ്ങളാണ് നിന്ന് പകർത്തുന്ന പോയിന്റ്, അതു പാറ്റേണ്ട അനിശ്ചിതമായി, സൈസ് സൈസ് ആവർത്തിച്ച് പോലെ, സമുവി അരികിനോക് വികാരവും തുടരുന്നു വരുന്നോശ ആണ്. നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന്

ക്ലോണർ ഇത് സ ഭവിക്കാ : നിങ്ങൾക്ക് ഉറവിട അറുങ്ങൾ അപ്പുറ പോയാൽ, ക്ലോണർ ഉപകരണ എത്തെങ്കിലു മാറ്റങ്ങൾ ഉത്പാദക നിർത്തുന്നു.

നിങ്ങൾ മറ്റൊത്തെങ്കിലു വരയ്ക്കാനാകുന്നത് എത്തെങ്കിലു വരയ്ക്കാനാകുന്നത് (എന്നതാണ് എത്തെങ്കിലു പാളി, ലൈൻ മാസ്ക്, അല്ലെങ്കിൽ ചാനൽ) മുതൽ ക്ലോണർ കഴിയു . നിങ്ങൾ പോലു QuickMask മോഡ് മാറിക്കൊണ്ട്, അല്ലെങ്കിൽ നിന്ന് നിരക്കു മാസ്ക് ക്ലോണർ കഴിയു . ഈ ലക്ഷ്യ പിന്തുണയ്ക്കാത്ത (ഉദാഹരണത്തിന്, ശാഖാബനായെന്നത് പാളി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പാളി മാസ്ക് ഒരു ആർജിബി പാളി നിന്ന് ക്ലോണിംഗ്) പകർത്തുന്നത് നിന്നും വരുമെങ്കിൽ, നിന്നും അടുത്തുള്ള സാധ്യത approximations പരിവർത്തന ചെയ്യു .

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.

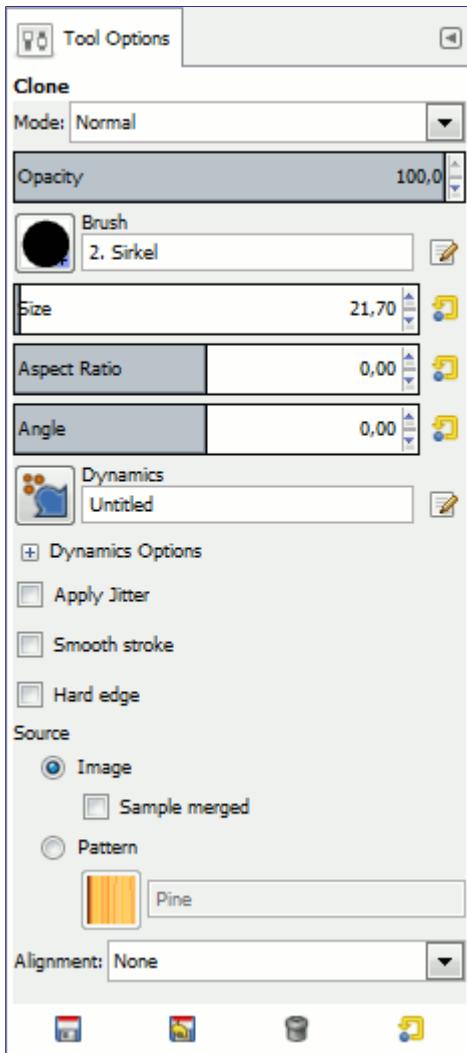
Key modifiers (default)

എല്ലാ പെയിന്റ് പ്രയോഗങ്ങളിൽ അതേ പ്രതീതി കീ മോഡിഫയറുകൾക്കുള്ളകിബോർഡ് ഒരു വിവരണ വേണ്ടി Paint tools key modifiers കാണുക.

Ctrl,

നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് ക്ലോണിംഗ് എക്സിൽ Ctrl കീ, ഉറവിട തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിച്ചു: നിങ്ങൾ ഒരു പാറ്റേൺ നിന്ന് ക്ലോണിംഗ് എക്സിൽ അതു ഫലപ്രദമാക്കില്ല. നിങ്ങൾ എത്തെങ്കിലു ഇമേജ് എത്തെങ്കിലു പാളി നിന്ന്, പാളി (പാളികൾക്ക് ധയയോഗ് കാണുന്നത് പോലെ) സജീവമാണ് അതേസമയ , അമർത്തിപ്പിടിച്ചു Ctrl കീ ഉപയോഗിച്ചു, ചിത്ര പ്രദർശന മാകാ ക്ലോണർ കഴിയു . ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ **None**, **Aligned**, അല്ലെങ്കിൽ Fixed ലേക്ക് ഉണ്ടെങ്കിൽ അലൈമെന്റ് സജ്ജീകരിച്ച പിന്ന നിങ്ങൾ ക്ലീക്ക് പോയിന്റ് ക്ലോണിംഗ് ഉറവിട മാറുന്നു: നിങ്ങൾ ആദ്യ ക്ലോണർ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ചു വളർത്താൻ ആ ഘട്ടത്തിൽ ഇമേജ് ഡാറ്റ ഉപയോഗിക്കു . ഉറവിട -നിരക്കു മോഡിൽ കർസർ ഒരു reticle കോം ചിഹ്ന മാറുന്നു.

ഓപ്പഷനുകൾ



സാധാരണ ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്വാക്കി കുറഞ്ഞ ഫൈലുകളും ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അതുവാ അങ്ങനെയെല്ലാക്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Mode; Opacity; Brush; Dynamics; Dynamics Options; Fade Options; Apply Jitter; Smooth Stroke; Hard Edge

പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഒരു വിവരണ വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

ഉറവിട

നിങ്ങളുടെ ഇവിടത്തെ നിര ഡാറ്റ മുകളിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന പാറ്റേൺ നിന്ന് പകർത്തിയ ഇല്ലയോ, അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രങ്ങളിലെ നിന്ന് നിങ്ങൾ തുറന്ന നിർണ്ണയിക്കുന്നു.

ചിത്ര

നിങ്ങൾ **Image source** തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് GIMP Ctrl അത് -clicking വഴി, ഉറവിടമായി ഉപയോഗിക്കാൻ ഏത് പാളി, നിങ്ങൾ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് പെയിന്റ് മുന്ബായി നോക്കു.

നിങ്ങൾ **Sample merged** പരിശോധിക്കുകയാണെങ്കിൽ അത് നിങ്ങൾ എന്താണ് "see" (നിര ഒരു മർട്ടി ലെയർ ചിത്രത്തിന്റെ എല്ലാ പാളികൾ കൊണ്ട് ഉണ്ടാക്കിയ) തട്ടിപ്പിനിരയായി കാരു തുടർന്ന്. അതു പരിശോധിക്കാതെ ഉണ്ടെങ്കിൽ മാത്രമേ

തിരഞ്ഞെടുത്ത ലൈൻ ടെക്നിക്കിനെയായി ആണ്. ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് ഭൂമാനീ സൈമ്പിൾ Sample Merge കാണു .

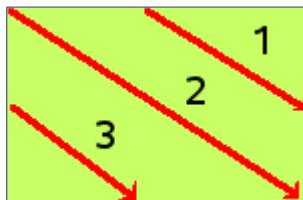
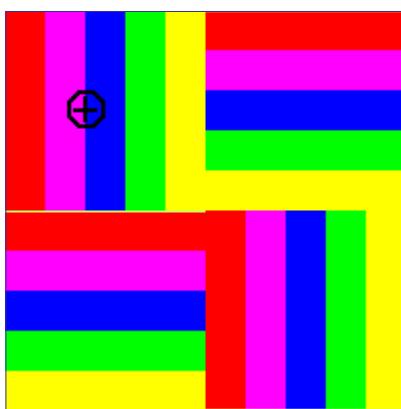
മാതൃക

പാദ്രോൺ ചിഹ്ന ക്ലിക്കുചെയ്താൽ ക എ വരയ്ക്കാൻ പാദ്രോൺ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കാനു കഴിയുന്ന പാദ്രോൺകൾ ഡയലോഗ്, ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു ശ്രേണി ഫ്രോം ഫ്രോം നിന്നു ക്ലോണിംഗ് ഈ ഓപ്പഷൻ മാത്ര പ്രസക്തമാണ്.

Alignment

അലൈബേന്റ് മോഡ് ബേം സ്ഥാനവു ഫ്രോം സ്ഥാന തമ്മിലുള്ള ബന്ധ നിഷ്കർഷിക്കുന്നു.

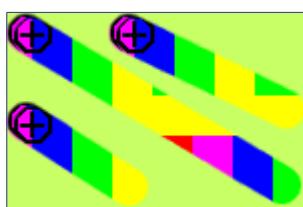
താഴെ പറയുന്ന ഉദാഹരണങ്ങളിൽ, നിങ്ങൾ ക്ലോണ് ചെയ്യുണ്ട് സാമ്പിൾ കൈകൊള്ളു എവിടെ ഒരു ഫ്രോം ചിത്ര, സാമ്പിൾ തട്ടിപ്പിനെയായി ചെയ്യു ഒരു സ്ഥലത്തിന്റെ ഇമേജ് ഉപയോഗിക്കു (ഫ്രോം ചിത്ര ഒരു പാളി കഴിഞ്ഞില്ല)



അനുമില്ല

ഈ മോഡിൽ, ഓരോ brushstroke വെവ്വേറെ കണക്കാക്കപ്പെടു . ഓരോ സ്ക്രോക്ക്, എവിടെ നിങ്ങൾ ആദ്യ ക്ലിക്കിൽ ഉറവിട ഉത്തേവ നിന്ന് പകർത്തിയതാണ് പോയിന്തു ലഭിക്കുന്നു ഒരു ബേം സ്ക്രോക്ക് തമ്മിലുള്ള യാതൊരു ബന്ധ ഉണ്ട്. ചേരിചേരാ മോഡിൽ, അവർ പരസ്പര ക ടീമുടുന്ന എക്കിൽ വിവിധ ബേം സ്ക്രോക്കുകൾ സാധാരണയായി എറൂമുട്ടുക.

താഴെ ഉദാഹരണ : ഓരോ പുതിയ ബേം സ്ക്രോക്ക് at, ഉറവിട തിരികെ ആദ്യ സ്ഥാനത്തെക്ക് പോകുന്നു. ഒരേ സാമ്പിൾ എപ്പോഴും ക്ലോണ് ആണ്.

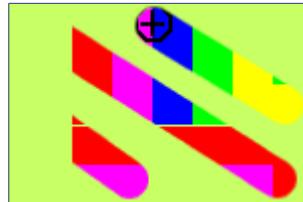


Aligned

ഈ മോഡിൽ, ആദ്യ നിങ്ങൾ ചിത്രകലയെ സേംഗ്റു ഉത്തരവാദി തട്ടിപ്പിനിരയായി ഫല തമ്മിലുള്ള ഓഫ്‌സെറ്റ്, എല്ലാ തുടർന്നുള്ള വെഫ്റ്റ് ഒരേ ഓഫ്‌സെറ്റ് ഉപയോഗിക്കാൻ സജജമാക്കുന്നു അമർത്തി. നിങ്ങൾ ഇഷ്ടപ്പെടുന്ന പോലെ അതുകൊണ്ട്, പല വെഫ്റ്റ് ഉപയോഗിക്കാ, എല്ലാ തമ്മിൽ സുഗമമായി mesh ചെയ്യു.

നിങ്ങൾ ഓഫ്‌സെറ്റ് മാറ്റണമെകിൽ അമർത്തി Ctrl കീ ഉപയോഗിച്ച് കീക്ക് ചെയ്തു പുതിയ സേംഗ്റു ഉത്തരവ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

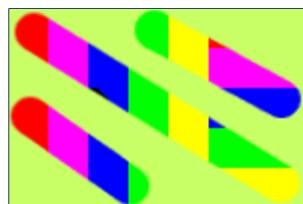
ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണത്തിൽ, ഓരോ പുതിയ ബെഷ് സ്ക്രോക്ക് ചെയ്തത്, ഉറവിട ഒരേ മുൻ ബെഷ് സ്ക്രോക്ക് ഉണ്ടായിരുന്ന ഓഫ്‌സെറ്റ് സ ക്ഷിക്കുന്നു. അതുകൊണ്ട്, ആദ്യ ബെഷ് സ്ക്രോക്ക് വേണ്ടി ഓഫ്‌സെറ്റ് യാതൊരു ക്ലോണിങ് ഇല്ല. ഇവിട, താഴെ തല്ലൂ, ഉറവിട ഉറവിട ചിത്ര കാൻവാസ് നിന്നു അവസാനിക്കുന്നു; ഇവിടെനിന്നു ഫയലിന് വശ .



Registered

"Registered" മോഡ് മറ്റ് വിന്യാസ മോധ്യകൾ നിന്നു വ്യത്യസ്തമാണ്. നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് നിന്നു പകർത്തി, ഒരു Ctrl -click ഒരു സേംഗ്റു പാളി രജിസ്ട്ര് ചെയ്യു . അപ്പോൾ ഒരു ടാർഗേറ്റ് പാളിയായി ചിത്രകല ഉറവിട പാളി നിന്ന് ഓരോ ഇതേ പിക്സൽ ക്ലോൺ ചെയ്യു (ഒരേ ക ദ പിക്സൽ ഓഫ്‌സെറ്റ്). നിങ്ങൾ ഒരേ ചിത്ര തന്നെ മറ്റാരു പാളി ലേക്ക് പാളി നിന്നുള്ള ഒരു ഇമേജ് ഭാഗങ്ങൾ ക്ലോൺ അത്രഗൗഹിക്കുന്ന ഈ ഉപയോഗപ്രദമാണ്. (പക്ഷേ മറ്റാരു ചിത്രത്തിലേക്ക് ഇമേജ് നിന്ന് ക്ലോൺ കഴിയു എന്ന് ഓർക്കുക.)

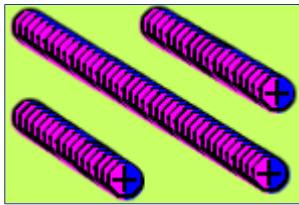
ഓരോ ബെഷ് സ്ക്രോക്ക് at, ഉറവിട ഡെസ്റ്റിനേഷൻ പാളി മാസ് പോയിന്റ് സ്ഥാന തെരത്തുത്ത്. താഴെ പറയുന്ന ഉദാഹരണത്തിൽ, ഡെസ്റ്റിനേഷൻ പാളി സോഴ്സ് പാളി ചെറുതാണ്; അതിനാൽ ഒരു ഫയലിന് വശമുണ്ട്.



Fixed

ഈ മോഡ് ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ മോധ്യകൾ **None** അല്ലെങ്കിൽ **Aligned** വ്യത്യസ്തമായി ഒരു വര വരയ്ക്കാൻ പോലു സേംഗ്റു ഉറവിടമുള്ള പെയിന്റ് ചെയ്യു . ഉറവിട നിക്കെ ചെയ്തില്ല.

ഉറവിട നിശ്ചിത നിലനിർത്തണമെന്ന് കാണുക. ഒരേ ചെറിയ സാമ്പിൾ ഒരു ശക്തമാക്കി വഴിയിൽ identically വീണ്ടു :



Further Information

സുതാര്യത

സുതാര്യത ന് ക്ലോണർ D ശ്രേംഗൈറ്റ് കുർബു ബിറ്റ് സക്കീർണ്ണമായ ആകുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് സുതാര്യതയു ക്ലോണർ കഴിയില്ല: നിങ്ങൾ ഒരു സുതാര്യമായ ഭ്രാത്രികമായി നിന്ന് ക്ലോണർ ശ്രമിച്ചാൽ, ഒന്നു ടാർഗറ്റ് സ ഭവിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു ഭാഗികമായു സുതാര്യമായ ഭ്രാത്രികമായി നിന്ന് ക്ലോണർ എക്ഷിൽ, പ്രഭാവ ഭ്രാത്രികമായു പൊസിറ്റി വഴി വെയ്ക്കുവായ് ആണ്. അതുകൊണ്ട്, അത്തപ പോലു 100% അതാര്യത ഒരു ഹാർഡ് ബേംഷ്:

- വെള്ള ലേക്കായി അർദ്ധസുതാര്യ കരുത്ത ക്ലോണി ഗ് ചാര ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.
- കരുത്ത ലേക്കായി അർദ്ധസുതാര്യ കരുത്ത ക്ലോണി ഗ് കരുത്ത ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.
- വെള്ള ലേക്കായി അർദ്ധസുതാര്യ വെള്ള ക്ലോണി ഗ് വെള്ള ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.
- കരുത്ത ലേക്കായി അർദ്ധസുതാര്യ വെള്ള ക്ലോണി ഗ് ചാര ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.

ക്ലോണി ഗ് സുതാര്യത വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ കഴിയു ഒരിക്കലും , എന്നാൽ, "keep transparency" പാളി ഓൺ ഓൺ ക്ലോണുവെന്ന് എക്ഷിൽ അതു കുറയ്ക്കാൻ കഴിയു . ഒരു അർദ്ധസുതാര്യ പ്രവേശത്ത് ലേക്കായി അസാധ്യമാണ് പ്രവേശ ക്ലോണി ഗ് അസാധ്യമാണ് ഫല ഉള്ളവാക്കുന്നു; മറ്റാരു അർദ്ധസുതാര്യ പ്രവേശത്ത് ലേക്കായി ഒരു അർദ്ധസുതാര്യ പ്രവേശത്ത് ക്ലോണിൽ അതാര്യവസ്ഥയ്ക്ക് കടുന്നത്.

"Filter" നയപ്രവൃത്തി

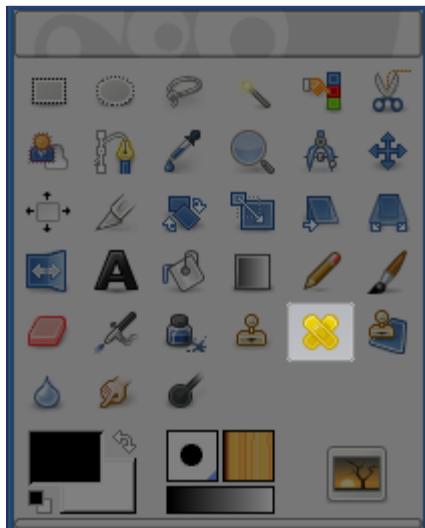
ക്ലോണർ D ശ്രേംഗൈറ്റ് കുർബു ബിറ്റ് ഉപയോഗിക്കാൻ ശക്തമായ ഇഫക്റ്റുകൾ ലഭ്യമാകാൻ കുറച്ച് നോൺ-വ്യക്തമായ മാർഗങ്ങളുണ്ട്. നിങ്ങൾക്ക് ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ഒരു കാരു , "Filter brushes" സൃഷ്ടിക്കുക എന്നുവെച്ചാൽ ഒരു ബേംഷ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ഫിൽട്ടർ അപേക്ഷിക്കുന്ന പ്രഭാവ സൃഷ്ടിക്കാൻ ആണ്. ഈ ചെയ്യുന്നതിന്, നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്ന കോപ്പി ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പാളി തനിപ്പകർപ്പ്. അപ്പോൾ "Registered" ലേക്കുള്ള "/image source" ആർഡ് അലെബെൻറ് ഉറവിട ക്രമീകരണ ക്ലോണർ ഉപകരണ സജീവമാക്കുക ഉറവിടമായി വെച്ചു യഥാർത്ഥ പാളി ന് പെയിൻ്റ് ചെയ്യുന്നതിന് ഫിൽറ്റർ ലയറിൽ Ctrl -click: അപ്പോൾ ഫലത്തിൽ യഥാർത്ഥ ലേയറിലേക്ക് ഫിൽറ്റർ ഇമേജ് ഡാറ്റ മഷി ചെയ്യു .

History brush

നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്തവർക്ക് പഴയപടിയാക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ബേംഷ് ഉപയോഗിച്ച് മാറ്റങ്ങൾ വീണ്ടും അനുവദിക്കുന്ന ഫോട്ടോഷോപ്പ് ന്റെ "History brush", അനുകരിക്കാൻ സമാനമായ സമീപന ഉപയോഗിക്കാ . ഈ ചെയ്യുന്നതിന്, ചിത്ര തനിപ്പകർപ്പാക്കുന്നത് ആര ഭിക്കുക; പിനെ, യഥാർത്ഥ തൽ തിരികെ ആവശ്യമുള്ള നിലയിലേക്ക് ചിത്ര ചരിത്രത്തിലോ പഴയപടിയാക്കിക്കൊണ്ട് പഴയപടിയാക്കുന്നതിനോ ചരിത്ര ഡയലോഗ്

ഉപയോഗിച്ച് ഒന്നുകിൽ പോയി. (ഈത് യമാർത്ഥ, പകർത്തി ലെ ചെയ്യണ ഒരു പിത്ര തനിപ്പുകർപ്പാക്കുന്നത് പഴയപടിയാക്കൽ ചരിത്ര ഡ്യൂപ്പിക്കേറ്റ് കാരണ .) ഇപ്പോൾ "Registered" ലേക്ക് "/image source" ആൻഡ് അലൈനേറ്റ് ലേക്ക് അവല ബൈ ക്രമീകരണ ചോൺ ഉപകരണ സജീവമാക്കുക. ഒറ്റ ഇമേജിൽ നിന്നു ഒരു പാളി ന് Ctrl -click, മറ്റ് ഇമേജിൽ നിന്നു ഇതേ പാളി ന് പെയിൻ്റ്. നിങ്ങൾ അത് എങ്ങനെ ആശ്രയിച്ച്, ഈ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു "undo brush" അല്ലെങ്കിൽ ഒരു "redo brush" ഒന്നുകിൽ നൽകുന്നു.

സൗഖ്യമാക്കേണമെ



ഈ ഉപകരണ ഓരിക്കൽ "The healing brush looks like a smart clone tool on steroids" വിശേഷിപ്പിക്കപ്പെട്ടു. തീർച്ചയായു ഹീലി ദ് ശ്ര ചോൺ ദ് ശ്ര അടുത്ത ബന്ധു, എന്നാൽ ചിത്രങ്ങളിൽ ചെറിയ പരാജയങ്ങൾ നീക്കെ കുത്തൽ സ്മാർട്ട് ആണ്. ഒരു സാധാരണ ഉപയോഗ ഫോട്ടോഗ്രാഫുകളു ലെ ചുളിവുകൾ പറയുന്നത്. അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ, പിക്സലുകൾ കേവല ഉറവിട നിന്ന് ലക്ഷ്യസ്ഥാനത്തെക്ക് പകർത്തിയില്ല, പക്ഷേ ക്ലോണിങ് പ്രയോഗിക്കുന്നു മുമ്പ് ലക്ഷ്യസ്ഥാന ചുറ്റു അക്കാണ്ടിലേക്ക് കൈകൊള്ളു . ഈ ഉപയോഗിച്ചു അൽഗോരിതം, Todor Georgiev ഒരു ശാസ്ത്ര പ്രസന്നമായി വിവരിച്ചിട്ടുണ്ട്.

അത് ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്, ആദ്യ കുറവുകൾ ഇന്നങ്ങിയിട്ടുണ്ട് വലിപ്പ ഒരു ബേംഗ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ പുനർന്നിർമ്മാണ ആശഹിക്കുന്ന ഏരിയ ഏരിയ Ctrl -click. Ctrl കീ ഔപ്പ് കേക് സാമ്പിൾ വലിച്ചിട്ടുക. കൂടിക്ക്. കേക് പദവു നിന്നു വളരെ വ്യത്യസ്തമാണ്, ചെറുതായി അല്ല, അത് ഉടൻ പരിഹരിക്കപ്പെടുമെന്ന്. അല്ലെങ്കിലോ, നിങ്ങൾ ആവർത്തിച്ച് കൂടിക്കുകളില എ അത് ശരിയാക്കാൻ, പക്ഷേ എവിടെപ്പോയി ഒരു റിസ്ക് കഴിയു

S ശ്ര സജീവമാക്കുന്നു

ഉപകരണ സജീവമാക്കുന്നതിന് വിവിധ സാധ്യതകളു 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.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

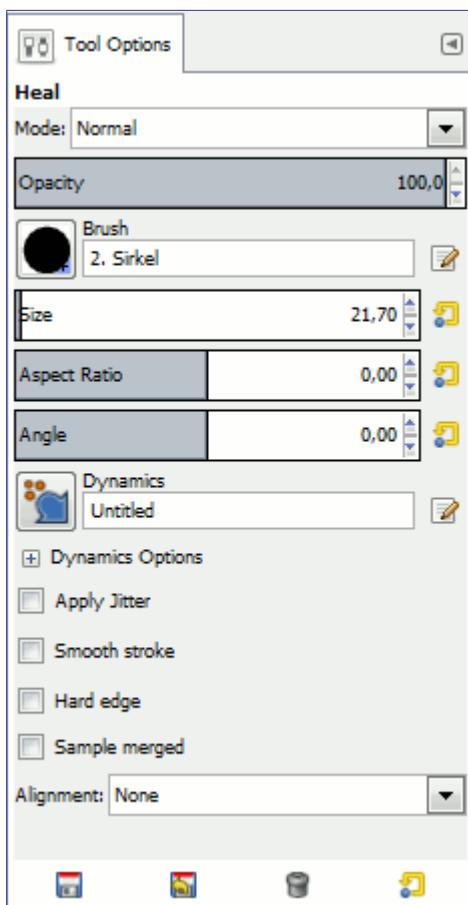
Ctrl,

Ctrl കീ ഉറവിട തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിച്ചു. നിങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും ഇമേജ് ഏതെങ്കിലും പാളിയിൽ നിന്ന്, ചിത്ര പ്രദർശന മാകാ, അമർത്തിപ്പിടിച്ചു Ctrl കീ ഉപയോഗിച്ചു, പാളി (പാളികൾക്ക് ധയലോഗ് കാണുന്നത് പോലെ) സജീവമാണ് സമയത്ത് കൈവരിക്കാൻ കഴിയു . ഏകിൽ അലൈമെന്റ് S ശ ഓപ്ഷനുകൾ ലെ "Non-aligned" അല്ലെങ്കിൽ "Aligned" സജജമാക്കുന്നോൾ, പിന്ന നിങ്ങൾ കൂടികൾ പോയിന്ത് രോഗശാന്തി ഉറവിട മാറുന്നു നിങ്ങൾ ആദ്യ സൗഖ്യമാക്കേണ്ണമേ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് വളർത്താൻ ആ ഘട്ടത്തിൽ ഇമേജ് ഡാറ്റ ഉപയോഗിക്കു . ഉറവിട -നിരക്കു മോഡിൽ കർസർ ഒരു അടയാളസ ചി-ചിഹ്ന മാറുന്നു.

മാറ്റ

ഉറവിട സജജികരിച്ച രീക്കൽ, ഈ കീ അമർത്തുക, നിങ്ങൾ ഒരു നേർത്തത ലൈൻ നിലവിലെ പോയിന്റുകൾ ലൊക്കേഷൻ ബന്ധിപ്പിയ്ക്കുന്ന മുമ്പ് കൂടിക്കുചെയ്ത പോയിന്ത് കാണു. നിങ്ങൾ വീണ്ടും കൂടികൾ ചെയ്താൽ, Shift കീ അമർത്തിപ്പിച്ച് നടക്കുന്നത് സമയത്ത്, ഉപകരണ ഇന്ന് ലൈനിലാണ് "heal" ചെയ്യു .

ഓപ്ഷൻകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്ഷൻകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്ഥി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അമുവാ അങ്ങനെയെല്ലാക്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്ഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു

ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Mode; Opacity; Brush; Dynamics; Dynamics Options; Apply Jitter; Smooth Stroke; Hard Edge

പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഒരു വിവരണ വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

സാമ്പിൾ ലയിപ്പിച്ചു

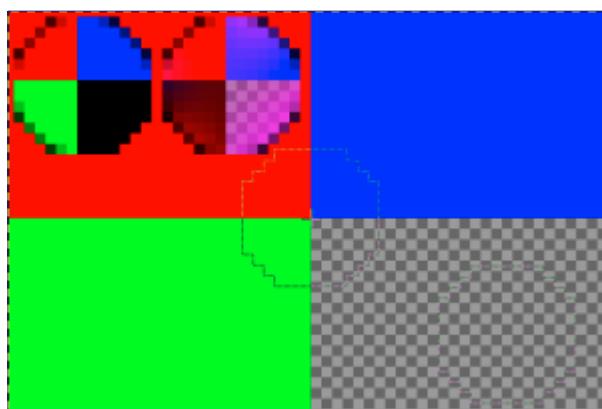
നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്പഷൻ പ്രാപ്തമാക്കുകയാണെങ്കിൽ, രോഗശാന്തി സജീവ പാളി മല്ലാണെങ്കിൽ നിന്ന്, എന്നാൽ ദുരുമായ എല്ലാ പാളികളിൽ മാത്ര കണക്കാക്കുന്നതുമല്ല ആണ്.

Alignment

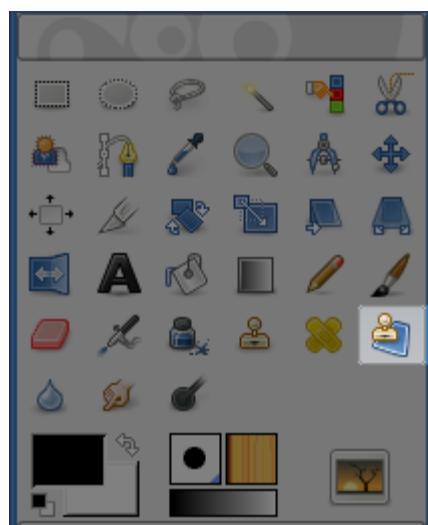
This option is described in Clone tool.

ഹീലി ഗ് ക്ലോണിങ് അല്ല

സൗഖ്യമാക്കണമെ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് ന് ക്ലോൺ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് സാധാരണമാണ് സവിശേഷതകൾ പിണ്ഡിവു , ഫല തികച്ചു വ്യത്യന്തമാണ്.



കാഴ്ചപ്പാട് ക്ലോൺ



ഈ ഉപകരണ നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന കാഴ്ചപ്പാട് തക്കവെള്ള ക്ലോൺ അനുവദിക്കുന്നു. ആദ്യ , Perspective ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് ഒരേ ആഗ്രഹിച്ചു

അപ്രത്യക്ഷമായി വരികൾ നിർത്തി. അപ്പോൾ Clone ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് ഒരേ സേംഗ്റലും പ്രവേശ പകർത്തുക.

D ശ സജീവമാക്കുന്നു

ഉപകരണ 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.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

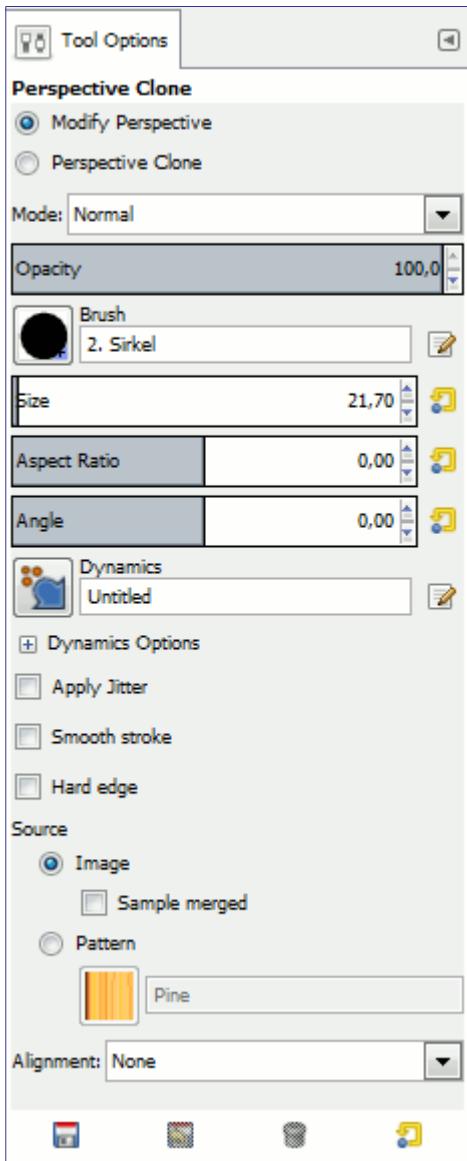
Ctrl,

Ctrl-click allows you to select a new clone source.

മാറ്റ

ഉറവിട സജ്ജമാക്കുകയും ഈ കീ പ്രസ് ചെയ്താൽ നേർത്ത ലൈൻ നിലവിലെ പോയിന്റുൾ ലൊക്കേഷൻ ബന്ധിപ്പിയ്ക്കുന്ന മുന്ത് കൂംക്കുചെയ്ത പോയിന്റുൾ കാണും. നിങ്ങൾ വീണ്ടും കൂംക്കുചെയ്താൽ, Shift കീ പിടിക്കുക തുടരുന്നതിന് സമയത്ത്, ഉപകരണ ഈ ലൈനിലാണ് ക്ലോണ് ചെയ്യും. ഒരു പാറ്റേണ് നിന്ന് ക്ലോണിംഗ് വരുമ്പോൾ തര ഗണ്ഡൾ പ്രയോജനപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്ഥിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പ്രവർഷിപ്പിക്കു . അമുഖ അങ്ങനെയില്ലക്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Operating mode

ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് ആദ്യ നിങ്ങൾ **Modify Perspective** തിരഞ്ഞെടുക്കണ . ഈ ഉപകരണ perspective പോലെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. അപോൾ നിങ്ങൾ **Perspective Clone** തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി Clone ഉപകരണ പോലെ ഇത് ഉപയോഗിക്കാ .

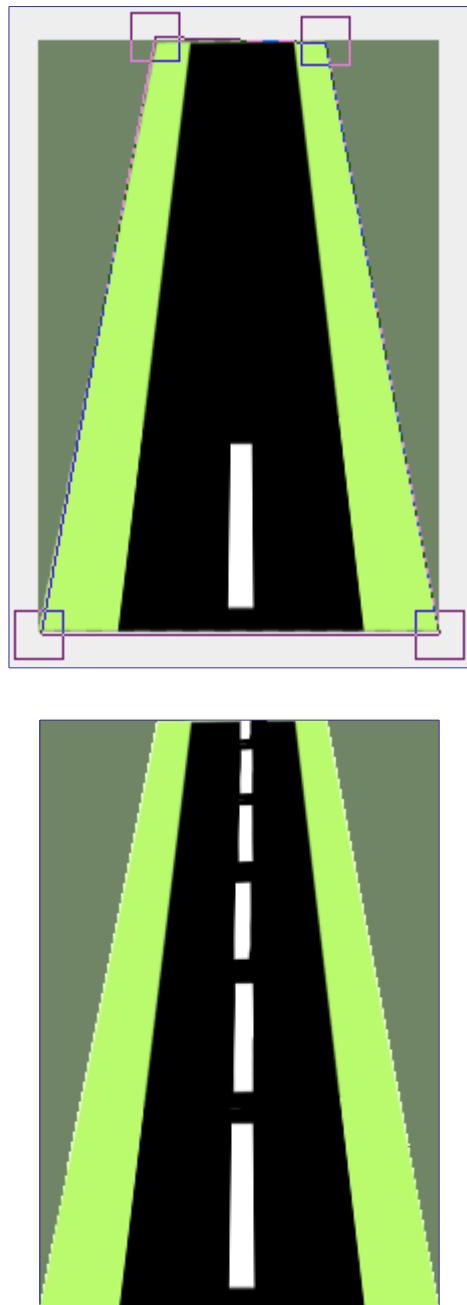
Mode; Opacity; Brush; Dynamics; Dynamics Options; Fade Options; Apply Jitter; Smooth Stroke; Hard Edge

പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഒരു വിവരണ വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

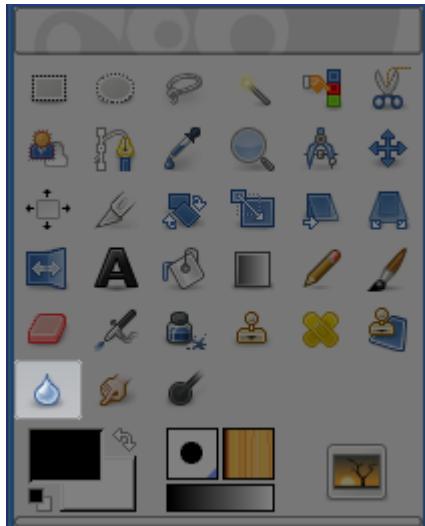
Source, Alignment

This are the same as in the tool Clone.

Example



Blur/Sharpen



ഇപ്പക്ക് / മ രചക ട്രിബാവ ടോഗിൽചെയ്യുക പ്രയോഗ പ്രാദേശികമായി മങ്ങിക്കുന്നതോ നിങ്ങളുടെ ചിത്ര മ രച നിലവിലെ ബേംബ ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൽനിരു ഓതെക്കിലു ഗ പ്ലിലെ വളരെയധിക നിലകൊള്ളുന്നു, നിങ്ങൾ അത് ഹാർഡ്‌സെന്റീസ് ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ അത് കൊണ്ട് സ്ഥാപി ഗോ ഉപയോഗപ്പെടു . നിങ്ങൾ ഒരു മുഴുവൻ പാളി, ഒന്നൊ ഒരു വലിയ ഭാഗ സ്ഥാർ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ Blur Filters ഓൺ ഉപയോഗിച്ച് നല്കത ചെയ്യു . ഒരു brushstroke ദിശയിൽ ഫലമില്ല: നിങ്ങൾ ദിശയിലുമുള്ള മങ്ങികലിന് ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ, ഉപയോഗിക്കാൻ സ്ഥാപിച്ച ന ശ്ര.

"Sharpen" മോഡിൽ, ഉപകരണ എവിടെ ബേം പ്രയോഗിക്കുന്നു തീവ്രത വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഈ കുറച്ചു പ്രയോജനപ്പെടുന്നത്, പക്ഷേ over-അൾഫിക്കേഷൻ മുഴക്കു താനേ വന്നുകൊള്ളു . Enhancement Filters ചില പ്രത്യേകിച്ച് Unsharp Mask, ഒരു പാളി മേഖലകളിലെ മ രച വളരെ കീനും ജോലി ചെയ്യാൻ.

നിങ്ങൾ കോൺ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു വഴക്കങ്ങൾ ഷാർപ്പുനി ഗോ ബേശ് സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു. ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഒരു ഷാർപ്പുനി ഗോ ഫിൽട്ടർ പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ആഗ്രഹമുണ്ടോ പാളി പകർപ്പിൽ, അണ്ണഷാർപ്പ് മാസ്ക് പോലുള്ള തനിപ്പകർപ്പാക്കുന്നത് ആര ടിക്കുക. അപ്പോൾ കോൺ ഉപകരണ സജീവമാക്കുന്നതിന്, അതിന്റെ S ശ്ര ഓപ്പഷനുകൾ ലെ "Registered" ലേക്ക് "Image source" ആൻഡ് അലൈമെന്റ് ലേക്ക് ഉറവിട സജ്ജമാക്കി പോലുള്ള ഭോതയ്ക്ക് ചിത്ര ഉണ്ടാക്കുവാൻ പകർപ്പിൽ അപ്പോൾ 10. Ctrl -click, കഴിയാൻ മ ല്യ ചുമർച്ചിത്രത്തിന്റെ സജ്ജമാക്കുക. ഇപ്പോൾ യമാർത്ഥ പാളി ന് പെയിന്റ്, നിങ്ങൾ ഒരുമിച്ചു, ബേശ് എവിടെ പ്രയോഗിക്കപ്പെടുന്നതിനെത്തുടർന്ന് unsharpened പതിപ്പുമായി മ രചക ടി പതിപ്പ് ഇളക്കുക, ചെയ്യു .

രണ്ടു മൺിക്കലു വർദ്ധനവനുസരിച്ച് പണി മ രച്ച: വിസ്തൃതിയിൽ ആവർത്തിച്ച് ബേശ് കൊണ്ട് പരസ്പര അധിക പാസ് ഉപയോഗിച്ച് പ്രാബല്യത്തിൽ വർദ്ധിപ്പിക്കു . നിരക്ക് നിയന്ത്രണ താഴ്സർ കൈവരിക്കു എങ്ങനെ വേഗത്തിൽ നിർണ്ണയിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. അതാവുടെ നിയന്ത്രണ എന്നിരുന്നാലു , പരിശീലനിക്കാതെ തീർത്തതു എത്ര പാസുകൾ, ഒരു ഒറ്റ brushstroke നിർമ്മിക്കുന്ന കഴിയു ഷൂറി ഗ് അളവ് പരിമിതപ്പെടുത്താൻ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു .

5 ശ്രീ സജീവമാക്കുന്നു

ഉപകരണ 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 ShiftU ഉപയോഗിക്കുന്നതിലെ ടെ.

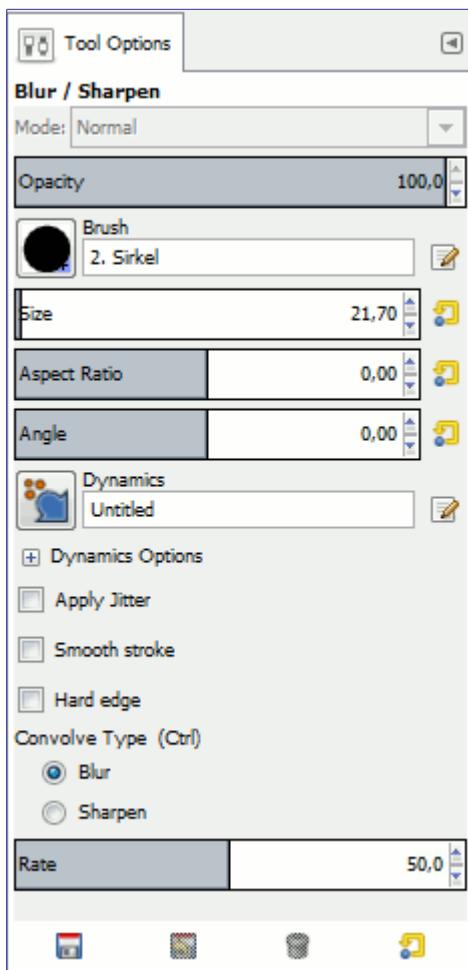
കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

എല്ലാ പെയിൻ്റ് പ്രയോഗങ്ങളിൽ അതേ പ്രതീതി കീ മോഡിഫയറുകൾക്കുള്ളകീബോർഡ് ഒരു വിവരണ വേണ്ടി Paint Tools' Common Features കാണുക.

Ctrl,

ഇഫക്ട്, മോധുകൾ മ റച്ചു തമ്മിലുള്ള Ctrl കീ ടോഗിൾ താഴെയ്ക്കാക്കുന്നേം; അതു സ ശേഖരണുകൾ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന കമീകരണ ദിശമാറുന്നതുമായ.

ഓപ്പഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്വീകരിക്കാൻ കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അമവാ അങ്ങനെയാലുകിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന **Windows Dockable Windows Tool Options** വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Opacity; Brush; Dynamics; Dynamics Options; Apply Jitter; Hard Edges

പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിൻ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഒരു വിവരണ വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

Convolve Type

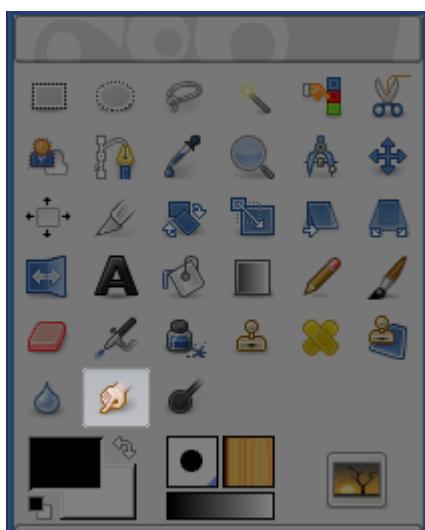
Blur മോഡ് അതുവഴി brushstroke എരിയയ്ക്ക് ഉള്ളിൽ പിക്സൽ സാമ്യ വർദ്ധിപ്പിക്കുകയും അതുവഴി പിക്സലുകൾ ഉള്ള ശക്തരോ ചെയ്യേണ്ട ബൈഷ്ട് ബാധിച്ച് ഓരോ പിക്സൽ കാരണമാകുന്നു. *Sharpen* മോഡ് ഓരോ പിക്സൽ മുൻ അയിരുന്നു അതിന്റെ കുകാരെ കുതൽ വ്യത്യസ്ത ആകാൻ കാരണമായ: അതു brushstroke പ്രദേശത്ത് അകത്ത് തീവ്രത വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. വളരെയധിക മ രംഗക ട്ലൈവ് ടോഗിള്ചെയ്യുക ഒരു വ്യത്യികെട്ട് flocculation വഴി അവസാനിക്കുന്നത്. നിങ്ങൾ ഇവിടെ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന സജ്ജീകരിക്കുന്നത് എന്തുമാകട്ടെ, Ctrl കീ പിടിച്ച് മടങ്ങാ തൊടിയിടയിൽ.

"Convolve" മാട്ടിക്സ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ഗണിത രീതി സ ചിപ്പിക്കുന്നു.

നിരക്ക്

Rate ലൈഡർ ഇഫക്റ്റ് / മ രംഗക ട്ലൈവ് ടോഗിള്ചെയ്യുക ബല സജ്ജമാകുന്നു.

സ്മൂഡ്



സ്മൂഡ് S ശ്ര സജീവ പാളി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നിര ന് നിരങ്ങൾ സ്മൂഡ് നിലവിലെ ബൈഷ്ട് ഉപയോഗിക്കുന്നു. അതു പേരിനു നിര എടുത്തു നിരങ്ങൾക്കു സജ്ജമാകാൻ കഴിയു അകലെ അത് പാലിക്കുന്നുണ്ടെന്ന് അടുത്ത നിരങ്ങൾ, അതു ഇളക്കുക അതു ഉപയോഗിക്കുന്നു.

S ശ്ര സജീവമാകുന്നു

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.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

മാറ്റ

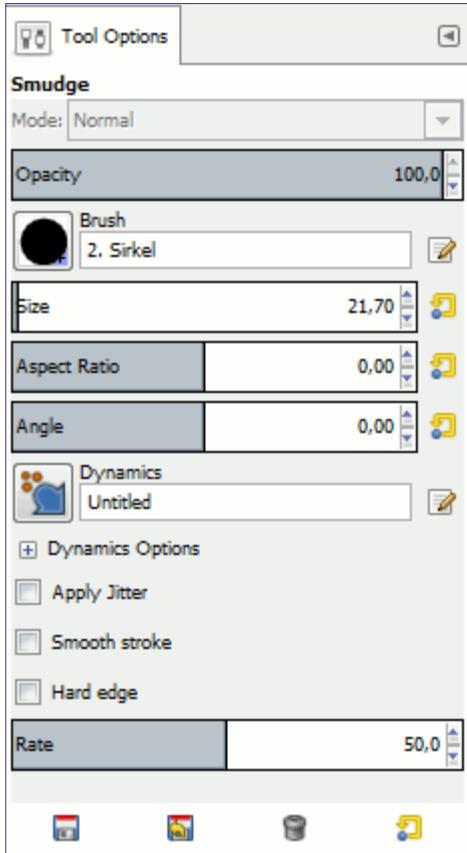
Shift കീ സ്ഥലങ്ങളിൽ വര മോഡിലേക്ക് സ്മൂഡ് ഉപകരണ . ഹോൾഡി ശ്ര Shift

Button1 ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ നേരായ വരിയിൽ സ്മഡജ് ചെയ്യു . തുടർച്ചയായ ക്ലിക്കുകൾ കഴിഞ്ഞ വരിയുടെ അവസാന നിന്നു ആ നേരായ വരികളിൽ smudging തുടരു .

Ctrl,

Shift ക ടെ Ctrl ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾ 15 കാലടി മാറു രണ്ട് തുടർച്ചയായി വരികൾ തമ്മിലുള്ള കോൺ ഒരുക്കിനിർത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷനുകൾ

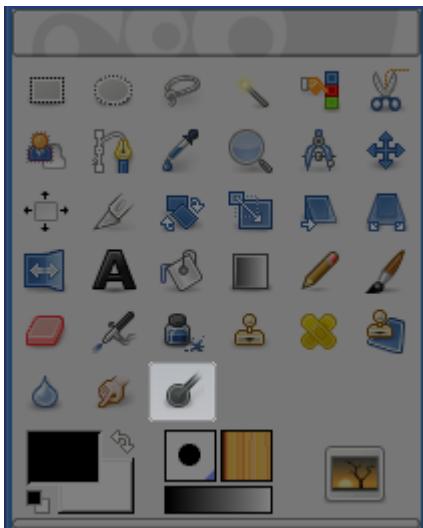


സാധാരണ ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്ഥാപിക്കാൻ കൂടിയിരിക്കുന്നതിൽ ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അമുഖ അങ്ങനെയാളുകിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Opacity; Brush; Dynamics; Dynamics Options; Fade Options; Apply Jitter; Hard Edge; Rate

പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഒരു വിവരണ വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

ഡോക്യുമെന്റ് / ബേബൻ



ഡോഡ്ജ് അല്ലെങ്കിൽ ബേംഗ് ഉപകരണ നിങ്ങളുടെ സ്വര പത്തിൽ നിന്റെയും ലാലുകൾച്ചു അല്ലെങ്കിൽ ഇരുണ്ട നിലവിലെ ബേംഗ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. മൊധ് പിക്സൽ ഏത് തര ബാധിച്ചു തീരുമാനിക്കു .

5 ശ്രീ സജീവമാക്കുന്നു

ഉപകരണ 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 ShiftD keyboard shortcut.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

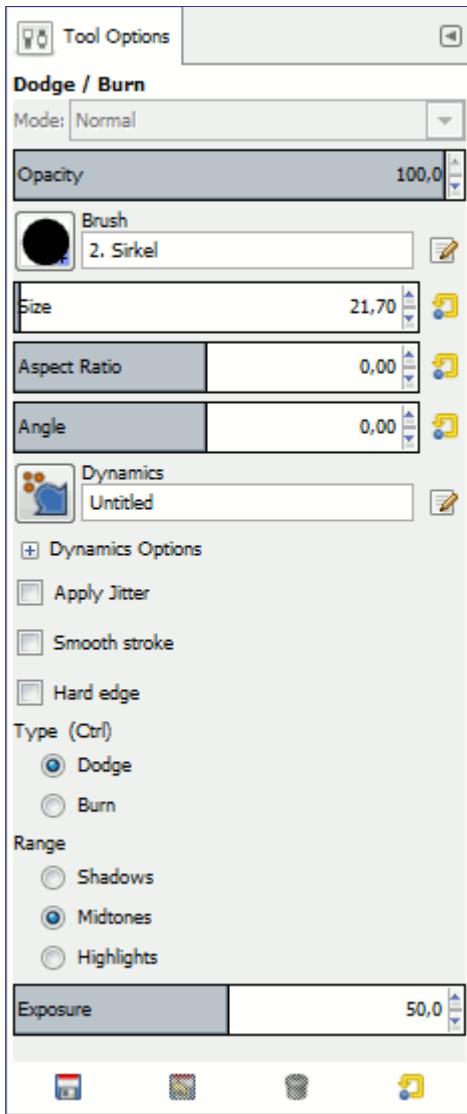
Ctrl,

ഡോഡ്ജ് അല്ലെങ്കിൽ ചുട്ടുകളയേണ തര തമ്മിൽ ടോഗിൾ. Ctrl റിലീസ് ചെയ്യുന്നത് വരെ തര സ്ഥിച്ച് തുടരു .

മാറ്റ

Shift ഡോഡ്ജ് സ്ഥലമെല്ലാ അല്ലെങ്കിൽ ഉപകരണ ബേംഗ് വര മോഡിലേക്ക്. ഹോർഡി റ്റ് Shift ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ നേരായ വരിയിൽ Button1 ഡോഡ്ജ് അല്ലെങ്കിൽ ചുട്ടുകളയു . തുടർച്ചയായ ക്ലിക്കുകൾ ഡോഡ്ജ് തുടരാൻ അല്ലെങ്കിൽ അവസാനത്തെ വരിയുടെ അവസാന നിന്നു ആ രേഖാവണ്ണ കത്തിപ്പുരിയുന്നവരതെ.

ഓപ്പഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്വീകരിക്കാൻ കൂടിയ ഫേബ്രൽ ഒരു ജാലക പദ്ധതിപ്പിക്കു . അമുഖ അങ്ങനെയല്ലകിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാർലീം നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Opacity; Brush; Dynamics; Dynamics Options; Apply Jitter; Hard Edge

പല അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ പെയിൻ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമായ ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഒരു വിവരണ വേണ്ടി Common Paint Tool Options കാണുക.

ടൈപ്പ് ചെയ്യുക

ഡോഡ് പ്രഭാവ നിന്നും കുറയുന്നു.

The burn effect darkens colors.

ഫ്രോണ്ട്

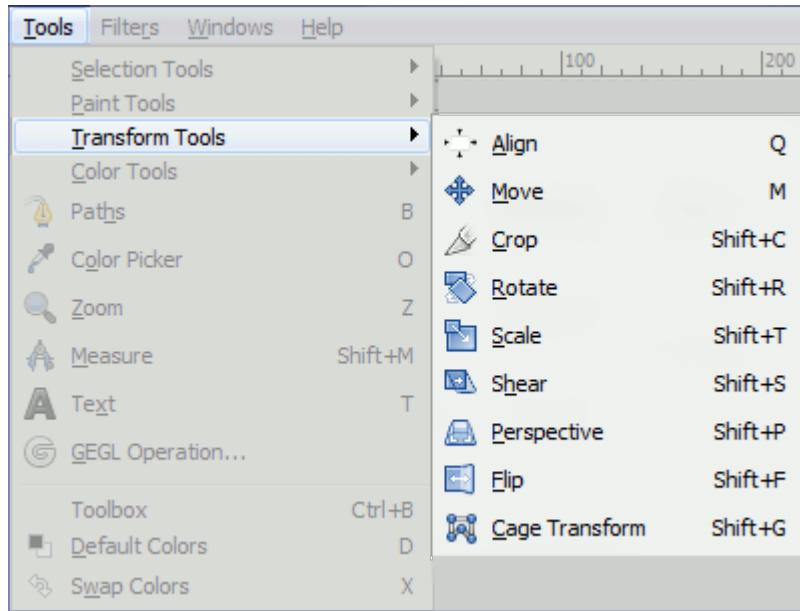
മ നു ര പങ്കൾ ഉണ്ട്:

- Shadows** പിക്സൽ ഭാരുവിലെ പ്രഭാവ പ്രാവർത്തികമാക്കുക ഇടുങ്ങിയതാക്കുകയു .
- Midtones** ശരാശരി ഫോൺ എന്ന പിക്സൽ പ്രഭാവ ഇടുങ്ങിയതാക്കുകയു .
- Highlights** ഭാര പിക്സൽ പ്രാബല്യത്തിൽ ഇടുങ്ങിയതാക്കുകയു .

എക്സ്‌പോഷർ

എക്സ്‌പോഷർ ഒരു കാടുതലോ കുറവോ ആക്രോഷപ ഫോട്ടോഗ്രാഫ് പോലെ എത്ര പ്രയോഗ പ്രഭാവ ശക്തമായ ആയിരിക്കു നിഷ്കർഷിക്കുന്നു. സ്വതേ ചൈറ്റിൽ 50 എന്നാൽ 0 മുതൽ 100 വരെ ഉണ്ടാകുന്നു.

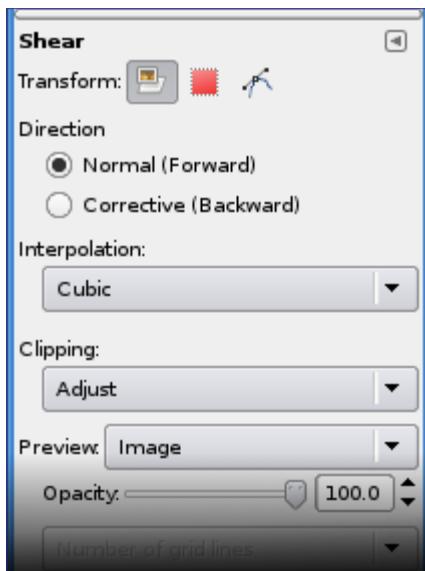
ഉപകരണങ്ങൾ പരിവർത്തന ചെയ്യ



സാധാരണ സവിശേഷതകൾ

ട്ടാൻസഫോർമേഷൻ പ്രയോഗ ഡയലോഗ് സ്ഥാരകശിലകൾ, നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ അവതരണ അല്ലെങ്കിൽ ചിത്ര, നിരക്കു, അല്ലെങ്കിൽ പാളി പാത ഒരു ഘടകത്തെ അവതരണ പരിഷ്കരിക്കുന്നതിന് എട്ടു ഉപകരണങ്ങൾ കണ്ടെന്നു . ഓരോ ഉപകരണ ഒരു ഓപ്പഷൻ ഡയലോഗ് ചരണ്ണങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ ഒരു വിവര ഡയലോഗ് ഉണ്ട് മാറുന്നു.

S ശ്രീ ഓപ്പഷനുകൾ



ചില ഓപ്പഷനുകൾ നിരവധി ര പാന്തരപ്പെടുത്തിയോ പ്രയോഗങ്ങൾ പകിട്ടു. തങ്ങൾ അവ ഇവിടെ വിവരിക്കുക ചെയ്യു . കൂത്തൽ നിർദ്ദിഷ്ട ഓപ്പഷനുകൾ അവരുടെ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് വിവരിക്കുന്നതാണ്.

Transform

GIMP നിങ്ങൾ ര പാന്തരപ്പെടുത്തിയോ ഉപകരണ പ്രവർത്തിക്കു ചിത്രത്തിന്റെ മ ലക തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി മ ന് ബട്ടൺകൾ പ്രദാന ചെയ്യുന്നു.

നിങ്ങൾ ഉപകരണ പുറത്തുകടക്കുന്നേം Transform ഓപ്പഷൻ നിലനിൽക്കുകയാണെങ്കിൽ ഓർക്കുക.

- നിങ്ങൾ പ്രയോഗ സജീവ പാളി പ്രവർത്തിക്കുന്നു ആദ്യ ബട്ടൺ സജീവമാക്കാനു . യാതൊരു നിരക്കു ഇന്ന പാളി നിലനിൽക്കുന്നെങ്കിൽ, മുഴുവൻ പാളി ര പാന്തരപ്പെടുന്നു ചെയ്യു .
- രണ്ടാമത്തെ ബട്ടൺ സജീവമാക്കാനു ഉപകരണ നിരക്കു കോണേ റ (യാതൊരു നിരക്കു എക്സിൽ മുഴുവൻ പാളി കോണേ റ) പ്രവർത്തിക്കുന്നു.
- When you activate the third button, the tool works on the path only.

സ വിധാന

This option sets which way or direction a layer is transformed:

"Normal (Forward)" മോഡ് ഇമേജ് അല്ലെങ്കിൽ പാളി ഒറ്റ പ്രതീക്ഷിക്കു പോലെ ര പാന്തരപ്പെടുത്തു . അതിനുവേണ്ടി നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ര പാന്തര നടത്താൻ ഹാൻഡിലുകൾ ഉപയോഗിക്കുക. നിങ്ങൾ ഒരു ശ്രിയ് ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ (താഴെ കാണുക), ചിത്ര അല്ലെങ്കിൽ പാളി ര പത്തിലു സ്ഥാനത്തിലു നിങ്ങൾക്ക് ശ്രിയ് ഇട്ടു പ്രകാര ര പാന്തരപ്പെടുന്നു.

"Corrective (Backward)" ഭിശ inverts. മുവ്യമായി (ഒരു ചക്രവാളത്തിൽ തിരശ്വീനമായി ഒരു മതിൽ ല ബമായ അല്ല ...) ചില ജ്യാമിതീയ പിശകുകളുള്ള ഡിജിറ്റൽ ചിത്രങ്ങൾ അടുക്കുറ റോട്ടേഷൻ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് ഉപയോഗിച്ചു. കാണുക.

Interpolation

ഈ ഭ്രേഖ്യ-ഡെഡിൽ ലിന്റ് ഇങ്ങനെ രീതി തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി പരിവർത്തനത്തിന്റെ ഗുണമേന്മയുള്ള അനുവദിക്കുന്നു:

അനുമില്ല

ഓരോ പിക്സൽ നിന്ന യഥാർത്ഥ ചിത്ര അതിന്റെ അടുത്തുള്ള അയൽ പിക്സൽ നിന്ന് പകർത്തിയതാണ്. ഇത് പലപ്പോഴും അലിയാസിൽ ("stair-step" പ്രദാവ) ഒരു നാടൻ ഇമേജ് കാരണമാകുന്നുണ്ട്, പക്ഷ വേഗമേറിയ രീതി. ചിലപ്പോൾ ഇന്ന രീതി "Nearest Neighbor" വിളിക്കുന്നു.

ലീനിയർ

ഓരോ പിക്സൽ നിന്ന യഥാർത്ഥ ചിത്ര നാല് അടുത്തുള്ള പിക്സൽ ശരാശരി നിന്ന കണക്കുക ടുന്നത്. ഇത് മികച ചിത്രങ്ങളും ഒരു ത്ര്യപ്തികരമായ ഫല നൽകുന്നു വേഗത ഗുണനിലവാരവും തമിലുള്ള നല്ല വിട്ടുവിഴ്ചതനെന്നയാണ്. ചിലപ്പോൾ ഇന്ന രീതി "Bilinear" വിളിക്കുന്നു.

ക്യ ബിക്ക്

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 യയ്ക്കുമ്പോൾ സ്ഥിര interpolation രീതി സംജ്ഞമാക്കാൻ കഴിയു .

Clipping

ര പാന്തര ശ്രേഷ്ഠ ഇമേജ് വലിയ കഴിയു . ഈ ഓപ്പഷൻ യമാർത്ഥമ ചിത്ര വലുപ്പ ര പാന്തരപ്ലേടുന്നു ചിത്ര കീപ്പ് ചെയ്യു .

You can choose between several ways to clip:

Adjust



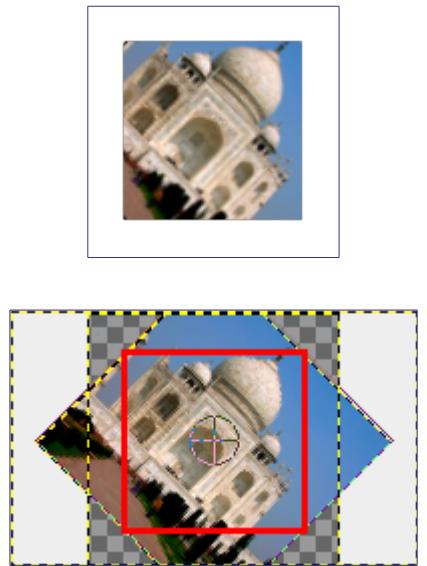
ക ഒ ക്രമീകരിക്കുക: പാളി എല്ലാ തിരിച്ച പാളി അടങ്ങിയിരിക്കുന്നതായി വിശാലമായിരിക്കുന്നു. പുതിയ ലൈറ്റ് അതിർത്തി ദ്വരൂമാണ്; മുഴുവൻ പാളി ImageFit Canvas to Layers കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ദ്വരൂമാകു .

Clip



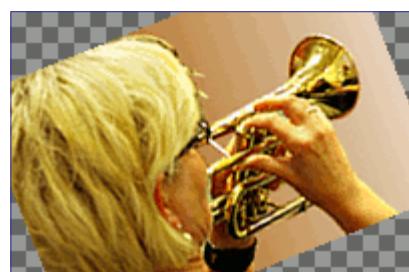
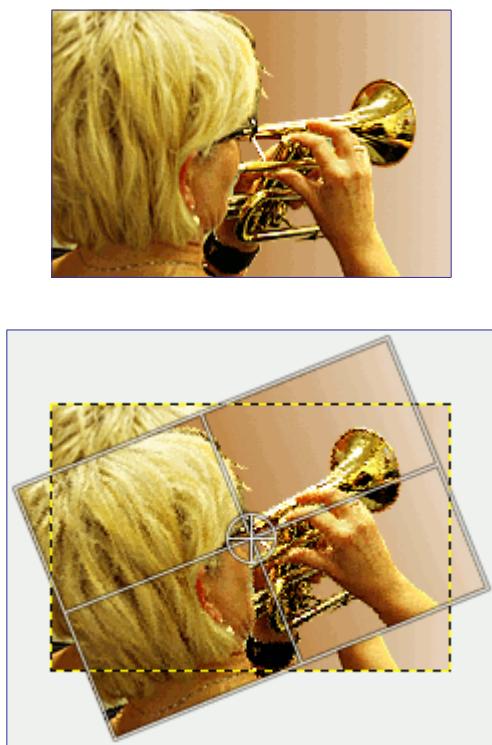
കീപ്പിനൊപ്പമുള്ള: ഇമേജ് പരിധികൾ കവിയുന്നു എല്ലാ ഇല്ലാതാക്കി.

Crop to result



ഈ ഓപ്പഷൻ തിരഞ്ഞെടുത്താൽ, ഈമേജ് അങ്ങനെ സുതാര്യമായ പ്രോസോറ്റ്, കോൺലൂ ര പാനരപ്പെടുത്തിയോ ഓപ്പറേഷൻ സ്യഷ്ടിച്ചത് വലുപ്പ , ലഭിക്കുന്ന സ്വർ പത്തിൽ ഉൾപ്പെടുത്തില്ല.

Crop with aspect



ഇവ ഓപ്പൺ മുന്ത് വിവരിച്ചിരിക്കുന്നത് പോലെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു, പക്ഷേ ഉറപ്പു വികശണ അനുപാത പരിപാലിക്കുന്നത് വ്യക്തമാക്കുന്നു.

പ്രീവ്യ

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

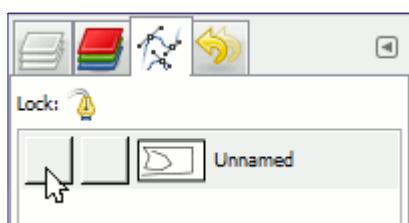
Puts a rectangular grid with equal numbers of vertically and horizontally lines. The number of lines is set in the slider popping up when this guide is selected.

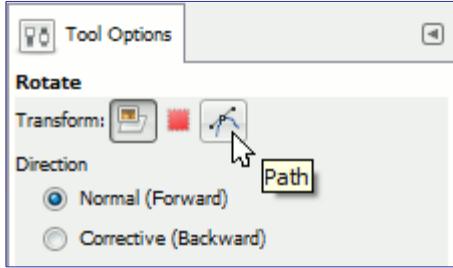
Line spacing

Puts a rectangular grid on the transforming area using the spacing between the lines set in the slider.

Transforming Paths

If you for some reason want to transform paths, it is possible to do this using the transform tools.



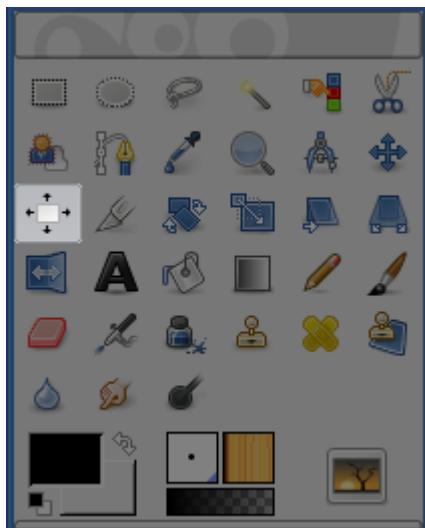


When the path is drawn go to the path dialog and click on the first field before the path outline in the dialog window to get the eye icon visible. Then choose the transformation tool and in the upper part of the option dialog click on the path icon to tell the tool to act on the path.

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.

അണിനിരത്തുക



വിന്യാസ ഉപകരണ വിവിധ ചിത്ര വസ്തുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് പാളികൾ വിന്യസിക്കാ ഉപയോഗപ്രദമായിരിക്കു . ഈ ഉപകരണ തിരഞ്ഞെടുത്തിരിക്കുകയാണെങ്കിലു , മെൻസ് പോയിറ്റർ ഒരു ചെറിയ കൈ തിരിയുന്നു. ചിത്ര ഒരു പാളി ഒരു ഘടകത്തെ മാകാ , നിങ്ങൾ (, Shift + click നിങ്ങളെ വിന്യസിച്ചിരിക്കുന്ന ചെയ്യുവാൻ നിരവധി പാളികൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാ) നീക്കപ്പെട്ടു എത്ത് പാളി തീരുമാനിക്കുക; ഈ focalised പാളി കോണിലു ചെറിയ സ്ക്യൂറുകളിൽ ഉണ്ട്. ഡയലോഗിൽ വിവിധ ബട്ടണുകൾ പാളി നീക്കു എങ്ങനെ തിരഞ്ഞെടുക്കാ . നിങ്ങൾ ഇമേജ് ഓഭജക്ട് (മറ്റ് പാളി, നിരക്കു പാതയിൽ ...) തിരഞ്ഞെടുത്തു പാളികളുള്ള അവസ്ഥയിലാണ് ചെയ്യു തിരഞ്ഞെടുക്കാ . ഈ ഓഭജക്ട് target വിളിക്കുന്നു.

S ശ്ര 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.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

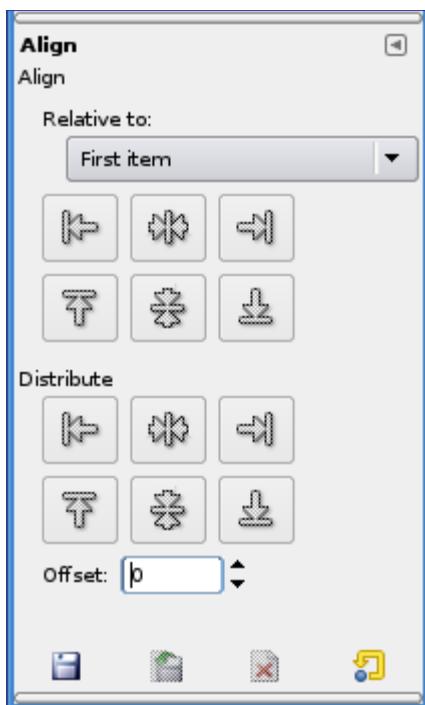
മാറ്റ

നിങ്ങൾക്ക് പാളികൾ കൂടിക്ക് Shift അമർത്തിപ്പിടിച്ച് നിരവധി പാളികൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

ചിലപ്പോൾ അത് ഒമ്പൻ-പരിചയവുമായാണ് ഉപയോഗിച്ച് ഓൺലൈൻ ലൈറ്റുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ എളുപ്പമാണ്: നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന ആഗ്രഹിക്കുന്ന പാളികൾ മ ടുകയു സാക്കൽപ്പിക ചതുരാകൃതിയിലുള്ള പ്രവിശ്യയുടെ പുനരുത്ഥാണ് എവിടെയോ കൂടിക്ക് ചെയ്യുക. അപ്പോൾ പോയിന്ത്ര നീക്കി ആ പ്രദേശ ഇംഗ്ലീഷ് കാർഡുകൾ മുമ്പ് ബട്ടൺ റിലീസ്. ഇപ്പോൾ വലിച്ചിဖച്ചു കൈക്കാം ഗിളിനുള്ളിൽ പ രണ്ടാം സകല പാളി, തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നു.

ഇപ്പോൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത പാളികൾ ന് വിന്യസിച്ചിരിക്കുന്ന കഴിയു "first item" യാതൊരു ടാർഗറ്റ് ആണ് എന്ന് ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതാണ്.

D ശ്രീ ഓപ്പഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്വാക്കി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അമുഖ അങ്ങനെയല്ലകിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

അണിനിരത്തുക

: അപേക്ഷിച്ചുനോക്കിയാൽ

This is the target - the image object the selected layer will be aligned on.

- **First item:** Shift കീ അമർത്തിപ്പിടിച്ച് ഓൺലൈൻ പാളികൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത്

ആദ്യ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഇന . നിങ്ങൾ rubber- പരിചയവുമായാണ് ഉപയോഗിച്ച് ഓന്നിലധിക ലൈറ്റൂകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ആരു "first item" ആണ് എന്ന് ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതാണ്.

- **Image:** ചിത്ര ഒരു ലക്ഷ്യമായി ഉപയോഗിക്കുന്നു.
- **Selection:** the minimal rectangular region covering the active selection.
- **Active layer:**
- **Active Channel:**
- **Active Path:**

ഒരു പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുവോഴു ഈ ബട്ടൺകൾ സജീവ തീർന്നിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഈ ബട്ടൺകളിൽ ഒന്ന് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുവോൾ, ഇടത് അംഗ , ധമാക്രമ , വലത് അംഗ , മുകളറ്റത്തെ, വെർട്ടിക്കൽ മധ്യത്തിൽ, ലക്ഷ്യ താഴെയുള്ള തിരഞ്ഞെടുത്ത പാളി വിന്യസിക്കുക.

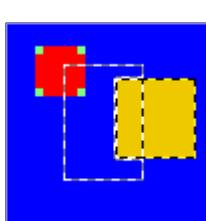
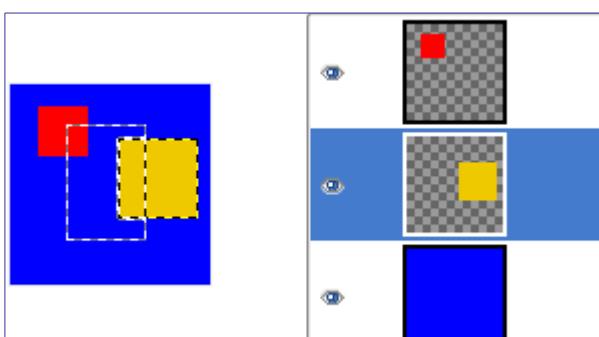
വിതരണ ചെയ്യുക

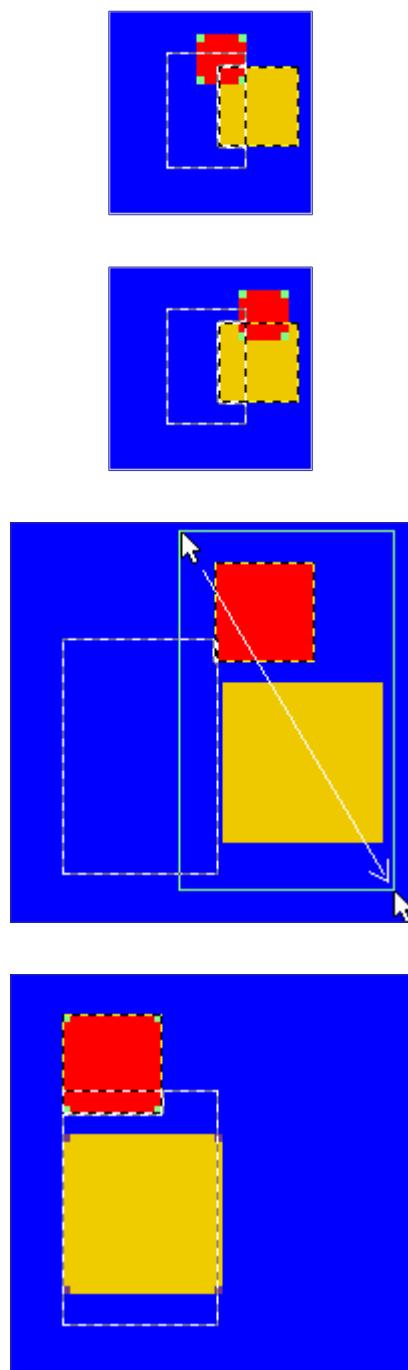
ഈ ഓപ്പഷനുകൾ മാത്രമേ ഒരു ഓഫ്‌സെറ്റ് സജ്ജമാക്കാൻ സാധ്യത വഴി "Related to " ഓപ്പഷനുകൾ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമായിരിക്കു തോന്നുന്നില്ല. ഈ ഓഫ്‌സെറ്റ് അലൈൻമെന്റ് നടപ്പാക്കില്ല ഒരിക്കൽ ലക്ഷ്യത്തിൽ നിന്നു തിരഞ്ഞെടുത്ത ലൈറ്റ് (അംഗ്) വേർത്തിരിച്ചു ഏത് അകല . ഇതിനെ അനുക ലമോ പ്രതിക ലമോ കഴിയു പിക്സൽ ലെ പ്രകാശിപ്പിക്കുന്ന . ഇടത് അറ്റങ്ങൾ, തിരശ്വീനമായി കേന്ദ്രങ്ങൾ, ശരിയായ വേണമകിലു , മുകളിൽ വേണമകിലു , വെർട്ടിക്കൽ കേന്ദ്രങ്ങൾ, അല്ലെങ്കിൽ ലക്ഷ്യ അടിവാരങ്ങളാണ് ഓഫ്‌സെറ്റ് ചെയ്യുന്ന വിതരണ .

ഓഫ്‌സെറ്റ്

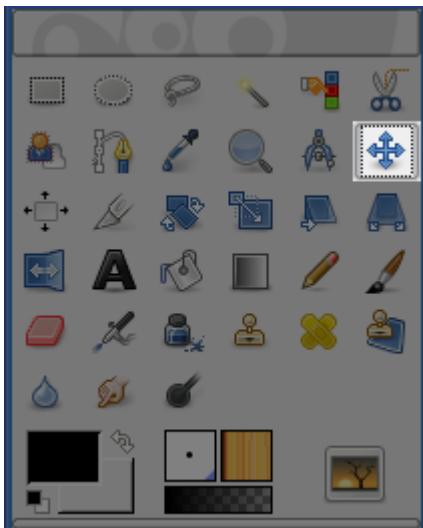
ഈ എൻട്രി ആവശ്യമുള്ള വിന്യാസ പ്രഭാവ (പിക്സൽ ത്ത്) ടാർഗറ്റ് സ ബന്ധിച്ച കൊടുത്ത ചെയ്യാവുന്ന കൂടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് തുക നിയന്ത്രിക്കുന്നു. സ്ഥിര മ ല്യ 0; ഇതിനെ അനുക ലമോ പ്രതിക ലമോ ആകാ .

Align കമാൻഡ് ഉദാഹരണ





നീങ്ങുക



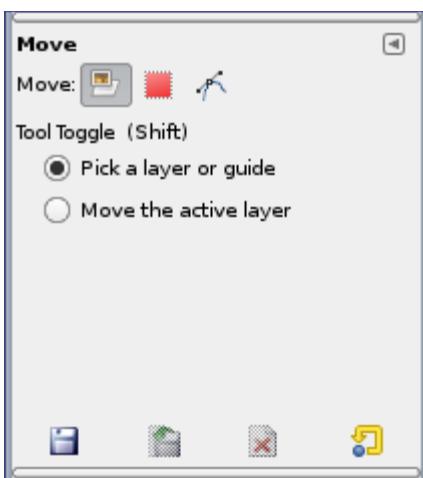
The Move Tool is used to move layers, selections, paths or guides. It works also on texts.

S ശ്രീ 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 ഉപയോഗിക്കുന്നതിലെ.
- ങ്ങളുടെ സ്വീച്ചിക്കുന്നേൻ നീക്കുക പ്രയോഗ സ്വയം സജീവമാക്കുന്നു. space ബാർ താഴേയ്ക്കാക്കുന്നേൻ താൽക്കാലികമായി നീക്കുക സജീവ പ്രയോഗ മാറ്റുന്നു. നീക്കുക ഉപകരണമായി നീം സ്വീച്ച് ബാർ അമർത്ഥിപ്പിച്ചു പോലെ സജീവമായിരിക്കുന്നു. യൊക്കെത്തും S ശ്രീ സ്വീച്ച് ബാർ പ്രകാശന സജീവമാക്കുന്നു. ഈ പെരുമാറ്റ **Switch to Move tool** ഓപ്പഷൻ **Edit>Preferences>Image** Windows Space Bar പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കിയതിനാൽ മാത്രമേ നിലവിലുണ്ട്.

ഓപ്പഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്ഥി കീഴിൽ ഫാൾസിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കും. അമീവാ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന **Windows Dockable Windows Tool Options** വഴി ഇമേജ് ബാറിലെ നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും .

നീങ്ങുക

ഈ ഉപാധികൾ Transform tools common options വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

നീങ്ങുന്നത് ചോയ്സ് ഉപകരണ നിർത്തിയ ശേഷ നിലനിൽക്കുകയാണെങ്കിൽ ഓർമ്മിക്കുക.

Tool toggle (Shift)

നീക്കുന്നത് Layer ചെയ്താൽ

ഒരു പാളി അല്ലെങ്കിൽ ഗൈഡ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക

ഈ നിലവിലെ പാളി ഭാഗമാക്കാൻ മ ലക മേൽ പോകുന്നോഴു നിരവധി പാളികൾ കൊണ്ട് ഒരു ഇമേജിൽ, മൂന്ന് പോയിന്റ് ഒരു അടയാളസ ചി തിരിയുന്നു. അപ്പോൾ നീങ്ങൾ click- കഴിയു ഒപ്പ് -വലിച്ചിടുക. മൂന്ന് സ ചികയെ ഒരു ചെറിയ കൈ ആകുത്തി (നീങ്ങൾ /ctrl എന്നു സജീവ പാളി ഒരു ഘടകത്തെ കു കാണിക്കുന്ന) ഉണ്ട്, പകര ഒരു സജീവമല്ലാത്ത പാളി നീക്കു (നീക്കുന്നതിനിട സജീവ പാളി മാറുന്നു).

ഒരു ഗൈഡ് നീങ്ങല്ലെട ചിത്രത്തിൽ നിലനിൽക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, അത് മൂന്ന് പോയിന്റ് പോകുന്നോഴു ചുവപ്പ് തിരിക്കു . അപ്പോൾ അതു സജീവമാകി, അത് നീക്കാനാകു .

സജീവ പാളി നീക്കുക

മാത്ര നിലവിലെ പാളി നീക്കു . നീങ്ങൾ എല്ലപ്പുത്തിൽ തെറ്റായ പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കാനു എവിടെ സുതാര്യമായ പ്രോശ്രാങ്ങൾ ഒരു പാളി, നീക്കാൻ ചെയ്യണമെങ്കിൽ ഈ ക്രമീകരണ സഹായിക്കു .

നീക്കുന്നത് Selection ചെയ്താൽ

നിരക്കു നേരു ര പരേവയിൽ നീക്കു (കാണുക).

നീക്കുന്നത് Path ചെയ്താൽ

ഒരു പാത തിരഞ്ഞെടുക്കുക

ധിഫോൾട്ട് ആണ്. അതു visible path അടിക്കുന്നോൾ മൂന്ന് പോയിന്റ് ഒരു ചെറിയ കൈ തിരിയുന്നു. അപ്പോൾ നീങ്ങൾ ക്ലിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചോ അതു (നീക്കുന്നതിനിട സജീവ പാതത് ആയിരിക്കു) വഴി ഈ പാത നീക്കാൻ കഴിയ .

സജീവ പാതത് നീക്കുക

മാത്ര നിലവിലെ പാതത് നീക്കു . നീങ്ങൾ Path Dialog നിലവിലെ പാതത് മാറ്റാനാകു .

നീക്കുക ഉപകരണ പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ സ ഗ്രഹ

Moving a selection

നീക്കുക ഉപകരണ നിരക്കു ഒരുക്കലെൻ നീക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നീക്കുക മോഡ് "Layer" ആണെങ്കിൽ, നീങ്ങൾക്ക് CtrlAlt കീകൾ പിടിക്കുക വേണ .

നീക്കുക മോഡ് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് എങ്കിൽ, നീങ്ങൾക്ക് ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചു കഴിയു ക്യാർബാസ് ആരു എവിടെയു നിരക്കു ഒരുക്കലെൻ നീക്കാൻ. നീങ്ങൾക്ക് കൃത്യമായി തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ നീക്കാൻ ആരോ കീകൾ ഉപയോഗിക്കാ .

പിന്ന, ഇരങ്ങി 25 പിക്സൽ വർദ്ധനവിൽ ചെയ്ത ശേഷ Shift കീ നീക്കങ്ങൾ holding.

നീങ്ങൾ നീക്കാൻ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു നിര നീക്കാൻ ചെയ്യുന്നോൾ, നിരക്കു കേന്ദ്രത്തിൽ ഒരു ഫ്രോസു അടയാളപ്പെടുത്തി. **ViewSnap to Guides (or Grid)** ഓപ്ഷൻ എക്സിൽ ഇം കുറിശു നിരക്കു ബഹണാറികൾ ഗൈഡുകൾ അല്ലെങ്കിൽ ശ്രിഡിലേക്ക് സന്നാപ്പ്: ഈ എളുപ്പ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ പരിപ റണ്ണമാണ് ചെയ്യുന്നു.

മറ്റ് സാധ്യതകൾ വേണ്ടി Moving selections കാണുക.

ഒരു പാളി നീക്കുന്നു

നീക്കുക മോഡ് "Layer" ആയിരിക്കണ . നീങ്ങൾ ഒന്നാ അതിലധികമോ പാളികൾ, **Point to Layer (or Guide)** ഉണ്ടെങ്കിൽ പിന്ന നീങ്ങൾ **Move the Active Layer** ആൻഡ് തമിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

Moving Grouped Layers

പാളികൾ (ചെറിയ ചെയിൻ ചിഹ്ന ഉപയോഗിച്ച്) ശ പുചെയ്തിരിക്കുന്നു എക്സിൽ എല്ലാവരു നീങ്ങു , ഏതുമാകട്ട് പാളിയുടെ നിലവിൽ സജീവമാണ്.

Moving a guide

നീങ്ങൾ ഒരു ഭരണാധികാരി നിന്ന് ഒരു ഗൈഡ് pull ചെയ്യുന്നോൾ, നീക്കുക പ്രയോഗ സ്വയ സജീവമാകുന്നു. മറ്റാരു ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് തുടർന്നാണ് കേസ് അല്ല നീങ്ങൾ സ്വയ അത് സജീവമാക്കുന്നതിന് തൊഴ്സ്ക്കുണ്ട്. മുമ്പ് സ പിക്കയെ ഒരു ഗൈഡ് അടിക്കുന്നോൾ, ഈ ഗൈഡ് ചുവന്ന തിരിഞ്ഞത് ഇങ്ങനെ നീങ്ങൾ അതു നീക്കാൻ കൂടിക്കൊണ്ട് അനുഭവിച്ചു കഴിയു .

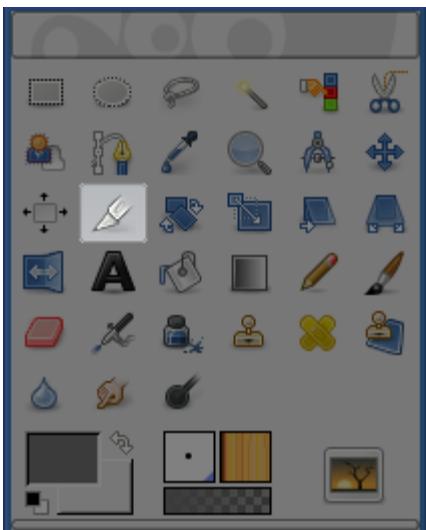
Moving a path

പാത ശ ഡയലോഗ് സ്വന്ത ഇളക്ക ഹ ഗ്രാഫ് ഉണ്ട്: കാണുക. എന്നാൽ നീങ്ങൾക്ക് നീക്കുക ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കാ . നീക്കുക മോഡ് "Path" ലേക്ക് സജ്ജമാകണ . പാതത് അദ്ദേഹനായ മാറുന്നു ശ്രദ്ധിക്കുക; അതു പാത ഡയലോഗിൽ ദൃശ്യമാക്കുന്നതിനിടയാക്കു . നീങ്ങൾ നീക്കു പാതത് തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ സജീവ പാത നീക്കാൻ കഴിയ .

Moving a text

ഓരോ ടെക്റ്റ് സ്വന്ത പാളി ഉണ്ട് പാളികൾ പോലെ നീക്കാൻ കഴിയില്ല. കാണുക.

விழ



கோப்பு உபகரண ஏரு சிறு முனிக்குங்களின் அலைக்கிடல் கீப்பு உபயோகிக்குங்கு. அத்திருத்தினெழு ஆசூமாயதை அதுசூமாய எழுபா பாலிக்கஶ் பிவர்த்திக்குங்கு. ஹூ உபகரண பலபோசு அதிர்த்திக்கஶ் நீக்கை , அலைக்கிடல் ஏரு கடுத்தல் கேள்விக்குத்தமாய தொசிலாஜி பிவேசே நினைக்கல் நஞ்சாங் அங்காவசூ பிவேசேங்கல் உம லா உபயோகிக்குங்கு. ஹத் நினைங்குட சிறுத்தினெழு யமாற்றம தலங்கு பொருத்தப்படாத்த ஏரு நிர்திஷ்ட ஹமேஜ் ஸெஸ்ஸ் அவசரமாளைக்கிடல் உபயோகப்படுங்கு.

வெரு நிரக்கு உபகரணங்கு போலெ, புதிய கோப்பு உபகரண v2.4 புரித்திரக்கியிருங்கு மெஞப்படுத்தி. வலுப்பு யமாற்றமத்தில் பகர வழாப்பதி பிவர்த்தனக்கஷமத நீக்காங் ரெங்கு நல்குங்கினெழு கோப்பு வலுப்பு கைக்காரு உபகரண ஜின்பு உபகரணங்கல் உபயோகிச்சு கடுத்தல் ஸுாங்காவிக்கமாயு ஸுங்கிரமாயி பெருமாருங். நீக்காங், பிவேசேதெத தீர்வுப்பத்துர கீக்கினெழு வலிசிடுக. வலுப்பு ஒரே ஸமய வஶங்கு கோளிலு ஹாக்கில்லை-வாருக்கஶ் வலிசோ ஒரேஸமய ஒன்றா ரெங்கை மா ஸாய்மாள். புரித்த ஏரு நல் passepapout பிவைப்புதெதை ஹருங்கு காங்கு மெஞப்படு எது அவஸாங விழ போலெ நோக்கு என அாஶய லதிக்காங். கட்டிக்கல் ஸாய கரிக்காங்குங்கிலு , விழ கெக்கா ஸிளிங்குஜ்ஜிடல் கீக்கல் அலைக்கிடல் Enter கீ அமர்த்துக.

மெங்க பலிக்குங் கோப்பு-முடி மாருங்கு செய்குபோசர், கோப்பு நீக்காங் கிவோர்ய் அாரோ கீக்கஶ் உபயோகிக்கை . Shift கீ அமர்த்திப்பிடிக்குக 25 பிக்ஸல் ஹங்கிமெழு பிவகார நீக்குங்கிடின் அங்குவடிக்குங்கு

You can use Guides to position the crop area. Make sure that the **View Snap to Guides** option is checked.

ஈடுநீங்க வாரில்ல விக்கை அங்குபாத காளாங் காங்கு : PLACEHOLDER,-105163

5 கீ ஸஜீவமாக்குங்கு

You can activate this tool in different ways:

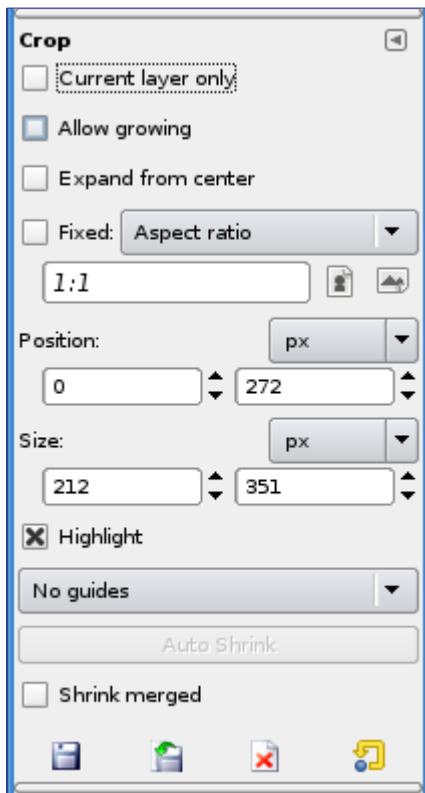
- From the image menu bar **Tools** Transform tools Crop ,
- by clicking the tool icon: in the ToolBox,
- கிவோர்ய் குருக்குவடி ShiftC உபயோகிச்சு.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

നിങ്ങൾ ഫ്രെം കീസ് നിലനിർത്താൻ ചെയ്യുന്നോൾ, ഹാൻഡിലുകൾ അപ്രത്യക്ഷമാക്കു ഒപ്പ്

- , **Extend from Center** ഓപ്പഷൻ ലേക്ക് Ctrl കീ ടോഗിൾ താഴേയ്ക്കാക്കുന്നോൾ
- holding down the Shift key toggles to the **Fixed** option, which makes some dimensions fixed.

D ശ്രീ ഓപ്പഷനുകൾ



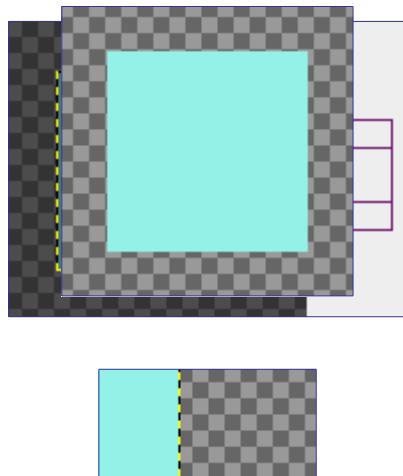
സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്വാഹി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അമവാ അങ്ങനെയാലുകിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന **Windows Dockable Windows Tool Options** വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Current Layer Only

ഈ ഓപ്പഷൻ വിള മാത്രമേ സജീവ പാളി ബാധിക്കു ആകു .

Allow Growing

ഈ ഓപ്പഷൻ വിള അനുവദിക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ ചിത്ര (അല്ലെങ്കിൽ പാളി) പുരത്തുള്ള സ്ഥാന വലുപ്പ് , പോലു ക്യാൻബാസ്. അതിനാൽ, തത്പരമായി ചിത്രത്തിലേക്ക് നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന വലിപ്പ് നൽകാൻ കഴിയു . വിള യാതൊരു മെറ്റീരിയൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ സുതാര്യത ഉപയോഗിക്കു .



Expand from Center

හුව ගාප්සින් මැපුවාගාග් ගෙකකුචෙය්තිඩුවෙනිනු , නොපූ පැහැදිලි පික්සල් නිජස් සෙනරිර මැදුතත කුළුවෙචෙය්තු නිന් විකසිකුණු. නොපූ රෝයායි ග් නිජස්ක තු එප්‍රේමාභිංජ් හුව ගාප්සින් දොජිල් ගෙයුවාග් කළියු .

Fixed

നിങ്ങൾക്ക് ഫോപ്പ് ഡ്രോയിഡ് ഗ് സമയത്ത് Ctrl കീ പിടിച്ചുകൊണ്ട് ഈ ഓഫീസൻ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു . ഈ ഷൈപ്പിക് ഫോപ്പ് ആദരവ് ഫിക്സസിൽ അളവുകൾ, അല്ലെങ്കിൽ അവരുടെ അനുപാത ഡ്രോയിഡ് ഗ് ഉണ്ടാക്കുവാൻ നിരവധി പദ്ധാനം :

- **Aspect ratio:** ഡിഫോൾട്ട് സാധ്യത തുടർന്ന്. ഫ്രേംപ്ലൈ വരയ്ക്കുന്നത് സമയത്ത് വീതിയു ഉയരവു അവർ യഥാർത്ഥ ഇമേജിൽ സമാനമായ അനുപാത പ്രമാണിച്ചു.
 - **Width / Height:** വീതി അല്ലെങ്കിൽ ഉയര ഇതുമാത്രമാണ് തുടരു . ഈ മാന മ ല്യ താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന പെട്ടിയിൽ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയ ; അതു 100 പിക്സൽ സ്ഥിര.
 - **Size:** വീതിയു ഉയരവു പരിഹരിക്കപ്പെടുന്നതായിരിക്കു . അവരുടെ മ ല്യങ്ങൾ ഉദാഹരണത്തിന് ഫോ "150x100" ത്ത്, താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന പെട്ടിയിൽ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയ . ഫ്രേംപ്ലൈ ഉടൻ ഇമേജിൽ കൂടിക്ക് ഈ മ ല്യങ്ങൾ സ്ഥികരിക്കാ . വലതുവശത്ത്, രണ്ടു ബട്ടൺകൾ നിങ്ങൾ ഒരു **Landscape** (widthwise) അല്ലെങ്കിൽ **Portrait** (നേരുള്ളവനു) ഫ്രേംപ്ലൈ ഫോർമാറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

၁၂၁

ഈ രണ്ടു ടെക്നോളജി ബോർഡ് സൂക്ഷ്മ തത്ത്വമയ ഫ്രേംപ്രൈസ് മുകളിലെ ഇടത്ത് കോൺസിൽസിനു (, ഇടത്തുഭാഗത്ത് തിരശ്വീന വലതുഭാഗത്ത് ല ബന്ധായ) കാൺകാനു വളരെ സ്വയേധയാ മാറ്റാനാകു . ഇത് പിക്സൽ ഇങ്ങനെയായിരുന്നു, എന്നാൽ നിങ്ങൾ യ സ്റ്റിറ്റ് px ബട്ടൺ ദ്രോപ്പ്-ഡെവിലൻ ലിംഗ് നന്ദി മാറ്റാനാകു .
കോർഡിനേറ്റ് വ ശജനായ കാൻവാസിൽ (അല്ല ചിത്രത്തിന്റെ) മുകളിലെ ഇടത്ത് കോൺസിൽസിന്.

ପାତ୍ର

ഈ രണ്ടു ദക്ഷിണ ബോക്സുകൾ തത്സമയ വിള-ദിർഘചതുര വലിപ്പ (, ഇടതുഭാഗത്ത് തിരശ്ളിന വലതുഭാഗത്ത് ല ബമായ) കാണിക്കാനു വളരെ സ്വയേധയാ മാറ്റാനാക്കു . ഈ പിക്സൽ ഇങ്ങനെയായിരുന്നു, ഏന്നാൽ നിങ്ങൾ

യ സിറ്റ് px ബട്ടൺനെ drop- ഡൈണം ലിസ്റ്റ് നമ്പി മാറ്റാനാകു .

ഹൈലെഡർ

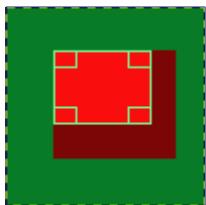
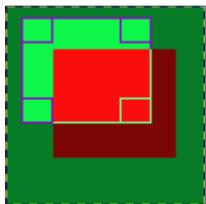
ഈ ഓപ്പഷൻ ക്രോപ്പ് ഉയർത്തിക്കാട്ടുന ഉദ്ദേശിച്ചിട്ടുള്ള ഇരുണ്ട പുരത്ത് ഫോഗിൾ ചെയ്യുന്നു.

വഴികാട്ടി

ഗൈഡുകൾ എല്ലാ തരത്തിലുള്ള പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കുന്നു

Autoshrink

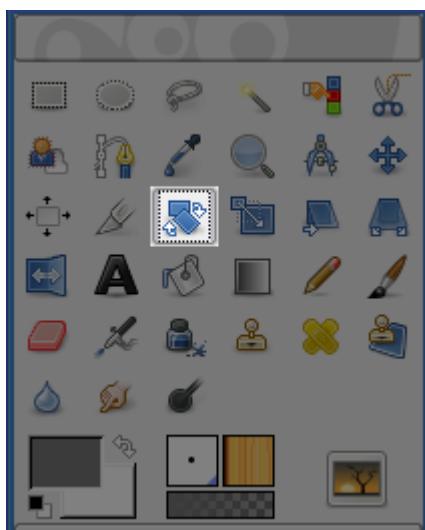
ഓട്ടോ ബട്ടണിൽ നിന്ന് അളവുകൾ വരയ്ക്കാൻ ഏത് നിന്നുള്ള സജീവ പാളിയിൽ, ഒരു അതിർത്തി കണ്ണടത്താൻ ശ്രമിക്കു ചുരുക്കുക. ഈ ഓപ്പഷൻ മാത്ര പശ്വാത്തലവു കുത്തനെ വ്യത്യസ്ഥമാക്കുന്നു ഒറ്റപ്പെട്ട വസ്തുകൾ നല്ലവല്ല പ്രവർത്തിക്കുന്നു.



Shrink Merged

ഈ ഓപ്പഷൻ ഓട്ടോ ചുരുക്കുക അല്ലെങ്കിൽ ഇതേ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. അത് വെരു സജീവ പാളി നിന്ന് അധിക എല്ലാ visible പാളികൾ നിന്ന് പിക്സൽ വിവര ഉപയോഗിക്കുന്നു.

തിരികുക



പൊതു അവലോകന

இறு உபகரண ஸஜீவ பானி, ஏரு நிர அலெக்டிகில் ஏரு பாத திரிக்கூள்கின் உபயோகிக்கூள்ளு. இறு உபகரண உபயோகிச் சூழ அலெக்டிகில் நிரக்கு கூக்க செய்யுவோச் ஏரு *Rotation Information* யயலோச் சூரியை வோக்கு. நினைவுக்க் கொவிடை மேளை அச்சுதளை, விழு அடயாளப்படுத்தி, மேளைவு கோள் ஸஜமாக்கான் கஷியு. நினைவு சித்ர அலெக்டிகில் வொடுக்கில் போயிருக்க முன் போயிருக்க இங்கு அதே செய்யான் கஷியு.

5 ശ്രീ സജീവമാക്കുന്നു

You can access the Selection Tool in different ways:

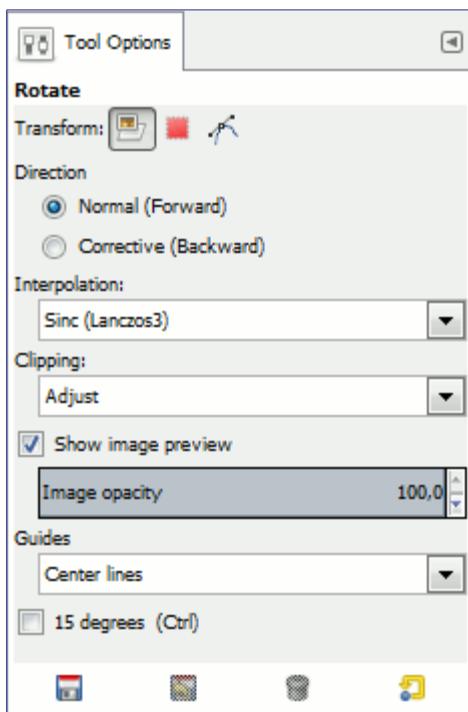
- from the image menu bar **Tools** Transform Tools Rotate ,
 - by clicking the tool icon: in the Toolbox,
 - by using the ShiftR key combination.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്പിരസ്പിതികളിലേക്ക്)

Ctrl,

Holding Ctrl will constrain the rotation angle to 15 degrees increments.

ഓപ്പഷൻസ് കൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പ്‌ഷൻസൂകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസംഖ്യി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അതുവാ അങ്ങനെയില്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പ്‌ഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന **Windows Dockable Windows Tool Options** വഴി മുമ്പേ ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Transform; Direction, Interpolation; Clipping; Preview; Guides

ഈ ഓപ്പായികൾ Transform tools common options വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

ദിശ മാറ്റുക

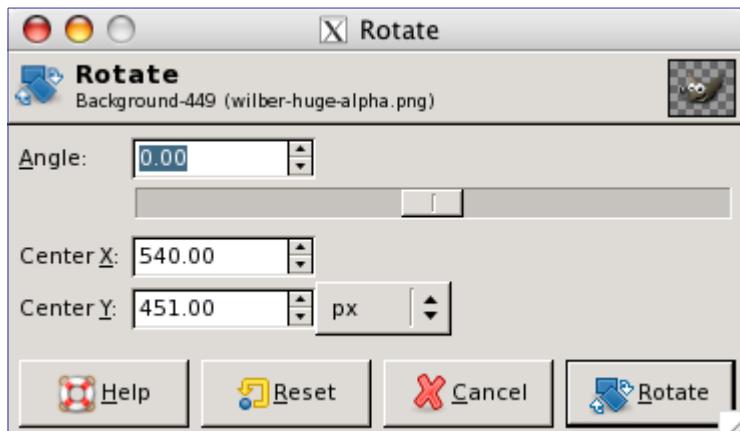
എത്രു വഴി അല്ലെങ്കിൽ ദിശ ഒരു പാളി തിരിക്കുമ്പോൾ ദിശ സെറ്റുകൾ സൃഷ്ടിക്കാക്കു . ഒറ്റ പ്രതീക്ഷിക്കു ആയി സാധാരണ മോഡ് പാളി തിരിയു . ഒരു പാളി വലതുവശത്ത് 10 ഡിഗ്രി തിരിച്ചു എക്കിൽ, പാളി പോലുള്ള റെൻഡർ ചെയ്യപ്പെടു . ഈ പെരുമാറ്റ പരിഹാര ഭ്രമണ വിരുദ്ധമാണെന്നാണ്.

പരിഹാര റോട്ടേഷൻ പ്രാഥമികമായി നേരായ ഇല്ല എന്ന് ഡിജിറ്റൽ ചിത്രങ്ങൾ അറ്റക്കൂറ്റ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ചിത്ര 13 ഡിഗ്രി എക്കിൽ askew തുടർന്ന്, ആ കോൺിൽ തിരിക്കുക ശ്രമിക്കുക ആവശ്യമില്ല. പരിഹാര റോട്ടേഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്നതിലെ ഒരു നിങ്ങൾ കാഴ്ചത്തകരാറുള്ളവർക്കു റോട്ടേറ്റ് ചിത്ര ഉപയോഗിച്ച് പാളി ചുക്കൊണ്ട് കഴിയു . ഒരു പാനര തലതിരിയാത്ത, അല്ലെങ്കിൽ പിന്നോക്കവിഭാഗങ്ങളു നിവർത്തിച്ചിരിക്കുന്നു, ചിത്ര പിശക് തിരുത്താൻ മതിയായ കോൺിൽ കു ഒരു കരക്കണ്ണോ ചെയ്യു .

Constraints

15 Degrees (Ctrl) 15 ഡിഗ്രി ഗുണിതാമാണോ മലക്കുകളോട് ഭ്രമണ അതിടയാക്കു .

The Rotation Information window

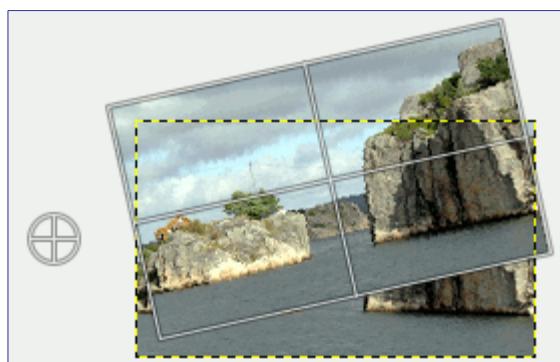


കോൺ

ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് റോട്ടേഷൻ ആ ശിൽ -180 + ന് 180 ഡിഗ്രി, അതായത് 360 സഞ്ചയമാക്കാൻ കഴിയു .

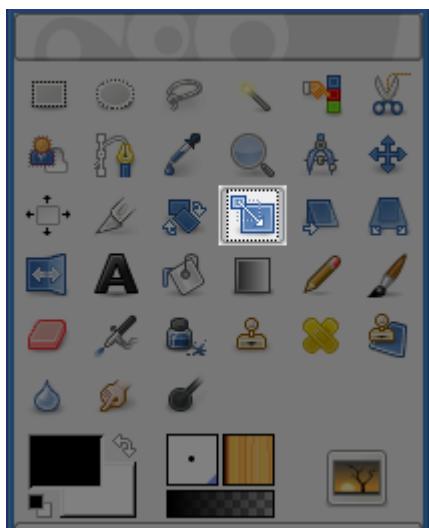
Center X/Y

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.



You can also rotate layers with **Layer** Transform Arbitrary Rotation...

സ്കേയിൽ



പൊതു അവലോകന

The Scale Tool is used to scale layers, selections or paths (the Object).

നിങ്ങൾ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ സ്കേലിംഗ് വിവര ഡയലോഗ് ബോക്സ് വൈവേറെ **Width** ആൻഡ് **Height** മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്നത് തുറക്കപ്പെട്ടു . ഒരേ സമയ ഒരു പ്രിവ്യ (ഒരുപക്ഷേ ഒരു ഗ്രിഫ് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു രപരേവ കുടുംബം) വെച്ച് വസ്തുവിലും സ്വഭവാമുള്ളതോ ഒപ്പ് കൈപ്പിടിക്കൾ കോണുകൾ അതിരുകൾ നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് അളവുകളും മാറ്റാൻ വലിക്കുക കഴിയുന്ന ദൃശ്യമാക്കു . ഒരു ചെറിയ വൃത്തത ഇം പ്രിവ്യ വിന്റെ നീക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നത് പ്രിവ്യ കേന്ദ്രത്തിൽ ദൃശ്യമാകുന്നു.

S ശ്രീ സജീവമാക്കുന്നു

You can access the Scale Tool in different ways:

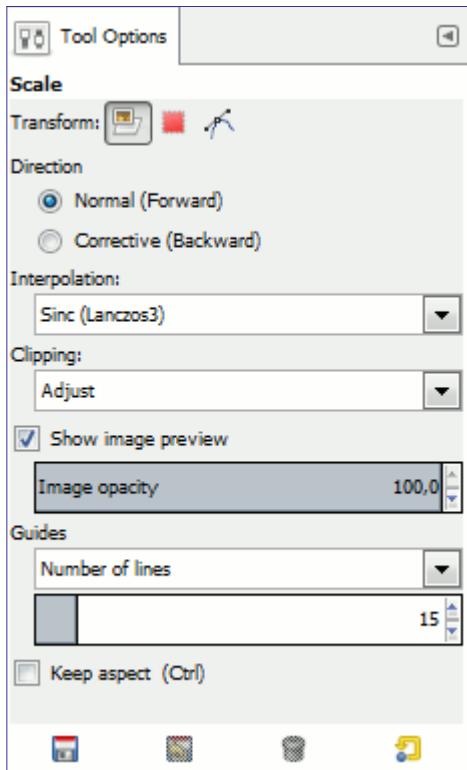
- from the image menu bar **Tools** Transform Tools Scale ,
- by clicking the tool icon: in the Toolbox,
- by using the ShiftT key combination.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl,

Ctrl കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക **Keep Aspect** ഓപ്പശൻ ഫോറ്മിൽ ചെയ്യു .

S ശ്രീ ഓപ്പഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓഫീസുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്ഥി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പദർശിപ്പിക്കു . അമുഖ അങ്ങനെയില്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓഫീസ് വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Transform; Interpolation; Direction; Clipping; Preview; Guides

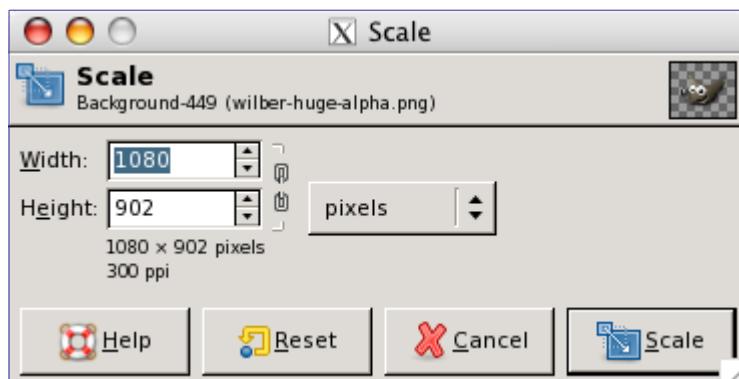
ഈ ഉപാധികൾ Transform tools common options വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

പരിവർത്തന ചെയ്യ മോഡ് മാത്ര സജീവ പാളി പ്രവർത്തിക്കു . ചിത്രത്തിന്റെ എല്ലാ പാളികൾ ജോലിക്ക്, Scale Image ഉപയോഗിക്കുക.

Keep Aspect (Ctrl)

നിങ്ങൾ നിരക്കു ഫ്രേയി ഒരു കോൺക്രീറ്റ് നികാൻ, ഈ ഏക്സിക് പൊക്ക പോലുള്ള സ്കൈറ്റിൽ അതിടയാക്കു / പാളി വിതി അനുപാത നിരന്തരമായ തുടരു . ഈ അതിർ കൈപ്പിടികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല ശ്രദ്ധിക്കുക. അതു ഡയലോഗ് മാത്രയിൽ ചെയ്തിരി ഫോറിഷ് ചെയ്യുന്നു എന്നു ശ്രദ്ധിക്കുക.

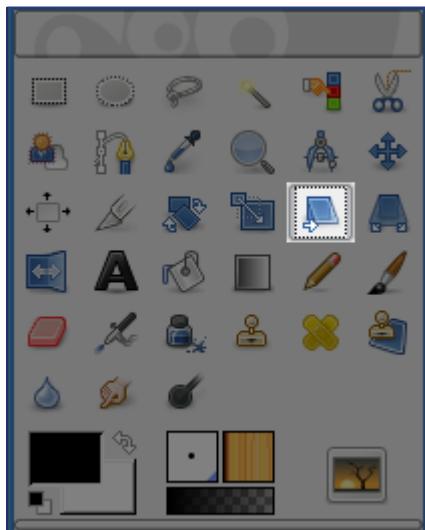
The Scaling Information dialog window



Width/Height

ഇവിടെ നിങ്ങൾ വീതി നിങ്ങൾ ഒബ്ജക്റ്റ് നൽകാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഉയര സംജ്ഞമാക്കാൻ കഴിയു . അളവിന്റെ യ സിറ്റ് പിക്സൽ ആണ്. നിങ്ങൾ drop-ഡൈംഗ് ലിറ്റ് ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ ഇത് മാറ്റാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ ഹാൻഡിലുകൾ വലിച്ചിട്ടുക ഇന്ന മ ല്യാൻഡ യാന്റികമായി ര പാനരപ്പെടുന്നു. ബന്ധപ്പെട്ട ലിങ്കി ശ് ചെയിൻ തകർന്നുപോയി, നിങ്ങൾക്ക് പ്രത്യേകമായി വീതിയു ഉയരവു മാറ്റാൻ കഴിയു .

അരുക്കുക



ശൈയാർ ഉപകരണ ഒരു ഇമേജ് ഒരു ഭാഗത്ത് ഒരു പാളി, ഒരു നിര അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ദിശയിൽ വിപരീത ദിശയിൽ മറ്റ് ഭാഗ ഒരു മാർഗ മാറ്റണമെന്ന് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു തിരശ്വീന കത്തിക്കുന്ന ഇടത് അവകാശ താഴ്ന്ന ഭാഗ വരെ മുകളിലെ ഭാഗ shift ചെയ്യു . ഒരു തീർഖലചതുര വജീ മാറുന്നു. ഇത് ഒരു ഫേം അല്ല: ചിത്ര വികലമായിരിക്കുന്നു. തിരഞ്ഞെടുത്ത് ശേഷ ഇന്ന S ശ് ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്, ചിത്ര അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു കൂടിക്കും: ഒരു ശ്രീഡ് സാധ്യതയുണ്ട് superimposed കത്തിക്കുന്ന വിവര ഡയലോഗ് തുറന്നു ആണ്. ചിത്രത്തിൽ മെഴുസ് പോയിന്റുകൾ ഇഴച്ച് ഇമേജ് പോയിന്റുകൾ ലേക്ക് നിർദ്ദേശങ്ങൾ തകഖവണ്ണ തിരശ്വീനമായി അല്ലെങ്കിൽ ല ബന്ധായി വളച്ചാടിക്കാൻ. നിങ്ങൾ സ തൃപ്തിയുണ്ട് ചെയ്യുന്നോൾ,

ഉറപ്പിക്കുന്നതിനായാണ് വിവര ഡയലോഗിൽ **Shear** ബട്ടൺ കൂടിക്ക് ചെയ്യുക.



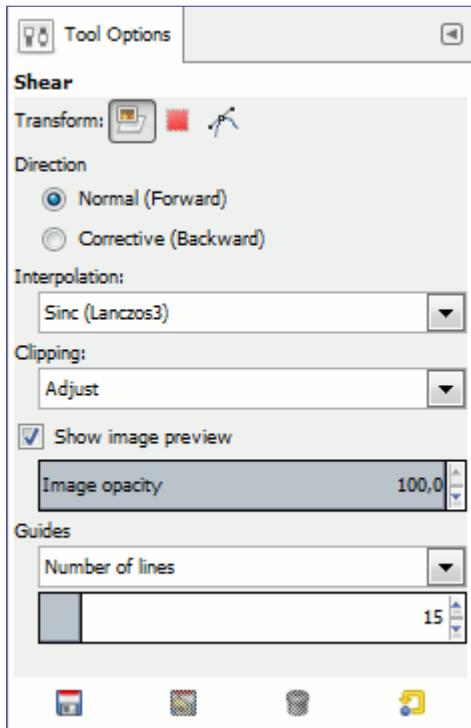
ഒരേ സമയത്ത് രണ്ട് വഴികൾ രോമ കഴിയില്ല, അന്ത്യ രണ്ടുതവണ അരുക്കുക ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കാൻ തെങ്ങൾക്കുണ്ട്.

S ശ് 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 ShiftS key combination.

ഓപ്പഷനുകൾ

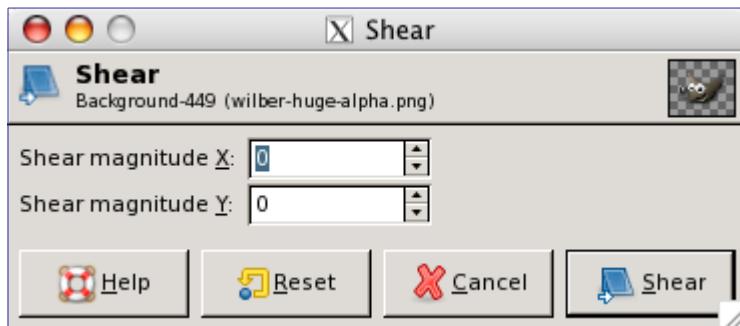


സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്വാധീനിക്കാൻ കൂടിയാണ് ഇത്. അതുകൊണ്ട് ഇത് ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. അതുകൊണ്ട് നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും .

Transform Direction; Interpolation; Clipping; Preview; Guides

ഈ ഉപാധികൾ Transform tools common options വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

വിവര രോമ



Shear magnitude X

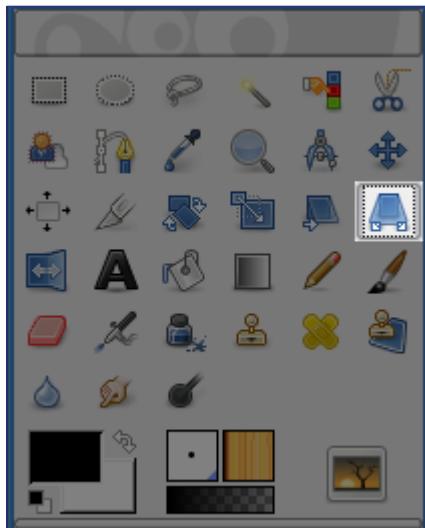
ഈവിടെ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞീന കത്തിക്കുന്ന കഴിവുമുള്ളവർ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും . ഒരു നല്ല മ ല്യ ഒരു ക്രോക്ക് തിരിച്ചുള്ള ചെരിവ് ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഒരു ഗൗണ്ടീവ് മ ല്യ ഒരു എതിർ-ക്രോക്ക് തിരിച്ചുള്ള ചെരിവ് നൽകുന്നു. കത്തിക്കുന്ന

ഉപയോഗിക്കുന്ന യ സിറ്റ് പകുതി പിക്സലുകൾ ആണ്.

Shear magnitude Y

As above, in the vertical direction.

കാഴ്ചപ്പാട്



കാഴ്ചപ്പാട് ഉപകരണ ഒരു നിര ഉള്ളടക്ക അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പാതയുടെ സജീവ പാളി ഉള്ളടക്ക "perspective", മാറ്റുന്നതിനായി ഉപയോഗിക്കുന്നു. ചിത്രത്തിൽ കൂടികൾ ചെയ്യുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രിവ്യ തര തക്കവെള്ള ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ഫോറ്മയി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ശ്രിയ അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു ചുറ്റു വളർന്നുവന്നതിനെ (അല്ലെങ്കിൽ ധാതൊരു നിരക്കു ഉണ്ടാക്കിൽ മുഴുവൻ പാളി ചുറ്റു), നാലു കോൺിലു ഓരോ ഒരു നഗരിയില്. കൂടിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചു ഈ കൈപ്പിടികൾ ചലിക്കുന്ന, നിങ്ങൾ കാഴ്ചപ്പാട് പരിഷ്കരിക്കാനു കഴിയു . അതേ സമയ , ഒരു "Transformation information" നിങ്ങൾ സാധ്യവായ ര പാനതര അനുവദിക്കുന്നു, മാറികിട്ടി. ഐടകത്തിന്റെ കേന്ദ്രത്തിൽ, ഒരു സർക്കിൾ നിങ്ങൾ കൂടിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചു വഴി മ ലക നീക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

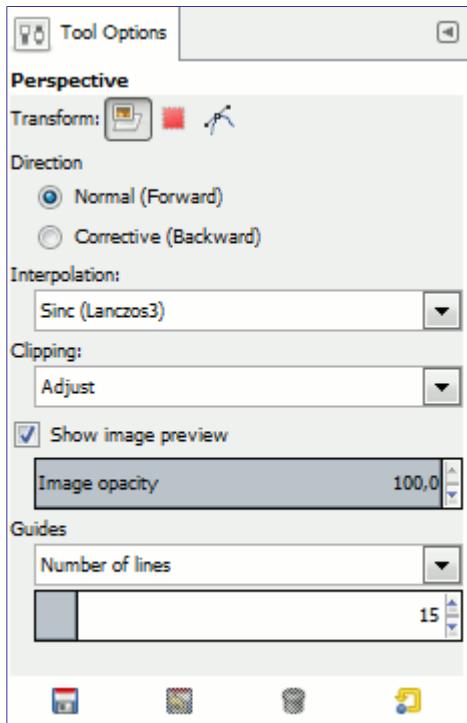
ഈ ഉപകരണ അല്ല ശരിക്കു കാഴ്ചപ്പാട് നിയമങ്ങൾ ചുമതലുന്നതു ഒന്നല്ലെങ്കിൽ ഒരു കാഴ്ചപ്പാട് ഉപകരണമാണ്. ഇത് മെച്ചപ്പെട്ട ഒരു .നിങ്ങളും ഉപകരണ വിശേഷിപ്പിക്കുന്നത്.

S ശ 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 ShiftP key combination.

ഓപ്പഷനുകൾ

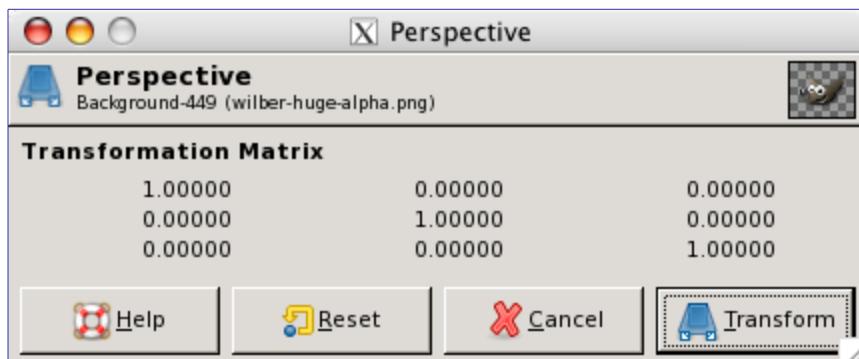


സാധാരണ, ഉപകരണ ഓഫീസുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസംഭവിക്കുന്നതിൽ ഫൈലുകളും ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അമുഖ അങ്ങനെയല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓഫീസ് വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Transform; Interpolation; Direction; Clipping; Preview; Guides

ഈ ഉപാധികൾ Transform tools common options വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

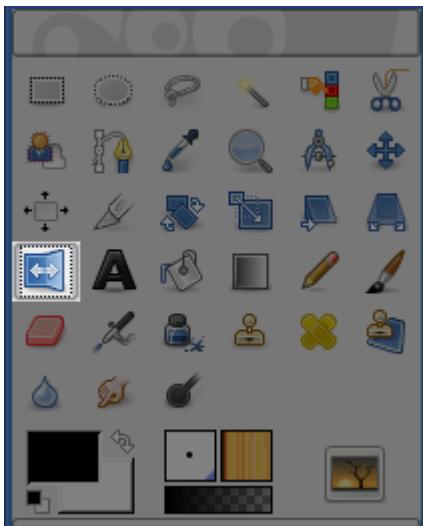
The information window for perspective transformation



മാട്ടിക്സ്

The information window shows a mathematical representation of the perspective transformation. You can find more information about transformation matrices on [Wikipedia](#).

എല്ലിപ്പ്



ജൂപ്പ് ഉപകരണ ഓന്നുകിൽ തിരശ്വിനമായി അല്ലെങ്കിൽ ലബമായി ലൈറ്റുകളോ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ജൂപ്പുചെയ്യുന്നതിനോ കഴിവ് നൽകുന്നു. ഒരു നിരക്കു .റിയാക്സ്റ്റർ ചെയ്യുന്നോൾ, ഒരു ഷേഡ്രീ ഗ് തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഒരു പുതിയ പാളി സ്യൂഷ്ടിക്കപ്പെടുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് പ്രതിഫലന സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കാ .

5 ശ്രീ സജീവമാക്കുന്നു

You can access the Flip Tool in different ways:

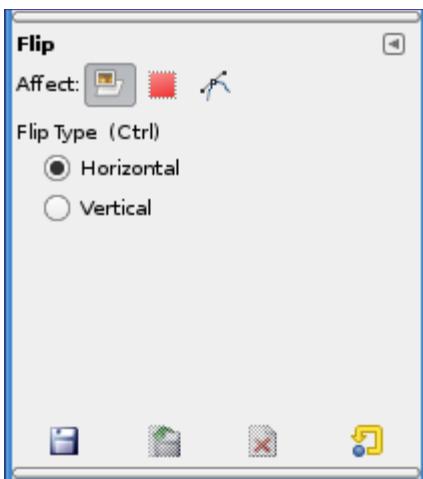
- From the image menu bar Tools/ Transform Tools Flip,
- By clicking the tool icon: in Toolbox,
- by using the ShiftF key combination.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl,

Ctrl നിങ്ങൾ തിരശ്വിന, ലബ ജൂപ്പുചെയ്യൽ തമ്മിലുള്ള മോഡുകൾ മാറ്റുക അനുവദിക്കുന്നു.

ഓപ്പഷനുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്ഥിതി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അമവാ

അങ്ങനെയല്ലകിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന **Windows** Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Affect

ഈ ഉപാധികൾ Transform tools common options വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

Flip Type

ഉപകരണ ഫോറ്റോഗിൾ ക്രമീകരണങ്ങൾ ഒരു തിരശ്വീന അല്ലെങ്കിൽ ലാബ ദിശയിൽ നന്നുകിൽ നന്നല്ല നിയന്ത്രിക്കാൻ. ഫോറ്റോഗിൾ ഒരു കീ മോഡിഫയർ ഉപയോഗിച്ച് നീതിയുള്ളതാണ്.

The Cage Tool



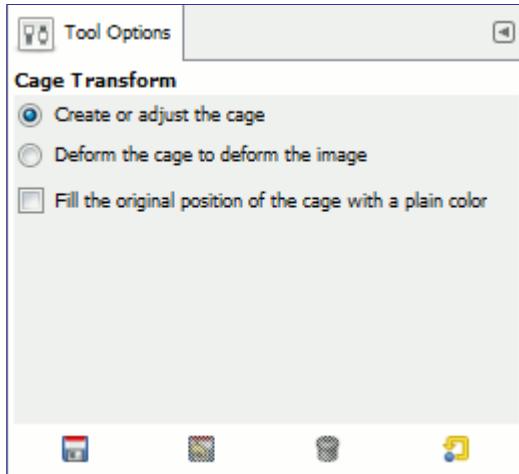
The Cage tool is a special transforming tool allowing you to select the transforming area by setting anchor points by free hand drawing similar to the way you do it with the Free Selection (Lasso) tool. The tool adds nothing to the image until you confirm the transformation by pressing the Enter key.

ഈ 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.

ഈ ഓപ്പഷൻകൾ



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.

Example for the Cage tool

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.

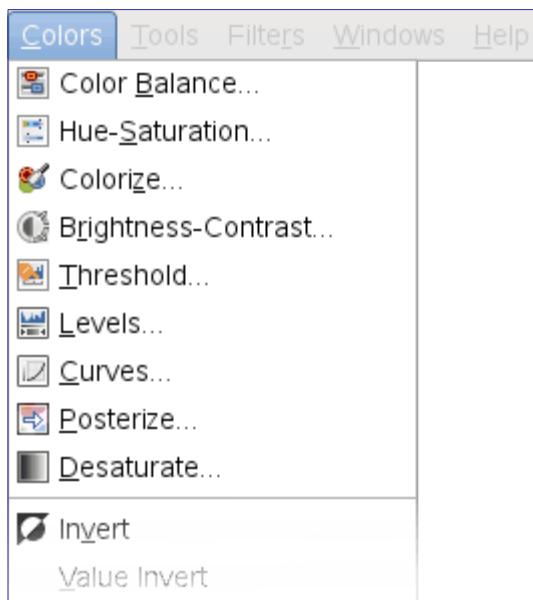
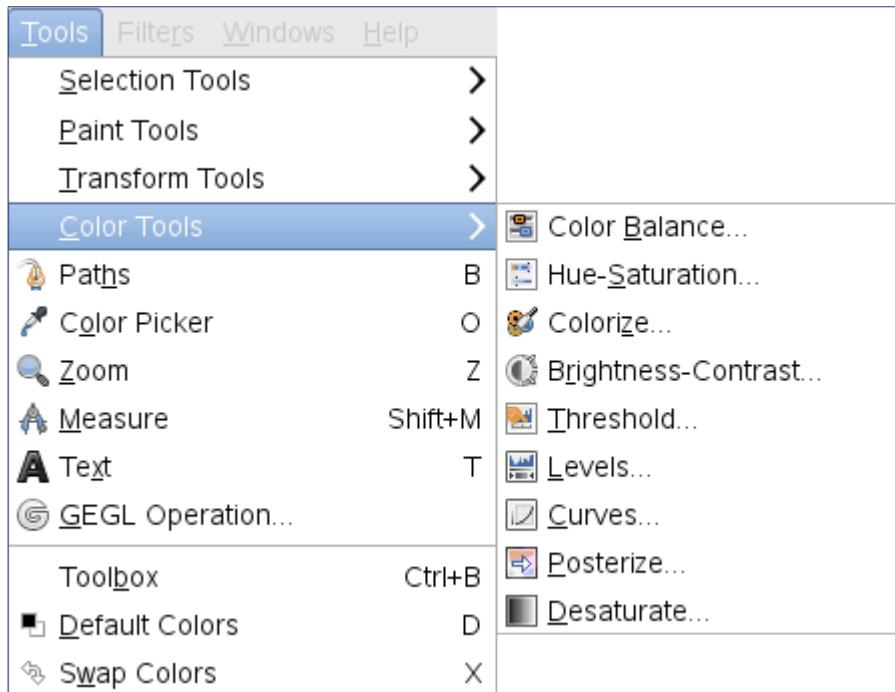
The selected point(s) turns to a square. Drag the points around in the image to transform it. The transforming will occur every time you release the press on the mouse button. The transforming may take some time so be patient especially when working with large images.

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.

വർഷ ഉപകരണങ്ങൾ

പൊതു അവലോകന



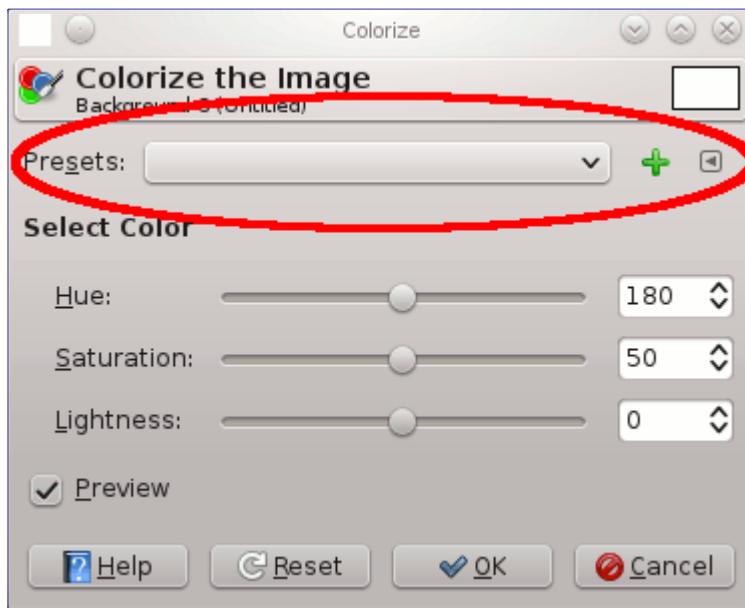
കളർ ഉപകരണങ്ങൾ നിരവധി മാർഗത്തിൽ ഇമേജ് നിരങ്ങൾ കൗശലപ രവ കഴിയു :

- നിര ബാലൻസ് പരിഷ്കരിക്കുക:
- ഹ്യ യേ, കളർ, ചാപല്യ അളവ് ക്രമീകരിക്കുക:
- : വർഷമിട ഫ്രാസ് കാണാൻ ഒരു greyscale പ്രതിമയായി തരണ
- മിച്ചിവു കോൺട്രാസ്റ്റ് അളവ് ക്രമീകരിക്കുക:
- പിക്സൽ മ ല്യ അനുസരിച്ച് ഒരു ബൂക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റ് ചിത്ര മാറാവുന്ന:

- ഒരു ചാനലിലെ തീവ്രത പരിധി മാറ്റുക:
- നിറ , തെളിച്ച് , തീവ്രത അല്ലെങ്കിൽ സുതാര്യതയു സക്കിർണ്ണമായ വഴിയിൽ മാറ്റുക:
- നിറങ്ങൾ കുറയ്ക്കു :
- എല്ലാ വർണ്ണങ്ങളു ചാര ഇന്തേ ഷേഡുകൾ പരിവർത്തന :

Color Tool Presets

നിങ്ങൾക്ക് പിന്നീട് വീണ്ടുകമാനു കഴിയു രക്ഷിച്ചു ഉപകരണ ക്രമീകരണങ്ങൾ: Desaturate ആൻഡ് പോസ്റ്റ് എഫെക്റ്റ് നിറ ഉപകരണങ്ങൾ *presets* എന്നും അറിയപ്പെടുന്നു.



മ ന് ഘടകങ്ങൾ: PLACEHOLDER,-105719

കളർ ബാലൻസ്

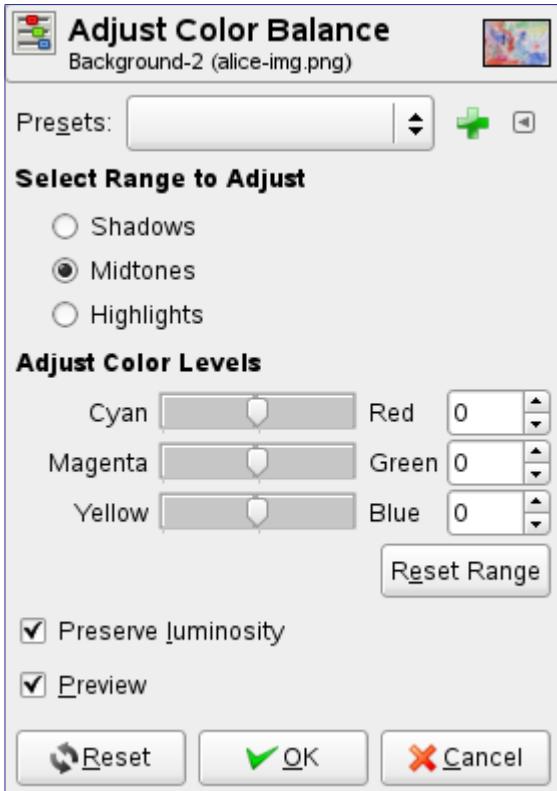
നിറ ബാലൻസ് പ്രയോഗ സജീവ നിരക്കു ലൈൻ നിറ ബാലൻസ് മാറ്റ . മാറ്റങ്ങൾ വല്യുമു അല്ല. ഈ ഉപകരണ ഡിജിറ്റൽ ഫോട്ടോകളിൽ പ്രശ്നമായ നിറങ്ങൾ തിരുത്താൻ അനുയോജ്യമായിട്ടുള്ളത്.

5 ശ്രീ സജീവമാക്കുന്നു

You can get to the Color balance tool in several ways :

- ചിത്ര -മെനുവിൽ വഴി: **Tools**Color ToolsColor 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 .

അപേഷണുകൾ



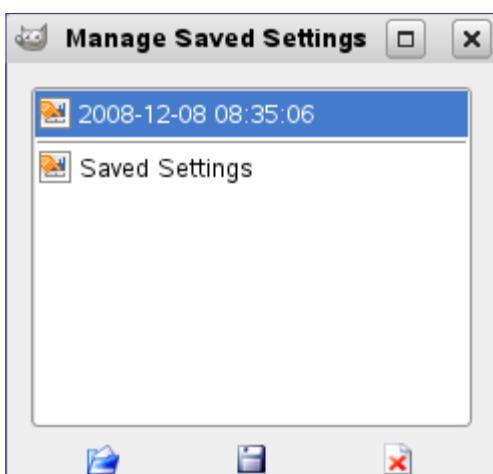
Presets

നിങ്ങൾ **Add settings to favourites** ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളുടെ ചിത്ര നിന്റെ ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും

The button opens a menu:



എത്ത് നിങ്ങൾ **Import Settings from File** അല്ലെങ്കിൽ **Export Settings to File** അനുവദിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുക യായലോഗ് ആക്കസസ് നൽകുന്നു;



Select range to adjust

ഈ ഓപ്പഷൻകളിൽ ഒന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് ഷാഡോസ് വേണ്ടി സ്ക്രൂഡറുകൾ അല്ലെങ്കിൽ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ മാറ്റി എത്ത് നിരങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കുന്നു.

(ഇരുട്ടിലു പിക്സൽ) ചുരുക്കുകയാണ്, മിഡറ്റാംഗുകൾ (ഇടത്തര പിക്സൽ) ഹൈലൈറ്റുകളു (തിളക്കത്തോടെ പിക്സലുകൾ).

Adjust color levels

നിരക്കികളു മ നു ആർജിബി നിരങ്ങൾ അവരുടെ തീർക്കുന്ന നിരങ്ങൾ (CMY) ശ്രേണി. പ ജ്യ സ്ഥാന യമാർത്ഥമ സ്വര പത്തിൽ പിക്സൽ ഇപ്പോഴെത്തു മ ല്യ തുല്യമാണ്. നിരങ്ങൾക്ക് Red അല്ലെങ്കിൽ സിയാൻ, ഗ്രീൻ അല്ലെങ്കിൽ മജന്റ, ബ്ലൂ മത്ത നേരെ പിക്സൽ നിര മാറ്റാൻ കഴിയു .

Reset Range

ഈ ബട്ടൺ ശ്രേണിയുടെ നിര അളവ് തിരികെ പ ജ്യ സ്ഥാന (യമാർത്ഥമ മ പ്രങ്ങൾ) സജജമാക്കുന്നു.

Preserve Luminosity

ഈ ഉപാധി സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു തെളിച്ച പരിപാലിക്കുന്ന ഉറപ്പാക്കാ . തിളക്കമുള്ള പിക്സൽ മ ല്യ മാറ്റിയില്ല.

ഫിവ്യ

ഫിവ്യ ചെക്ക്സ്ബോക്സ് ചലനാത്മക ചിത്ര അപ്പേഡൂചെയ്യുന്നതിൽ ഫോഗിൾ ചെയ്യുന്നു. ഈ ഓപ്പഷൻ തു ആണെങ്കിൽ, ആർജിബി തലങ്ങളിൽ വരുത്തുന്ന മാറ്റ ഉടൻ സജീവ നിരക്കു അല്ലെങ്കിൽ പാളി ന് കാണാ .

ഹ്ര യേ-സാച്ചുരേഷൻ

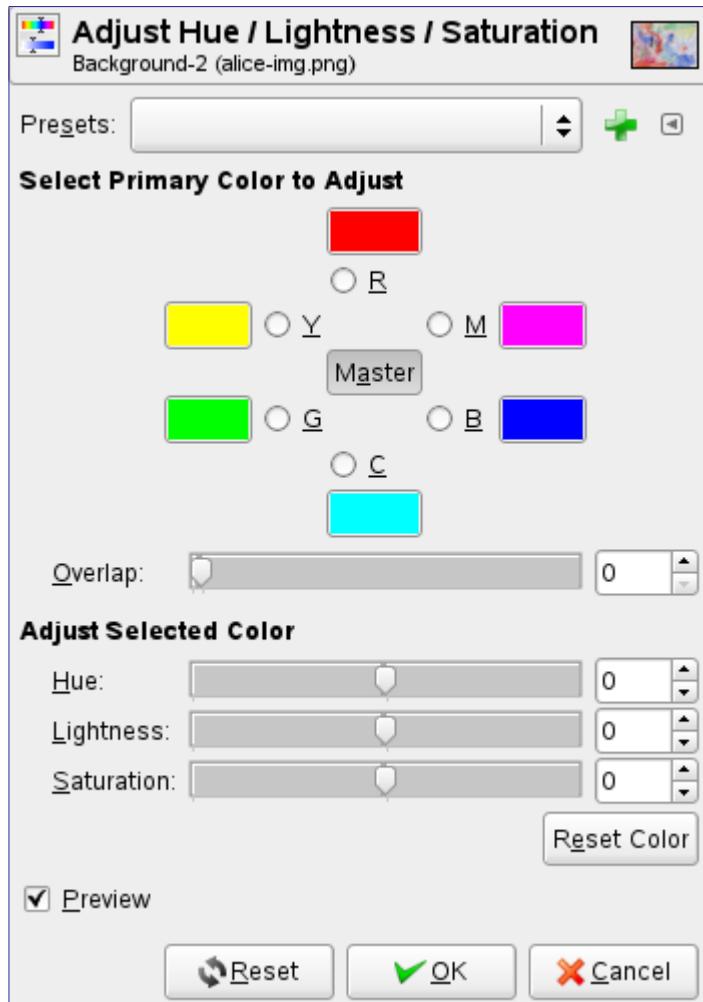
ഹ്ര യേ-സാച്ചുരേഷൻ ഉപകരണ തിരഞ്ഞെടുത്തു പ്രദേശത്ത് അല്ലെങ്കിൽ സജീവ പാളി നിര ത കു ഒരു ക ട ചെന്നായ , കളർ, ചാപല്യ അളവ് ക്രമീകരിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

S ശ സജീവമാക്കുന്നു

You can get to the Hue-Saturation tool in two ways :

- **Tools**Color ToolsHue-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 .

ഓപ്പഷൻകൾ



Presets

നിങ്ങൾ **Add settings to favourites** ബട്ടൺ കുംകുമചെയ്ത് നിങ്ങളുടെ ചിത്ര നിറ ക്രമീകരണങ്ങൾ സാരംഭിക്കാൻ കഴിയും

The button opens a menu:



എത്ര നിങ്ങൾ **Import Settings from File** അല്ലെങ്കിൽ **Export Settings to File** അനുവദിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ സാരംഭിക്കുക യായലോഗ് ആക്സസ് നൽകുന്നു:



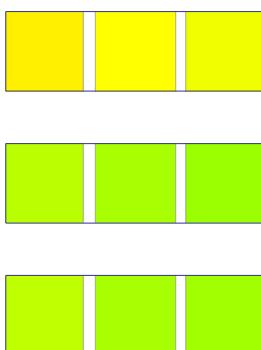
ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് പ്രാഥമിക വർണ്ണ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

നിങ്ങൾ മന്ത്ര പ്രാഥമിക നിങ്ങൾ (റൈഡ്, പച്ച, നീല) മന്ത്ര തീർക്കുന്ന പരിഷ്കരിക്കാൻ നിര നിങ്ങൾ (സിയാൻ, മജന്റ, മഞ്ഞ), ആൻ തമിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയും. അവർ നിര സർക്കിൾ പ്രകാര ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്നത്. എപ്പോഴാണ് ചെന്നൊയ്ക്കുന്ന കുടുകയും, ചെന്നൊയ്ക്കുന്ന എതിർലെറ്റിക്കാരഡിശറ്റിൽ പോകുന്നു. അതു കുറയുന്നു, അത് എടക്കാരഡിശറ്റിൽ പോകുന്നു. നിങ്ങൾ **Master** ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, എല്ലാ വർണ്ണങ്ങളും മാറ്റഞ്ഞുമായി ബന്ധപ്പെട്ട ചെയ്യും. ജിന്ന് റൂഡേർഡ് ആയി 0. നോട്ട് റൈഡ് സഞ്ചയമാക്കാൻ ഈ നിങ്ങൾ നിര ശ്രേണികൾ റഹർ ചെയ്ത് ചാനലുകൾ നിറത്തിൽ ചെയ്യുന്നത്.

ഹ്യ യേ മാറ്റങ്ങൾ വർണ്ണ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു ഒപ്പ് "Preview" ഓപ്പ്‌ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ ഫല ചിത്ര ദൃശ്യമാണ്.

Overlap

ഈ സൈറ്റിൽ നിങ്ങളെ ശ്രേണികൾ വളരെ നിര എങ്ങനെ ഓവർലാപ്പ് നൽകുകയുള്ള അനുവദിക്കുന്നു. ഈ പ്രഭാവ വളരെ തന്ത്രപര രീതിയിൽ മാത്രമേ വളരെ അടുത്ത നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു:



തിരഞ്ഞെടുത്ത വർണ്ണ ക്രമീകരിക്കുക

- Hue:** സൈറ്റിൽ ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് നിങ്ങൾക്ക് കളർ സർക്കിൾ (-180, 180) ഒരു ചെന്നൊയ്ക്കുന്നതിനു അനുവാദം.
- Lightness:** സൈറ്റിൽ ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് നിങ്ങൾക്ക് ഒരു മിഡ് (തേജസ്സ്) തിരഞ്ഞെടുക്കാം : -100, 100.

ചാപല്യ ഇവിടെ ആശങ്ക അവർ നിര ചാനലുകളിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നതു കർവ്വസ് ആൻഡ് തോത് ഉപകരണങ്ങൾ, ഒരു കളർ ഫോൺ കാര്യത്തിൽ, ഒരു നിര പരിധി മാറ്റുന്നു. നിങ്ങൾ ഹ്യ യേ-സാന്റീക്രണ മഞ്ഞ ചാപല്യ മാറ്റുകയാണെങ്കിൽ, എല്ലാ മഞ്ഞ പിക്സലുകൾ മാത്ര ഇരുണ്ട അന്ത്രസമയ , മാറിപ്പോകു , ശോഭയുള്ള

അല്ലെങ്കിൽ ഇടത്തര പിക്സൽ പ്രതല കർവ്വസ് അല്ലെങ്കിൽ തോത് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് മാറ്റു .

- **Saturation:** ശൈലിയർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് നിങ്ങൾ ഒരു സാച്ചുരേഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവാദ : -100, 100.

Initialize Color ബട്ടൺ തിരഞ്ഞെടുത്തു നിര ചെമ്പായ , ചാപല്യ ക ടാതെ സാച്ചുരേഷൻ മാറ്റങ്ങൾ ഇല്ലാതാക്കുന്നു.

പ്രിവ്യ

അവർ ഉടനെ കാണാൻ കഴിയുന്ന അങ്ങനെ പ്രിവ്യ ബട്ടൺ ചലനാത്മകമായി എല്ലാ മാറ്റങ്ങളു ചെയ്യുന്നു.

Colourise

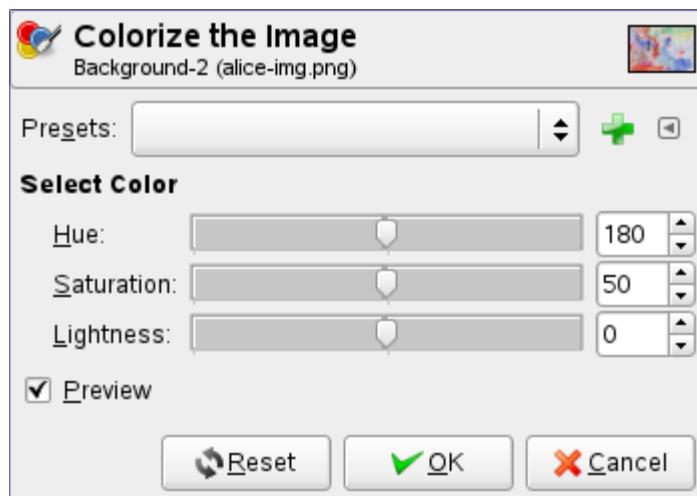
വർണ്ണാഭമാക്കുക പ്രയോഗ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു വർണ്ണമിട്ട ഫോന്സ് കാണാൻ ഒരു greyscale പ്രതിമയായി രേഖയർ. നിങ്ങളുടെ ചിത്രവു ഒരു "Sepia" പ്രഭാവ നൽകാൻ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . ഹൃ യേ, സാച്ചുരേഷൻ വേണ്ടി കാണുക, പ്രതല.

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 .

ഓപ്പഷനുകൾ



Presets

നിങ്ങൾ **Add settings to favourites** ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളുടെ ചിത്ര നിര ക്രമീകരണങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കാൻ കഴിയു

The button opens a menu:



എത്ത് നിങ്ങൾ **Import Settings from File** അല്ലെങ്കിൽ **Export Settings to File** അനുവദിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കുക ഡയലോഗ് ആക്സസ് നൽകുന്നു:



വർഷ്ണ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

- **Hue:** (- 360 0) ലൈറ്റ് സാ വിക ടെക്റ്റ് ബോക്സ് നിങ്ങൾ HSV നിന്റെ സർക്കിളിൽ ഇവൻമാരാണ് തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവാദ .
- **Saturation:** 100 0: ലൈറ്റ് ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് നിങ്ങൾ ഒരു സാച്ചുരേഖയെ തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു.
- **Lightness:** 100 (പ്രകാശ) -100 (ഇരുണ്ട): ലൈറ്റ് ടെക്റ്റ് ബോക്സില് നിങ്ങൾക്ക് ഒരു മ ല്യ തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു.

പ്രിവ്യ

അവർ ഉടനെ കാണാൻ കഴിയുന്ന അങ്ങനെ പ്രിവ്യ ബട്ടൺ ചലനാത്മകമായി എല്ലാ മാറ്റങ്ങളും ചെയ്യുന്നു.

മിശിവ്-തീവ്രത

മിശിവ്-തീവ്രത പ്രയോഗ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു വേണ്ടി മിശിവു കോൺട്രാണ്ട് അളവ് മറക്കുക. ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കാൻ എളുപ്പമാണ്, എന്നാൽ താരതമ്യേന unsophisticated ആണ്. മാനന്തവിൽ കർവ്വ ഉപകരണങ്ങൾ നിങ്ങളെ മാറ്റങ്ങൾക്ക് ല ഒരേ തരത്തിലുള്ള അനുവദിക്കുന്നു, മാത്രമല്ല നിങ്ങൾ കടുത്ത നിങ്ങളിൽ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമായി നിന്നങ്ങളില് പെരുമാരണ കഴിവ് നൽകുന്നത്. പൊതുവെ പറഞ്ഞാൽ, ബിനി ഉപകരണ എതാനും നിമിഷങ്ങൾക്കുള്ളിൽ ഒരു "വേഗത്തിലു വ്യത്തികെട്ട്" അധിഭരണമന്ത് ചെയ്യുന്നത് വലിയ ആണ്, പക്ഷേ ചിത്ര പ്രധാനമാണ് നിങ്ങൾക്ക് അത് കഴിയുന്നത് മനോഹരമായിരിക്കു ആഗ്രഹിക്കുന്ന, മറ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഓൺ ഉപയോഗിക്കു .

ജിന്ന് 2.4 ത്ത് ഈ ഉപകരണ ഓപ്പറേറ്റിംഗ് ഒരു പുതിയ മാർഗ ചേർത്തു: ചിത്ര അകത്ത് മെഡിസ് ക്ലീക് ഇടത്തു മാസ് ബട്ടൺ നിലനിർത്തിക്കൊണ്ടുതന്നെ വലിച്ചോ. മെഡിസ് നിക്കുന്നു ല ബന്ധായി തെളിച്ച മാറ്റുന്നു; തിരഞ്ഞീനമായി ചലിക്കുന്ന തീവ്രത മാറ്റുന്നു. നിങ്ങൾ ഫല സ തൃപ്തരാണെന്ന് ചെയ്യേണ്ടാണ്, ഡയലോഗാശുഭ ഡയലോഗാശുഭ **OK** ബട്ടൺ

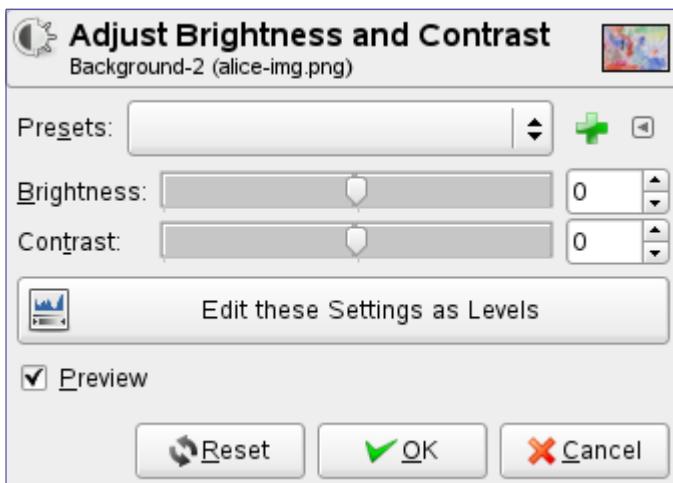
അമർത്തുക, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ കീബോർഡിലെ Return കീ.

5 ശ്രീ സജീവമാക്കുന്നു

You can get to the Brightness-Contrast tool in two ways:

- ചിത്ര -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 .

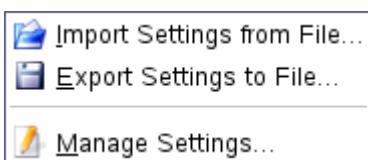
അപ്പെക്ഷനുകൾ



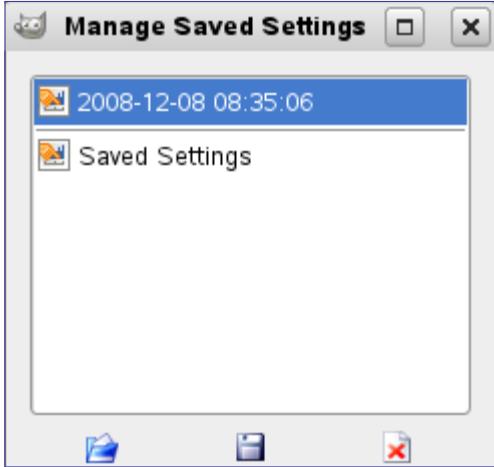
Presets

നിങ്ങൾ **Add settings to favourites** ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളുടെ ചിത്ര നിറ ക്രമീകരണങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കാൻ കഴിയു

The button opens a menu:



എത്ത് നിങ്ങൾ **Import Settings from File** അല്ലെങ്കിൽ **Export Settings to File** അനുവദിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കുക യായലോഗ് ആക്സസ് നൽകുന്നു:



Brightness

ഈ സെറ്റിംഗ് ഒരു നന്ദത്തില്‌വ് (ഇരുണ്ട്) അല്ലെങ്കിൽ നല്ല (കാവ്യാമാധ്യവന്ന്) തെളിച്ച് മ ല്യ , ശോഭയുള്ള ഫോൺകൾ കുറയ്ക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ ക ടിക്ക ടി സജ്ജമാക്കുന്നു.

അന്തര

ഈ സെറ്റിംഗ് ഒരു നന്ദത്തില്‌വ് (കുറയ്ക്കാൻ) അല്ലെങ്കിൽ നല്ല (വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നതിന്) കോൺട്രാസ്റ്റിനുമായി മ ല്യ സജ്ജമാക്കുന്നു.

Edit these settings as Levels

എല്ലുപ്പ നിങ്ങളുടെ പ്രവർത്തനത്തിലാക്കാൻ, ഈ ബട്ടൺ നിങ്ങളെ സമാന ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് Levels ഉപകരണ തിരിയുന്നു അനുവദിക്കുന്നു.

പ്രിവ്യ

പ്രിവ്യ ചെക്ക്-ബോക്സു പുതിയ നില ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉടനെ കാണാൻ കഴിയുന്ന ചലനാത്മകമായി അങ്ങനെ മിശ്രിച്ചു കോൺട്രാസ്റ്റ് മാറ്റങ്ങളു ചെയ്യുന്നു.

ഉമ്മറ

തെങ്ങാൾവ് പ്രയോഗ നിലവിലെ പാളി വെള്ള പിക്സലുകൾ മ ല്യ ദ രമാണു രേഖയു , കരുതു പിക്സൽ ഉമ്മപ്പട്ടി മ ല്യ പരിധിക്കുപുറത്താണ് ക ട പിക്സൽ പ്രതിനിധാന ചിത്രത്തിന്റെ പിക്സലുകൾ പ്രതിനിധാന എവിടെ ഒരു ബൂക്ക് ആൻഡ് വെവ്റ് ചിത്ര , കയറി നിരക്കു അവസ്ഥയാണ്.

നിങ്ങൾ ഒരു ബൂക്ക് ആൻഡ് വെവ്റ് ചിത്ര (ഉദാഹരണത്തിന് ഒരു സ്കാൻ വാചക) മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനായി അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു മാന്സ്കുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ ഇത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു .

ഈ ഉപകരണ ഒരു ബൂക്ക് ആൻഡ് വെവ്റ് ചിത്ര സൃഷ്ടിക്കുന്നു പോലെ, യമാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ വിരുദ്ധ-അലിയാസിങ് മുങ്ഗി. ഈ ഒരു പ്രശ്ന ഉയർത്തുന്നുണ്ട് എങ്കിൽ പകര Levels S ശ ഉപയോഗിക്കുക.

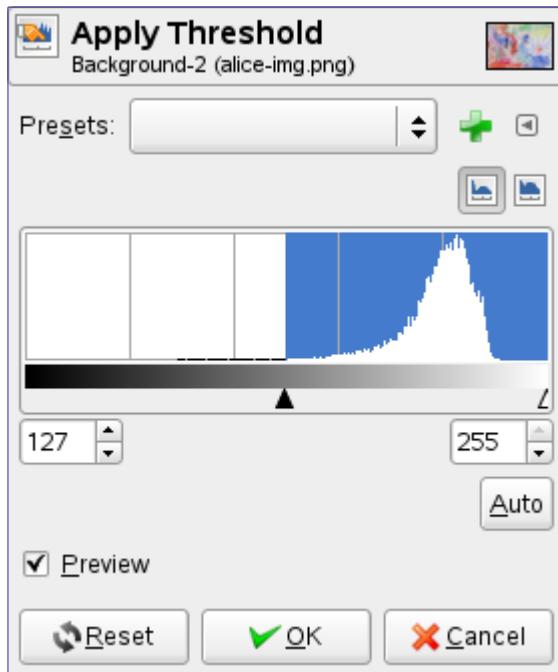
S ശ സജീവമാക്കുന്നു

ഉപകരണ സജീവമാക്കുന്നതിന് വിവിധ സാധ്യതകളു 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 .

ഓപ്പഷനുകൾ



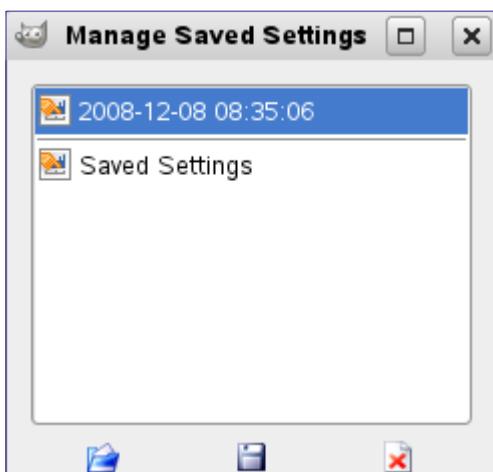
Presets

നിങ്ങൾ **Add settings to favourites** ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളുടെ ചിത്ര നിറ ക്രമീകരണങ്ങൾ സെറ്റിംഗുകൾ കഴിയും

The button opens a menu:



എത്ര നിങ്ങൾ **Import Settings from File** അല്ലെങ്കിൽ **Export Settings to File** അനുവദിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ സെറ്റിംഗുകൾ യയ്യലോഗ് ആക്സസ് നൽകുന്നു:



Threshold range

തന്ത്രണശാൾവ് പ്രയോഗ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു തീവ്രത മ ല്യ ഒരു ദൃശ്യ ശാഹ് ഒരു ഫില്ടേറാഗ്രാ ലഭ്യമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഈപുട്ട് ബോക്സുകൾ കൂടിക്കുചെയ്യുന്നതിലെ ടെന്റേ ബട്ടൺ 1 ഉപയോഗിച്ച്, ശാഹ് ന് വലിച്ചോ നേന്നുകിൽ ദ രമാനു പരിധി സജജമാക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾക്കു തമിൽ തീവ്രതയോടെ ഒരു പശ്വാത്തലത്തിൽ നിന്ന് ചില തീവ്രതയോടെ ചിത്ര ഒരു ഭാഗ തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു. ശ്രേണിക്കുള്ളിൽ പിക്സൽ വെളുത്ത ആയിരിക്കു , മറുള്ളവർ കരുതു. നിങ്ങൾ കരുതൽ പശ്വാത്തലത്തിൽ വെള്ള ആഗ്രഹിക്കുന്ന നിരക്കു നേടുകയു ശ്രേണി ക്രമീകരിക്കുക.

പ്രിവ്യ

മാറ്റങ്ങൾ തീവ്രത നില വരെ പോൾ പ്രിവ്യ ഫോഗിൾ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ ബൈനാമിക് അപ്പഡേറ്റുചെയ്യുന്നവ അനുവദിക്കുന്നു.

ഒരു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് മാസ്ക് സൂഷ്ടിക്കാൻ തുടക്കവു പെട്ടെന്ന് മാസ്ക് ഉപയോഗിക്കൽ

അത് എല്ലായ്പ്പോഴും അങ്ങനെ, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് പുരഞ്ഞെടുക്കുകയു ചെയ്യണമെന്ന് ഒരു മ ലക നന്നായി പശ്വാത്തലത്തിൽ നേരെ നിൽക്കാൻ കഴിയു . ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, പരിധി ദ ശ്രീ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു മൊത്തമായി ഈ മ ലകത്തിന്റെ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന്. ജിന്വ Grokking ഒരു ചാനൽ മാസ്ക് അടിസ്ഥാനമാക്കി ഒരു വിവരിച്ചിരുന്നു, ഈപ്പോൾ Quick mask ഉപയോഗിച്ച് എല്ലപ്പു .

1. ആദ്യ Decompose അവിപ്പ ഉപയോഗിച്ച് അതിന്റെ ആർജിവി ആൻഡ് HSV ഘടകങ്ങൾ നിങ്ങളെ ഇമേജ് decomposing ആര ഭീക്കുക. ഒരു പുതിയ ചാര-സ്കൈയിൽ ചിത്ര തയ്യാറാക്കി, ഘടകങ്ങളു ലൈറ്റ് ഡയലോഗിൽ പാളികൾ ലഭ്യമാക്കുന്നു. ഈ പാളികൾ ഒരു ലഭ്യചിത്ര വരു എന്നാൽ അത് ഒരു എല്ലപ്പു പഠനത്തിൽ തീരെ ചെറുതാണ്. നിങ്ങൾ, തീർച്ചയായു , ഡയലോഗ് മെനു (ചെറിയ ത്രികോണ ബട്ടൺ) ഉപയോഗിച്ച് ഈ പ്രിവ്യ വിന്റെ വലിപ്പ വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ കഴിയു , എന്നാൽ "eyes" കളിച്ച് വിജറ്റിപ്പിക്കുന്നു സ്വര പത്തിൽ പിടിക ടാനുള്ള പാളി പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ലളിതമാണ്. മ ലക മികച്ച isolates ആ പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുക.





2. വിളിക്കുക വിലടിപ്പിക്കുന്നു ഇമേജിൽ നിന്നു പരിധി ഉപകരണ . കരുതത കഴ്സർ, മികച്ച നിങ്ങളെ ഓക്കൽ ആഗ്രഹിക്കുന്ന മ ലക വേർത്തിരിച്ചടക്കത്ത് പിറ്റ് ദ രമാനു നീക്കിക്കൊണ്ട്. ഈ തിക്കണ്ണത ചെയ്യില്ല: തൈൾഷർ സൂഷ്ടിക്കാൻ പോകുന്നു നിരക്കു മുവ മ ടി ധരിച്ച ഫല പരിപോഷിപ്പിക്കുകയു .

അതു തുറന്നിരിക്കുന്നോൾ, മറ്റാരു പാളി ലേക്ക് മാറ്റാൻ കഴിയില്ല: നിങ്ങൾ ശരിയായ പാളി തിരഞ്ഞെടുത്ത നിങ്ങൾ പരിധി പ്രയോഗ വിളിക്കുന്നോൾ ഉറപ്പാക്കുക.



3. തിരഞ്ഞെടുത്ത ലൈറ്റ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് ചിത്ര സജീവമാണ് CtrlC ക ടെ ക്ലിപ്പോർഡിലേക്ക് പകർത്തുന്നതിന് ഉറപ്പാക്കുക.
4. ഇപ്പോൾ യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ സജീവമാക്കുന്നത്. ചിത്ര വിന്റോയായുടെ താഴെ ഇടത്ത് കോൺിൽ **Quick Mask** ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക്: ചിത്ര ഒരു ചുവന്ന (സ്ഥിര) അർഭസൂതാര്യ മാസ്ക് മ ടിയിരിക്കുന്നു നേരിട്ടുന്നോണ്. ഈ ചുവന്ന നിന്ന് വളരെ ചുവന്ന തൈൾഷുടെ ചിത്ര നന്നായി കാര്യങ്ങളുമായി ഇല്ല, ചാനൽ സ ഭാഷണ പോകുക "Quick mask" ചാനൽ സജീവമാക്കുന്നതിനു **Edit Channel Attributes** ഉപയോഗിച്ച് ഈ നിന്ന് മാറ്റുക. യഥാർത്ഥ ചിത്ര മടങ്ങുക. മുൻപ് പകർത്തി പാളി ഞ്ചിക്കാൻ CtrlV അമർത്തുക.



5. വോയ്ല. നിങ്ങളുടെ നിരക്കു മാസ്ക് തയ്യാറാണ്: നിങ്ങൾ പോലെ സാധാരണയായി നിരക്കു മെച്ചപ്പെടുത്താൻ കഴിയു . നിരക്കു തയ്യാറാണ് അവസ്ഥയിൽ അതിന്റെ ബട്ടണിൽ വീണ്ടും ഉപയോഗിച്ച് പെട്ടെന്ന് മാസ്ക് അപ്രാപ്തമാക്കുകയോ: നിങ്ങൾ നിരക്കു ചുറ്റു നടക്കുന്നു ഉറുവുകൾ കാണു .





നാ സ , lasso വലിയ അനാവശ്യ പ്രദേശങ്ങൾ, പെൻസിൽ നീക്കെ ഒരു പിക്സൽ തലത്തിൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ കരുതു പെയിന്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ നീക്കെ വെളുത്ത പെയിന്റ് പ്രത്യേകിച്ച് ബൈബി വേണ്ടി തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ ചേർക്കാൻ ഉപയോഗിച്ച് (ഹാർഡ് പരിധികൾ ലഭിക്കാൻ).

ലെവലുകൾ

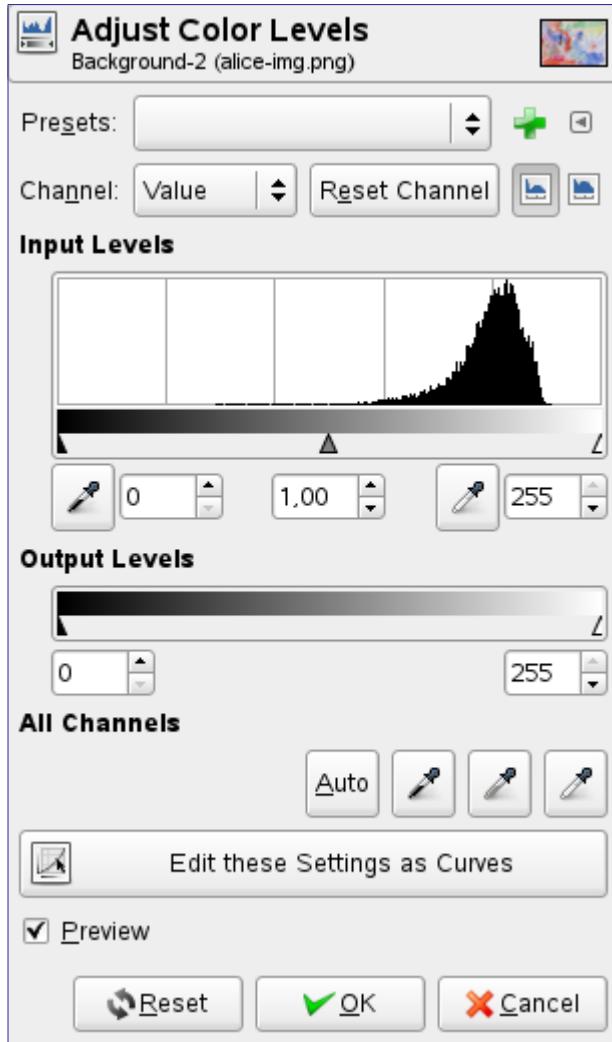
ലെവൽ ഉപകരണ Histogram ഡയലോഗ് സമാനമായ സവിശേഷതകൾ പ്രദാന മാത്രമല്ല എല്ലാ ചാനലിലും സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു തീവ്രത പരിധി മാറ്റാൻ കഴിയു . ഈ ഉപകരണ തീവ്രത മാറ്റാനോ ഒരു പ്രവലമായ കളർ കാൺ തിരുത്താൻ ലേക്ക്, ഒരു ഇമേജ് ലെറ്ററോ ഇരുണ്ടതാക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

5 ശ്രീ 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 .

ഓപ്പഷനുകൾ



Presets

നിങ്ങൾ **Add settings to favourites** ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളുടെ ചിത്ര നിറ ക്രമീകരണങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കാൻ കഴിയു

The button opens a menu:



എത്ര നിങ്ങൾ **Import Settings from File** അല്ലെങ്കിൽ **Export Settings to File** അനുവദിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കുക യായലോഗ് ആക്സസ് നൽകുന്നു:



ചാനൽ

PLACEHOLDER,-105764: നിങ്ങൾ ഉപകരണ പരിഷ്കരിക്കാൻ ചെയ്യുന്ന പ്രത്യേക ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാം

ഇൻപുട്ട് ലൈവലൂക്കൾ

പ്രധാന പ്രദേശ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ഇരുണ്ട (ഷാഡോസ്) ഒരു ശ്രാഫിക് പ്രതിനിധി ആണ്, മിഡ് നേരിയ (ഹൈലൈറ്റ്) ഉള്ളടക്ക (ഹിന്റേജാഗ്രാ) ട്രാണ്റ്. അവർ ലൈവൽ 0 (കരുത്ത) മുതൽ തലത്തിൽ 255 (വൈളള) ലേക്ക് abscissa നടത്തിക്കാണ്ടിരിക്കുകയാണ്. ഒരു നിലയിലുള്ള പിക്സൽ നമ്പർ ordinate അക്ഷത്തിൽ ആണ്. കർവ്വ് ഉപരിതല തിരഞ്ഞെടുത്ത ചാനലിനെ വേണ്ടി ചിത്രത്തിന്റെ എല്ലാ പിക്സലുകൾ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. ഒരു സമീകൃതമായ ഇമേജ് അളവ് (ടണർ) എല്ലാ മുഴുവൻ ശ്രേണിയിൽ വിതരണ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്ര . ഒരു നീല പ്രബലമായ നിറ ഒരു ചിത്ര , ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു ഹിന്റേജാഗ്രാ , ശ്രീൻ, റെഡ് ചാനലുകളിൽ ഇടതു മാറ്റി പച്ച, ചുവപ്പ് ഹൈലൈറ്റുകൾ കുറവായിരുന്നതു വഴി പ രംഭവ്യൂജകത്തോടു താനേ.

ലൈവൽ ശ്രേണികൾ മ നൂ തരത്തിലാണ് പരിഷ്കരിക്കാൻ കഴിയു :

- സ്റ്റോഡുകൾ ആയി മ ന് ത്രികോൺഡേശർ: ഇരുണ്ട ടണർ (ഷാഡോസ്) ഒരു കരുത്ത മിഡ്ഫോൺകൾ ഓന്നു ചാര (ഗാമ), വെളിച്ചു ഓന്നു വെവറ്റ് (ഹൈലൈറ്റുകൾ) ദോണ്ടുകൾ.

കരുത്ത സ്റ്റോഡ് *black point* നിർണ്ണയിക്കുന്നു: ഈ മ ല്യ കുറവോ ഉള്ള എല്ലാ പിക്സലുകൾ കരുത്ത (തിരഞ്ഞെടുത്ത ആൽഫ ചാനൽ / സുതാര്യമായ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒരു കളർ ചാനൽ യാതൊരു കളർ) ആയിരിക്കു .

വെളുത്ത സ്റ്റോഡ് *white point* നിർണ്ണയിക്കുന്നു: ഈ മ ല്യ അല്ലെങ്കിൽ ഉയർന്നത് എല്ലാ പിക്സൽ, (തിരഞ്ഞെടുത്ത ആൽഫ ചാനൽ പ രണ്ടുമായു സുതാര്യമല്ല തിരഞ്ഞെടുത്ത / ഒരു കളർ ചാനലുമായി പ രണ്ടുമായി നിറത്തിലുള്ള) വെള്ള നിറമായിരിക്കു .

ചാര സ്റ്റോഡ് *mid point* നിർണ്ണയിക്കുന്നു. ഇടത് പോവുകയു കരുത്ത, ഇമേജ് ലൈറ്റർ (ക ടുതൽ നിറമുള്ള / ക ടുതൽ ഇരുണ്ട) ചെയ്യുന്നു. വലതുവശത്ത് പോകുന്നു, വെറ്റ്, (കുറവ് നിറമുള്ള / ക ടുതൽ സുതാര്യമായ) ചിത്ര കാർമോൾഡേശർ ചെയ്യുന്നു.

- റണ്ട് കണ്ണ്-droppers: അവരിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ, മെഡിസ് പോയിന്റ് ഒരു eye- dropper മാറുന്നു. അപ്പോൾ ചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് കരുപ്പ് അല്ലെങ്കിൽ വെവറ്റ് പോയിൻ്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത കണ്ണ്-dropper തക്കവെള്ള നിർണ്ണയിക്കുന്നു. കരുത്ത-പോയിന്റ് നിർണ്ണയിക്കാൻ ഇടത് ഇരുണ്ട ഒറ്റ ഉപയോഗിക്കുക; വെവറ്റ് പോയിൻ്റ് തീരുമാനിക്കാനുള്ള അവകാശ , വെളുത്ത

ഒറ്റ ഉപയോഗിക്കുക.

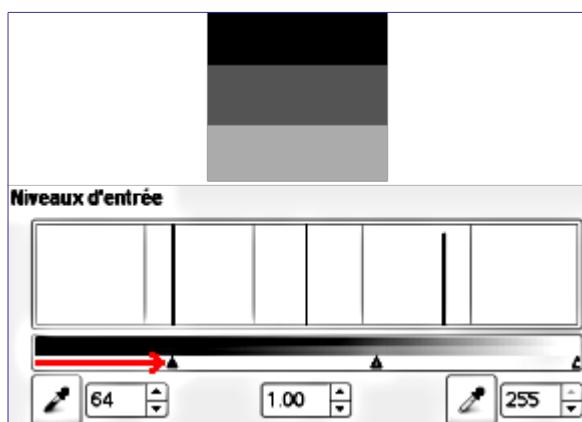
- നേരിട്ട് മ ല്യാണ്ഡർ നൽകാൻ മ നീ അക്കങ്ങളെ ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകൾ.
ഇൻപുട്ട് ലൈവലൂക്കൾ, ഫോറലൈറ്റൂക്കൾ (മിനൂക്കിയ ടണ്ണ്) ലൈവ കരിച്ചു നിശ്ചലൂക്കൾ (ഇരുണ്ട ടണ്ണ്) ഇരുണ്ട് ശുദ്ധമായ ഇരുണ്ട ടണ്ണ് ബാലൻസ് മാറ്റാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന. (നിര വർജ്ജിപ്പിക്കാൻ / അതാരുത വർജ്ജിപ്പിക്കുക) ചാപല്യ വർജ്ജിപ്പിക്കാൻ ഇടത്തോട്ടു സ്ക്രൂഡിനുകൾ നീക്കുക. (നിര നന്നെ / അതാരുത കുറഞ്ഞതക്കു) ചാപല്യ നന്നെ വലതുവശത്ത് സ്ക്രൂഡിനുകൾ നീക്കുക.

Examples for Input Levels

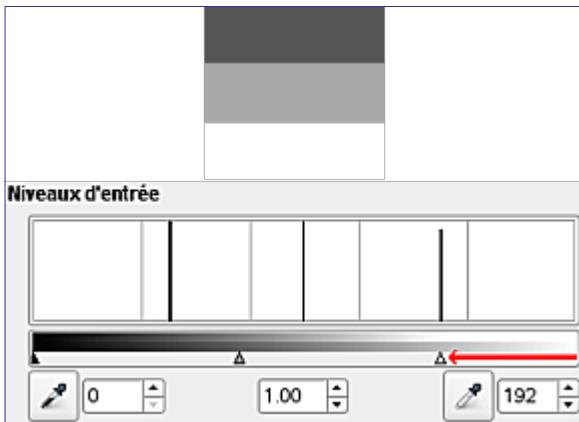
ഷാഡോസ് (64), മിതമായ ടോൺകൾ (127), ഫോറലൈറ്റൂക്കൾ (192): യമാർത്ഥ ചിത്ര മ നൃ അടി ഓരു ചാര-സ്കൈറ്റിൽ ചിത്ര . ആമി മ നൃ കൊടുമുടികൾ, മ നൃ ടണ്ണ് ഓരോ ഓന്ന് കാണിക്കുന്നു.



1. മ ല്യ ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുത്തു. കരുതത സ്ക്രൂഡർ (ഷാഡോസ്) ഷാഡോസ് കൊടുമുടി വരെ കയറി നീക്കി. 64 മ ല്യ 0 മാർ ആൻഡ് ഷാഡോസ് സ്ക്രൈപ്പ് കരുതത (0) ആയി. ഗാമ (മിഡ് ടോൺകൾ) സ്ക്രൂഡർ സ്വയ ടോൺ പരിധി മധ്യത്തിൽ നീക്കി ആണ്. മിതമായ ടോൺകൾ 171 ലേക്ക് 84 ഫോറലൈറ്റൂചെയ്തവയിലേക്ക് ഇരുണ്ട നടത്തിയില്ല.



2. വെളുത്ത സ്ക്രൂഡർ (ഫോറലൈറ്റൂക്കൾ) ഫോറലൈറ്റ് ഉച്ചസ്ഥായിയിൽ അപ്പ് നീക്കി. 192 മ ല്യ 255 മാറുകയു ഫോറലൈറ്റ് സ്ക്രൈപ്പ് വെളുത്തയായി തീർന്നു. ഗാമ (മിഡ് ടോൺകൾ) സ്ക്രൂഡർ സ്വയ ടോൺ പരിധി മധ്യത്തിൽ നീക്കി ആണ്. മിതമായ ടോൺകൾ 84 ലേക്ക് 169 ആൻഡ് ഷാഡോസ് ലേക്ക് ലൈറ്റർ നടത്തിയില്ല.



ഓട്ടപുക്ക് ലെവലുകൾ

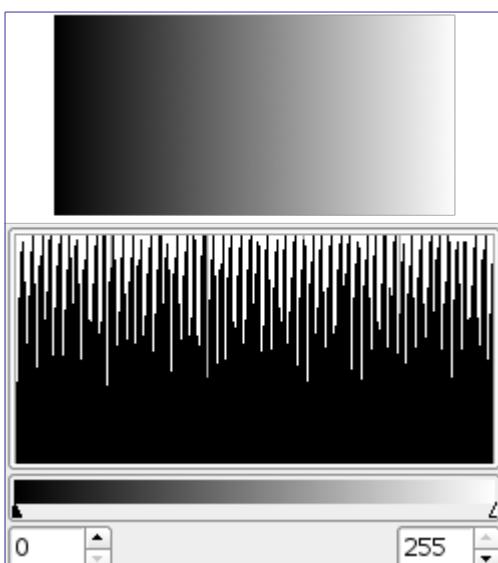
ഓട്ടപുക്ക് അളവ് ഒരു നിർമ്മിതി ഓട്ടപുക്ക് ലെവൽ ഫ്രേണിയുടെ മാനുവൽ നിര അനുവദിക്കുന്നു. ഇന്ററാക്കീവ് ഓട്ടപുക്ക് ലെവലുകൾ മാറ്റാൻ ഉപയോഗിക്കാവുന്ന ഇവിടെ സ്ഥിതി അന്വ-തല അക്കങ്ങള് ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകൾ ഉണ്ട്.

ഓട്ടപുക്ക് അളവ് നിങ്ങൾ സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്ന പുതിയ പരിധികൾ ഉള്ളൊവകിലും ടോൺ ഫ്രേണി നിർബന്ധിക്കരുത്.

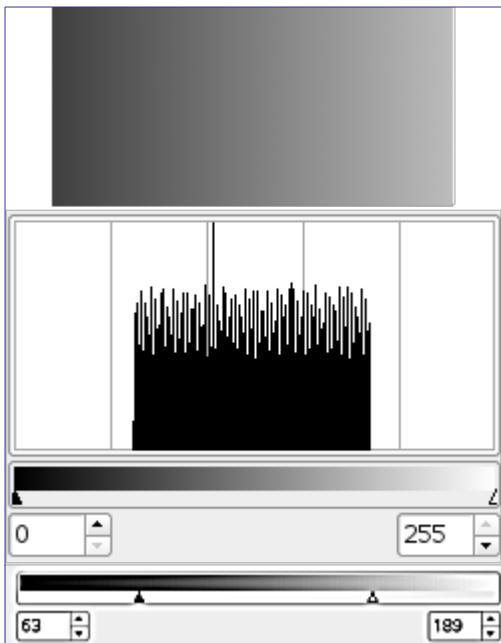
- മ ല്യ വർക്കി ഗ്: മ ല്യങ്ങൾ ഉൾക്കൊണ്ടില്ല ആകുന്നു ക ടുതൽ തോനുന്നു; അങ്ങനെ തീവ്രത കുറയുന്നു. ഷാഡ്യാസ് ലെറ്റർ വരുത്തുന്നോൾ: പുതിയ വിശദാ ശങ്ങൾ കാണിക്കു കഴിയു എന്നാൽ തീവ്രത കുറവാണ്; ഒത്തുതീർപ്പ് അത്യാവശ്യമാണ്. ഹൈലെറ്റുകൾ ഇരുണ്ട തീർന്നിരിക്കുന്നു.
- കളർ ചാനലുകളുമായി പ്രവർത്തന : നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ ഉദാഹരണത്തിന് ശ്രീൻ ചാനൽ 100 140 നു ഓട്ടപുക്ക് അളവ് നിർത്തി ചില പച്ച, പോലും ഒരു താഴ്ന്ന മ ല്യ എല്ലാ പിക്സൽ, അവരുടെ ശ്രീൻ ചാനൽ മ ല്യ 100 140 നു മാറ്റി ഉണ്ടായിരിക്കും .
- ആൽഫാ ചാനൽ ഉപയോഗിച്ച് പ്രവർത്തന : എല്ലാ ആൽഫാ മ ല്യങ്ങളും നിങ്ങൾ സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്ന ഫ്രേണി മാറ്റി ചെയ്യു .

Example for Output Levels

1. യമാർത്ത ചിത്രത്തിന്റെ കരുത്ത നിന്ന് ഒരു ആർജിബി ഫ്രേണിയന്റെ ആൺ(; 0; 0 0) വെളുത്ത (; 255; 255 255) ലേക്ക്. ഓട്ടപുക്ക് ലെവലുകൾ യാതൊരു ഫില്റ്റും ഇവിടെ നാ **Windows** Dockable Dialogs Histogram ഉപയോഗിച്ചു.



2. മല്യ ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുത്തു. കറുത്ത സ്ലൈഡർ ഹിഡ്യൂഗ്രാ പിക്സൽ കപ്പശൻ കാണിക്കുന്നു 189. 63 വെളുത്ത സ്ലൈഡർ നീകൾ. ഈ പിക്സൽ 63 കുറവാണ്, ആരു പിക്സൽ 189. അധിക സ്വര പത്തിൽ ആണ്, ഷാഡോസ് ലഭ്യവാകുന്നു ഹൈലൈറ്റുകളിലും ഇരുണ്ട ആകുന്നു: വിപരീതമായി കുറയുന്നു.

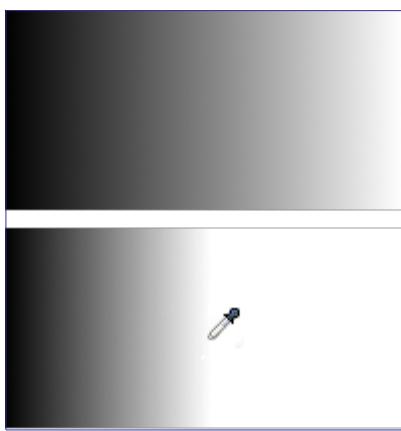


എല്ലാ ചാനലുകളും

Auto: ലൈവലൂക്കൾ ഒരു ഓട്ടോമാറ്റിക് കമീക്രണ നടത്തുന്നു.

മന്ത്ര eyedroppers , .

ഈ മന്ത്രം ബട്ടൺകൾ യഥാക്രമം ഒരു വെളുത്ത ഒരു ചാര ഒരു കറുത്ത eye-dropper പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഈ ബട്ടൺിൽ ഒരെണ്ണ ക്ലിക് ചെയ്യുമ്പോൾ, മൊസ് പോയിന്റർ ക്ലിപ്പു-dropper അതിനെ പ്രതിനിധികരിക്കുന്ന രഹത്തിൽ. പിനെ, ഈമേജ് ക്ലിക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ക്ലിക്കുചെയ്താൽ പിക്സൽ *white point*, *black point* അല്ലെങ്കിൽ *mid point* നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്തു കണ്ട്-dropper തക്കവെള്ള നിർണ്ണയിക്കുന്നു. ഒരു പ്രത്യേക ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത പോലും, എല്ലാ ചാനലുകളുടെ പ്രവർത്തനക്കുന്നു.



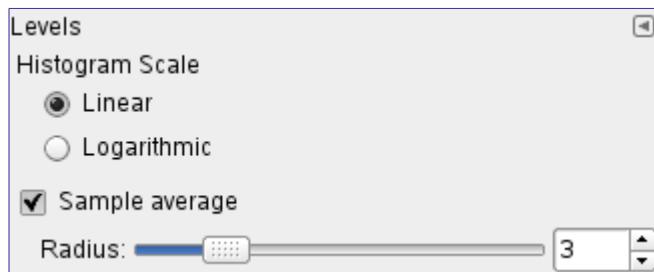
Edit these settings as Curves

എല്ലാ നിങ്ങളുടെ പ്രവർത്തനത്തിലാകാൻ, ഈ ബട്ടൺ നിങ്ങളെ സമാന കമീക്രണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് Curves ഉപകരണ തിരിയുന്നു അനുവദിക്കുന്നു.

പ്രിവ്യ

പ്രിവ്യ ബട്ടൺ പുതിയ തലത്തിലേക്ക് ക്രമീകരണങ്ങൾ തലങ്ങളിൽ എല്ലാ മാറ്റങ്ങളും ചലനാത്മകമായി അങ്ങനെ ഉടനെ കാണാൻ കഴിയും ചെയ്യുന്നു.

Tool Options dialog



"Levels" tool options

ഈ ഉപകരണ (ഈത് ചേർക്കാൻ ചെയ്യണമെങ്കിൽ കാണുക ദയവായി) സ്ഥിരമായി പണിസ്വീതിയിൽ ഹാജരാകാതിരുന്നത് ആണെങ്കിലും, എക്കിലും അതു പണിസ്വീ കീഴിൽ ഒരു D ശ്രേണിയിൽ ഒരു ഏക്ഷിക ഡയലോഗ് ഉണ്ട്. ഈ ഓപ്പഷനുകൾ ഇവിടെ വിവരിക്കുന്നു: ഹിസ്റ്റോഗ്രാഫ് സ്കേച്ചർ

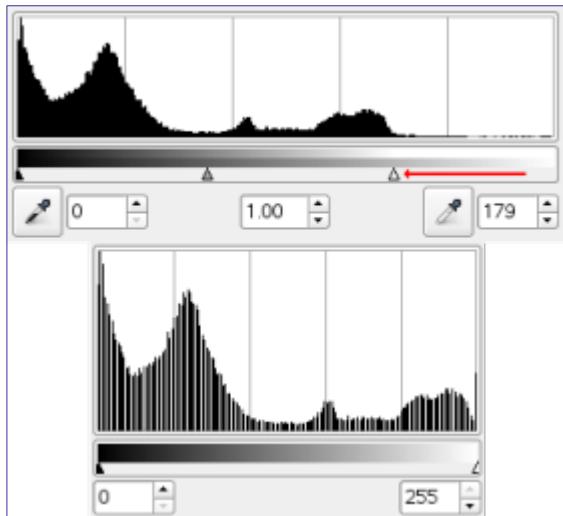
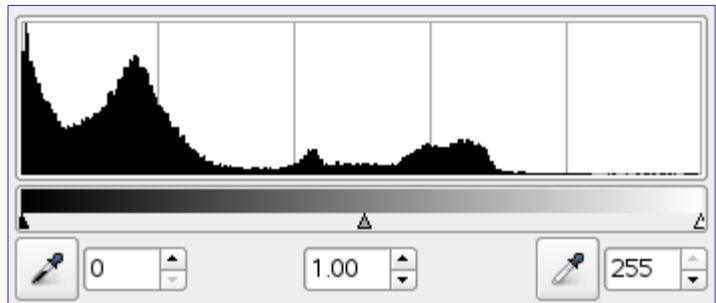
ഈ രണ്ട് ഓപ്പഷനുകൾ തോത് ഡയലോഗിൽ പെപരുമാറാതിരിക്കുന്നു. ഒരു ലീനിയർ ബട്ടൺ ഒരു ഏക്ഷിക ഡയലോഗിൽ അതേ നടപടി തന്നെയാണ്.

സാമ്പിൾ ശരാശരി

ഈ സ്ലൈസർ നിര -സാഹസ്രമാണ് പ്രദേശത്തെ "radius" സഞ്ചയമാക്കുന്നു. ഈ പ്രദേശ നിങ്ങൾ ഒരു പിക്സൽ ന് കൂടിക്കിൽ നിലനിർത്താൻ ഒരു ക ടുതലോ കുറവോ വിശാലമായിരിക്കുന്നു ചതുരശ്ര രൂപരൂപമാക്കുന്നു.

പ്രാവർത്തിക







കർവ്വസ്

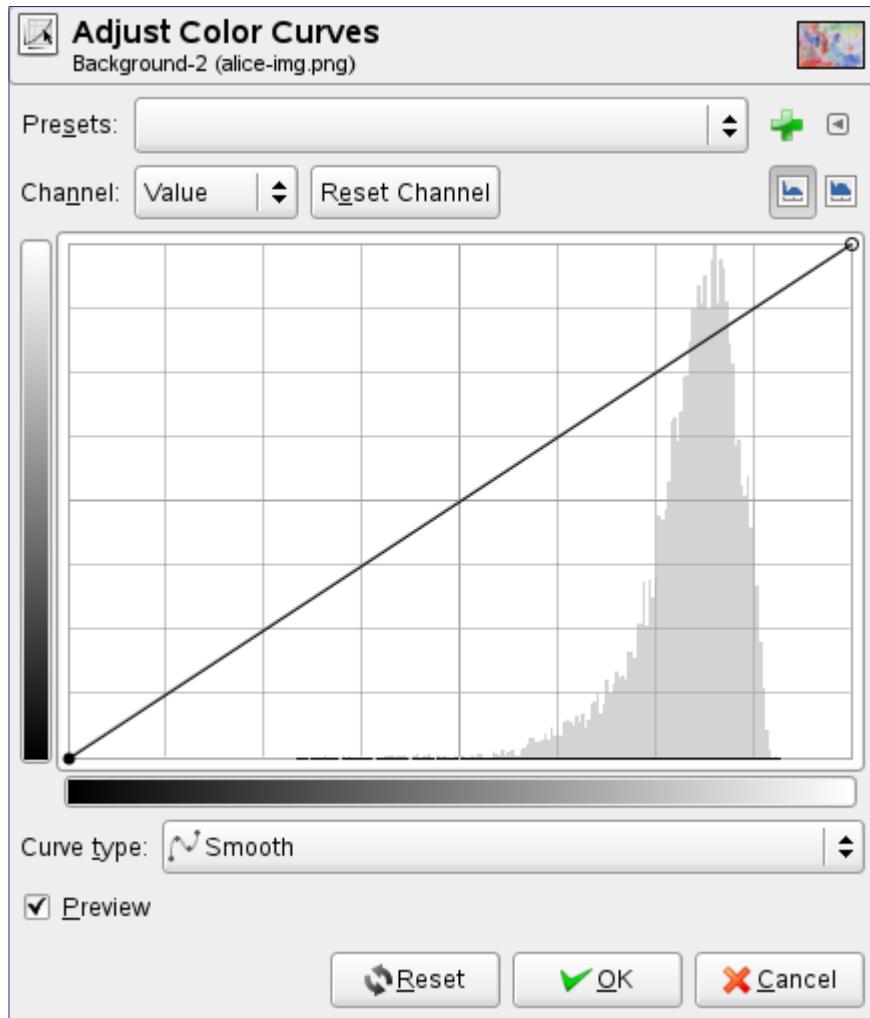
കർവ്വസ് ഉപകരണ സജീവ പാളി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നിര നിര , തെളിച്ച , തീവ്രത അല്ലെങ്കിൽ സുതാര്യത മാറ്റുന്നതിൽ ഏറ്റവു പരിഷ്കൃതമായ ഉപകരണമാണ്. ലൈബ്രറി ഉപകരണ നിങ്ങളെ ഷാഡോകളിലു ഹൈലൈറ്റുകളിലു ജോലിക്ക് അനുവദിക്കുന്നു അതേസമയ , കർവ്വസ് ഉപകരണ നിങ്ങളെ ഏതെങ്കിലു ടോൺൽ ശ്രേണി ജോലിക്ക് അനുവദിക്കുന്നു. ഈ ആർജിബി ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

S ശ്ര 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 .

Adjust Color Curves options



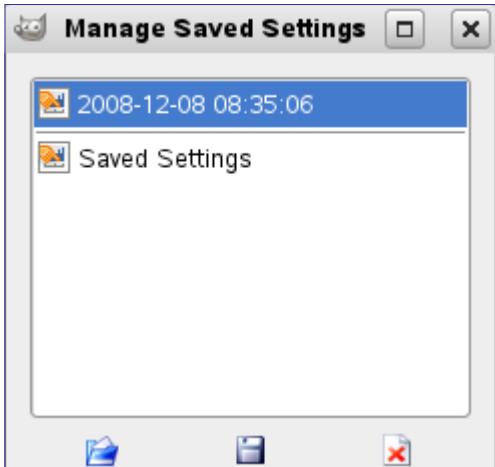
Presets

നിങ്ങൾ **Add settings to favourites** ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളുടെ ചിത്ര നിറ ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും

The button opens a menu:



എത്ത് നിങ്ങൾ **Import Settings from File** അല്ലെങ്കിൽ **Export Settings to File** അനുവദിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കുക യായലോഗ് ആക്സസ് നൽകുന്നു:



ചാനൽ

There are five options:

വില

നിങ്ങൾ സ യുക്ത ചിത്ര അവരെ കാണാ കർവ്വ മ ല്യ , പിക്സൽ അതായത് തെളിച്ച പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു.

രൈഡ; ശ്രീൻ; ബ്ലൂ

കർവ്വ മ ന് ആർജിബി ചാനലുകൾ ഓരോ നിറ അളവ് പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. ഇവിട, *dark* നിറ */little* എന്നാണ്. *Light* നിറ *a lot* എന്നാണ്.

ആൽഫ

കർവ്വ പിക്സൽ അതാരുത പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. *Dark very transparent* എന്നാണ്. *Light very opaque* എന്നാണ്. നിങ്ങളുടെ ചിത്ര അല്ലെങ്കിൽ സജീവ പാളി പ്രാപ്തമാക്കു ഈ ഓപ്പഷനായി ആൽഫ ചാനൽ ഉണ്ടായിരിക്കണ .

Reset Channel

This button deletes all changes made to the selected channel and returns to default values.

ലീനിയർ ആൻഡ് ലോഗരിതമിക് ബട്ടൺകൾ

ഈ ബട്ടൺകൾ ലീനിയർ അല്ലെങ്കിൽ ഫില്ട്രേറാഗ്രാ എന്ന പൊരുമാരാതിരിക്കുന്നു. ഒരു വളരെ നിന്ന് 0 255 (കുറത്ത) (വെള്ള), ഷാഡോസ് നിന്നുള്ള ഫോറേലറ്റുകൾ വരെയാണ്. നിങ്ങൾ കർവ്വ ക്രമീകരിക്കാൻ, അത് രണ്ട് ഭാഗങ്ങളായി കയറി വേർത്തിരിക്കുന്നു; മുകളിലെ ഭാഗ തുടർന്ന് പാളി അല്ലെങ്കിൽ തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ *tonal balance* പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു.

മെയിൻ എഡിറ്റ് ഗ്രാഫർ

- *The horizontal gradient*: അതു ഈൻപുട്ട് ടോൺൽ സ്കേയറിൽ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. ഈ വളരെ നിന്ന് 0 255 (കുറത്ത) (വെള്ള), ഷാഡോസ് നിന്നുള്ള ഫോറേലറ്റുകൾ വരെയാണ്. നിങ്ങൾ കർവ്വ ക്രമീകരിക്കാൻ, അത് രണ്ട് ഭാഗങ്ങളായി കയറി വേർത്തിരിക്കുന്നു; മുകളിലെ ഭാഗ തുടർന്ന് പാളി അല്ലെങ്കിൽ തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ *tonal balance* പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു.
- *The vertical gradient*: അതു ലക്ഷ്യമാന , ഓട്ടപുട്ട് ടോൺൽ സ്കേയറിൽ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. ഈ ഷാഡോസ് നിന്ന് 0 255 (കുറത്ത) (വെള്ള) വരെയാണ്.
- *The chart*: കർവ്വ ഒരു ശ്രീയ പാതമായി ചുവവെട ഇടത് മ ലയിൽ നിന്നു മുകളിൽ വലത് കോൺലൂളുള്ള പോകുന്നു ആണ്. പോയിന്റ് X / Y സ്ഥാന ശ്രീയ മുകളിൽ ഇടത് ഭാഗത്ത് സ്ഥിരമായി പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. സ്വത്വേ,

ഈ കർവ് ഓരോ ഇൻപുട്ട് തലത്തിൽ ഒരേ സൂഫു ടോൺ യോജിക്കുന്നുവോ കാരണം , നേരായ. ജീവ് സ്വയ ഒരു ആകർ കരുത്ത (0), വൈറ്റ് (255) വേണ്ടി, വഞ്ചിപ്പിക്കുന്നവയിൽ രണ്ടുവു മതിയാവില്ല.

നിങ്ങൾ കർവ് ക്ലിക്ക്, ഒരു പുതിയ anchor സ്വഷ്ടിക്കപ്പെടുന്നു. മൂസ് സ ചികയെ ഒരു നക ര അടിക്കുന്നോൾ, അത് ഒരു ചെറിയ കൈ ര പത്തിൽ. നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചിടാനാകു കർവ് പേരി ആകർ. നിങ്ങൾ കർവ് പുരത്ത് ക്ലിക്ക് എങ്കിൽ ഒരു ആകർ പുരമേ സ്വഷ്ടിച്ചത് കര് സ്വയ അത് ഉൾപ്പെടുന്നു.

Unactive നക ര കരുത്തു ഇരിക്കുന്നു. സജീവ ആകർ വെളുത്ത. താഴെക്ക് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒരു നക ര പ്രവർത്തനസജ്ജമാകു . നിങ്ങളുടെ കീബോർഡ് ഇടതു വലതു ആരോ കീകൾ ഉപയോഗിച്ച് ആകർ സജീവമാക്കൽ സ്വാപ്പ് കഴിയു . നിങ്ങൾ Up, Down ആരോ കീകൾ ഉപയോഗിച്ച് ല ബമായി ആകർ നീക്കാൻ കഴിയ . ഈ നിങ്ങൾ ട്യ സ്റ്റ ആകർ സ്ഥാന പിശ അനുവദിക്കുന്നു. Shift താഴേയ്ക്കാക്കുന്നോൾ നിങ്ങൾ 15 പിക്സൽ ഇന്ക്രീമെന്റ് അതിനെ നീക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

രണ്ട് നക ര ഏത് പാളി ഒരു ടോൺൽ രേഖ സ ചിപ്പിയ്ക്കുന്ന ഒരു curve segment രോധിലാണ്. നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചു കഴിയു ഈ സെഗെംറ്റ് (ഈ ഒരു പുതിയ ആകർ തയ്യാറാക്കുന്നു). തീർച്ചയായു , അവസാന അവതാരകൾ അപ്പുറ ഡ്യാഗ് കഴിയില്ല.

എല്ലാ നക ര (പുരമേ രണ്ടുവു നിന്ന്) ഇല്ലാതാക്കണമെന്ന്, **Reset Channel** ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഒരേയൊരു ആകർ ഇല്ലാതാക്കാൻ, തിരശ്ശീന അക്ഷത്തിൽ സമീപ ആകർ പോകാനുള്ള.

അതേസമയ , ക്യാൻഡിലിൽ, മൂസ് പോയിന്റ് ക്ലോ-dropper ര പത്തിൽ ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ ഒരു പിക്സൽ ക്ലിക്ക് എങ്കിൽ, ഒരു ല ബമായ രേഖ ചാർട്ട്, തിരഞ്ഞെടുത്ത ചാനലിനെ ഈ പിക്സൽ ഉറവിട മ ല്യത്തിന് പരിസരത്തിൽ ദൃശ്യമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ -click Shift എങ്കിൽ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ചാനൽ ഒരു ആകർ സ്വഷ്ടിക്കുക. നിങ്ങൾ -click Ctrl, നിങ്ങൾക്ക് ഒരു നക ര എല്ലാ ചാനലുകളിലു ഒരുപക്ഷേ ആൽഫാ ചാനൽ ഉൾപ്പെടെ സ്വഷ്ടിക്കുക. നിങ്ങൾക്ക് Shift ചെയ്യാനാകു - വലിച്ചിടുക Ctrl -drag: ഈ ല ബരേവ നീക്കു , മൂസ് അവശേഷിക്കുന്നു ബട്ടൺ പുരത്തുവിടുകയു സമയത്ത് ആകർ കാണിക്കു .

തിരഞ്ഞെടുത്ത ചാനലിനെ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നീരക്കു ഹിന്ദൂഗ്രാ ചാർട്ടിൽ ഗ്രേ ഓട്ട് പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. വെറു ഒരു റഫറൻസ് തുടർന്ന്.

Curve type

സുഗമമായ

ഈ ഡീഫോൾട്ട് മോഡ്. ഇക്കാല്പ അത് മിനുസമുള്ള ഒരു വരിയിൽ കർവ് തര നിർബ്ബന്ധിക്കുന്നു. ഈ ഇനിപ്പറയുന്ന ക ടുതൽ റിയലിറ്റിക് റെൻഡർ നൽകുന്നു.

Free Hand

ഈ മോഡിൽ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾ വീണ്ടു **Curve Type** ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ചു സ്ഥം ത് കഴിയുന്ന തകർന്ന ലൈൻ വരയ്ക്കാൻ കഴിയു .

പ്രിവ്യ

പ്രിവ്യ ബട്ടൺ പുതിയ തലത്തിലേക്ക് ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉടനെ കാണാൻ കഴിയുന്ന ചലനാത്മകമായി അങ്ങനെ തലങ്ങളിൽ എല്ലാ മാറ്റങ്ങളു ചെയ്യുന്നു.

Tool Options dialog

ഈ ഉപകരണ (ഈത് ചേർക്കാൻ ചെയ്യണമെങ്കിൽ ഈതിന് കാണുക ദയവായി) സ്ഥിരമായി പണിസ്വാധിയിൽ ഹാജരാകാതിരുന്നത് ആണെങ്കിലും , എക്കിലും അതു പണിസ്വാധി കീഴിൽ ഒരു D ശ്രേണിയിൽ ഡാറ്റ ഫോറ്മാറ്റിലും ഉണ്ട്. ഈ ഓപ്പഷനുകൾ ഇവിടെ വിവരിക്കുന്നു:

ഹില്ലോഗ്രാ സ്കൈയിൽ

ഈ രെണ്ട് ഓപ്പഷനുകൾ കർവ്വസ് ഡയലോഗിൽ പെപരുമാറാതിരിക്കുന്നു. അതിൽ ലീനിയർ ബട്ടൺകൾ അതേ നടപടി തെങ്ങൾക്കുണ്ട്.

സാമ്പിൾ ശരാശരി

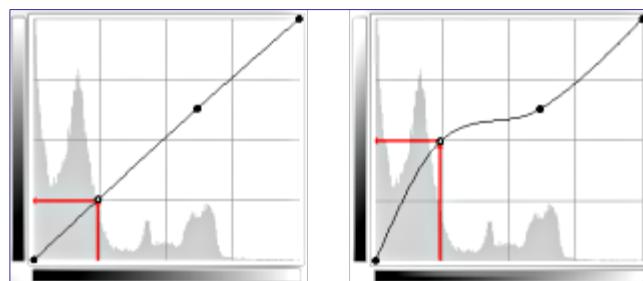
ഈ ലൈഡർ നിര -സാഹസമാണ് പ്രദേശത്തെ "radius" സജ്ജമാക്കുന്നു. ഈ പ്രദേശ നിങ്ങൾ ഒരു പിക്സൽ ന് കൂടിക്കിൽ നിലനിർത്താൻ ഒരു ക ടുതലോ കുറവോ വിശദമായിരിക്കുന്നു ചതുരശ്ര ദ്രുത്യമാകുന്നു. ഇവിടെ, കണ്ട്-dropper ഒരു പിക്സൽ കണ്ടത്താൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു: ആര = 1 മികച്ച തോനുന്നു.

Using the Curves tool

ചുരുക്ക അടിസ്ഥാന ര പങ്കൾ

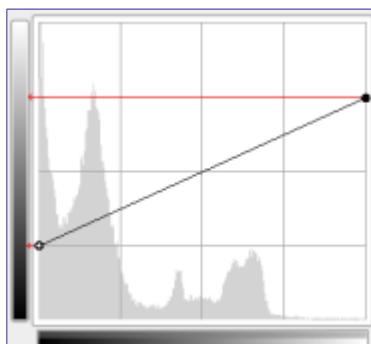
നാ കർവ്വ ന് ആൻകരുകളു സെശൻസ്കൾ സ്ഥാപിക്കുക, തെങ്ങൾ കർവ്വ ര പീക്രണത്തിലു നീക്കുക. ഈ കർവ്വ "output" ടണ്ണ ലേക്ക് സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി തിരതെതട്ടപ്പിന്റെ "/input" ടണ്ണ മാപ്പുചെയ്യുന്നു.

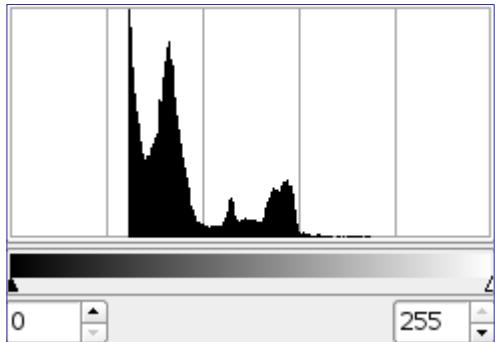
.അവത ഗങ്ങളിലെ ഒരു പിക്സൽ ആക്കർ നീക്കുന്നത് ഈ പിക്സൽ പ്രദയേറിയ ചെയ്യുന്നു.



കർവ്വ ക ടുതൽ തിരഞ്ഞീനമായ സെന്റ് ചുരുക്കിയതു ഓട്ടപുട്ട് ടോണൽ ശ്രേണി അളന്ന് എല്ലാ ഇൻപുട്ട് ടോണൽ ശ്രേണി ഉണ്ടാക്കുന്നു.

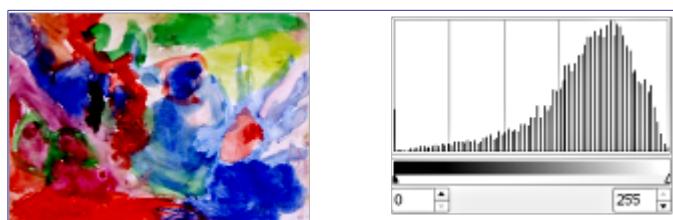
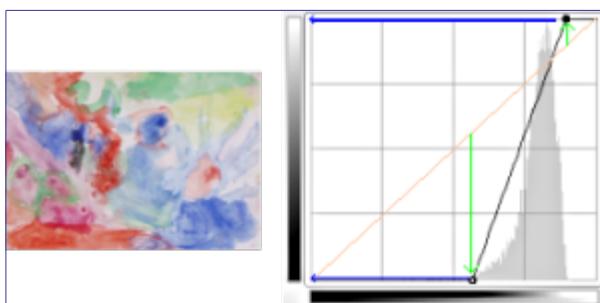
ആമി ഓട്ടപുട്ട് ശ്രേണിയിലേക്ക് പിക്സൽ ക പ്രഷൻ കാണിക്കുന്നു. കടുത്ത പ്രഗല്ഭരായ പിക്സൽ അപ്രത്യക്ഷമായി: തീവ്രത കുറയുന്നു.



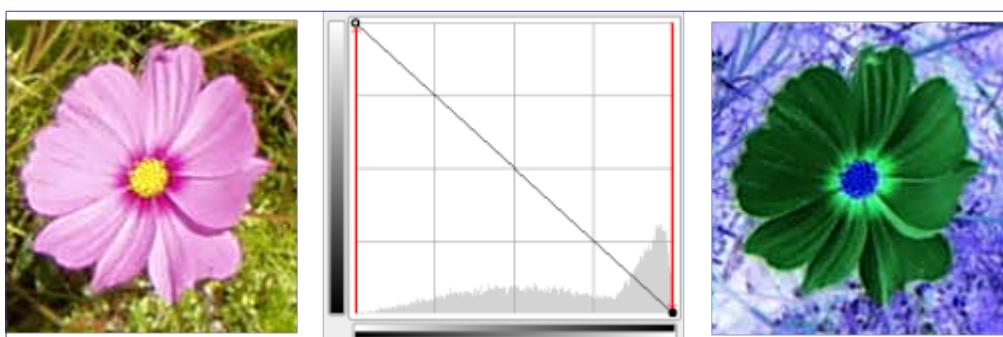


ഇടത് താഴ്ന്ന അവസാന പോയിന്റ് വലതുവശത്ത് ലേക്ക് മുകളിലെ അവസാന പോയിന്റ് നീക്കുന്നത് തോത് ഉപകരണ ഇടത് കരുതൽ സ്ക്രൂഡർ വലതുവശത്ത് വൈറ്റ് സ്ക്രൂഡർ ചലിക്കുന്ന തന്നെയാണ് മ ല്യ വൈറ്റ് പോയിന്റ് ക ടുതൽ ആണ് എല്ലാ പിക്സൽ (കർവ് പരമ ഭാഗ) തിരഞ്ഞെടുത്ത ചാനലിനെ പ്രകാര നിറമുള്ള / ക ടുതൽ ഇരുണ്ട) വെളുത്ത (ക ടുതൽ നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത്. ആരുടെ മ ല്യ കരുതൽ പോയിന്റ് (താഴ്ന്ന നിവർത്തിയ കർവ്) കുറവാണ് എല്ലാ പിക്സലുകൾ കരുതൽ (കരുതൽ / പ രണ്ടുമായു സുതാര്യമായ) നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത്. ഉയർച്ചയുണ്ടായി എന്നു വണിപ്പിക്കുന്നവയിൽ പോയിന്റ് പൊരുത്തപ്പെടുന്ന പിക്സൽ ലൈറ്റർ നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത്. താഴേക്ക് നീക്കി എന്നു വണിപ്പിക്കുന്നവയിൽ പോയിന്റ് പൊരുത്തപ്പെടുന്ന പിക്സൽ ഇരുണ്ട (പച്ച അമ്പു) നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത്. ഇത്തര എല്ലാ പിക്സൽ മുഴുവൻ ഒരുപുക്ക് ഫോൺൽ ശ്രേണി വ്യാപിപ്പിക്കു .

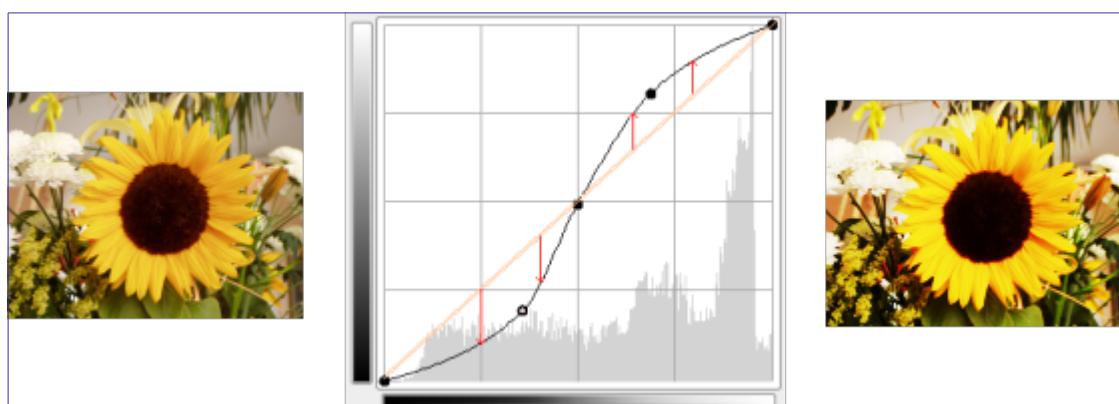
ആമി കരുതൽ (0) നിന്ന് വൈറ്റ് (255) ലേക്ക്, മ ല്യങ്ങളുടെ വിപുലീകരണ കാണിക്കുന്നു: വിപരീതമായി വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. മ ല്യ ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത എന്നതിനാല്, മാറ്റങ്ങൾ എല്ലാ നിര ചാനലുകളു നിരങ്ങൾ വർധന ബാധിക്കു .



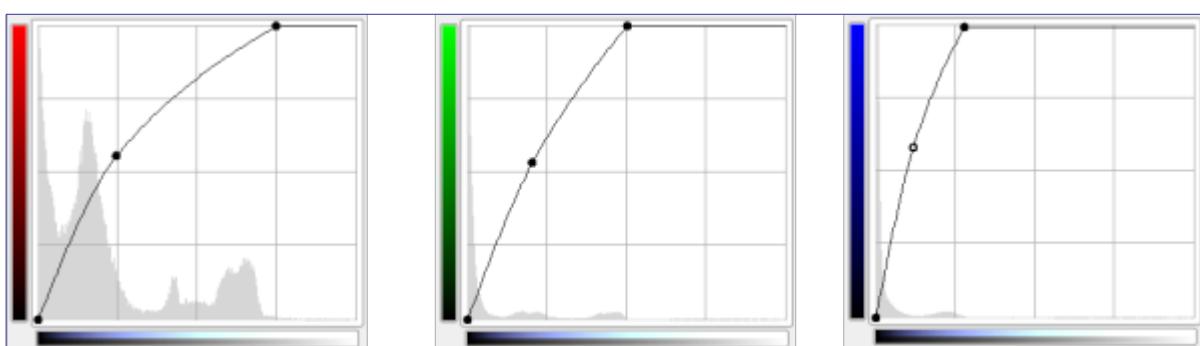
Practical cases



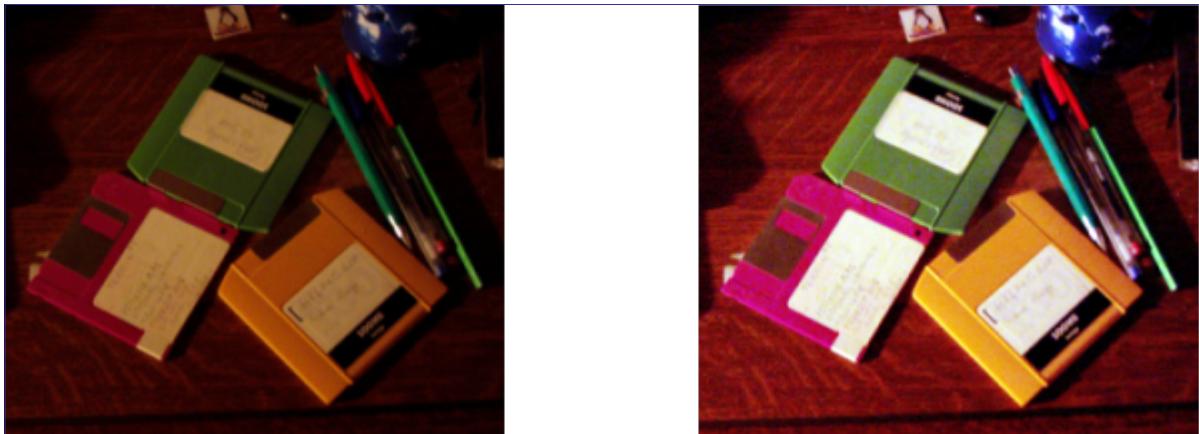
ബ്ലാക്ക് വൈറ്റ് (പർണ്ണമായി / നിറമുള്ള പർണ്ണമായി ആഗ്രഹിക്കണം ചെയ്യു) ഉണ്ടാക്കിയ. വൈറ്റ് (പർണ്ണമായി സുതാര്യമായ, കരുതത) കരുതത ഉണ്ടാക്കിയ. എല്ലാ പിക്സൽ പരസ്പരപര രക്ഞങ്ങളാണ് നിര സ്ഥികരിക്കാ . അതെന്തുകൊണ്ട്? 255 മുതൽ ചാനൽ മ ല്യാഞ്ചർ കുറച്ചാണ് തീർക്കുന്ന നിര നൽകുന്നു കാരണം . ഉദാഹരണത്തിന്: 19; 197; 248 ഒരു ആകാശ നീല 255-19 നല്കുന്നു; 255-197; 255-248 = 236; 58 7, തെളിച്ചുമുള്ള ഒരു ചുവന്ന.



തീവ്രത മിഡ് ഫോൺകൾ പെരുകിയിരിക്കുന്നു അനുഭവപ്പെടുന്നതല്ല പണത്തിന്റെ കാരണം . ഹൈലെഡ്ഗുകൾ ആൻഡ് ഷാഡോസ് പെരുകി എന്നാൽ കർവ്വ് പുകഴ്ത്തുക കാരണം തീവ്രത ഈ പ്രദേശങ്ങളിൽ ചെറുതായി കുറവാണ്.



കാരോ ചാനലിന്റെയും തങ്ങൾ വൈറ്റ് പോയിൻ്റ് തിരശ്വീനമായി ഇടത്തോട്ടോ, ആദ്യ ഹൈലെഡ്ഗുകൾ നീക്കി. ഈ ഹൈലെഡ്ഗുകൾ പ്രദീപ്തമാക്കുന്നു. പിന്നെ തങ്ങൾ കരുതത നീലനിർത്തിക്കൊണ്ടുതന്നെ മിഡ് ടൺ ആൻഡ് ഷാഡോസ് ലൈ കരിച്ചു കർവ്വ് ആകുത്തിയിലുള്ള.



Posterise

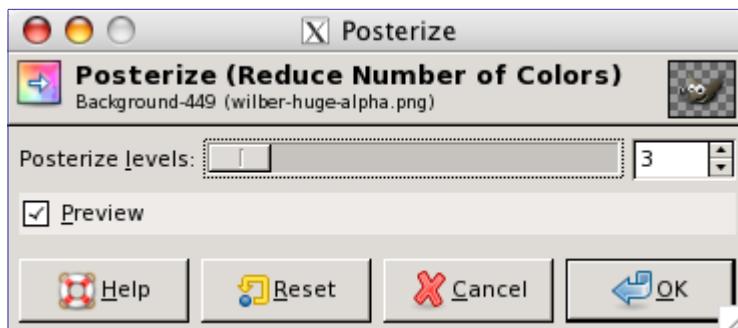
ഈ ഉപകരണ ബുദ്ധിപരമായി നിരക്കു അല്ലെങ്കിൽ സജീവ പാളി വികസിച്ച നിരങ്ങൾ ഭാരവു തയ്യാർത്തിന്തിന്റെ സ്വഭാവസവിശ്രേഷ്ടകൾ ഒരു മരിച്ചിക നിലനിർത്തിക്കൊണ്ടുതന്നെ നിരങ്ങളും കുറയ്ക്കു ര പക്കുന.

S ശ 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 .

അപ്പഷനുകൾ



Posterize Levels

അവധി-തല ഈ സൈറ്റ് ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ നിങ്ങൾ ഉപകരണ സജീവ പാളി വിശദീകരിക്കാനുള്ള ഉപയോഗിക്കുന്ന ഓരോ ആർജിബി ചാനലിൽ അളവ് എല്ലാ (2-256) സഖ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിരങ്ങൾ എല്ലാ ഈ നിലകൾ സയോജനമാണ്. 3 എ ലെവൽ $2^3 = 8$ നിരങ്ങൾ തരു .

പ്രിവ്യ

പ്രിവ്യ ചെക്ക്-ബോക്സ് അവർ ഉടനെ കാണാവുന്നതാണ് അങ്ങനെ ചലനാത്മകമായി എല്ലാ മാറ്റങ്ങളും ചെയ്യുന്നു.

Example



Desaturate

Desaturate കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നതിലെ ഒരു ചാർട്ട് ഇതേ ഷേഡുകൾ ലേക്കുള്ള സജീവ ലൈറ്റിംഗ് നിറങ്ങൾ എല്ലാ പരിവർത്തന ചെയ്യാനാക്കും. ഈ രീബു അർത്ഥത്തിലും ഗ്രേസ്‌കേരീലാക്കി ചിത്ര പരിവർത്തന വ്യത്യസ്തമാണ്. ഒന്നാമതേതത്, സജീവ പാളി രണ്ടാമതേത പ്രവർത്തനിക്കുന്നു, പാളി നും നിറങ്ങൾ ഇപ്പോഴും നും ഘടകങ്ങളുമായി ആർജിബി മ ലൈറ്റേജു അവ. ഈ നിറങ്ങൾ പിന്നീട് നിരുപയോഗിച്ച്, പാളി, അല്ലെങ്കിൽ വ്യക്തിഗത ഭാഗങ്ങൾ പെയിന്റ് സാധിക്കും. ഈ കമാൻഡ് മാത്രം RGB ചിത്രങ്ങൾ പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ചിത്ര ഗ്രേസ്‌കേരീൽ അല്ലെങ്കിൽ ഇൻഡേക്സ്‌ഗ്രാഫ് മോഡിൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ, അത് ഒന്നു ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല.

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 .

അപ്പണുകൾ



Three options are available:

Choose shade of gray based on

ചാപല്യ

graylevel ആയി കണക്കാക്കു

ചാപല്യ = (പരമാവധി (ആർ, ജി, ബി) + മി (ആർ, ജി, ബി))

Luminosity

graylevel ആയി കണക്കാക്കു

$$\text{প্রতল} = 0.21 \text{ অৱৰ} + 0.72 \text{ G} + \text{ও} 0.07 \text{ বি}$$

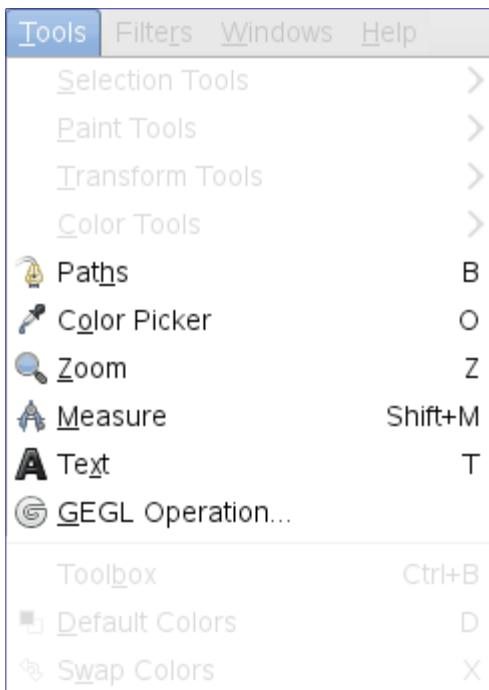
Average

graylevel অৱয়ী কলকাতাকে
শোষণী মিশ্রিত = $(R + G + B) / 3$



മറ്റ്

പൊതു അവലോകന



"Other" ഉപകരണങ്ങൾ ലളിതമായി ഉപകരണങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും പ്രധാന ശ്രദ്ധ അംഗമല്ലാത്ത ആ ആയുധങ്ങൾ. ഉദാഹരണത്തിന്, ഇവിടെ കണ്ണെത്തു പ്രധാനവും ശക്തവുമായ Path ഉപകരണ അതുപോലെ Color Picker പോലുള്ള ഉപയോഗപ്രദമായ സഹായിയും ഉപകരണങ്ങൾ:

-
-
-
-
-
-

പാമുകൾ



വഴികളിലേക്ക് ഉപകരണ lasso പോലെ എന്നാൽ vectorial കർവ്വുകൾ എല്ലാ വഴക്കെ ഒരു ബിറ്റ്, അർധവൃത്തമാക്കുക കർവ്വസ് വിളിച്ചു സങ്കീർണ്ണമായ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ഉണ്ടാക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ കർവ്വ എല്ലിട്ട് ചെയ്യാനു നിങ്ങളുടെ കർവ്വ ഉപയോഗിച്ച് പെയിന്റ് ചെയ്യാ, അല്ലെങ്കിൽ പോലു സ രക്ഷിക്കുക, ഇരക്കുമതി, കര് കയറ്റുമതി ചെയ്യാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾക്ക് ജയാമിതിയ കണക്കുകൾ സൂഷ്ടിക്കാൻ പാതകളെ ഉപയോഗിക്കാ . Dialog: വഴികളിലേക്ക് സ്വന്ത ഡയലോഗ് ബോക്സ് തെങ്ങൾക്കുണ്ട്.

S ശ്രീ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ നിരവധി മാർഗ്ഗത്തിൽ ഈ ഉപകരണ നേടാനാകു :

- **ToolsPaths** വഴി ഇമേജ് മെനൂവിൽ,
- റ ശ്രീ കീക്കുചെയ്യുന്നതിലെ ടേ: പണിസമീയിൽ ,
- അല്ലെങ്കിൽ B കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി ഉപയോഗിച്ച്.

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

സന്ദേശങ്ങൾ ഈ എല്ലാ കീകളെക്കുറിച്ചു നിങ്ങളെ സഹായിക്കാൻ ചിത്ര വിന്റോയുടെ താഴെയുള്ള പോല്ല് അല്ല് സഹായിക്കുക.

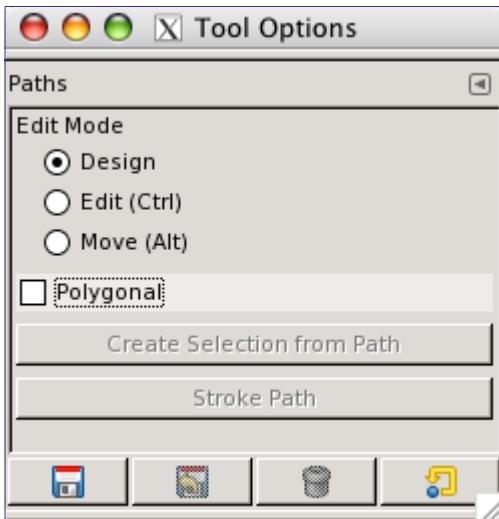
മാറ്റ

ഈ കീ സന്ദേശങ്ങൾ അടിസ്ഥാനമാക്കി നിരവധി പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉണ്ട്. കുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് ഓപ്പണുകൾ കാണുക.

Ctrl; Alt

Design, Edit ആൻഡ് **Move**: മ ന് മോഡുകൾ വഴികളിലേക്ക് ഉപകരണ പ്രവർത്തിക്കാൻ ലഭ്യമാണ്. ഡിസൈൻ എല്ലിട്ട് തമ്മിലുള്ള Ctrl കീ ടോഗിൾ. Alt (അല്ലെങ്കിൽ CtrlAlt) ഡിസൈൻ നീക്കുന്നത് തമ്മിലുള്ള കീ ടോഗിൾ.

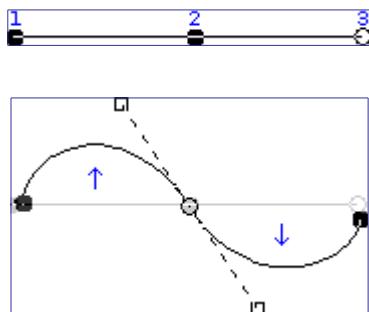
ഓപ്പണുകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓഫീസനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്ഥി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അതുവാ അങ്ങനെയാളുകിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓഫീസൻ വിന്റോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ര പകൽപ്പന മോഡ്

സ്വതന്ത്ര, ഈ ഉപകരണ **Design** മോഡിൽ ആണ്. നിങ്ങൾ തുടർച്ചയായി ക്ലിക്കുചെയ്ത് പാത വരയ്ക്കാൻ. നീ അവരെ ക്ലിക്കുചെയ്ത് അവരെ ഇഴച്ച് കണ്ട്രോൾ പോയിന്തുകൾ നീക്കാ . കണ്ട്രോൾ പോയിന്തുകൾ തമ്മിലുള്ള സൈസ്മിന്തുകൾ ആകുന്നു.



വേഗ കർവ്വ അമർത്തുക Ctrl കീ അടച്ച് പാര ദ നിയന്ത്രണ പോയിന്തീൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുക. മുൻ പതിപ്പുകളിൽ, ഒരു അടച്ച പാത അകത്ത് ക്ലിക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാറ്റി. ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ പാത ഡയലോഗിൽ Path to Selection ബട്ടൺ **Create selection from path** ബട്ടൺ അഭ്യുക്തിൽ ഉപയോഗിക്കാ .

നിങ്ങൾ രണ്ടു കൈപ്പിടികൾ വരുമ്പോൾ അവർ സ്ഥിരമായി സൂഖ്യദനയിൽ ജോലി. വ്യക്തിഗതമായി നീക്കുന്നതിന് മെഡിസ് ബട്ടൺ പ്രഷ്ടർ റിലീസ്. Shift കീ വീണ്ടു പ്രതിസമതയോട് ആയിരിക്കാൻ ഹാൻഡിലുകളോ തളളിവിടുന്നതാണ്.

എന്ത് ഈ മോഡിൽ ലഭ്യമാണ്:

Add a new node: സജീവ നോഡ് (ഒരു നോഡ് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ശേഷ ഒരു ചെറിയ ശ നുമായ സർക്കിൾ) എങ്കിൽ പാത അറുത്തു, മെഡിസ് പോയിന്തു ഒരു '+' അടയാള ഒരു പുതിയ നോഡ് സൃഷ്ടിചെയ്ത് വിഭാഗത്തിൽ കഴിഞ്ഞ ഒന്നിലേക്ക് പിക്ക്. സജീവ നോഡ് പാതയിൽ എങ്കിൽ, പോയിന്തു ഒരു കള്ളി നിങ്ങൾ പാതയിലേക്ക് പുതിയ ഘടക സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു . ഈ പുതിയ ഘടക മറ്റ് സ്വതന്ത്ര, എന്നാൽ നിങ്ങൾ പാത ഡയലോഗു കാണുന്ന പോലെ പാതയിലേക്ക് വകയാണ്. അമർത്തുന്നത് Shift ഒരു പുതിയ ഘടക സൃഷ്ടിക്ക്

നിർബന്ധിക്കുന്നു.

Move one or several nodes: ഒരു നോഡ് നു മൊസ് പോയിന്റ് അഥവാ ഫ്രോസ് മാറ്റുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് കൂിക്കുചെയ്ത് വലിച്ചിടാനാകു അതു. നിങ്ങൾ Shift നിരവധി നോഡുകൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് കൂിക്ക് ചെയ്ത് കൂിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്യാഗ് അവരെ നീക്കാൻ കഴിയു . CtrlAlt അമർത്തുന്നത് ഒരു നിര പോലെ എല്ലാ പാതയ്ക്കും നീക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

Modify handles: നിങ്ങൾ മുമ്പ് ഒരു നോഡ് ചിട്ടപ്പെടുത്തുക തെങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഒരു ഹാൻഡിൽ ലഭ്യമാകുന്നു. കർവ് കുലേക്കുന്നു വലിച്ചിടുക. സമമിതീയഗ്ര പ്ലൈ ഹാൻഡിലുകളിലോനിൽ ലേക്കുള്ള Shift ടോഗിൾ അമർത്തുന്നത്.

Modify segment: മൗസ് സ ചികയെ ഒരു സെബെന്റ് അടിക്കുന്നോൾ അത് ഒരു 4-അഥവാ ഫ്രോസ് തിരിയുന്നു. കൂിക്ക്-ആൻഡ്-വലിക്കുക സെബെന്റ് പേരി അതു ഉടൻ നിങ്ങളുന്നോൾ, ഹാൻഡിലുകൾ വിഭാഗത്തിന്റെ രേഖാവു ദ്രുത്യമാകു . സമമിതീയഗ്ര പ്ലൈ ഹാൻഡിലുകളിലോനിൽ ലേക്ക് Shift കീ ടോഗിൾ അമർത്തുന്നത്.

എഡിറ്റ് മോഡ്

Edit Design മോഡിൽ ലഭ്യമല്ല പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചെയ്യുകയു ചെയ്യുന്നു. ഈ മോഡിൽ ഉപയോഗിച്ച്, മാത്ര നിലവിലുള്ള പാത പ്രവർത്തിക്കാ . (പാതയോന്നു ഉണ്ടക്കിൽ മുഴുവൻ ചിത്രത്തിൽ!) പുതത്, പോയിന്റ് ഒരു ചെറിയ ഫ്രോസുചെയ്ത സർക്കിൾ ആണ്, നിങ്ങൾക്ക് ഒന്നു ചെയ്യാൻ കഴിയുകയില്ല.

Add a segment between two nodes: അത് സജീവമാക്കുന്നതിന് പാതയുടെ ഒരു അറീത്തു ഒരു നോഡ് കൂിക്ക് ചെയ്യുക. പോയിന്റ് യ സ്റ്റിയൻ ചിഹ്ന പോലെയാണ്. ഇരുവരു നോഡുകൾ കണ്ണികളുണ്ട് ഒരു മറ്റ് നോഡ് കൂിക്ക് ചെയ്യുക. നിങ്ങൾ ഫ്രോസ് ഘടകങ്ങൾ ലിക്കുചെയ്യാൻ എത്തുന്നോൾ ഈ ഉപയോഗപ്രദമാണ്.

Remove a segment from a path: ഒരു വിഭാഗത്തിലെ ShiftCtrl കീ, പോയിന്റ് അമർത്തിക്കാണ്. പോയിന്റ് തിരിയുന്നു -. സെബെന്റ് ഇല്ലാതാക്കാൻ കൂിക്കുചെയ്യുക.

Add a node to a path: ഒരു വിഭാഗത്തിലെ പോയിന്റ്. പോയിന്റ് + ത്ര തിരിക്കുക. നിങ്ങൾ പുതിയ നിയന്ത്രണ പോയിന്റ് ആഗ്രഹിക്കുന്ന സ്ഥലത്ത് കൂിക്കുചെയ്യുക

Remove a node: ഒരു നോഡ് ലേക്ക് ShiftCtrl കീ, പോയിന്റ് അമർത്തിക്കാണ്. പോയിന്റ് തിരിയുന്നു -. നോഡ് ഇല്ലാതാക്കാൻ കൂിക്കുചെയ്യുക.

Add a handle to a node: Point, നോഡ് ലേക്ക്. പോയിന്റ് ചെറിയ കൈ തിരിയുന്നു. നോഡ് ഡ്യാഗ്: ഹാൻഡിൽ ലഭ്യമാകുന്നു. സമമിതീയഗ്ര പ്ലൈ ഹാൻഡിലുകളിലോനിൽ ലേക്കുള്ള Shift ടോഗിൾ അമർത്തുന്നത്.

Remove a handle from a node: ഒരു കൈകാരു ShiftCtrl കീ, പോയിന്റ് അമർത്തിക്കാണ്. പോയിന്റ് പ്രതീക്ഷിച്ച തിരിയുന്നു ഇല്ല - ഒരു കൈ തുടരുന്നു. ഹാൻഡിൽ ഇല്ലാതാക്കാൻ കൂിക്കുചെയ്യുക.

ഒരു നോഡ് നീക്കെ ചെയ്യുന്നതിന് മുമ്പ് മുന്നിയിപ്പ്, ഒരു സെബെന്റ് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഹാൻഡിൽ.

മോഡ് നീക്കുക

Move മോഡ് ഒരു പാതയുടെ ഒന്നൊ എല്ലാ ഘടകങ്ങളു നീക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ലളിതമായി പാതയിലെ ഒരു കൂിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്യാഗ്.

നിരവധി ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ടക്കിൽ, തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒറ്റ മാറിക്കൊണ്ടിരിക്കു .

കൂടിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളെ പാത പുറത്ത് വലിക്കുക, എല്ലാ ഘടകങ്ങളും നീകൾ. എല്ലാ ഘടകങ്ങളും നീക്കാൻ Shift കീ ടോഗിൾ അമർത്ഥമുന്നത്.

ബഹുഭുജചിഹ്ന

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് സെശൻസ്കുകൾക്ക് മാത്രമേ ലീനിയർ ആകുന്നു. ഹാൻഡിലുകളും ലഭ്യമല്ല അവരെ നീക്കുവോൾ സെശൻസ്കുകൾ വളച്ച് അല്ല.

മാർഗ്ഗത്തിൽ നിന്ന് നിരക്കു സ്യൂഷ്ടിക്കുക

ഈ ബട്ടൺ അതിന്റെ അവസ്ഥയിൽ പാത അധിഷ്ഠിതമായ ഒരു നിര സ്യൂഷ്ടികൾ അനുവദിക്കുന്നു. ഈ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് പതിവിലു "അർഹതയുള്ളത് ഉറുവുകൾ" കോണ്ട് അടയാളപ്പെടുത്തി. പാതത് ഇപ്പോഴുമുണ്ട് ശ്രദ്ധിക്കുക: നിലവിലെ ഉപകരണ ഇപ്പോഴു പാത ഉപകരണമാണ് നിങ്ങൾ സ്വതന്ത്ര മാറിയിരിക്കുന്ന നിരക്കു വരുത്താതെ ഈ പാത പരിഷ്കരിക്കാനു കഴിയു . നിങ്ങൾ ഉപകരണ മാറ്റിയാൽ, പാതത് അദ്ദേഹനായ മാറുന്നു, പക്ഷെ പാത ധയലോഗിൽ നിലനിൽക്കുകയാണെങ്കിൽ നിങ്ങൾ വീണ്ടും പ്രവർത്തനസജ്ജമാകു .

പാതത് അടച്ചിടില്ലെന്ന എക്കിൽ ജിന്ന് ഒരു വര അതു അടയ്ക്കു .

സഹായ പോപ്പ്-അപ്പ് പറയുന്നത്, ബട്ടൺ കൂടിക്ക് Shift അമർത്ഥത്തിയാല് ഒരു കാലാന്തരത്തിൽ പ്രീ നിലവിലില്ലാത്ത പുതിയ നിരക്കു ചേർക്കു . Ctrl അമർത്ഥമുന്നത് പ്രീ നിലവിലില്ലാത്ത നിന്ന് നിരക്കു കുറയ്ക്കേണ്ട ചെയ്യു ShiftCtrl കീ കോമ്പിനേഷൻ രണ്ടു തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ കൂടുതലും ചെയ്യു .

സ്റ്റോക് പാത

മുൻ പതിപ്പുകൾ, നിങ്ങൾ ചിത്ര മെനു എഡിറ്റ് Sub- മെനുവിൽ വഴി ഈ കമാൻഡിന് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിഞ്ഞു. ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ ഈ ബട്ടൺ വഴി എന്ന ആ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു . ആന്റി കാണുക.

"Path" ആശയ കാണുക.

വർണ്ണ പികർ



കളർ പികർ S ശ്ര നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ തുറന്നു എത്തെങ്കിലും ഇമേജ് ഒരു നിര തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിച്ചു. ഒരു ചിത്ര ഒരു പോയിന്റ് കൂടിക്കുചെയ്യുന്നതിലെ, പോയിന്റ് കീഴിൽ സ്ഥിതിചെയ്യുന്നു കാര്യത്തിലേക്ക് സജീവ നിര മാറ്റാൻ കഴിയു . സ്വതന്ത്ര, പ്രയോഗ സജീവ പാളി പ്രവർത്തിക്കുന്നു, എന്നാൽ **Sample Merge** എച്ചീക എല്ലാ പാളികൾ കോമ്പിനേഷൻ തത്പരമലമായി, അതു സ്വര പത്തിൽ പോലെ നിര പിടിച്ചെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. *Only colors in visible layers*

are used. ഒരു **Info window** ചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്ക് തുറക്കുന്നു.

S ശ്രീ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ നിരവധി മാർഗ്ഗത്തിൽ ഈ ഉപകരണ പോകാനാകു :

- **Tools** Color Picker. വഴി ഇമേജ് മെനുവിൽ,
- പണിസമീയിൽ ദ ശ്രീ ക്ലിക്കുചെയ്ത്,
- O കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി അമർത്ഥി,
- ഒരു പെയിന്റ് ഉപയോഗിക്കുന്നോൾ Ctrl കീ അമർത്ഥി. വർഷ്ണ-പിക്കർ ഡയലോഗ് ഈ പ്രവർത്തന വേളയിൽ തുറന്നു ചെയ്തിട്ടില്ലാത്തതിനാൽ ഉപകരണ കീ പ്രകാശന മാറ്റമില്ല. എക്കിലും Pointer window ഉപയോഗിച്ച് വിവരങ്ങൾ നേടാൻ കഴിയു .

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

Ctrl,

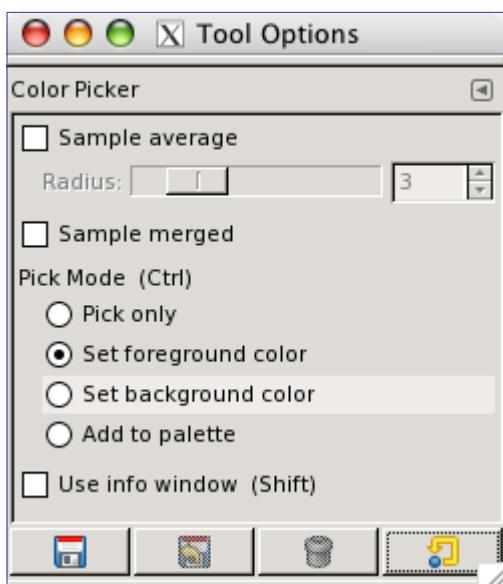
തിരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നതാണ് മോഡ് **Set foreground color** സജ്ജമാക്കുന്നോൾ ആണെങ്കിൽ, Ctrl കീ അമർത്ഥിയാൽ **Set background color** മോഡിലേക്ക് ഉപകരണ മാറുന്നു. തിരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നതാണ് മോഡ് **Set background color** ലേക്ക് സജ്ജീകരിച്ച് കീ **Set foreground color** ലേക്ക് മോഡ് മാറുന്നു. തിരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നതാണ് മോഡ് **Pick only** എപ്പോഴാണ്, കീ ഒന്നു ചെയ്യാൻ ഇല്ല.

മാറ്റ

നിങ്ങൾ ഒരു പിക്സൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ Shift കീ അമർത്ഥിയാൽ, **Color Picker Information window** തുറന്നു നോക്കു .

Pointer Information ശാശ്വതമായി നിങ്ങൾ ഒരേ വിവരങ്ങൾ നൽകുന്നു. എന്നാൽ താക്കിത് അത് **Sample merged** സ്ഥിര വേണ .

ഓപ്പഷൻകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസമീ കീശിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കു . അമവാ

അങ്ങനെയല്ലകിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓപ്പഷൻ വിന്റേഡാ തുറക്കുന്ന **Windows Dockable Windows Tool Options** വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

സാമ്പിൾ ലയിപ്പിച്ച്

സാമ്പിൾ ലയിച്ച ചെക്സ്-ബോക്സ് പ്രാപ്തമാക്കിയാൽ എല്ലാ ദ്വാരാ മാറ്റികൾ നിന്നുള്ള ഒരു പോലെ നിര വിവരങ്ങൾ എടുക്കു . സാമ്പിൾ ലയന സ ബന്ധിച്ച ക ദുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് ഫ്രോസ്റ്റി, Sample Merge ലഭ്യമാണ്.

സാമ്പിൾ ശരാശരി

Radius സ്ക്രൂഡർ തിരഞ്ഞെടുപ്പിനായി ഒരു ശരാശരി നിര നിർണ്ണയിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന സ്ക്രൂയർ ഭാഗത്തിന്റെ വലിപ്പ മരക്കുക. നിങ്ങൾ പാളി കൂംിക്കുചെയ്ത് നിലനിർത്തുന്നോൾ, മൗസ് പോയിന്റർ സ്ക്രൂയർ അല്ലകിൽ ആര വലിപ്പ കാണിക്കുന്നു.

മോഡ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക

മാത്ര തിരഞ്ഞെടുക്കുക

തിരഞ്ഞെടുത്ത പിക്സൽ നിര ഇൻഫർമേഷൻ ഡയലോഗിൽ കാണിക്കു , എന്നാൽ മറുതരത്തിൽ ഉപയോഗിച്ചിട്ടില്ല.

ഫോർഗ്രോണ്ട് കളർ സജ്ജമാക്കുക

പുരോതലനിര , പണിസ്ഥി കളർ ഏരിയ കാണുന്നത് പോലെ നിങ്ങൾ കൂംിക്ക് പിക്സൽ നിര ലേക്സ് സജ്ജമാക്കു .

പശ്വാത്തല വർണ്ണ സജ്ജമാക്കുക

പശ്വാത്തല നിര , പണിസ്ഥി കളർ ഏരിയ കാണുന്നത് പോലെ നിങ്ങൾ കൂംിക്ക് പിക്സൽ നിര ലേക്സ് സജ്ജമാക്കു .

പാലറ്റിൽ ചേർക്കുക

ഈ ഓപ്പഷൻ ബോക്സ് ശരിയാളിക്കാൽ വിശ്വാസി നിര സജീവ വർണ്ണ പാലറ്റ് അയച്ചു. Palette Editor കാണുക.

വിവര ജാലക ഉപയോഗിക്കുക

ഈ ഓപ്പഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു , വിവര വിന്റേഡാ സ്വയ തുറന്നു നോക്കു . Shift കീ താൽക്കാലികമായി ഈ സാധ്യത ഫോഗിൾ അനുവദിക്കുന്നു.





s ശ നിങ്ങളുടെ പ്രവർത്തി ചിത്രത്തിന്റെ സ നില മാറ്റുന്നതിനായി ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ മാത്ര ചിത്ര ക്ലിക്ക് ചെയ്യാതെ, സ മുഴുവൻ ചിത്ര പ്രയോഗിക്കുന്നത്. പക്ഷേ ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചിടാനാകു ഒരു സ ഭീർപ്പാചതുര സ്വീഷ്ട്കിക്കാൻ മുമ്പ് സ ചികയെ. "Allow window resizing" ഓപ്പ്‌ഷൻ പരിശോധിക്കാതെ എങ്കിൽ ഈ ചതരത്തിന് നടപടി മെച്ചപ്പെട്ട മനസ്സിലാക്കി: വലിയ മാനങ്ങൾ ചിത്ര വിന്റോധന ഇതേ മാന fit അങ്ങനെ ഈ ഭീർപ്പാചതുര ഉള്ളടക്കങ്ങൾ വികസിക്കു അല്ലെങ്കിൽ കുറച്ചിട്ടുണ്ട് എന്ന് കാണാൻ കഴിയു (വലിയ മാനങ്ങൾ എങ്കിൽ സമക്കാണംചതുരഭൂജ പിന്ന അത് ചിത്ര വിന്റോധന വിതി ഇന്നത്തെ, വിതി) ആണ്.

s ശ സജീവമാക്കുന്നു

- നിങ്ങൾ വഴി ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്ന് സ s ശ പോകാനാകു : **ToolsZoom**,
- അല്ലെങ്കിൽ ഉപകരണ ഐക്കനിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത്: പണിസമൂഹിയിൽ .

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

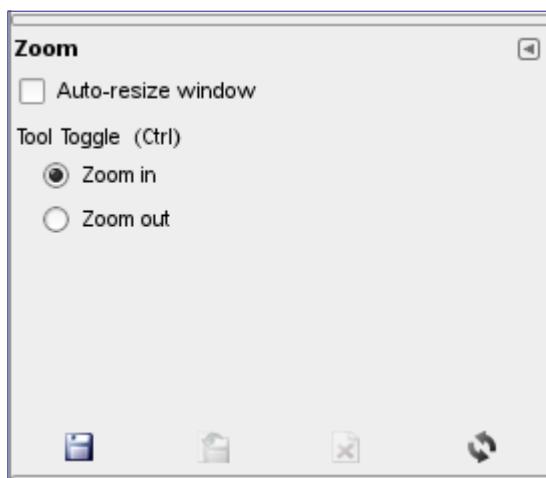
Ctrl,

ഹോശ്യി ശ Ctrl നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പോയിന്റ് ക്ലിക്ക് സ മി ശ ഒള്ള് സ നിന്ന് സ ഭിം മാറു .

Ctrl, മുമ്പ് വീൽ

മെമ്പ് ചക്ര സ്പിന്നി ശ, Ctrl ചെരുച്ചിത്രത്തിൽ സ നില വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

ഓപ്പ്‌ഷൻകൾ



ഓട്ടോ-വലുപ്പ വിന്റോഡ്

ഈ ഓപ്പഷൻ സ നില അതു ആവശ്യപ്പെടുന്നുണ്ട് എങ്കിൽ ക്യാർബാസ് വലുപ്പ അനുവദിക്കു .

ഉപകരണ ടോഗിൾ

രണ്ട് ലഭ്യമായ ഉപകരണ ടോഗിൾ സ പുറത്തു സ മി ഗ് തമ്മിലുള്ള സ ദിശ മാറ്റുന്നതിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

സ മെനു

സ ട ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്ര സ ഏക വഴി അല്ല. Zoom menu ഇമേജ് മാഗ്നിഫൈ തലത്തിൽ മാറ്റുന്നതിൽ പല ഫ ഗ്രാഫുകളു അക്സസ് നൽകുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, എളുപ്പത്തിൽ ഈ മെനുവിൽ നിന്ന് ഒരു കൃത്യമായ മാഗ്നിഫൈകേഷൻ ലൈവ്ലൈ തിരഞ്ഞെടുക്കാം .

അളവ്



അളക്കുക ട നിങ്ങളുടെ പ്രവൃത്തി സ്വര പത്തിൽ പിക്സൽ ദ രത്ത് കുറിച്ച് അറിവ് നേടാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. മെഡിസ് ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് പിടിച്ച് നിങ്ങൾ ക്ലിക്കിൽ പോയിന്തു എവിടെ മെഡിസ് പോയിന്തു സ്ഥിതി തമ്മിലുള്ള പിക്സൽ ആ ശിള്ളു എണ്ണ കണക്കാക്കിയാണ്. വിവരങ്ങൾ സ്ക്രോള് ബാർ പ്രദർശിപ്പിക്കണ അല്ലെങ്കിൽ പുനരേഖാ വിവര ജാലക പ്രദർശിപ്പിച്ച്.

നിങ്ങൾ അവസാന പോയിന്തു മെഡിസ് പോയിന്തു കടന്നു അത് ഒരു നീക്ക പോയിന്തു തിരിയുന്നു. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ നിങ്ങൾ തുലാസിൽ പുനരാര ഭിക്കാവുന്നതാണ്.

സ്ക്രോള് ബാർ

PLACEHOLDER,-101762: വിവര ചിത്ര വിന്റോഡ് യുടെ താഴെയുള്ള, status bar പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു

ട സജീവമാക്കുന്നു

- നിങ്ങൾ വഴി ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നു മെഷർ ട നേടാനാകു : **ToolsMeasure**,
- അല്ലെങ്കിൽ ഉപകരണ ഐക്കനിക്ക് ക്ലിക്കുചെയ്ത്: പണിസമ്പിഡിൽ .

കീ മോഡിഫയറുകൾ (സ്ഥിരസ്ഥിതികളിലേക്ക്)

മാറ്റ

Shift താഴേയ്ക്കാക്കുവേശർ മുൻ അളവു ഇല്ലാതാക്കാതെ തന്നെ ക രത്തതു പോയിന്ത് നിന്നു ഒരു പുതിയ അളവു ആരു ഭിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു ആ ശിർ മുമ്പത്തെ ലൈനിൽ നിന്നു അല്ല സ്ഥിര തിരശ്വീനമായി അളക്കുന്നത്. മാസ് സ ചീകരയു ഒരു "+" അടയാള പോകുന്നു. അതുപോലെ, നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ *measure any angle* കഴിയു .

Ctrl,

Ctrl കീ അമർത്തിപ്പിക്കുക നിർബന്ധിച്ചു വര മോഡിലേക്ക് പ്രയോഗ ഇടുന്നു. ലൈനിന്റെ ഓറിയന്റേഷൻ 15 ഡിഗ്രി അടുത്തുള്ള ലേക്ക് നിർബന്ധിതനായാൽ.

അന്തിമ പോയിന്ത് തിക്കിക്കൊണ്ടിരിക്കയെങ്കിൽ ക്ലിക്ക് Ctrl കീ ഒരു തിരശ്വീന ഗൈഡ് സ്യൂജ്ഞിക്കുന്നു. മാസ് പോയിന്തു ഷൈക്കൺ പോകുന്നു.

സകലതു

Alt കീ അന്തിമ പോയിന്ത് ക്ലിക്ക് ഒരു ല ബമായ ഗൈഡ് സ്യൂജ്ഞിക്കുന്നു മാസ് പോയിന്തു ഷൈക്കൺ പോകുന്നു.

Ctrl,സകലതു

ഈ കീ കോമ്പിനേഷൻ ഒരു ലൈനിനെ ക്ലിക്ക് അളവു നീക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

CtrlAlt കീ കോമ്പിനേഷൻ ഒരു അന്തിമ പോയിന്ത് ക്ലിക്ക് ഒരു ഖവയെ ഒരു തിരശ്വീന ഗൈഡുകൾ സ്യൂജ്ഞിക്കുന്നു.

ഓപ്പ്‌ഷൻകൾ



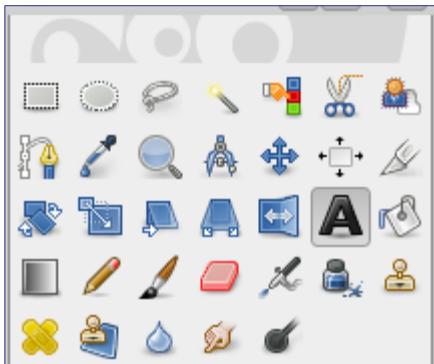
വിവര ജാലക ഉപയോഗിക്കുക

ഈ ഓപ്പ്‌ഷൻ അളവു ഉപകരണ ഫലങ്ങൾ വിശദാ ശങ്കളും ഒരു വിവരങ്ങളും വിന്ദേശ ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കു . സ്ക്രാറ്റ് ബാറിൽ ഫലങ്ങൾ തുകയും പ രത്തിയായില്ല.

അളക്കൽ ഇരുഭാഗത്തു

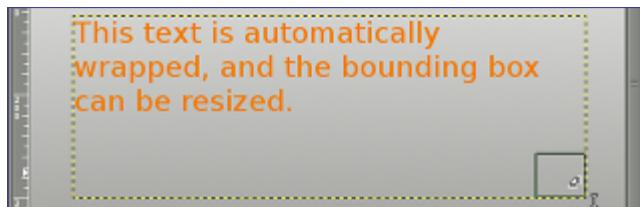
സേരിട്ട് ഇരുഭാഗത്തു അളക്കാൻ കഴിയില്ല, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഒരു നിര ലെ പിക്സലുകളുടെ എണ്ണ നൽകുന്ന Histogram ഉപയോഗിക്കാ .

ടെക്സ്റ്റ്



Text tool ഒരു ഇമേജ് വാചകത്തിന്റെ മതിയാവില്ല. GIMP-2.8 ഉപയോഗിച്ച്, ക്യാർബാസ് നേരിട്ട് നിങ്ങളുടെ ടെക്സ്റ്റ് എഴുതാൻ കഴിയു . ഈ ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റർ നിങ്ങളെ വിവിധ വഴികളില് ടെ വാചക എഡിറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഇപ്പോഴും ഉപയോഗിച്ച് പോകാ എൽ ഉപകരണ ഓപ്ഷൻകൾ യഥലോഗിൽ **Use editor** ഓപ്ഷൻ പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ഇപ്പോഴും വരാമെങ്കിലും ഇനി ആവശ്യമാണ് . ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ട ശ്രബാർ ചേർത്തു *Text Option dialog*, ടെക്സ്റ്റ് ഫോണ്ട്, വർണ്ണ , വലുപ്പ മാറ്റ വരുത്താനു , ഇന്റർവെൽ, അതു ന്യായികരിക്കാൻ. റെറ്റ് ക്ലിക് ഫ്രെയിമിലോ പകർത്താൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു സന്ദർഭ മെനു തുറക്കുന്നു, കട്ട്, പേര്ണ്ണ്, ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ലോഡ് ...

ഉടൻ നിങ്ങളുടെ പാഠ ടെപ്പ് പോലെ അതിനെ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ഫ്രെയി കാർബാസിൽ ദ്രുതിയും നിങ്ങൾ ആദ്യ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ഫ്രെയി ചെലും 'ടെക്സ്റ്റ് സ്വയ ഫ്രെയി വലുപ്പ ചേർച്ചപ്പെടുത്തുകയാണ്. നിങ്ങൾ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളിൽ ചെയ്യുന്നതുപോലെ ഈ ഫ്രെയി വലുതാക്കുന്നതിലെ ടെ.



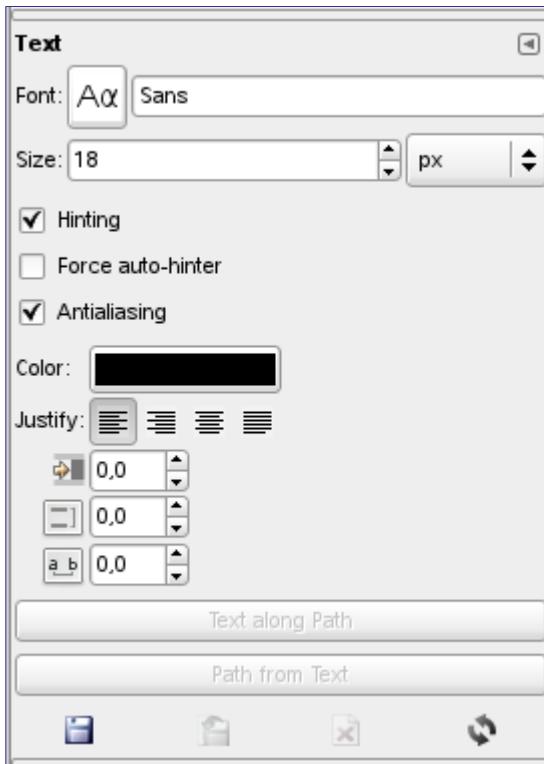
കാർബാസിൽ പാഠ നീക്കാൻ, നിങ്ങൾ നീക്കാൻ സെലക്റ്റ് ഫ്രെയി അതിന്റെ ടെക്സ്റ്റ് വലിച്ചുകൊണ്ട് ഒരു കമാപാത്ര ക്ലിക് ചെയ്യുക.

5 ശ്രീ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ നിരവധി മാർഗത്തിൽ ഈ ഉപകരണ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു :

- **Tools** Text വഴി ഇമേജ് മെനുവിൽ,
- പണിസമീയിൽ റൂ ശ്രീ ക്ലിക്കുചെയ്ത്,
- അല്ലെങ്കിൽ T കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി ഉപയോഗിച്ച്.

ഓപ്ഷൻകൾ



സാധാരണ, ഉപകരണ ഓഫീസനുകൾ ഉടൻ ഒരു ഉപകരണ സജീവമാക്കാൻ പോലെ പണിസ്ഥി കീഴിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ഒരു ജാലക പദർശിപ്പിക്കു . അതുവാ അങ്ങനെയില്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ഓഫീസൻ വിന്റെയോ തുറക്കുന്ന Windows Dockable Windows Tool Options വഴി ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ഹോണ്ട്

നിങ്ങൾ ഇൻസ്റ്റാർ എക്സ് ഹോണ്ടുകൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് പ്രദാന ചെയ്ത ഈ ഉപകരണ ഹോണ്ട് സെലക്ടർ തുറക്കാൻ ഹോണ്ടുകൾ ബട്ടൺ A കൂടിക്ക് ചെയ്യുക.

ഹോണ്ട് സെലക്ടർ ചുവടെ നിങ്ങൾക്ക് ബട്ടണുകൾ ആയി പ്രവർത്തിക്കാൻ ചില ഏക്സിസ്റ്റുകൾ കണ്ണെത്താൻ:

- ഹോണ്ട് തിരഞ്ഞെടുക്കൽ വലിപ്പ മാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക,
- , /list view അല്ലെങ്കിൽ grid view തിരഞ്ഞെടുത്ത്
- font dialog തുറക്കു.

ഇന്ത്യോള്ളചെയ്തിരിക്കുന്നാക്ഷസവയങ്ങൾക്കുമീകരിക്കുന്നു നിന്ന് ഒരു ഹോണ്ട് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. നിങ്ങൾ ഒരു ഹോണ്ട് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നോൾ ഇത് നിങ്ങളുടെ ടെക്നോളജിപ്പേരിനുന്നത്.

വേഗത്തിൽ നിങ്ങളുടെ വാചക ഹോണ്ട് മാറ്റുന്നതിനായി ഹോണ്ടുകൾ ബട്ടണിൽ നിങ്ങളുടെ പോയിന്റീങ്ങ് ഡിവൈവസ് (സാധാരണയായി നിങ്ങളുടെ മൗസ്) പുസ്തക ചക്ര ഉപയോഗിക്കാ (ഹോണ്ടുകൾ ബട്ടണിൽ പോയിന്റീർ നീക്കാൻ കൂടിക്കുചെയ്യുക ചെയ്യുന്നത്, വെറു വീൽ ബട്ടൺ ഉപയോഗിക്കുക).

വലുപ്പ്

ഈ നിയന്ത്രണ നിരവധി തിരഞ്ഞെടുക്കാനാവുന്ന യ സ്റ്റോക്കൾ ഏതെങ്കിലും ഹോണ്ട് വലിപ്പ സജീവമാക്കുന്നു.

എയിറ്റർ ഉപയോഗിക്കുക

പകര നേരിട്ട്-ഓൺ-ക്യാമ്പവാസ് എയിറ്റി ഗ് ടെക്നീച്ച് എയിറ്റി റിനായി ഒരു ബാഹ്യ എയിറ്റർ വിൻഡോ ഉപയോഗിക്കുക.

ആൻഡ്രോഡ് അപയോഗിയാസി ഗ്

ആൻഡ്രോഡ് അപയോഗിയാസി ഗ് വളരെ മുദ്രാലമായി അറുങ്ങശ്രൂ കടപ്പുറ ഉപയോഗിച്ച് വാചക പകര ചെയ്യു . ഈ അരികുകളു ചെറിയ മണിക്കലു സ യോജിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് നേടാവുന്നതാണ്. ഈ ഓപ്പഷൻ സമ ലമായി രെൻഡർ ടെപ്പ് ദൃശ്യപരതയിൽ മെച്ചപ്പെടുത്താൻ കഴിയു . ആർജിബി നിറങ്ങളുടെ സ്പോസ് ഇല്ലാത്ത ചിത്രങ്ങളിലെ ആൻഡ്രോഡ് അപയോഗിക്കുന്നോൾ ജാഗ്രത പാലിക്കണ .

ഹിന്ദുചെയ്യൽ

ചെറിയ ഹോണ്ട് വലുപ്പത്തിൽ വ്യക്തമായ അക്ഷരങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ വേണ്ടി പ്രതീകങ്ങൾ പരിഷ്കരിക്കാൻ ഹോണ്ട് പൊരുത്തപ്പെടുത്തിക്കൊണ്ടുപോകുന്നത് സ ചിക ഉപയോഗിക്കുന്നു.

നിന്ന

അടുത്ത വരച്ച ചെയ്യു വാചകത്തിന്റെ നിന്ന . കരുത്ത സ്ഥിര. നിലവിലെ നിന്ന സാമ്പിൾ കൂടിക്കുചെയ്യപ്പെടുന്നോൾ തുടക്കുന്ന നിന്ന പികർ ഡയലോഗ് ബോക്സിൽ നിന്നു തിരഞ്ഞെടുക്കാനാവുന്ന.

നിങ്ങൾക്ക് കൂടിക്ക്-ആൻഡ്-വലിക്കുക വാചക ലേക്കായി പണിസഞ്ചി കളർ ഏരിയ നിന്ന് വർദ്ധി .

എക്കിക്കുതമാക്കുക

ടെക്നീച്ച് ബന്ധപ്പെട്ട ഐക്കൺകൾ നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കാനാവുന്ന നാലു നിയമങ്ങളിൽ തക്കവല്ല നീതീകരണ കാരണമാകുന്നു.

ഇൻഡ്യൻ്റ്

അദ്യ വരി വേണ്ടി, ഇടത് മാർജിന് നിന്ന് സ്പെയ്സി ഗ് ഇൻഡ്യൻ്റ് നിയന്ത്രിക്കുന്നു വരി വിടവ്

ടെക്നീച്ച് തുടർച്ചയായി വരികൾ തമിലുള്ള സ്പെയ്സി ഗ് നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഈ കുമീകരണ ഇൻറോക്കീവ്; അതു ചിത്ര ടെക്നീച്ച് ഒരേ സമയത്ത് ദൃശ്യമാകുന്നു. സ വ്യ, ലൈനുകൾ സ്വയ തമിലുള്ള ഇടമില്ല എത്ര പിക്സൽ ചേർത്ത അല്ലെങ്കിൽ ഈ സ്പെയ്സ് നിന്ന് കുറയ്ക്കപ്പെടുന്ന വേണ (നേംഗ്രീവാൻ് ആകാ).

അക്ഷര വിടവ്

അക്ഷരങ്ങൾ തമിലുള്ള സ്പെയ്സി ഗ് നിയന്ത്രിക്കുന്നു. എതിരെ ഈ കേസിൽ എല്ലു അക്ഷരങ്ങൾ തമിൽ സ്വയ അല്ല എത്ര പിക്സൽ ചേർത്ത അല്ലെങ്കിൽ ഈ സ്പെയ്സ് നിന്ന് കുറയ്ക്കപ്പെടുന്ന വേണ (നേംഗ്രീവാൻ് ആകാ).

പെട്ടി

ടെക്നീച്ച് ബോക്സ് കുറിച്ചായിരുന്നു. ലിൻഡ് ബന്ധപ്പെട്ട ഭ്രാപ്പ് രണ്ട് ഓപ്പഷൻകൾ പ്രദാന :

Dynamic: സ്ഥിര ഓപ്പഷൻ. ടെപ്പ് ചെയ്യുന്നോൾ പദാവലികൾ ബോക്സ് വർദ്ധിക്കുകയു വലുപ്പ . ടെക്നീച്ച് ചിത്രത്തിന്റെ പോകുവാനു . ഒരു പുതിയ ലൈൻ ചേർക്കാൻ Enter അമർത്തുക. ഇൻഡ്യൻ്റ് ഓപ്പഷൻ എല്ലാ വരികൾ ഇൻഡ്യൻ്റ്. നിങ്ങൾ ബോക്സ് വലിപ്പ ഏക്കിൽ, ഓപ്പഷൻ "നിശ്ചിത" തിരിയുന്നു.

Fixed: നിങ്ങൾ അദ്യ ടെക്നീച്ച് ബോക്സ് വലുതാക്കുന്നു വേണ . അല്ലെങ്കിലോ,

സാധാരണ കുറുക്കുവച്ചികൾ സജീവമായ! ടെക്ന്റ് ബോക്സിൽ വലതുഭാഗത്ത് പരിമിതപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു അടുത്ത ലൈൻിൽ തുടരുന്നു ആണ്. ഈ സത്യമല്ല പുതിയ ലൈൻ അല്ലോ: നിങ്ങൾ ഒരു യമാർത്ഥ പുതിയ ലൈൻ ചേർക്കാൻ Enter കീ അമർത്ഥക വേണ. ടെക്ന്റ് ചിത്രത്തിന്റെ താഴ്വരത്ത് അതിർത്ഥി പോകുവാനു. ഇൻഡിന്റ് ഓപ്പഷൻ ആദ്യ വരി മാത്ര പ്രവർത്തിക്കുന്നു

Text tool സന്ദർഭ മെനു

നിങ്ങൾ കൈപ്പിടികൾ ഒരു ടെക്ന്റ് ഫ്രേയിമിലെ റേറ്റ് ക്ലിക്ക് ഇംഗ്ലീഷ് മെനു നേടുക.

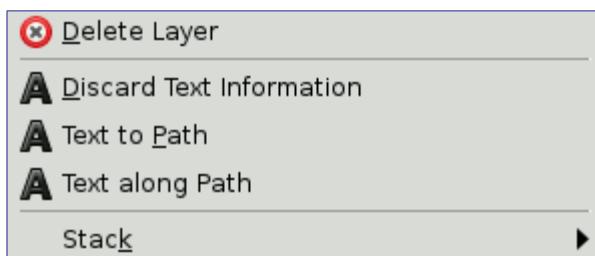
- Cut, Copy, Paste, Delete:** ഈ ഉപാധികൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെക്ന്റ് കാര്യത്തിൽ. അവർ നീം വാചകങ്ങൾ ഒന്നു തിരഞ്ഞെടുത്തിട്ടില്ലോ പോലെ ഫ്രേ ഓട്ട് നിലനിൽക്കു. ക്ലിപ്പോർട്ട് വാചക നിരഞ്ഞിരിക്കുന്നു എങ്കിൽ "Paste" സജീവമാകുന്നു.
- Open text file:** ഈ കമാൻഡ് പിടിക ടാനുള്ള ടെക്ന്റ് ഫയൽ കണ്ടെത്താൻ കഴിയുന്ന ഒരു ഫയൽ ഭേദസർ തുറക്കുന്നു.
- Clear:** ഈ കമാൻഡ് ടെക്ന്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത അല്ലെങ്കിൽ ഇല്ലാതാക്കുന്നു.
- Path from text:** ഈ കമാൻഡ് നിലവിലെ വാചകത്തിന്റെ ര പരേവകൾ നിന്ന് ഒരു പാത സ്യൂൾട്ടിക്കുന്നു. ഫല പ്രകടമാണ് അല്ലോ. നിങ്ങൾ പാത ഡയലോഗ് തുറന്ന് പാത ദ്വാരാമാക്കാൻ തെങ്ങൾക്കുണ്ട്. അപ്പോൾ പാത സെലക്ട് ടെക്ന്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഓരോ കത്ത് ഇപ്പോൾ ഒരു പാത ഘടക ഉപയോഗിച്ച് ചുറ്റു. അങ്ങനെ നിങ്ങൾ പാതയ്ക്കുണ്ടായാൽ പോയിന്റുകൾ നീക്കി കത്തുകൾ ആകുത്തി പരിഷ്കരിക്കാനു കഴിയു.

ഈ കമാൻഡ് **LayerText to Path** സമാനമാണ്.

- Text along path:** Text along Path

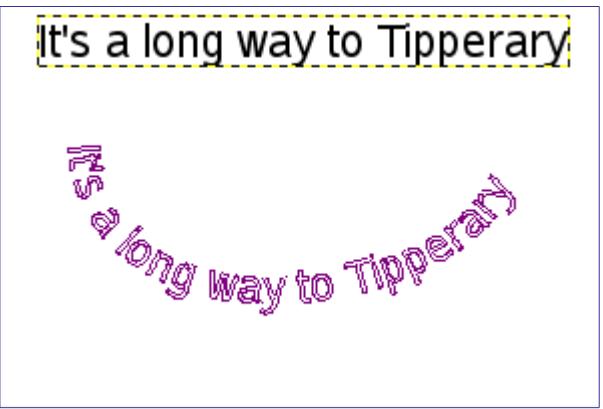
ഈ ഓപ്പഷൻ ഒരു path നിലവിലുണ്ട് മാത്രമേ പ്രാപ്തമാക്കി. നിങ്ങളുടെ വാചക സ്യൂൾട്ടിക്കുവോൾ, തുടർന്ന് സ്യൂൾട്ടിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ ഇരക്കുമതി ഒരു പാത അതു സജീവവു. നിങ്ങൾ ടെക്ന്റ് മുന്ന് നിങ്ങളുടെ പാത ഉണ്ടാക്കി, പാത അദ്വാഹനായ മാറുന്നു നിങ്ങൾ മാർഗ്ഗത്തിൽ ഡയലോഗിൽ ദ്വാരാമാക്കാൻ തെങ്ങൾക്കുണ്ട്.

ഈ കമാൻഡ് "Layer" മെനുവിൽ നിന്ന് ലഭ്യമാണ്:



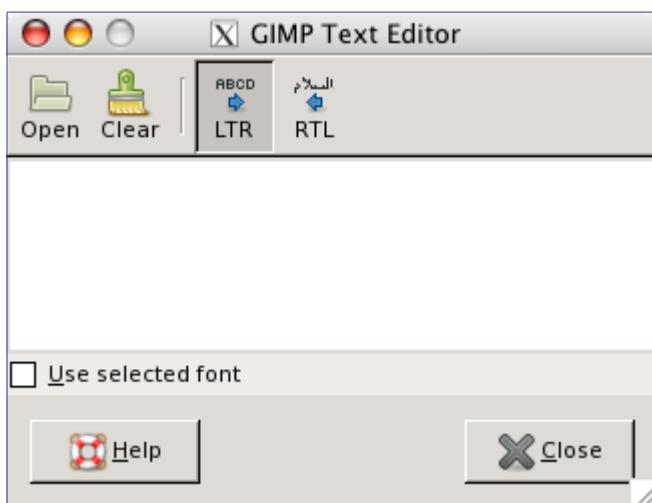
നിങ്ങൾ ഇതിനു നിലവിലുണ്ട് പാത ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, Layer dialog സജീവ ഉണ്ടാക്കി, തിരഞ്ഞെടുക്കുക text tool ഇമേജ് വിന്റോയിൽ ടെക്ന്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

Text along Path ബട്ടൺിൽ ക്ലിക്ക്. ടെക്ന്റ് പാതയിലെ ഒരുക്കിയിരിക്കുന്നു. അക്ഷരങ്ങൾ അവരുടെ ര പരേവയിൽ കൊണ്ട് പ്രതിനിധികരിക്കുന്നത്. അവരിൽ ഓരോ Path dialog പ്രത്യേക്കപ്പെടുന്ന പുതിയ പാത ഒരു ഘടകമാണ്. എല്ലാ പാതയ്ക്കുണ്ടായാൽ പുതിയ പാതയിലേക്ക് അപേക്ഷിക്കണം.



- **From Left to Right / From Right to Left:** നിങ്ങളുടെ ഭാഷ എഴുതേണ്ട ദിശ പരിഹരിക്കാൻ.

ടെക്റ്റീസ് എഡിറ്റർ



GIMP-2.8 ഉപയോഗിച്ച്, ഈ ടെക്റ്റീസ് എഡിറ്റർ **Use editor** ഓപ്പ്‌ഷൻ മാത്രമേ ലഭ്യമാക . അതിന്റെ എല്ലാ ഫോംട്ടുകളും ഉദാഹരണത്തിന് യ സിക്കോഡ് അക്ഷരങ്ങളും, ധ്യയകക്ക്-ഓൺ-ക്യാർബാസ് മോഡ് കൈമാറ്റ ഉള്ളതുകൊണ്ട് ഒരുപക്ഷേ നിലനിൽക്കുകയാണെങ്കിൽ.

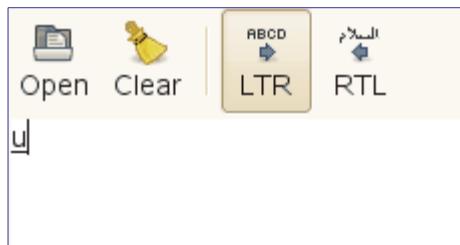
നിങ്ങൾ എഴുതുന്ന ടെക്റ്റീസ് ശരിയാക്കി ചെയ്യാൻ ഫോൺക് എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് ടെക്റ്റീസ് ഫോൺക് മാറ്റാൻ കഴിയു .

ഉടൻ എഴുതാൻ ആര ഭിക്കുന്നതിന് പോലെ ഒരു ടെക്റ്റീസ് പാളി ലെയർ ഡയലോഗ് സ്വീച്ച്‌ടിക്കു . അതതര ഒരു പാളി (നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് ഇമേജ്, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു .xcf ഇമേജ്) ഒരു ഇമേജ് ന് നിങ്ങൾ അതിനുശേഷ അത് കൂളിക്ക് ഇരു ടെക്റ്റീസ് പാളി (ഇരട്ട ക്ലീക്കിൽ) സജീവമാക്കിക്കൊണ്ട് വാചക എഡിറ്റി ഗ് തുടരുന്നതിന് കഴിയു . തീർച്ചയായു , ഈ ടെക്റ്റീസ് പാളി നിങ്ങൾക്ക് മറ്റ് പാളികൾക്കു ഉപയോഗിക്കുന്ന അതെ ഫോംട്ടുകളെ അപേക്ഷിക്കാ .

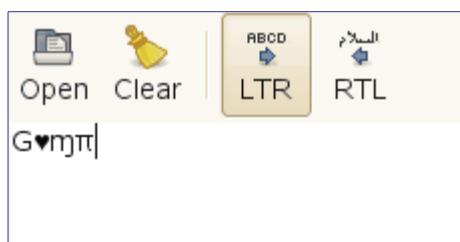
ഒരു നോൺ-ടെക്റ്റീസ് ലയറിൽ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് ക്ലീക്കിൽ മറ്റാരു വാചക ചേർക്കാൻ: ഒരു പുതിയ ടെക്റ്റീസ് എഡിറ്റർ ദൃശ്യമാകു ഒരു പുതിയ പാം ലെയർ സ്വീച്ച്‌ടിക്കപ്പെട്ടു . ഒരു ടെക്റ്റീസ് നിന്ന് മറ്റാന്നിലേക്ക് വിജയിക്കണമെങ്കിൽ ടെക്റ്റീസ് പാളി സജീവമാക്കുന്നതിനു എഡിറ്റർ സജീവമാക്കുന്നതിന് അതിൽ ക്ലീക്ക്.

നിങ്ങൾ CtrlShiftU ഫൂസ് ഉദാഹരണത്തിന് ആവശ്യമുള്ള ചാർ എന്ന ഹൈക്സാഡൈസിമൽ യ സിക്കോഡ് കോഡ് ഉള്ള യ സിക്കോഡ് പ്രതീകങ്ങൾ

നേടാനാകു :



ശത്രി ഈ സവിശേഷത പ്രത്യേക (പോലു എക്സോട്ടിക്) അക്ഷരങ്ങൾ നൽകുന്നതിനുള്ള ക ടുതൽ പ്രയോജനകര , ഈ പ്രതീകങ്ങൾ ആവശ്യമായ ഫീൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫോൺ വിതരണ നൽകുന - മാത്ര കുറച്ച് ഫോൺകൾ കൂടി ഗണർ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല. :-)



ഫയൽ നിന്നു ലഭ്യമാക്കുക ഉള്ളടക്ക

ടെക്റ്റ് എഡിറ്ററിൽ ഫോർമാറ്റ് എക്സിൽ കൂടിക്കുചെയ്ത് ഒരു ടെക്റ്റ് ഫയലിൽ നിന്ന് ലോഡുചെയ്യാൻ കഴിയ . ഫയലിൽ എല്ലാ ടെക്റ്റ് ലഭ്യമാക്കുന്നു.

എല്ലാ ടെക്റ്റ് മായ്‌ക്കുക

കൂടിക്ക് ചെയ്യുന്നത് എഡിറ്റർ, ഇമേജ് ന് ബന്ധപ്പെട്ട ടെക്റ്റ് മായ്‌ക്കുന്നു.

ഇടത്ത് നിന്നു വലതേതാട്ട്

ഈ ഓപ്പൻ, ടെക്റ്റ് ഇടതു നിന്നു വലതേതാട്ട് നൽകിയ കാരണമാകുന മിക്ക പാശ്വാത്യ ഭാഷകളു പാരസ്ത്യ ഭാഷകളിൽ ചെയ്യാ പോലുള്ള കേസുകളിൽ.

വലത് ഇടത് ലേക്ക്

അത്തര അവലീക് (എക്സിൽ പ്രതിപാദിക്കുന്നുണ്ട്) ചില ഇന്ത്യൻ

ഭാഷകളിൽ, പോലുള്ള കേസുകളിൽ ഈ ഓപ്ഷൻ, ടെക്ന്റ് ഇടത്തുനിന്ന് വലതേതാട്ടുള്ള നിന്ന് നൽകിയ അനുവദിക്കുന്നു.

തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫോൺ ഉപയോഗിക്കുക

സ്വന്തേ നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കർ ഡയലോഗിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫോൺ ഉപയോഗിക്കുന്നില്ല. നിങ്ങൾ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുകിൽ ഈ ഓപ്ഷൻ.

ഈതു കാണുക.

GEGL ഓപ്പറേഷൻ



GEGL ("Generic Graphical Library") വിവിധ ചിത്ര പ്രക്രിയ ചുമതലകൾ GIMP ആവശ്യമാണ് കൈകാര്യ ര പകർപ്പന ഒരു ഗ്രാഫ് അധിഷ്ഠിത ഇമേജ് പ്രോസസ്സിൽ ശ്രദ്ധിച്ചുവെച്ചിരിക്കുന്നത്.

GEGL ഓപ്പറേഷൻ പ്രയോഗ GIMP 2.6 ചേർത്തതുമായ ആദ്യ GIMP ഡെവലപ്മെന്റർകൾ വേണ്ടി ഒരു ഉപയോഗപ്രദമായ പരീക്ഷണാത്മക ഉപകരണ എന്ന് കരുതപ്പെടുന്നു. GEGL ഓപ്പറേഷൻ ഉപകരണ ചിത്രത്തിലേക്ക് GEGL ഓപ്പറേഷൻസ് അപേക്ഷിക്കുന്ന പ്രാപ്തരാക്കുകയും ഫലങ്ങൾ ഓൺ-കാൻവാസ് പ്രിവ്യ കൾ നൽകുന്നു.

GEGL വളരെ ഘട്ടത്തിൽ ഇപ്പോഴും നിർമ്മാണത്തിലാണ് ആണ്.

GEGL ഓപ്പറേഷൻ S ശ്രീ exp *experimental*/ ആണ്.

S ശ്രീ സജീവമാക്കുന്നു

Tools GEGL Operation: മാത്രമേ നിങ്ങൾക്ക് ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നും ഈ ഉപകരണ നേടാനാകും .

പ്രത്യേക GEGL ഓപ്പറേഷനുകൾ നടത്താൻ ഈ ഉപകരണ പുറമേ നിങ്ങൾക്ക് എല്ലാ നിര പ്രവർത്തനങ്ങൾക്ക് use GEGL ലേക്ക് GIMP ക്രമീകരിക്കാ .

ഓപ്ഷൻകൾ



ଓঁ পুরোহিত

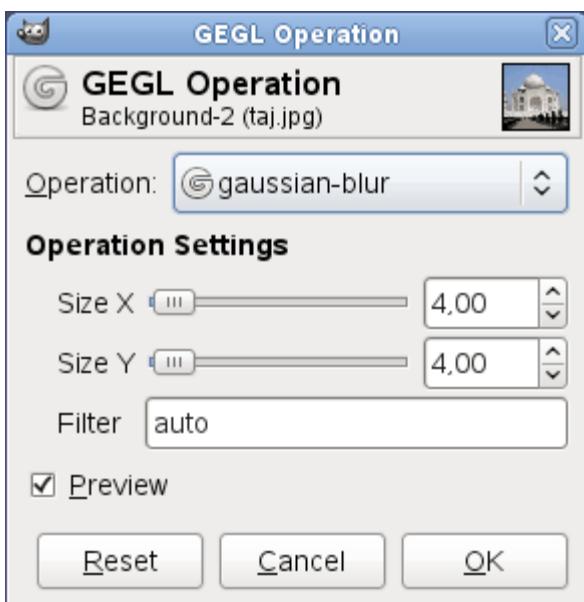
നിങ്ങൾ സജീവ നിരക്കു അല്ലെങ്കിൽ, സജീവ പാളി എന്നിവ നിരക്കു ഉണ്ടെങ്കിൽ അപേക്ഷിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഓപ്പറേഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ഈ ബട്ടണിൽ കീക്ക് ചെയ്യുക.

வெரு கரு rendering filter போலை - இந் பிரவர்த்தனைகளில் சிலத் வழக்கங்கள் அடிக்காணம் "color" போலும் "fractal-explorer" போலும் பிரவர்த்தனைகள் கீழென்று உள்ளது. இந்த பிரவர்த்தனைகளைப் பயன்படுத்தி மூலமாக பிரைஸ்ட்ரைட் என்ற பொருளை வெளியிட வசதம் பெற வேண்டும்.

അതിനാൽ ചില പ്രവർത്തനങ്ങളെ പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ലെങ്കിലോ പോലും വരിയ്ക്കാൻ മുന്നിട്ടിരുന്നതാണ്. അതുകൊണ്ട്, ഇതാണ് പരീക്ഷണ ഉപകരണമാണ് ഓർക്കുക. ഒരു consequence പോലെ, നീണ്ട GEGL ഓപ്പറേഷൻ ഉപകരണ പരീക്ഷണാത്മക പോലെ ഇവിടെ ഓപ്പറേഷൻസ് വിശദീകരിക്കാനുള്ള അർത്ഥവുമില്ല.

ଓପ୍ପରେଷନ୍ କ୍ରମିକରଣାତ୍ସର୍ଗ

ഓപ്പറേഷൻ ക്രമീകരണ തെരഞ്ഞെടുത്തിട്ടുണ്ട് **Operation** ആശയിക്കുന്നത്:



തിരഞ്ഞെടുത്ത GEGL ഓപ്പറേഷൻ ഓപ്പഷനുകൾ സ്വയം വിശദിക്കരിക്കുന്ന ("color" ഓപ്പറേഷൻ എന്ന് "Color" ഓപ്പഷൻ ഉദ്ദേശ്യ തുടർന്ന് എന്നാണെന്ന് ഉള്ളിട്ടുള്ള ഏകിൽ നിങ്ങൾ ഒരു സദൃശ്യമായ നോൺ GEGL ഉപകരണ നോക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന്, Fractal Explorer അഥവാ "fractal-explorer" ഓപ്പറേഷൻ പോലെ സമാനമായ ഓപ്പഷനുകൾ ഉണ്ടായേക്കാ .

അരല്ലുക്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് ആശ സകള്ക്ക് തന്റെയുമയ പ്രിവ്യ സവിശേഷത ഉപയോഗപ്പെടുത്താനാകു വെറു വിവിധ ക്രമീകരണങ്ങൾ പരീക്ഷണ .

പ്രിവ്യ

ഈ ഓപ്പഷൻകൾ ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, അത് സ്ഥിരമായി പോലെ, നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രവർത്തനത്തിന്റെ ഓൺ-ക്യാർഡ് പ്രിവ്യ ഉടൻ പ രത്തിയായി ലെ ഓപ്പറേഷൻ ലഭിക്കു . യഥാർത്ഥത്തിൽ ചിത്രത്തിലേക്ക് ഓപ്പറേഷൻ പ്രയോഗിക്കാൻ **OK** ബട്ടൺ അമർത്തുക ഉണ്ടായിരിക്കു .

ഉപകരണ ബട്ടൺകൾ

റീസെറ്റ്

ഈ ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ ഓപ്പറേഷൻ അവരുടെ സ്ഥിര സജീവരണങ്ങൾ പുനഃസജ്ജമാക്കുന്നു.

റദ്ദാക്കുക

ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് GEGL ഓപ്പറേഷൻ പ്രയോഗ നിർത്തുന്നു നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് സ്പർശിക്കില്ല വിടുന്നു. ഈ നിങ്ങളുടെ ജാലക മാനേജർ നൽകിയ പതിവുപോലെ **Close** ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് ധയലോഗ് വിന്റെയോ ക്ലോസ് തുല്യമാണ്.

ശരി

നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിലേക്ക് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഓപ്പറേഷൻ പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് ഈ ബട്ടൺ അമർത്തുക. അപ്പോൾ ധയലോഗ് വിന്റെയോ അടയ്ക്കു .

Chapter

યયલોગુકશ

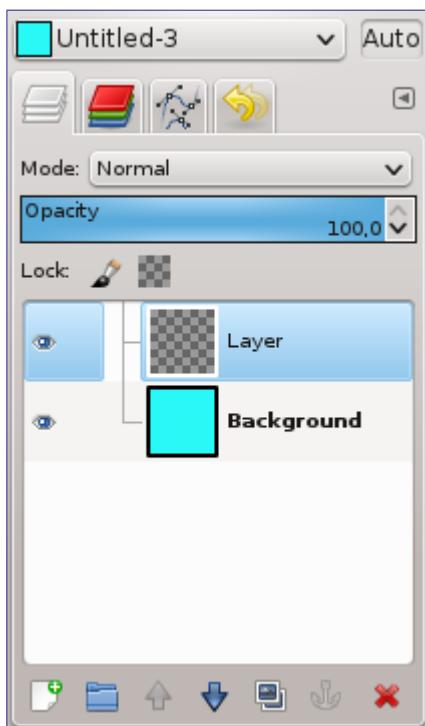
സംഭാഷണ അനുമതി

ധ്യയലോഗുകൾ GIMP ഓപ്പൺകൂകൾ നിയന്ത്രണങ്ങളു ക്രമീകരിക്കുന്നതിൽ ഏറ്റവും സാധാരണ അർത്ഥമാക്കുന്നത്. ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട ധ്യയലോഗുകൾ ഈ വിഭാഗ വിശദീകരിക്കപ്പെട്ട്.

ചിത്ര ഘടന ബന്ധപ്പെട്ട ഡയലോഗുകൾ

താഴെ ഡയലോഗുകൾ നിങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്ന കൃതിമമായി അത്തര layers, channels, അല്ലെങ്കിൽ paths ചിത്ര ഘടനകൾ, ചെയ്യും.

പാളികൾ സം ഭാഷണ



"Layers" ഡയലോഗ്, എവിറ്റുചെയ്യുക പരിഷ്കരിക്കുക, നിയന്ത്രിക്കുക നിങ്ങളുടെ പാളികൾ മുഖ്യ ഇന്റർഫേസ് ആണ്. നിങ്ങളുടെ ശരീരത്തിൽ ഒന്നും അല്ലെങ്കിൽ വസ്ത്ര ഒരു റൂബാക്ക് നിലയിൽ പാളികൾ തോന്നുന്നുവോ. പാളികൾ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ മറ്റ് ഭാഗങ്ങളിലേക്കു ബാധിക്കാതെ കൃതിമ കഴിയു ഓരോന്നു പല സക്കൽപ്പവു ഭാഗങ്ങളിൽ ഒരു ചിത്ര നിർമ്മിക്കാൻ കഴിയു . ലൈറ്റുകൾ പരസ്പര മുകളിൽ ഒന്നിടവിട്ടുള്ള. ചുവാടു പാളി ചിത്രത്തിന്റെ പശ്വാത്തല ആണ്, ചിത്രത്തിന്റെ ഫോർഗ്ഗണഡിലെ ഘടകങ്ങൾ മുകളിൽ വരു .



ധയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Layers" ധയലോഗ് ഒരു dockable ധയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു :

- ശ്രദ്ധ മെനുവിൽ നിന്ന്: **Windows Dockable Dialogs Layers**;
- ഏതെങ്കിലും dockable ധയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നു കൂടിക്കുചെയ്ത് **Add Tab Layers** തിരഞ്ഞെടുത്ത്,
- CtrlL: (സ്പീര) കുറുക്കുവാഴി നിന്നു .

Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ധയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിസ്റ്റ് ഉണ്ട്. **Windows Layers**: ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നു "Layers" ധയലോഗ് ഉണ്ടാക്കാ .

ലൈർ ധയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

പൊതു അവലോകന

ഓരോ പാളി ഒരു ലഭ്യചിത്ര ര പത്രിൽ ധയലോഗ് ലഭ്യമാകുന്നു. ഒരു ഇമേജ് ഘടകങ്ങളും ഓനിലൈക സകലങ്ങളും ചെയ്തപ്പോൾ അവർ ഒരു ലിസ്റ്റ് ദൃശ്യമാകു . പട്ടികയിലുള്ള മുകളിലെ പാളി ആദ്യ ഒരു ദൃശ്യമായതു താഴ്ന്ന പാളി അവസാന ദൃശ്യമായ, പശ്വാത്തല ആണ്. ലിസ്റ്റിൽ മുകളിലുള്ള ഓരോ പാളി വ്യക്തിഗതമായി ബന്ധപ്പെട്ട സ്വഭാവസവിശേഷതകൾ കണ്ടെത്താ . ലിസ്റ്റ് കീഴിൽ പാളി ലിസ്റ്റിൽ മാനേജ്-മെനു ബട്ടൺകൾ കണ്ടെത്താനാകു . ഒരു പാളി ലഭ്യചിത്രത്തിലെ എ- വലത് കൂടിക്ക് ലൈർ context menu തുറക്കുന്നു.

ലൈർ ആട്ടിബ്യ ടുകൾ

ഓരോ പാളി അതിന്റെ ഗുണ സഹിത ലിസ്റ്റിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു:





ഉലയർ ഭ്യൂജ്യപരത

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

മര്യാദ ഫോറേസ്റ്റ്, ഒരു ചങ്ങലത്തിൽ കാണിച്ചുകൊണ്ട്, ശ്രദ്ധ പാളികൾ എന്നിലധിക പാളികളുള്ള ഒരു സമയത്ത് (നീക്കുക ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് ഉദാഹരണത്തിന്) അനുവദിക്കുന്നു പ്രവർത്തനങ്ങൾ.

ലൈറർ ലഭ്യച്ചിത്ര

പാളി ഉള്ളടക്ക ഒരു ലഭ്യച്ചിത്ര കാണിക്കുന്നു. ഈ ലഭ്യച്ചിത്രത്തിൽ ഒരു രണ്ടാം ലൈറ്റ്-ക്ലീക് പരിപരിക്കുന്നത് അതു വലിപ്പക്ക ടുതലുള്ള . പാളി സജീവമാക്കുന്നോൾ, ലഭ്യച്ചിത്ര ഒരു വെള്ളത്ത അതിർത്തി ഉണ്ട്. പാളി നിഷ്ക്രിയമാണ് എങ്കിൽ അതിർത്തി കരുതത. പാളി ഒരു മാസ്ക് വ്യക്തി സജീവമല്ലാത്ത മ ലക ഒരു കരുതത സോർഡർ എടുക്കു .

ലൈറർ പേര്

പ്രധാന ആട്ടിബ്യ ക് പാളി പേരാണ്. നിങ്ങൾ പാളി പേര് ഒരു double- ക്ലീക്കിൽ ഇത് എഡിറ്റുചെയ്യാനു കഴിയു . നിങ്ങൾക്ക് ലഭ്യച്ചിത്ര (അല്ലെങ്കിൽ മാസ്ക്) ഡാബിൾ ക്ലീക് ചെയ്ത് നേടുക "Edit Layer Attributes" ഡയലോഗ് ഉപയോഗിക്കാ , അല്ലെങ്കിൽ അതില ടെ പാളി ഗൈറ്റ്-ക്ലീക് "Edit Layer Attributes..."

LAYER_NAME (MS കാലതാമസ) (കോമ്പിനേഷൻ മോഡ്), ഉദാഹരണത്തിന് ഫ്രെയി -1 (100 എ .എന്റ്) (നൽകുക): ഒരു അനിമേഷൻ പാളി (GIF അല്ലെങ്കിൽ എഡിറ്റജി) കാര്യത്തിൽ, പാളി പേര് ചില പരാമീറ്റരുകൾ ഉപയോഗിയ്ക്കാ . **delay** സമയ പാളി അനിമേഷൻ ദുർഘട്ടമാകുന്ന സമയത്ത് സജ്ജമാക്കുന്നു. കോമ്പിനേഷൻ മോഡ് മുമ്പാകുത്ത പാളി പാളി സ യോജിപ്പിച്ച് അല്ലെങ്കിൽ അത് മാറ്റി എന്നത് സജ്ജമാക്കുന്നു: രണ്ടു മോഡുകൾ (സ യോജിപ്പിക്കുക) അല്ലെങ്കിൽ (നൽകുക) ആകുന്നു.

പാളികൾ സ്വഭാവസവിശേഷതകൾ

ലൈറർ ലിറ്റീൽ മുകളിൽ അത് സജീവ പാളി ചില ഉള്ള നൽകുന്നതിന് സാധിക്കുന്നു. സജീവ പാളി നീലനിറത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു ഓന്നാണ്. ഉള്ള ഇവയാണ്: "Layer mode", "Opacity", "Lock pixels" ആൻഡ് "Lock Alpha channel".

മോഡ്

പാളി മോഡ് പാളി മറ്റ് പാളികൾ ഇടപെടുകയോ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. കോ സോ ബോക്സ് നിന്നു നിങ്ങൾ ജിന്ന് നൽകിയ എല്ലാ മോഡുകൾ ആക്സസ് ചെയ്യാ . പാളി മോഡുകൾ പ രണ്ടുമായി വിശദമാക്കുന്നു.

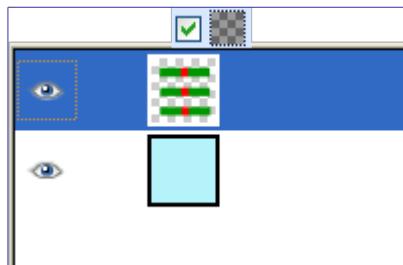
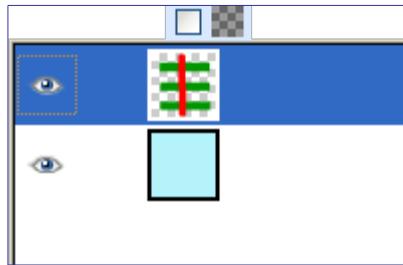
അതാരുത്

സ്റ്റോൾ നീക്കി നിങ്ങളെ പാളി ലോക് ക ടുതലോ കുറവോ അതാരുത കൊടുക്കു . ഒരു 0 അതാരുത മ ല്യ ക ടി, പാളി സുതാരവു പ രണ്ടുമായു അദ്ദേഹിക്കായ. പിക്സൽ ഉപയോഗിച്ച് സുതാരുത പിക്സൽ സജ്ജമാകുന്ന ഒരു സ ഭവ , അത് ഈ ആശയക്കുഴപ്പമുണ്ടാക്കരുത്.

ലോകൾ

നിങ്ങൾ രണ്ട് സാധ്യതകളാണ് ഉണ്ട്:

- Lock pixels:** ഈ ഓപ്പഷൻ വരുന്നോൾ ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു നിങ്ങൾ പാളി പിക്സൽ പരിഷ്കരിക്കാൻ കഴിയില്ല. ഈ ആവശ്യമില്ലാത്ത മാറ്റങ്ങൾ നിന്ന് അവരെ രക്ഷിക്കാൻ വന്നേക്കാ .
- Lock alpha channel:** ഈ ഓപ്പഷൻ എങ്കിൽ പാളി സുതാരുമായ പ്രവേശങ്ങൾ നിങ്ങൾ ബക്കറ്റ് നിന്നും പ്രയോഗ വേണ്ടി **Fill transparent areas** ഓപ്പഷൻ പോലു , സ കഴിക്കു .



ലെയർ ഡയലോഗിൽ ഒരു പാളി നാമ ബോൾഡ് ആണെങ്കിൽ, ഈ പാളി ആൽഫ ചാനൽ ഉണ്ട്.

ലെയർ മാനേജ്മെന്റ്

ലെയർ ലിസ്റ്റിൽ കീഴിൽ ബട്ടൺകൾ ഒരു ക ട നിങ്ങൾ പാളി ലിസ്റ്റിൽ ചില അടിസ്ഥാന പ്രവർത്തനങ്ങൾ നിർവ്വഹിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

പുതിയ ലൈറ്റ്

ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു പുതിയ ലൈറ്റ് സ്വീച്ച്‌ടിക്കാൻ കഴിയും . ഒരു ഡയലോഗ് **Layer name** നൽകാൻ കഴിയുന്ന, ഒരുപക്ഷേ സ്വന്തേ **Height** ആൻഡ് **Width** മാറ്റാൻ, പുതിയ പാളി പദ്ധതിലെ അടക്കാ എന്നു **Layer fill type** തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ തുറന്നു നോക്കു .

പാളി ഉന്നയിക്കുക

ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് പട്ടികയിൽ ഒരു തലത്തിലേക്ക് പാളി നീക്കാൻ കഴിയ .
പട്ടികയിൽ മുകളിൽ പാളി നീക്കാൻ Shift കീ അമർത്തുക.

▣ ലോവർ പാളി

ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് പട്ടികയിൽ ഒരു ലൈറ്റ് താഴേക്ക് പാളി നീക്കാൻ കഴിയ . ലിസ്റ്റിൽ അടിയിലേക്ക് പാളി നീക്കാൻ Shift കീ അമർത്തുക.

ലിസ്റ്റിന്റെ ചുവടെയുള്ള ഒരു പാളി നീക്കുന്നതിന്, അത് ആദ്യ പശ്വാത്തല പാളി ഒരു സുതാര്യത ചാനൽ (ആൽഫാ ചാനൽ വിളിക്കപ്പെട്ടു) ചേർക്കാൻ വന്നേക്കാ . ഈത് ചെയ്യുന്നതിന്, വലത് മെനുവിൽ നിന്നു പശ്വാത്തല പാളി **Add Alpha channel** തിരഞ്ഞെടുത്ത ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

പാളി ഡ്യൂസ്റ്റിക്കേറ്റ്

ഇവിടെ നിങ്ങൾ സജീവ പാളി ഒരു പകർപ്പ് സ്വീച്ചിക്കാൻ കഴിയു . പുതിയ പാളി നാമ ഒരു നമ്പരിൽ പേരിനവസാന ആണ്.

 അക്കർ പാളി

സജീവ പാളി ഒരു താൽക്കാലിക പാളി (പുറമെ ഒന്നുകിടന്നക്കുന്ന നിരക്കു വിളിച്ചു) ഇംഗ്ലീഷിൽ PLACEHOLDER,-100265 കാൺിച്ച് എപ്പോഴാണ്, ഈ ബട്ടൺ മുമ്പത്തെ സജീവ പാളി അതു നക ര .

പാളി ഇല്ലാതാക്കുക

ഇവിടെ നിങ്ങൾ സജീവ പാളി ഇല്ലാതാക്കാൻ കഴിയു .

ക ടുതൽ പാളി എ ഗ്രഷനുകളു

layer size കുറിച്ച് മറ്റു പ്രവർത്തനങ്ങൾ നിങ്ങൾ രേഖാ ക്ലിക്ക് നേടുകയു ലെയർ ഡയലോഗ് Layer Drop down menu ലഭ്യമാണ്. നിങ്ങളുടെ അവരെ കണ്ടതാൻ കഴിയു ഇമേജ് മെനുവിൽ പാളിക്ക് sub- മെനുവിൽ.

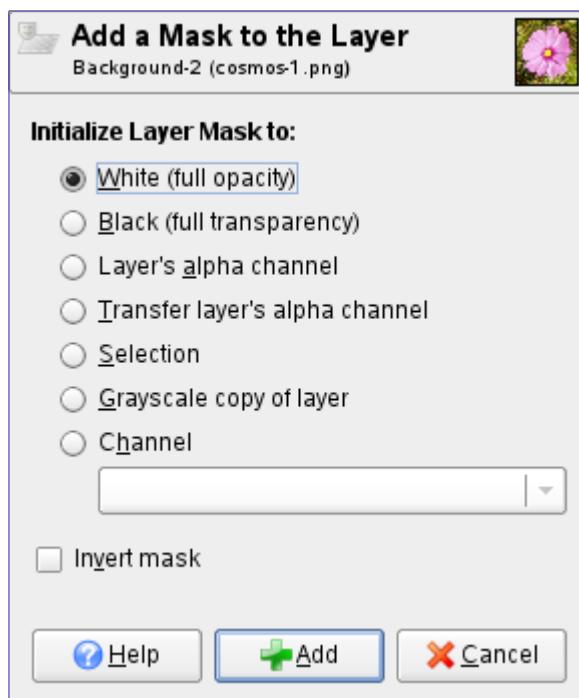
നിങ്ങൾ Image menu ലെ *merging layers functions* കണ്ടതു .

ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത്-ആൻഡ്-വലിച്ചോ പാളികൾ

ക്ലിക്ക്, തല ലഘുചിത്ര മുറുകെ: അതു വിശാലമാക്കുന്നു മെനുസ് ഇച്ച് നീക്കാനാകു .

- അങ്ങനെ നിങ്ങൾ *somewhere else in the layer list* ഇരങ്ങി ഈ പാളി വെച്ചു കഴിയു .
- നിങ്ങൾക്ക് *put the layer down into Toolbox* കഴിയു : പുതിയ ഇമേജ് മാത്ര ഈ പാളി അടങ്കിയിരിക്കുന്ന സൂച്ചിക്കപ്പട്ടിരിക്കുന്നത്.
- അവസാനമായി, *put the layer down into another image* കഴിയു : ഈ പാളി നിലവിലുള്ള പാളികൾ മുകളിൽ, പാളി ലിന്ധിൽ ചേർക്കു .

ലെയർ മാസ്കുകൾ



പൊതു അവലോകന

ഒരു സുതാര്യത മാസ്ക് അതു ലെയർ മാസ്ക് വിളിച്ച് ഓരോ പാളി ചേർത്തു കഴിയു . ഒരു ലെയർ മാസ്ക് ഓരോ വലിപ്പവു അത് ഘട്ടപ്പിച്ചിട്ടുള്ള ലേക്കുള്ള പാളി പോലെ പിക്സൽ അനേത എണ്ണു . മാസ്ക് ഓരോ പിക്സൽ തുടർന്ന് പാളി ഓരോ ലേഖക്ഷണനിൽ ഒരു പിക്സൽ വായ്പയുടെ കഴിയു . മാസ്ക് ഒരു 0 മുതൽ 255. ഒരു വാല്യു സ്കൈറ്റിലിൽ ചാര-ടോൺ ലെ പിക്സൽ സജ്ജികരിച്ചിരിക്കുന്നത് ഒരു മ ല്യ 0 ഉപയോഗിച്ച് പിക്സൽ കരുത്ത അവ പാളിയായി കൂപ്പിൾ പിക്സൽ ഒരു പ രണ്ട് സുതാര്യത തരു . ഒരു മ ല്യ 255 ക ട പിക്സലുകൾ വെളുത്ത

പാളിയായി കൂപ്പിൾ പിക്സൽ ഒരു പ രണ്ട് അതാരുത തരു .

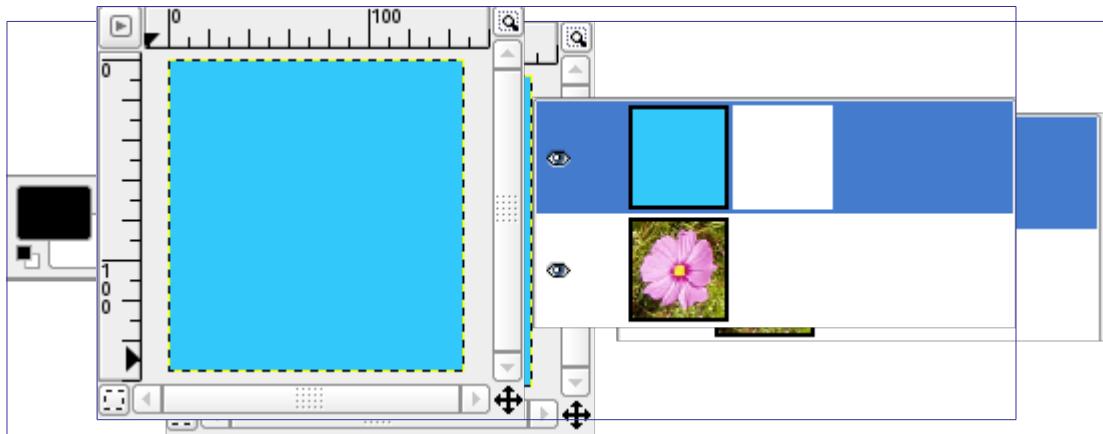
ഒരു പാളി മാസ്ക് സൃഷ്ടിക്കാൻ സന്ദർഭ മെനു വിളിച്ചു് മെനുവിൽ **Add layer mask** തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് പാളിക്കളുള്ള ഒരു വലത് ക്ലിക്കിൽ ആരെ ഭിക്കുക. ഒരു ഡയലോഗ് മാസ്ക് ഉള്ളടക്കങ്ങൾ പ്രാരംഭപ്പെടുത്തുന്നത് കഴിയുന്ന ലഭ്യമാകുന്നു:

- **White (full opacity):** മാസ്ക് ലെയർ ഡയലോഗ് വൈറ്റ് ആണ്. അതുകൊണ്ട് പാളി എല്ലാ പിക്സൽ വെള്ള മാസ്ക് ചിത്രകലയെ പാളി പിക്സൽ പ രണ്ടായി കാണാവുന്ന ചെയ്യുന്ന ശേഷ ഇമേജ് വിന്റേയായിൽ ദ്രുശ്രൂമാക്കു . നിങ്ങൾ പാളി പിക്സലുകൾ സുതാരുമാക്കുന്നതിന് കരുത്ത പെയിന്റ് ചെയ്യു.
- **Black (full transparency):** മാസ്ക് ലെയർ ഡയലോഗിൽ കരുത്ത. അതിനാൽ, കരുത്ത ക ട മാസ്ക് ചിത്രകലയെ പാളി പിക്സൽ സുതാരുമായ ചെയ്യുന്ന ശേഷ പാളി പ രണ്ടായി സുതാരുമാണ്. വെളുത്ത ചിത്രകല മാസ്ക് നീക്കേ , തല പിക്സൽ ദ്രുശ്രൂമാക്കുന്നതിനിടയാക്കു .
- **Layer's alpha channel:** മാസ്ക് പാളി ആൽഫ ചാനലിന്റെ ഉള്ളടക്ക പ്രകാര ആരെ ഭിയ്ക്കുന്നോൾ. പാളി ഇപ്പോഴു സുതാരുത അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു അത് മാസ്ക് പകർത്തിയെന്ന് പറ്റി.
- **Transfer layer's alpha channel:** അത് പ രണ്ട് ഓപാസിറ്റി പാളി ആൽഫ ചാനൽ പുനഃസ്വാജിക്കാനുണ്ട് അല്ലാതെ മുൻ ഓപ്പഷൻ അതേ കാരു പ്രവർത്തിക്കില്ല.
- **Selection:** മാസ്ക് നിരക്കു കണ്ടത്തി പിക്സൽ മ ല്യങ്ങൾ പ്രകാര ആരെ ഭിയ്ക്കുന്നോൾ.
- **Grayscale copy of layer:** മാസ്ക് പാളി പിക്സൽ മ ല്യങ്ങൾ പ്രകാര ആരെ ഭിയ്ക്കുന്നോൾ.
- **Channel:** ലെയർ മാസ്ക് ചാനൽ ഡയലോഗ് സ ഭരിച്ചിരിക്കുന്ന നിങ്ങളുടെ മുൻവിൽ സൃഷ്ടിച്ചു ഒരു നിര മാസ്ക്, ക ട ആരെ ഭിയ്ക്കുന്നോൾ.
- **Invert mask:** ഈ ചെക്ക്സ്ബോക്സ് നിങ്ങളെ വിപരീത അനുവദിക്കുന്നു: കരുത്ത കരുത്ത വെള്ള വെള്ളയായി പശ്വാത്താപ .

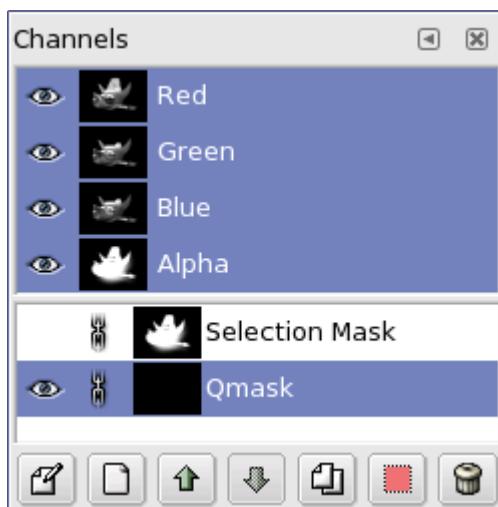
മാസ്ക് സൃഷ്ടിക്കുന്നോൾ അത് പാളി ലാലുചിത്ര അവകാശ ലാലുചിത്രത്തിൽ ദ്രുശ്രൂമാകുന്നു. പാളി മാസ്ക് ലാലുചിത്രത്തിൽ പകരമായി ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലെ ട നിങ്ങൾ ഒന്നോ മറ്റ് പ്രാപ്തമാക്കാൻ കഴിയു . സജീവ ഇന ഒരു വെളുത്ത അതിർത്തി (ഒരു വെളുത്ത മാസ്ക് ചുറ്റു നന്നായി ദ്രുശ്രൂമാകുന്നു) ഉണ്ട്. ഒരു പ്രധാനപ്പെട്ട പോയിന്റ്. എല്ലായ്പോഴു ലെയറുകൾ സ ഭാഷണ , മുവ മ ടിക്കൾ ക ട പ്രവർത്തിക്കുന്നോൾ പ്രാധാന്യത്തോടെ തുടരുക സജീവമാണ് അല്ലെങ്കിൽ പാളി മാസ്ക് ഏത്, ക്യാൻവാസ് നോക്കി കാണാൻ കഴിയില്ല കാരണ .

Alt അമർത്തുന്നത് (അല്ലെങ്കിൽ CtrlAlt ലെയർ മാസ്ക് ലാലുചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുക) Show Layer Mask കമാൻഡ് തുല്യമാണ്: ലെയർ മാസ്ക് അതിർത്തി പച്ച തിരിയുന്നു. നിങ്ങൾ Ctrl അമർത്തുകയാണെങ്കിൽ അതിർത്തി ചുവന്നു ഫല Disable Layer Mask കമാൻഡ് തുല്യമാണ്. സാധാരണ കാഴ്ചയിലേക്ക് മടങ്ങാൻ അവസാന ഓപ്പറേഷൻ വീണ്ടു ചെയ്യുക. ഈ ഓപ്പഷൻ കുകൾ നിങ്ങളുടെ വേലയിൽ വലിയവൻ സഖരൂർത്ഥ ആകുന്നു.

ലെയർ മാസ്ക് ഉദാഹരണ



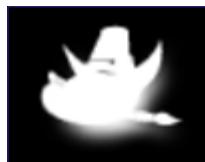
ചാനലുകൾ സംഭാഷണ



ചാനലുകൾ ഡയലോഗ്, എഡിറ്റുചെയ്യുക പരിഷ്കരിക്കുക, നിയന്ത്രിക്കുക നിങ്ങളുടെ ചാനലുകളിലേക്ക് പ്രധാന ഇന്റർഫേസ് ആണ്. ചാനലുകൾ ഇടക്കി ഉപയോഗ തന്ത്രങ്ങൾക്കുണ്ട്. നിര ചാനലുകൾക്കായി ആദ്യ ഭാഗ selection masks രണ്ടാം ഭാഗ : എന്തുകൊണ്ട് ഡയലോഗ് രണ്ടു ഭാഗങ്ങളായി തിരിച്ചിരിക്കുന്നു ഈ.

Color channels ചിത്രത്തിലേക്ക് അല്ലെങ്കിൽ പ്രത്യേക പാളി ബാധകമാണ്. അടിസ്ഥാനപരമായി, മന്ത്ര പ്രാഥമിക നിരങ്ങൾ സ്വാഭാവിക നിരങ്ങൾ എല്ലാ വിശാല ശ്രേണിയിൽ റെൻഡർ അനിവാര്യമാണെന്നു. മറ്റ് ഡിജിറ്റൽ സോഫ്റ്റ്‌വെയർ നിലയിൽ GIMP പ്രാഥമിക നിരങ്ങൾ എന്നപോലെ ചെങ്കടലിൽ, ശ്രീൻ, നീല ഉപയോഗിക്കുന്നു. ആദ്യ പ്രാഥമിക ചാനലുകൾ നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പിക്സൽ Red, Green, ഒപ്പ് Blue മല്ലഞ്ഞെഴുപ്പിക്കു. അടുത്ത ചാനൽ പേര് ലേക്ക് വെള്ള 100% കരുതുന്ന പ്രാഥമിക നിര 0% ആണ് ഓരോ ചാനൽ, ഒരു ശ്രേണിക്കുയിൽ പ്രാതിനിധി പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിൽ ഒരു നബച്ചിത്ര ആണ്. പകരമായി, നിങ്ങളുടെ ചിത്ര ഒരു നിരമുള്ള എന്നാൽ ഒരു ശ്രേണിക്കുയിൽ ഇമേജ് അല്ലെങ്കിൽ അവിടെ Gray വിളിച്ചു ഒരു പ്രാഥമിക ചാനൽ ആണ്. അറിയപ്പെടുന്ന നിരങ്ങൾ നിശ്ചിത എല്ലാ ശാഖാബന്ധങ്ങളുടെ ചിത്ര അവയും **Indexed** വിളിച്ചു ഒരു പ്രാഥമിക ചാനൽ ഇല്ല. അപേക്ഷാർ **Alpha** എന്ന ഒപ്പ് ഓപ്പണിൽ ചാനൽ ഇല്ല. ഈ ചാനൽ (ഡ്രോസിനിയിൽ Alpha Channel കാണുക) നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പിക്സൽ സുതാര്യത മല്ലഞ്ഞെഴുപ്പിക്കുന്നു. ഈ ചാനൽ മുന്നിൽ വെളുത്ത അതാര്യവുമാണ് ദ്വാരാവു എവിടെ സുതാര്യത ഒരു ശ്രേണിക്കുയിലാക്കി പ്രാതിനിധി പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിൽ ഒരു

ലാലുചിത്ര ആണ്, കരുത്ത സുതാര്യവു അദ്യശ്രൂനായ. നിങ്ങൾക്ക് സുതാര്യതയു ഇല്ലാതെ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് സൂഷ്ടിക്കാൻ എക്കിൽ ആൽഫാ ചാനൽ ഇപ്പോഴെതെ അല്ല, നിങ്ങൾ Layers dialog menu നിന്ന് ചേർക്കാവുന്നതാണ്. ക ടാതെ, നിങ്ങൾ ഇമേജ് ഓൺലൈൻ പാളി ഉണ്ടെങ്കിൽ GIMP സ്വയ ആൽഫാ ചാനൽ സൂഷ്ടിക്കുന്നു. ജിന്ന് CMYK അല്ലെങ്കിൽ YUV നിന്റെ മോഡലുകൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല.



ശരിയായ ചിത്ര മ നു നിന്റെ ചാനലുകൾ (ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല) സുതാര്യതയു ആൽഫാ ചാനലിൽ ബാഗിലാക്കിയ ആണ്. ശരിയായ ചിത്ര ന് സുതാര്യത ഒരു ചാര ചെക്കർബോർഡ് ആയി പ്രദർശിപ്പിക്കു . നിന്റെ ചാനൽ വെളുത്ത എല്ലാ നിങ്ങളെല്ലായു ക ടിയിരിക്കുന്ന നിമിത്ത കരുത്ത കരുത്ത എപ്പോഴും വെളുത്ത. Red Hat ചുവന്ന ചാനലിൽ ദുർഘ്ഗമാകു എന്നാൽ മറ്റ് ചാനലുകൾ വളരെ അദ്യശ്രൂനായ. ഈത് മാത്ര കാണാവുന്ന സ്വന്ത ചാനലുകളിൽ ചിലരെ അദ്യശ്രൂനായ ആയ ഷൈയിൻ പച്ച, നീല സമാനമാണ്.

ധയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Channels" ധയലോഗ് ഒരു dockable ധയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിന് കാണു .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു :

- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്: **Windows** Dockable Dialogs Channels;
- എത്രക്കിലും dockable ധയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നു കൂടിക്കുചെയ്ത് **Add Tab** Channels തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഡയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിന്റ് ഉണ്ട്. **Windows Channels:** ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നു "Channels" ഡയലോഗ് ഉണ്ടാക്കാ .

ചാനൽ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

പൊതു അവലോകന

മുൻനിര ചാനലുകൾ നിന്ന ചാനലുകളും ഓഫ്സ്റ്റണ്ട് ആൽഫഹ് ചാനൽ ആകുന്നു. അവർ എപ്പോഴും ഒരേ ക്രമത്തിൽ സംബന്ധിക്കാറുണ്ട് അവർ മായ്ക്കാനായില്ല കഴിയില്ല. തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാസ്കുകൾ താഴെ വിവരിച്ചിരിക്കുന്ന ഒരു ലിന്റ് ഡയലോഗിൽ ലഭ്യമാകുന്നു. ഓരോ ചാനൽ ഒരു ലാലുചിത്ര അതിന്റെ പേരു ഉൾപ്പെടെ അതിന്റെ ശുണ്ണ, പട്ടികയിൽ ലഭ്യമാകുന്നു. ഒരു ഗൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ഒരു ചാനൽ ലിന്റ് എൻട്രി ലെ channel context menu തുറക്കുന്നു.

ചാനൽ ആക്റ്റിബ്യ ട്രൂകൾക്ക്

ഓരോ ചാനൽ layer attributes വളരെ സാദ്യശ്രമമുള്ള അവരുടെ സ്വന്ത ശുണ്ണവിശേഷങ്ങൾ, പട്ടികയിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു:



ചാനൽ ദ്രോപ്പർ

ഓരോ ചാനൽ സ്വത്വവേ അതുവഴി ഓരോ വർണ്ണം മല്ല ദ്രോപ്പ്രമാണ്. ഈ ഒരു "open eye" എന്നുകണ്ണം തന്നെ തെളിവാണ്. (ചാനൽ ദ്രോപ്പ്രമാലൈക്കിൽ ബഹിരാകാശ) കല്ല്-ചിഹ്നത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് ചാനലിന്റെ ദ്രോപ്പർ ചെയ്യു .

ചെയിൻ ചാനലുകൾ

നിരക്കു മാസ്കുകൾ (ചാനൽ ലിന്റ് താഴെ പുതിയ ചാനലുകൾ) പ്രതിനിധികരിക്കുന്ന ചാനലുകൾ "chain" ചീളം ഉപയോഗിച്ച് ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് ഗ്രം പ്ലൂചെയ്യാനാകു ചെയ്യു . അപ്പോൾ ഈ ചാനലുകൾ എല്ലാ പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ അന്തേ വിധത്തിൽ ബാധിച്ചു അവരിൽ ആരോക്കിലു പ്രയോഗിച്ചു.

പാമമിക നിന്ന ചാനലുകൾ (ചാനൽ ലിന്റ് മുകൾ ഭാഗത്ത് സ്വത്വവേ ചാനലുകൾ) വളരെ ഗ്രം പ്ലൂചെയ്യാനാകു ചെയ്യു . സ്ഥിരസ്ഥിതിയായി എല്ലാ നിന്ന ചാനലുകളു (ആൽഫഹ് ചാനൽ) തിരഞ്ഞെടുത്തു, അവരുടെ ലിന്റ് എൻട്രികൾ പ്രമുഖമാക്കുന്നു. ഓപ്പറേഷൻ എല്ലാ ചാനലുകളും നടപ്പിലാക്കു . ഒരു ചാനൽ ലിന്റ് എൻട്രി ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് നിങ്ങളെ ഈ ചാനൽ നിർജ്ജീവമാക്കി കഴിയു . colorizing പോലുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഒരു പാളി തിരഞ്ഞെടുത്തു ("grouped") മാത്ര ചാനലുകളിലേക്ക് പ്രയോഗിക്കു . ലിന്റ് എൻട്രി വീണ്ടും ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് ചാനൽ പ്രവർത്തനസജ്ജമാക്കു .

ലാലുചിത്ര

ഒരു ചെറിയ പ്രിവ്യ -എന്നുകണ്ണ ചാനലിന്റെ പ്രാബല്യത്തിൽ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. ഒരു നിരക്കു മാസ്ക് നീ ഇന്നു പ്രിവ്യ അതിൽ ഇരഞ്ഞി ക്ലിക്ക് കൈവശമുള്ള വലുതായ കഴിയു .

ചാനൽ പേര്

ചിത്ര അദ്വിതീയ ആയിരിക്കണ ചാനൽ പേര്. ഒരു നിരക്കു മാസ്ക് ചാനലിന്റെ പേര് ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലെ ഒരു Double- നിങ്ങൾ അത് എയിറ്റ് അനുവദിക്കു .

(പ്രാമാർക്കണ്ട് റെഡ്, ഗ്രീൻ, ബ്ലൂ, ആര്യഹ) പേരുകൾ മാറ്റാൻ കഴിയില്ല.
സജീവമാക്കി ചാനലുകൾ ഡയലോഗ് നീലനിറത്തിൽ (സാധാരണയായി)
എടുത്തുകാട്ടിയ ദ്വശ്രമാകു . പട്ടികയിൽ ഒരു ചാനലിലേക്ക് ക്ലിക്ക് എക്സിൽ ഇതേ
ചാനൽ സജീവമാക്കുന്നതിനു ഫോഗിൾ. ഒരു കളർ ചാനൽ ചുവപ്പ്, നീല, പച്ച
അപ്രാപ്തമാക്കുന്നു കുറഞ്ഞ ഉണ്ട്. ഉദാഹരണത്തിന് നിങ്ങളുടെ നീല ചാനൽ
അപ്രാപ്തമാക്കുകയാണെങ്കിൽ, ചിത്ര ചേർത്തു ഇപ്പോൾ നിന്നുള്ള എല്ലാ
പിക്സലുകൾ നീല ചാനൽ ഇല്ല, അങ്ങനെ ഒരു വെളുത്ത പിക്സൽ മത്തെ തീർക്കുന്ന
നിന്ന് ഉണ്ടാകു .

ചാനലുകൾ കൈകാര്യ

ചാനൽ ലിന്റ് കീഴിൽ നീ ചാനൽ ലിന്റ് ചില അടിസ്ഥാന പ്രവർത്തനങ്ങൾ
നിർവ്വഹിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നത് ബട്ടണുകൾ ഒരു ക ട് .

ചാനൽ എയിറ്റ് ഗുണവിശേഷതകൾ

നിരക്കു മാസ്കുകൾ മാത്ര ലഭ്യ . ഇവിടെ നിങ്ങൾ **Channel name** മാറ്റാൻ കഴിയു . മറ്റ് രണ്ട് മാനദണ്ഡങ്ങൾ ചിത്ര വിന്റോധിയിൽ ചാനൽ ദ്രോപ്പറ്റ ബാധിക്കുന്ന ; അവർ **Opacity** ഇമേജ് വിന്റോധിയിൽ മാസ്ക് ആവശ്യമായ നിര നിയന്ത്രിക്കാൻ. നിര ബട്ടണിൽ ക്ലിക്കിൽ ജീമ് നിര സൈലക്ടർ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു തുടർന്ന് നിങ്ങൾക്ക് മാസ്ക് നിര മാറ്റാൻ കഴിയു .

പുതിയ ചാനൽ

ഇവിടെ ഒരു പുതിയ ചാനൽ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു . പ്രദർശിപ്പിച്ച ഡയലോഗ് **Opacity** സജ്ജമാക്കാനു നിരക്കു പ്രതിനിധാന ചെയ്യാൻ സ്വരൂപത്തിൽ നിരമാസ്ക് അനുവദിക്കുന്നു. (നിങ്ങൾ ചാനൽ മെനു **New Channel** ബട്ടൺ ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ മുന്പ് കൂംിക്ക് Shift കീ അമർത്ഥിയാൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഓപ്പഷനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഈ പുതിയ ചാനൽ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു). ഈ പുതിയ ചാനൽ ഒരു ചാനലിലേക്ക് മാസ്ക് (ഒരു നിരമാസ്ക്) ചിത്രമെൽ പ്രയോഗിക്കുന്നു. Selection Mask കാണുക

ചാനൽ ഉന്നയിക്കുക

നിരക്കു മാസ്കുകൾ വേണ്ടി മാത്ര ലഭ്യ : നിങ്ങൾ ഇവിടെ ചാനൽ പട്ടികയിൽ ഒരു ലെവൽ ഇട്ടു കഴിയു . പട്ടികയിൽ മുകളിൽ ചാനൽ നീക്കാൻ അമർത്തുക Shift കീ.

ലോവർ ചാനൽ

നിങ്ങൾക്ക് ഇവിടെ പട്ടികയിൽ ഒരു ലൈവൽ താഴേക്ക് ചാനൽ വെച്ചു കഴിയു .
പിന്നീൽ അടിയിലേക്ക് ചാനൽ നീക്കാൻ Shift കീ അമർത്തുക.

തനിപ്പകർപ്പ് ചാനൽ

നിങ്ങൾക്ക് ഇവിടെ സജീവമായ ചാനലിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു .
പുതിയ ചാനലിന്റെ നാമ ഒരു നമ്പറിൽ പേരിനുവസാന ആണ്.

നിങ്ങൾക്ക് ഒരു നിര ചാനൽ അമവാ ആൽഫാ ചാനൽ തനിപ്പകർപ്പ് കഴിയു . ഈത്
അവരിൽ ഒരു പകർപ്പ് സ ക്ഷിക്കാൻ പിന്നീട് ഒരു ചിത്ര ഒരു നിര അവരെ
ഉപയോഗിക്കുന്നതിന് ഒരു എളുപ്പ മാർഗ്ഗമാണ്.

തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിലേക്ക് ചാനൽ

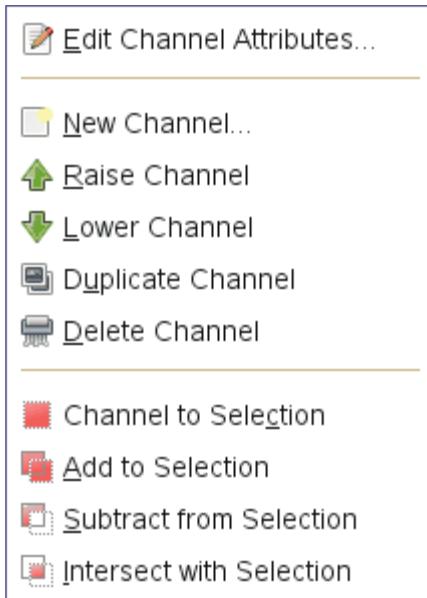
ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു നിര ആകുവാൻ ചാനൽ മാറ്റാൻ കഴിയുന്നു. സ്വത്വവേ ഒരു ചാനലിലേക്ക് കമകളിയുടെ നിരക്കു എത്രക്കിലും മുൻ സജീവ നിരക്കു മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു. ഈത് നിയന്ത്രണ കീകൾ കൂടിക്കുചെയ്ത് മാറ്റാൻ സാധ്യതയുണ്ട്.

- Shift: ഒരു ചാനലിലേക്ക് കമകളിയുടെ നിരക്കു മുൻ സജീവ നിരക്കു ചേർത്തു. തിരഞ്ഞെടുപ്പിനായി ഇരുവരു നിന്ന് ലഭിക്കുന്നോണോ.
- Ctrl: തിരഞ്ഞെടുപ്പിനായി മുമ്പ് സജീവ നിന്ന് ഒരു ചാനലിലേക്ക് കമകളിയുടെ തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ കുറയ്ക്കലെസാധ്യമാക്കുക ആണ്.
- ShiftCtrl: തിരഞ്ഞെടുപ്പിനായി മുമ്പ് സജീവമല്ലാത്ത ഒരു ചാനലിലേക്ക് കമകളിയുടെ നിരക്കു യെ ആണ്. മാത്ര പാർക്സുകളും സ കഷിച്ചിരിക്കുന്നത്.

ചാനൽ ഇല്ലാതാക്കുക

നിരക്കു മാസ്കുകൾ വേണ്ടി മാത്ര ലഭ്യ : നിങ്ങൾ ഇവിടെ സജീവ ചാനൽ ഇല്ലാതാക്കാൻ കഴിയു .

ചാനലുകൾ സന്ദർഭ മെനു



പൊതു അവലോകന

നിങ്ങൾ ഒരു channel ലാലുചിത്ര നേര്റ്റ് കീക്ക് ചാനൽ സന്ദർഭ മെനു ലഭിക്കു . ഈ മെനുവിൽ ഡയലോഗ് പട്ടണങ്ങുകൾ ലഭ്യമല്ല ആ ആയി ചാനലുകൾ ഒരേ ഓപ്രോഷൻസ് നൽകുന്നു. ഒരു വ്യത്യാസ മാത്ര അവരിൽ ഓരോ മെനുവിൽ സ്വന്ത ഫോർട്ടി ഇല്ലാത്തവർ നിരക്കു പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കായുള്ള ര പാന്തര കൂറിച്ചായിരുന്നു.

ചാനൽ എഡിറ്റ് ഗുണവിശേഷതകൾ

പുതിയ ചാനൽ

ചാനൽ ഉന്നയിക്കുക

ലോവർ ചാനൽ

തനിപ്പകർപ്പ് ചാനൽ

ചാനൽ ഇല്ലാതാക്കുക

Managing channels കാണുക.

തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിലേക്ക് ചാനൽ

ചാനൽ കമകളിയുടെ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഒന്നു മുൻ സജീവ നിരക്കു മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു.

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ചേർക്കുക

ചാനൽ കമകളിയുടെ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മുൻ സജീവ നിരക്കു ചേർത്തു. തിരഞ്ഞെടുപ്പിനായി ഇരുവരുടെയു ലയിപ്പിക്കുന്നു.

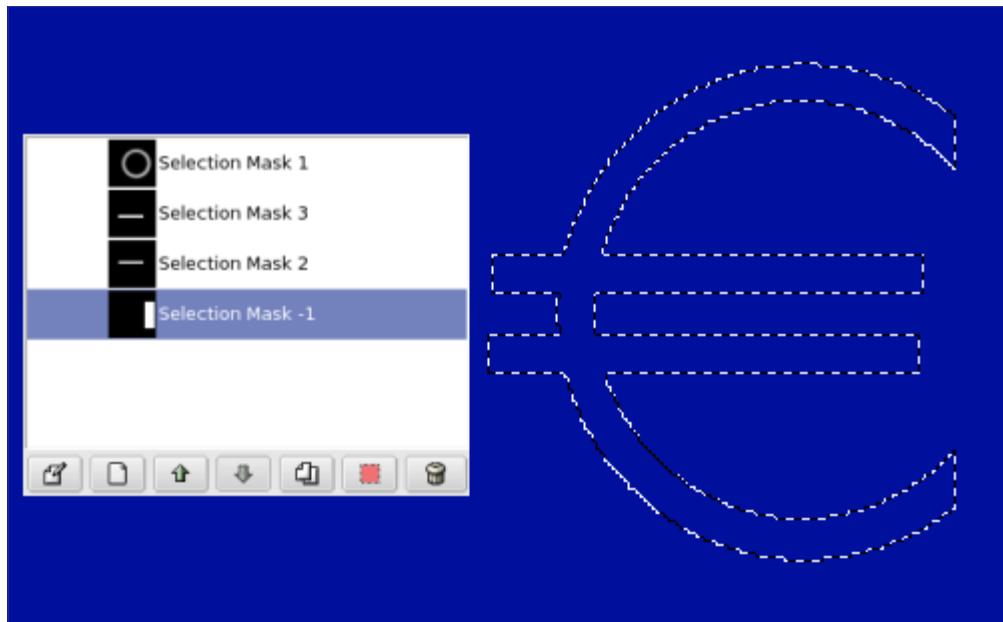
തിരഞ്ഞെടുക്കൽ നിന്ന് കുറയ്ക്കേണ്ട

തിരഞ്ഞെടുപ്പിനായി മുൻ സജീവ നിരക്കു നിന്ന് ഒരു ചാനൽ കമകളിയുടെ തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ കുറയ്ക്കല്ലാധ്യമാക്കുക ആണ്.

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപയോഗിച്ച് ക ട്രിമുട്ടുന

തിരഞ്ഞെടുപ്പിനായി മുൻ സജീവ നിരക്കു ഉള്ള ഒരു ചാനൽ കമകളിയുടെ നിരക്കു യെ ആണ്. മാത്ര പാർക്സുകളു സ കഷിച്ചിരിക്കുന്നത്.

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാസ്കുകൾ



ചാനലുകൾ നിങ്ങളുടെ ചെയ്തവ പുനഃസ്ഥാപിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . ചാനൽ ഡയലോഗിൽ നിങ്ങൾ നിരക്കു പ്രതിനിധികരിക്കുന്ന ഒരു നവചിത്ര കാണാൻ കഴിയു . തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാസ്കുകൾ വെളുത്ത പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതു കരുതു പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുത്തിട്ടില്ല എവിടെ ഒരു ചാര ലെവൽ ചാനലിലേക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ പണിയാൻ ഒരു ഗ്രാഫിക്കലെ മാർഗമാണ്. അതുകൊണ്ടു ചാര പിക്സൽ ടാഗിക്കമായു തിരഞ്ഞെടുത്തതു. നിങ്ങൾ നിരക്കു തിരഞ്ഞെടുത്ത തിരഞ്ഞെടുത്ത തമ്മിലു ഉള്ള മിനുസമുള്ള സ ക്രമണ ഭദ്രമാക്കുന്ന, അവരെ തോന്നുന്നുവോ. ഈ നിങ്ങൾ നിരക്കു പ രിപ്പിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ നിന്നുള്ള പശ്വാത്തല ഒരു വിഷയ വേർത്തിരിച്ചിരുന്ന ശേഷ അതിന്റെ ഉള്ളടക്ക മായ്ക്കാൻ സന്ദർഭത്തിലു വൃത്തികെടു pixelization പ്രഭാവ ഒഴിവാക്കാൻ പ്രധാനമാണ്.

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാസ്കുകൾ സ്വീച്ച് കുന്നു

ഒരു നിരക്കു മാസ്ക് തുടങ്ങാന് നിരവധി വഴികളുണ്ട്. PLACEHOLDER,-100765

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ മാസ്കുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു

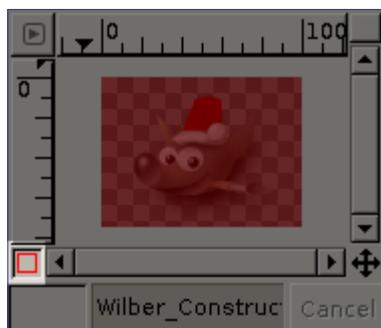
ഒരിക്കൽ ചാനൽ, ആര ഭിയ്ക്കുന്നോൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത (നീലനിറത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു), ദുരുമാണ് (ഡയലോഗിൽ കണ്ണ്-ഹൈക്കൺ), നിങ്ങൾ (നിന്ന ഓപാസിറ്റി ആട്ടിബു ക്ക്) ആഗഹിക്കുന്ന പോലെ, നിങ്ങൾ എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ ആര ഭിക്കാൻ കഴിയു പദർശിപ്പിച്ച്. ഉപയോഗിച്ച നിന്നും പ്രധാനമാണ്. നിങ്ങൾ വെളുത്ത ചാര അല്ലെങ്കിൽ കരുതു പുറമെ ചില നിന്ന പെയിന്റ് എങ്കിൽ വർണ്ണ മ ല്യ (തേജസ്സ്) ഒരു ചാര (ഇടത്തര , വെളിച്ച , അല്ലെങ്കിൽ കടു) നിർവ്വചിക്കാനുള്ള ഉപയോഗിക്കു . നിങ്ങളുടെ മാസ്ക് ചായ ചെയ്യുന്നോൾ, PLACEHOLDER,-100766 ബട്ടൺ (Channel to Selection) ലുള്ള അല്ലെങ്കിൽ context menu നിന്നു കൂടിക്കുചെയ്ത് ഒരു നിര അതു മാറ്റാൻ കഴിയുന്ന.

താക്കൾക്ക് പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ച് മാത്രമല്ല മറ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് മാസ്കുകൾ പ്രവർത്തിക്കാനാകു . ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങൾ ഘനമായ

അല്ലെങ്കിൽ പാറേസൂകൾ കൊണ്ട് എക്കതാനമായി പ്രദേശങ്ങൾ നിരയ്ക്കാൻ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാനാകു . നിങ്ങളുടെ ലിംഗിൽ പല നിരക്കു മാസ്കുകൾ ചേർക്കുന്നതിലെ ഒരു എളുപ്പത്തിൽ വളരെ സങ്കീർണ്ണമായ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ കമ്പ്യൂട്ടുചെയ്ത്. ഓഡി ഒരു നിര മാസ്ക് ഒരു നിര ആണ് ഒരു പാളി ഒരു ചിത്രത്തിലേക്ക് പോലെ പറയാ .

ഒരു നീണ്ട നിര മാസ്ക് സജീവമായാൽ നിങ്ങളെന്ന മാസ്ക് അല്ല ഇമേജ് ജോലിചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾ എല്ലാ നിരക്കു മാസ്കുകൾ നിർജ്ജീവമാക്കാനോ ഇമേജ് പ്രവർത്തിക്കാൻ. കണ്ണ് ഷൈക്കൺ നീക്കെ ചെയ്ത് സ്വർ പത്തിൽ മുഖ മ ടിക്കൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് നിർത്താൻ പുറമേ മറക്കരുത്. എല്ലാ ആർജിബി ആൽഫ ചാനലുകൾ ആക്രീവേറ്റ് ചിത്ര പ്രദർശിപ്പിക്കു എന്നു പരിശോധിക്കുക.

പെട്ടുന്ന മാസ്ക്



ഒരു **Quick Mask** ഒരു നിര വരയ്ക്കാൻ താൽക്കാലികമായി ഉപയോഗിക്കു ഉദ്ദേശിച്ചുള്ള Selection Mask ആണ്. താൽക്കാലികമായി ഒരു സാധാരണ നിര മാസ്ക് വ്യത്യസ്തമായി നിരക്കു അതിന്റെ ര പാനൽ ശേഷ ചാനൽ പട്ടികയിൽ നിന്നു ഇല്ലാതാക്കു എന്നാണ്. അവർ പുരോഗമന സങ്കീർണ്ണമായ ഭ്രായി ഗ് നിരക്കു ചെയ്യുന്നത്, ഉപയോഗിക്കുന്ന ഉള്ളപ്പോൾ selection tools ചിലപ്പോൾ അവരുടെ പരിധികൾ കാണിക്കു . ഇന്ന സാഹചര്യത്തിൽ, QuickMask ഉപയോഗിച്ച് വളരെ നല്കു ഫലങ്ങൾ നൽകാൻ കഴിയു ഒരു നല്കു ആശയമാണ്.

ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

QuickMask വിവിധ വഴികളിലെ ഒരു സജീവമാക്കാ :

- **Select Toggle QuickMask:** ഇമേജ് മെനൂവിൽ നിന്നു .
- ഇടത്-ചുവടെ ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് സ്കീൻഷോട് ചുവന്ന കാണിച്ചു.
- ShiftQ കുറൂക്കുവഴി ഉപയോഗിക്കുന്നതിലെ .

ഒരു ഭൂത മാസ്ക് സ്വഷ്ടിക്കുന്നു

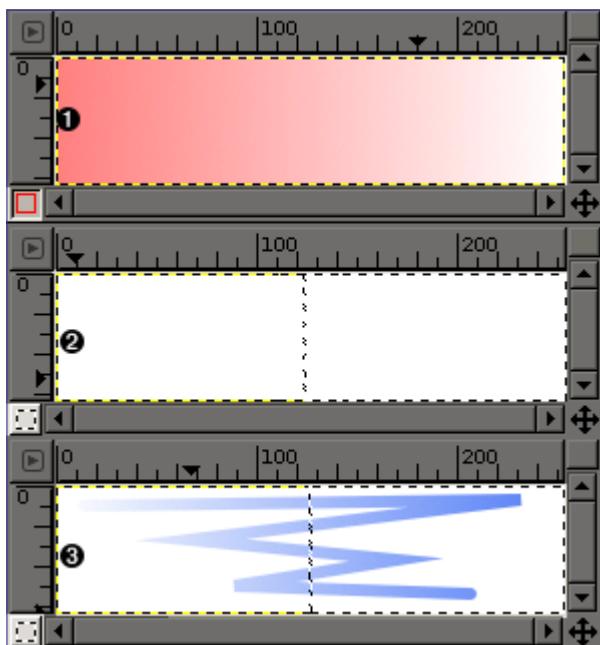
ഒരു **Quick Mask** തുടങ്ങാൻ, ഇമേജ് വിന്റെയിൽ അടിയിൽ ഇടതുവശത്തെ ബട്ടൺ കീക്ക് ചെയ്യുക. ഒരു നിരക്കു നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് സജീവമായി എക്കിൽ, അതിന്റെ ഉള്ളടക്കവു അതിർത്തി ഒരു അർഥസുതാരു ചുവന്ന നിര മ ടിയിരിക്കുന്നു സമയത്ത് മാറ്റമില്ലാതെ തോന്നുന്നു. യാതൊരു നിരക്കു സജീവമായിരുന്നു എക്കിൽ എല്ലാ ഇമേജ് ഒരു അർഥസുതാരു ചുവന്ന നിര മ ടിയിരിക്കുന്നു. താഴെ ഇടത് ബട്ടണിൽ മറ്റാരു കീക്കിൽ പെട്ടുന്നുള്ള മാസ്ക് നിർജ്ജീവമാക്കി ചെയ്യു .

ചാനൽ ഡയലോഗ് നിന്നു നിങ്ങൾ **QMask** പ്രത്യേകതകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക പേര് അല്ലെങ്കിൽ ലാലുചിത്ര കീക്ക് ഇരട്ട്. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ **Opacity** അതിന്റെ നിരയുന്നത് നിര മാറ്റാൻ കഴിയു . ഓരോ നിമിഷവു നിങ്ങൾ **QMask** മുന്നിൽ കണ്ണ് ഷൈക്കൺ കീക്കുചെയ്ത് മാസ്ക് മരയ്ക്കാ .

അതിനാൽ നീങ്ങൾ മാസ്ക് വർല്ലിപ്പിക്കു ഷൂകൾ വഴി പരിമിതമായ പ്രോശനത് കുറയ്ക്കുന്നതിനായി വൈദ്യുതിയിൽ ചാര ഉപയോഗിക്കണ മാസ്ക്, ചാര ടോണുകൾ യിൽ ആണ്. വൈളിച്ച് അല്ലെങ്കിൽ ഇരുണ്ട ചാര ചായ എരിയ ഭദ്രമാക്കുന്ന പോലെ നിരക്കു പരിവർത്തന പ്രോശനങ്ങൾ ആയിരിക്കു . നീങ്ങളുടെ മാസ്ക് തയ്യാറാണ്, ചിത്ര വിന്റോഡിയിൽ അടിയിൽ ഇടതുവശത്തെ ബട്ടൺ വീണ്ടു കീകൾ ചെയ്ത് പെട്ടുള്ള മാസ്ക് ചാനൽ ലിന്റ് നീങ്ങി ഒരു നിര പരിവർത്തന ചെയ്യു .

പെട്ടുന്ന മാസ്ക് ഉദ്ദേശ്യ നിരക്കു മാസ്കുകൾ മാനേജിൽ ആശങ്കപ്പെടാതെ പെയിൻ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു നിര അതിന്റെ സ ക്രമണ വരയ്ക്കാൻ ആണ്. അതു നിരക്കു ഉണ്ടാക്കി ഓരിക്കൽ മാത്ര അതിന്റെ ഉള്ളടക്ക നീക്കെ ഉള്ളതിനാൽ (അല്ലെങ്കിൽ വിപരീത വിഷയ നിരക്കു എന്ന്) ഒരു ചിത്രത്തിലെ ഒരു വിഷയ ഒറപ്പെടുത്താൻ ഒരു നല്ല മാർഗ്ഗമാണ്.

ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഉപയോഗിച്ച് പെട്ടുന്ന മാസ്ക് ഉപയോഗിക്കുന്നു



വിവരണ

1. സജീവമാക്കി QuickMask ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് വിന്റോഡിയുടെ സ്കീൻഷോട്. കാല Quickmask സജീവമായാൽ പോലെ എല്ലാ പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ അതിൽ നടക്കുന്ന (വലത്) വെള്ള കരുതൽ (ഇടത്) നിന്നു ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് മാസ്ക് പ്രയോഗിച്ചിരിക്കുന്നു
2. QuickMask ഇപ്പോൾ പ്രവർത്തനഹിതമാക്കി. നിരക്കു പരിധിയിൽ ഗ്രേഡിയൻ്റ് മധ്യത്തിൽ ആണ് കാരണ നിരക്കു ചിത്ര (തീപ്പാരി ഉറുസ്യുകൾ) വലത്തു പകുതി ഭാഗ ത്രിപുര.
3. പക്ഷാലാത് ഇപ്പോൾ പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കി നിരക്കു സമയത്ത് ചേർത്തു. ദയകരമായവ! ഗ്രേഡിയൻ്റ്, ദൃശ്യമല്ല ആശേഷകളിലു, സജീവ എല്ലാ ഇമേജ് മേൽ തുടരുന്നു തിരഞ്ഞെടുത്ത നോൺ തിരഞ്ഞെടുത്ത മേഖലകളിൽ!

QuickMask ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ, ആളണ്ടാപിക്കുന്ന ന് പുരോഗമന നിരക്കു പണി സ ക്ഷിച്ചിരിക്കുന്ന ഒരു താൽക്കാലിക 8 ബിറ്റ് (0-255) ചാനൽ, സൂഷ്ടിക്കുന്നു. ഒരു നിരക്കു ഇതിനക നിലവിലുണ്ട് എങ്കിൽ മാസ്ക് നിരക്കു ഉള്ളടക്കത്തിൽ ആര ഭിയ്ക്കുന്നോൾ. QuickMask സജീവമാക്കി കഴിത്താൽ, ചിത്ര ഒരു ചുവന്ന അർഥസുതാരു മ ടുപട മ ടപ്പട്ടിരിക്കുന്നു. ഈ ഒരു ഇതര തിരഞ്ഞെടുത്ത

പിക്സലുകൾ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. ഏത് paint tool QuickMask ന് നിരക്കു സ്വഷ്ടിക്കാൻ ഉപയോഗിയ്ക്കാ . ഭാവിയിൽ അവർ തിരഞ്ഞെടുത്ത സ്ഥല നിർവ്വചിക്കാനുള്ള പ്രാപ്തരാക്കുകയെന്ന വെറ്റ് ചാനൽ ഉള്ള വേണ്ട മാത്ര ഗ്രേസ്കേയിൽ നിര ഉപയോഗിക്കുക. നിരക്കു ഉടൻ QuickMask ചെയ്യേംവാൾ പക്ഷം അതിന്റെ താൽക്കാലിക ചാനൽ ഇനി ലഭ്യമാകില്ല പോലെ പ്രദർശിപ്പിക്കു .

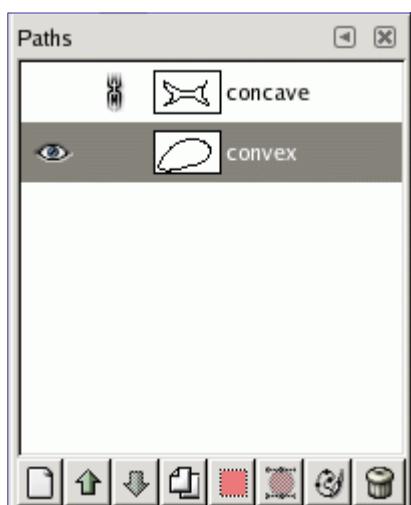
ചിത്ര മെനു Select/Save to Channel തിരഞ്ഞെടുക്കുക ഒരു ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് Quickmask ചെയ്തു കൊണ്ട് ഒരു സ രക്ഷിക്കാൻ

ഉപയോഗ

1. Open ഒരു ചിത്ര അല്ലെങ്കിൽ new document തുടങ്ങു .
2. ചിത്ര വിന്റോയിൽ ഇടത്-ചുവട ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് Quickmask സജീവമാക്കുക. ഒരു നിരക്കു നിലവിലുണ്ട് എങ്കിൽ മാസ്ക് നിരക്കു ഉള്ളടക്കത്തിൽ ആര ഭിയ്ക്കുവോൾ.
3. ഒരു drawing tool തിരഞ്ഞെടുക്കുക QuickMask ന് ഗ്രേസ്കേയിലാക്കി നിരങ്ങൾ കൊണ്ട് അത് ഉപയോഗിക്കാൻ.
4. ചിത്ര വിന്റോയിൽ ഇടത്-ചുവട ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് Quickmask നിർജ്ജീവമാക്കുക.

പാമുകൾ സ ഭാഷണ

നിങ്ങൾ ഒരു പാത എന്നാണെന്ന് അറിയില്ലെങ്കിൽ ദയവായി കാണുക.



"Paths" ഡയലോഗ് പാതകൾ നിയന്ത്രിക്കാൻ, നിങ്ങൾ സ്വഷ്ടിച്ചപ്പോൾ ഇല്ലാതാക്കാനോ അനുവദിച്ചുകൊണ്ട്, രക്ഷിക്കു നിന്നു തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ മുതലായവ നല്കുന്നു ഉപയോഗിക്കുന്നു

ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Paths" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു :

- **Windows** Dockable DialogsPaths: ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്.
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നു കൂടിക്കുചെയ്ത് **Add**

TabPaths തിരഞ്ഞെടുത്ത്,

Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഡയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിംഗ് ഉണ്ട്. **WindowsPaths**: ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്ന് "Paths" ഡയലോഗ് ഉണ്ടാക്കാ .

പാമുകൾ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

ഓരോ പാതത് ഒറ്റ ചിത്ര ഉൾപ്പെടുന്നത്: പാതകളെ വെറു പാളികൾ പോലെ ചിത്രങ്ങൾ ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ട്. വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗ് നിലവിൽ സജീവ ചിത്ര പെടുന്ന എല്ലാ പാതകളെ ഒരു ലിംഗ് കാണിക്കുന്നു: മാറുന്നതിൽ ചിത്രങ്ങൾ ഡയലോഗ് പാതകളുടെ ഒരു വ്യത്യസ്ത ലിംഗ് കാണിക്കാൻ കാരണമാകുന്നു. വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗ് ഒരു "Layers, Channels, and Paths" ഡോക്യുമെന്റ് എന്നും എങ്കിൽ, ഡോക്യുമെന്റ് മുകളിൽ ചിത്ര മെനു സജീവ ചിത്രത്തിന്റെ പേര് കാണാൻ കഴിയു . (അല്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് മെനു ഡോക്യുമെന്റ് കാബ് മെനുവിൽ നിന്ന് "Show Image Menu" തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട് ചേർക്കാൻ കഴിയു .)

നിങ്ങൾ ലയർ ഡയലോഗ് പരിചയമുണ്ട്, നിങ്ങൾക്ക് പാമുകൾ ഡയലോഗ് നിരവധി മാർഗ്ഗത്തിൽ സമാനമായ കാരണ , ഒരു തല ആരു ദ . ഓരോ പാത നാലു ഇനങ്ങൾ ക ദ, ചിത്ര നിലനിൽക്കുന്ന എല്ലാ പാതകളെ ഒരു ലിംഗ് കാണിക്കുന്നു:



പാത ദൃശ്യപരത

ഒരു "open eye" എന്നും ഇത് അല്ലെങ്കിൽ പാതത് കാണാവുന്ന, ശരം മായ ഇടമോ എങ്കിൽ. "Visible" പാതത് ഒരു പോറ്റൽ ചിത്ര ഡിസ്പ്ലൈ പാതമായി എന്നാണ്. അതു എന്നേതു അല്ലെങ്കിൽ മറ്റുതരത്തിൽ നേരിയർ അല്ലാതെ പാതത് യഥാർത്ഥത്തിൽ ചിത്ര പിക്സൽ ഡാറ്റ കാണിക്കില്ല. കണ്ണ-symbol-ബഹിരാകാശത്ത് കൂടിക്കുചെയ്യുന്നത് പാത ദൃശ്യപരത ഫോറ്റിൾ ചെയ്യുന്നു.

ചെയിൻ പാതകൾ

ഇത് അല്ലെങ്കിൽ പാത ര പാതരപ്പെടുത്തിയോ-ലോകൾ ശരം മായ ഇടമോ, ഒരു "chain" ചിഹ്ന കണ്ണ-ചിഹ്ന -സ്പോസ് വലത് കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. "Transform-locked" അത് എല്ലാ ര പാതരണങ്ങളെ (തോതോപ്പികലോഭാത്ത്, ഭ്രമണ , തുടങ്ങിയവ) ഒരേ വിധത്തിൽ ബാധിച്ചു എന്ന് ഘടകങ്ങൾ (പാളികൾ, ചാനലുകൾ തുടങ്ങിയവ) ഒരു സെറ്റ് ഫോമിന്റെ ഭാഗമായ എന്നാണ് അവർക്കിൽ ആരൈക്കിലു പ്രയോഗിച്ചു. ചെയിൻ-ചിഹ്ന -ബഹിരാകാശത്ത് കൂടിക്കുചെയ്യുന്നത് പാതയുടെ ര പാതരപ്പെടുത്തിയോ-ലോകൾ നില ഫോറ്റിൾ ചെയ്യുന്നു.

പ്രിവ്യ ചിത്ര

പാത ഒരു സ്കേച്ച് കാണിക്കുന്ന ഒരു ചെറിയ പ്രിവ്യ -എന്നുണ്ട്. നിങ്ങൾ എന്നുണ്ട് കൂടികൾ ചെയ്ത് ഒരു ഇമേജ് കയറി ഡ്രാഗ് ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഇത് ആ സ്വര പത്തിൽ പാതത് ഒരു പകർപ്പ് സ്വീഷ്ടിക്കു .

പാത പേര്

ചിത്ര അദ്വിതീയ ആയിരിക്കണ പാതത് പേര്. പേര് ഇടു കൂടികൾ നിങ്ങൾ അതു എധിറ്റ് അനുവദിക്കു . നിങ്ങൾ സ്വീഷ്ടിക്കുന്ന പേര് ഇതിനക നിലവിലുണ്ട് എങ്കിൽ, ഒരു നമ്പർ സവിശേഷമാക്കുന്നതിനായി ക ടീച്ചേർക്കാനുള്ള (ഉദാ "#1") ചെയ്യു .

ലിംഗ് നോൺ-ശ ന്യൂണണക്കിൽ, എത്രു നിമിഷത്തിലു അവയവങ്ങളിൽ ഒന്നു

അടിയിലായി ഡയലോഗ് മെനു അല്ലെങ്കിൽ ബട്ടൺകൾ ഉപയോഗിച്ച് അവതരിപ്പിക്കാനു എത്തെങ്കിലും ഓപ്പറേഷൻസ് വിഷയമാകു എത്ത് ചിത്ര എന്ന് *active path*, ഇതാണ്: സജീവ പാതയിൽ എടുത്തുകൊടുത്ത കാണിച്ചിരിക്കുന്നു ലിസ്റ്റ്. എൻട്രികൾ എത്തെങ്കിലും കൂടിക്കുചെയ്യുന്നത് സജീവ പാത ആക്കു .

ലിസ്റ്റിൽ എത്തെങ്കിലും എൻട്രി വലത്-കൂടിക്ക് Paths Menu ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ഡയലോഗ് ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നു വഴികളിലേക്ക് മെനു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ബട്ടൺകൾ

എല്ലാ ഡയലോഗ് പാതകൾ ചുവടെയുള്ള ബട്ടൺകൾ വഴികളിലേക്ക് മെനു (വലത്-കൂടിക്കുചെയ്യത് ആക്സസ് ഒരു പാത ലിസ്റ്റ് എൻട്രി) തുടർന്നു എൻട്രികൾ ര പീകർച്ചിരിക്കുന്നത് എന്നാൽ അവർിൽ ചിലരെ നിങ്ങൾ ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ സമയത്ത് മോഡിഫയർ കീകൾ ഇനക്കി പിടിച്ച് സ ന്യാദിക്കാവുന്ന അധിക ഓപ്ഷൻകൾ ഉണ്ട്.

പുതിയ പാത

New Path കാണുക. Shift കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക നിങ്ങൾ പുതിയ (ശ ന്യ) പാതത് ഒരു പേര് നൽകുക അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് ചെയ്യുന്നു.

പാത ഉന്നയിക്കുക

Raise Path കാണുക.

ലോവർ പാത

Lower Path കാണുക.

പാത ഡ്യൂപ്ലിക്കറ്റ്

Duplicate Path കാണുക.

തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിലേക്ക് പാത

ഒരു നിരക്കു കടന്നു പാത പരിവർത്തന ; ഒരു മുഴുവൻ വിശദീകരണത്തിനു Path to Selection കാണു . നിങ്ങൾ പുതിയ നിരക്കു നിലവിലുള്ള നിരക്കു ഇടപെടുകയോ വഴി സജ്ജമാക്കാൻ മോഡിഫയർ കീകൾ ഉപയോഗിക്കാ :

പാതയിലേക്കു തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

Shift കീ അമർത്തിപ്പിടിക്കുക **Advanced Options** ഡയലോഗ്, സാധാരണരീതിയിൽ ജിന്വ് ഡൈവലപ്പർമാർക്ക് മാത്രമേ ഉപയോഗപ്രദമായിരിക്കു ചെയ്യുന്നു.

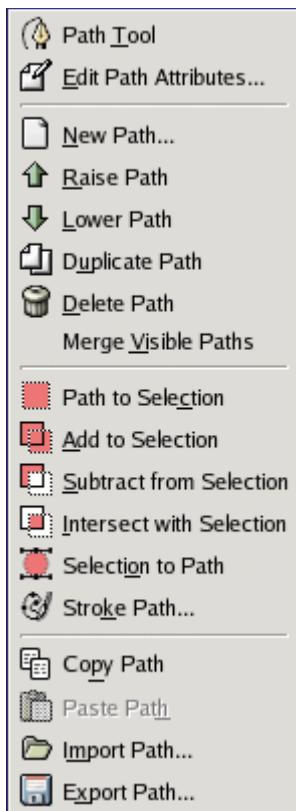
പാതയിലെ ഒപ്പയിന്റ്

Stroke Path കാണുക.

പാത ഇല്ലാതാക്കുക

Delete Path നിലവിലെ തിരഞ്ഞെടുത്ത പാതയിൽ ഇല്ലാതാക്കുന്നു.

Paths സന്ദർഭ മെനു



വഴികളിലേക്ക് മെനു വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗിൽ ഒരു പാമ്പ് എൻട്ടി നീ, അല്ലെങ്കിൽ പാതയിൽ ഡയലോഗ് ടാബ് മെനുവിൽ നിന്ന് മികച്ച എൻട്ടി ("വഴികളിലേക്ക് മെനു") തിരഞ്ഞെടുത്താൻ വലത്-ക്ലിക്കുചെയ്ത് കൊണ്ടുവന്ന കഴിയു . ഈ മെനു നിങ്ങൾ പാതകൾ ബാധിക്കുന്ന ഓപ്പറേഷൻസ് ഏറ്റവും ആക്സസ് നൽകുന്നു.

പാത S ശ്രീ

Path Tool പാതകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നതു കൂട്ടിമ ഉപയോഗിക്കുന്ന Path tool, സജീവമാക്കുന്നതിനായി, ഒരു ബദൽ മാർഗ്ഗം . ഈ പണിസ്ഥാപി നിന്ന്, അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവച്ചി B (Bézier വേണ്ടി) ഉപയോഗിച്ച് സജീവമാക്കാ .

വഴി പ്രത്യേകതകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

Edit Path Attributes നിങ്ങൾ പാതത് പേര് മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ചെറിയ ഡയലോഗ് ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ഈ double- ക്ലിക് ചെയ്ത് നാമ പട്ടികയിൽ വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗിൽ ചെയ്യാൻ കഴിയു .

പുതിയ പാത

New Path, ഒരു പുതിയ പാത സൃഷ്ടിക്കുന്നു വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗിൽ ലിസ്റ്റിൽ ചേർക്കുന്നു, അതു ഇമേജ് സജീവ പാത ചെയ്യുന്നു. അതു നിങ്ങൾക്കു പാതത് ഒരു പേര് അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾ ഒന്നു അത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു കുറച്ച് നൽകാൻ പാത ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കേണ്ടി വരു പുതിയ പാത, യാതൊരു നക ര പോയിന്റുമായി സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്.

പാത ഉന്നയിക്കുക

Raise Path വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗിൽ പട്ടികയിൽ ഒറ്റ സ്ലോട്ട് ക ടുതൽ പാത നിക്കുന്നു. പട്ടികയിൽ ഒരു പാതയുടെ സ്ഥാന യാതൊരു ഫ്ലാഷ്പോൺ പ്രാധാന്യമുള്ള, അതിനാൽ ഈ ലളിതമായി നിങ്ങൾ ഓർഗാനേഷൻസ് കാര്യങ്ങൾ സ കഴിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നതിന് സൗകര്യമാണ്.

ലോവർ പാത

Lower Path വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗിൽ പട്ടികയിൽ ഒറ്റ സ്നോർക്ക് താഴെത്തെ പാത നികുന്നു. പട്ടികയിൽ ഒരു പാതയുടെ സ്ഥാന യാതൊരു ഫണ്ട്ഷൻൽ പ്രാധാന്യമുള്ള, അതിനാൽ ഈ ലളിതമായി നിങ്ങൾ ഓർഗാനൈസ് കാര്യങ്ങൾ സക്ഷിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നതിന് സൗകര്യമാണ്.

പാത ഡ്യൂപ്പിക്കേറ്റ്

"*Duplicate Path*", സജീവ പാത ഒരു പകർപ്പ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു അതിന് തന്ത്യായ പേര് നൽകുന്നു, വഴികൾ ഡയലോഗിൽ ലിസ്റ്റിൽ ചേർക്കുന്നു, അതു ഇമേജ് സജീവ പാത ചെയ്യുന്നു. പകർപ്പ് യഥാർത്ഥ പാത പ്രകടമായിരുന്നു മാത്രമേ ദ്രുതം മാത്രമാക .

പാത ഇല്ലാതാക്കുക

Delete Path നിലവിലെ തിരഞ്ഞെടുത്ത പാതയിൽ ഇല്ലാതാക്കുന്നു.

ദ്രുത പാമുകൾ ലയിപ്പിക്കുക

Merge Visible Paths ദ്രുതമാക്കുന്ന ചിത്ര എല്ലാ പാതകൾ എടുക്കു (അതു, വഴികൾ ഡയലോഗിൽ "open eye" ചിഹ്നങ്ങൾ കാണിക്കാൻ എല്ലാ), ഒരേ പാതയുടെ ഘടകങ്ങൾ അവരെ തിരിക്കുക. നിങ്ങൾ സ്റ്റ്രോക്ക് അവരെ എല്ലാവരു അങ്ങനെ തന്നെ മുതലായവ ചെയ്യണമെങ്കിൽ ഈ അസൗക്രാ വരുത്തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിലേക്ക് പാത; തിരഞ്ഞെടുക്കലിലേക്ക് ചേർക്കുക; തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപയോഗിച്ച് കുമ്ഭമാക്കുന്നതിനുശേഷം; തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപയോഗിച്ച് കുമ്ഭമാക്കുന്നതിനുശേഷം;

ഈ കമാൻഡുകൾ എല്ലാ ഒരു നിര സജീവ പാത പരിവർത്തന , തുടർന്ന് വ്യക്തമാക്കിയ വഴികളിൽ നിലവിലുള്ള നിരക്കു അത് സ ഡോജിപ്പിക്കുക. ("Path to Selection" നിലവിലുള്ള നിരക്കു ഉപേക്ഷിച്ച് മാർഗ്ഗത്തിൽ നിന്ന് ര പ ഒറ്റ അതിന് പകര.) ആവശ്യമെങ്കിൽ, മാർഗ്ഗത്തിൽ ഏതൊരു അടയ്ക്കാത്ത ഘടകങ്ങൾ ഒരു വര ആദ്യ ആകാർ പോയിരു് അവസാന ആകാർ പോയിരു് ബന്ധിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് അടച്ചുകഴിഞ്ഞു. തത്പരമായുണ്ടാകുന്ന നിരക്കു വേണ്ടി "marching ants" അടുത്തുനിന്ന് പാത പിന്തുടരുക, എന്നാൽ എഴുത്തുകുത്തുകളു തികഞ്ഞ പ്രതീക്ഷിക്കുന്നില്ല.

പാതയിലേക്കു തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

ഈ പ്രവർത്തന നിരവധി വഴികളിൽ ആക്സസ് ചെയ്യാ :

- , ഒരു ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്നു **Select To Path** ആയി
- , വഴികൾ ഡയലോഗ് മെനുവിൽ നിന്നു Selection to Path ആയി.
- വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള **Selection to Path** ബട്ടൺ നിന്ന്.

Selection to Path ചിത്ര ന്റെ നിരക്കു നിന്ന് ഒരു പുതിയ പാത സൃഷ്ടിക്കുന്നു. മിക്കപ്പോഴും ഫലമായുണ്ടാകുന്ന പാതത് അടുത്തുനിന്ന് തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ "marching ants" പിന്തുടരു ; എക്കിലു കത്തുകളിൽ സാധാരണയായി തികഞ്ഞ കഴിയില്ല.

ഒരു ഏകമാന പാതയിലേക്ക് ഒരു ദ്രീമാന നിരക്കു മാസ്ക് മാറ്റുമ്പോൾ ചില പകര മാറിമറിഞ്ഞത് അൽഗോറിതങ്ങൾ കേന്ദ്രീകരിക്കുന്നു: നിങ്ങൾ ചുവക്കുന്നുള്ള

Selection to Path ബട്ടൺ അമർത്ഥിക്കാണ് Shift കീ പിടിച്ച് ലഭ്യമാക്കുന്ന അതു **Advanced Options** ഉപയോഗിച്ച് നടക്കുന്ന വഴി, ഭേദഗതി പാമുകൾ ഡയലോഗ്. നിങ്ങൾക്ക് എല്ലാ നിശ്ചിത പേരുകൾ, 20 വ്യത്യസ്ത ഓപ്ഷൻകൾ ചരണ്ണങ്ങളു സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന വിപുലമായ ഓപ്ഷൻകൾ ഡയലോഗ്, ചെയ്യുന്നു. വിപുലമായ ഓപ്ഷൻകൾ ശരിക്കു ഡൈവലപ്പർമാർക്ക്

മാത്രമേ ഉദ്ദേശിച്ചിട്ടുള്ള, അവരോട് സഹായിക്കാൻ ഈ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ പാഠത്ത് പോകുന്നു. പൊതുവെ പറഞ്ഞാൽ, **Selection to Path** അതിൽ നിങ്ങൾ പ്രതീക്ഷിക്കുന്നില്ല എന്തു ചെയ്യു, നിങ്ങൾ (നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പക്ഷ) എങ്ങനെ അതു ചെയ്തു വിഷമിക്കേണ്ടതില്ല ആവശ്യമില്ല.

സ്ട്രോക് പാത

ഈ പ്രവർത്തന നിരവധി വഴികളിൽ ആക്സസ് ചെയ്യാ :

- , ഒരു ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്നു **Edit Stroke Path** ആയി
- , വഴികൾ ഡയലോഗ് മെനുവിൽ നിന്നു **Stroke Path** ആയി.
- വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള **Paint along the path** ബട്ടൺ നിന്ന്.
- പാത ട്രീനായിട്ട് ശ്രീംഗുകൾ തും **Stroke Path** ബട്ടൺ നിന്ന്.

"Stroke Path" ലെൻഡ് ശേഖികളും അതാണെന്ന് ഓപ്പഷനുകൾ വൈവിധ്യമാർന്ന അനുമതി, ചിത്രത്തിന്റെ സജീവ പാളി സജീവമായ പാത രേഖയർ. കുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Stroking വിഭാഗ കാണുക.

വഴിയു പകർത്തുക

Copy Path പകർപ്പുകൾ വഴികളിലേക്ക് കൂപ്പിപ്പേബാർഡ് ലേക്ക് സജീവ പാത, മറ്റാരു ചിത്ര ട്രീക്കുകയും പ്രാപ്തരാക്കുകയെന്ന്.

നിങ്ങൾക്ക് പകർത്തി ടാർഗറ്റ് ചിത്ര പ്രദർശന കടന്നു വഴികളിലേക്ക് ഡയലോഗ് നിന്ന് അതിന്റെ ഏകണ്ണർ ഇഴച്ചു ഒരു പാത ട്രീക്കാൻ കഴിയു .

നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് ഒരു വഴിയു പകർത്തുക, അത് കാണാൻ കഴിയില്ല. നിങ്ങൾ പാത ഡയലോഗിൽ ദ്രുത്യമാക്കാൻ തെങ്ങൾക്കുണ്ട്.

ട്രീക്കുക പാത

Paste Path പാത കൂപ്പിപ്പേബാർഡ് ഉള്ളടക്ക നിന്ന് ഒരു പുതിയ പാത സൃഷ്ടിക്കുന്നു, വഴികൾ ഡയലോഗിൽ ലിസ്റ്റിൽ ചേർക്കുന്നു, അതു ഇമേജ് സജീവ പാത ചെയ്യുന്നു. പാതയോന്നു മുമ്പ് കൂപ്പിപ്പേബാർഡിലേക്ക് പകർത്തി എക്കിൽ, മെനു എൻട്ടി സ വേദനക്ഷമരഹിത ആയിരിക്കു .

ഈ പോർട്ട് പാത

Import Path എസ്.വി.ജി. ഫയലിൽ നിന്നു ഒരു പുതിയ പാത സൃഷ്ടിക്കുന്നു: അത് നിങ്ങൾക്ക് ഫയൽ നാവിഗേറ്റ് അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഡയലോഗ് മാറികിട്ടി. എസ്.വി.ജി. ഫയലുകൾ വിവരങ്ങൾ അവർ എങ്ങനെ ജിന്ന് പാതകൾ നൽകിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നത് വേണ്ടി Paths വിഭാഗ കാണുക.

കയറ്റുമതി പാത

Export Path ഒരു ഫയൽ പാത സ രക്ഷിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു: അതു നിങ്ങൾ ഫയൽ പേരു സ്ഥലവു വ്യക്തമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഡയലോഗ് സ രക്ഷിക്കുക ഒരു ഫയൽ മാറികിട്ടി. നിങ്ങൾക്ക് പിന്നീട് **Import Path** കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് എത്ര ജിന്ന് ഇമേജ് ഈ പാത ചേർക്കാൻ കഴിയു . പാതകൾ സ രക്ഷിക്കുന്നത് ഉപയോഗിക്കുന്ന ഫോർമാറ്റ് എസ്.വി.ജി.; ഈ അത്തര ണ്ഡപാഡി അല്ലെങ്കിൽ Inkscape വൈക്രാം-ഗ്രാഫിക്സ് പ്രോഗ്രാമുകളു നിങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കുക പാതകളെ ഈ പോർട്ട് കഴിയു എന്നാണ്. എങ്ങനെയാണ് അവർ ജിന്ന് പാതകളെ നൽകിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നത് എസ്.വി.ജി. ഫയലുകൾ കുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Paths വിഭാഗ കാണുക.

Colormap സം ഭാഷണ



Colormap (സം ചികയിലാക്കിയത് പാലറ്റ് ഒരു മികച്ച പേര് ആണ്) ഡയലോഗ് ഗണമാണോയെന്നത് ചിത്രത്തിന്റെ colormap എധിറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു. (സജീവമായ ചിത്രത്തിന്റെ മോഡ് പകര ഇൻഡൈക്കപ്പ് ആർജിബി അല്ലെങ്കിൽ ഫ്രേസ്കേറ്റിൽ ആണെങ്കിൽ, ഡയലോഗ് ശ ന്യൂയു ഉപയോഗയോഗമല്ലാതെയായിട്ടുണ്ട്.) ഈതൊരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി Dialogs and Docking ന് വിഭാഗ കാണുക.

ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Colormap" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു :

- ചിത്ര മെനുവിൽ നിന്ന്: **Windows**Dockable DialogsColormap;
- എത്രക്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നു ക്ലിക്കുചെയ്ത് **Add Tab**Colormap തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഡയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിംഗ് ഉണ്ട്. **Windows**Colormap: ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നു "Colormap" ഡയലോഗ് ഉണ്ടാക്കാ .

Colormaps സംജീവനപ്പെടുത്തുന്ന ചിത്രങ്ങൾ

ഗണമാണായെന്നത് സ്വരൂപ പത്തിൽ, പകര നേരിട്ട് ഓരോ നിറവു ചെയ്തുകൊണ്ടിരിക്കുന്നു (ആർജിബി ചെയ്ത് Grayscale ചിത്രങ്ങൾ സംഭവിക്കുന്നില്ല പോലെ), നിരങ്ങൾ പിക്സൽ പരോക്ഷമായ രീതി, ഒരു colormap വിളിച്ചു ലുക്ക് അപ്പ് പട്ടികയിൽ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്.

അതു പിക്സൽ വേണ്ടി കാണിച്ചിരിക്കണം അതു നിര നിർണ്ണയിക്കാൻ, ജിന്വ് ചിത്ര എൻ്റെ colormap ലെ സം ചിക്ക തോനുന്നു. ഓരോ ഇൻഡൈക്സിൽ ചിത്ര സ്വന്ത സ്വകാര്യം colormap ഉണ്ട്. ജിമ്മേറും colormap എൻ്റെ ഫോറ്മാറ്റിലുടെ പരമാവധി എണ്ണം 256. പരമാവധി വലുപ്പത്തിലുള്ള colormap ഉണ്ടു 0 മുതൽ 255 ഓരോ സം ചിക്ക എൻ്റെവേണ്ടമകിലും ആർജിബി നിരങ്ങളുടെ നിയോഗിക്കുന്നു. അവർ ദുര്ഘാതാക്കു സം ചിക്ക അല്ലെങ്കിൽ ഓർഡർ നിയോഗിച്ചിട്ടുള്ള കഴിയുന്ന നിരങ്ങൾ നിയന്ത്രിയ്ക്കാനുള്ള വ്യവസ്ഥകളാണും ഉണ്ട്: എന്തെങ്കിലും ഇൻഡൈക്സ് എന്തെങ്കിലും നിരവു കഴിയും .

ഈ colormap വർണ്ണങ്ങൾ ഗണമാണായെന്നത് ചിത്രത്തിനായുള്ള only colors available (നിരങ്ങൾ colormap പുതിയ നിരങ്ങൾ ചേർക്കാതിരുന്നാൽ എന്നോ,) ആകുന്നു ശ്രദ്ധിക്കാൻ പ്രധാനമാണ്. ഈ പല ജിന്വ് ഓപ്പറേഷൻസ് ഒരു പ്രധാന പ്രാവ ഉണ്ട്, ഉദാഹരണത്തിന്: ഒരു പാറേണ്ട് ഫിൽ ലെ ജിന്വ് സാധാരണയായി colormap കൃത്യമായി ശരിയായ നിരങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയില്ല, അങ്ങനെ അത് ലഭ്യമായ അടുത്തുള്ള നിര ഉപയോഗിച്ച് അവരെ എക്കോഡേശ ചെയ്യും. ഈ ചിലപ്പോൾ Quantization അനിയപ്പെടുന്നത് colormap വളരെ പരിമിതമായ അല്ലെങ്കിൽ മോശമായി തിരഞ്ഞെടുക്കപ്പെടുവളാണെങ്കിൽ ഈ എളുപ്പത്തിൽ വളരെ പാവപ്പെട്ട ചിത്രത്തിന്റെ നിലവാര ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ കഴിയും .

Colormap ഡയലോഗ് ഓന്നുകിൽ പുതിയ എൻ്റെ കുറഞ്ഞ സൂഷ്ടിച്ചുകൊണ്ട്, അല്ലെങ്കിൽ നിലവിലുള്ള എൻ്റെ കുറഞ്ഞ നിരങ്ങൾ മാറ്റിക്കൊണ്ട്, ഒരു ചിത്രത്തിനായി colormap മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്നു. തന്നിരിക്കുന്ന ഒരു സം ചിക്ക ബന്ധപ്പെട്ട നിര മാറ്റുകയും, അതു സം ചിക്ക നിയോഗിച്ചിട്ടുള്ള എല്ലാ പിക്സൽ ഒരു വർണ്ണ ഷിഫ്റ്റ് ആയി, ഇമേജ് മുഴുവൻ പ്രതിഫലിക്കു മാറ്റാൻ കാണും. എൻ്റെ കുറഞ്ഞ അതിന്റെ മുതലായവ ലേക്ക് മുകളിലെ ഇടത്ത് മാത്രം ലഭിക്കുന്നു 0, 1 എണ്ണുന്നു.

Colormap ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

ഇവിടെ നിരങ്ങൾക്ക് ഈ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച് നടത്താ തന്നെ:

ഒരു കളർ എൻ്റെ കൂംക്

ഈ പണിസ്ഥി കളർ എരിയ കാണുന്നത് പോലെ നിരങ്ങൾ കൂംക് നിര ലേക്ക് ജിന്വ് എൻ്റെ പുരോതല നിര സജ്ജീകരിക്കുന്നു. തത്പരമായി ഈ നിര നിരങ്ങൾ ചെയ്യുന്ന അടുത്ത പെയിൻ്റീസ് ഓപ്പറേഷൻ ഉപയോഗിക്കും .

ഒരു കളർ എൻ്റെ ന് Ctrl -click

ഈ പണിസ്ഥി കളർ എരിയ കാണുന്നത് പോലെ നിരങ്ങൾ ന് -click Ctrl നിര ലേക്ക് GIMP എൻ്റെ പശ്വാതല നിര സജ്ജീകരിക്കുന്നു.

ഒരു കളർ എൻ്റെ ഇരട്ട-കൂംകുചെയ്യുക

ഈ നിരങ്ങൾ കൂംക് നിര ലേക്ക് ജിന്വ് എൻ്റെ പുരോതല നിര സജ്ജീകരിക്കുന്നു, ഒപ്പ് ഒരു പുതിയ നിര ആ colormap എൻ്റെ മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കളർ എഡിറ്റർ ചെയ്യുന്നു.

വർണ്ണ സം ചിക്ക

നിരങ്ങൾക്ക് ഇവിടെ അതിന്റെ സം ചിക്ക ടെപ്പുചെയ്യുന്നോൾ, അല്ലെങ്കിൽ വലതുവശത്ത് spinbutton കൂംകുചെയ്ത് നിരങ്ങൾക്ക് മറ്റാരു colormap എൻ്റെ

തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

എച്ച്‌ടി‌എ എൽ-സോട്ട്‌വെർ

ഈ പ്രദേശത്ത് നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത colormap എൻട്രി നിയോഗിച്ചിട്ടുള്ള നിര ഒരു ഹൈക്സാ-കോഡ് പ്രാതിനിധി (പോലുള്ള HTML തു ഉപയോഗിക്കുന്നു) കാണിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് കളർ ഇവിടെ, പകര ഒരു കളർ എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾക്ക് ചെയ്യണമെങ്കിൽ എഡിറ്റ് കഴിയു . HTML notation കാണുക

നിര എഡിറ്റ്

ഈ ബട്ടൺ (ധയലോഗ് താഴെത്തെ ഇടത് മ ലയിൽ) നിങ്ങൾ നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത colormap എൻട്രി നിര മാറ്റുകയു അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കളർ എഡിറ്റർ ചെയ്യുന്നു. ഇപ്പോൾ അത് ജിന്വ ഏറ്റ് മുൻഭാഗത്തെ വർഷ്ണ സജ്ജമാക്കുക ഇല്ല അല്ലാതെ എൻട്രി ഡബിൾ ക്ലിക് സമാനമാണ്.

വർണ്ണ ചേർക്കുക

ഈ ബട്ടൺ (ധയലോഗ് താഴെത്തെ വലത് കോൺലൂള്ള) colormap പുതിയ നിരങ്ങൾ ചേർക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ബട്ടൺ, നിലവിലെ മുൻഭാഗത്തെ വർഷ്ണ ക്ലിക് ചെയ്താൽ, പണിസാരി കാണുന്നത് പോലെ colormap അവസാനത്തിലേക്ക് ചെയ്തപ്പോൾ ചെയ്യു . നിങ്ങൾ Ctrl അമർത്തി ക്ലിക്കുചെയ്യുക പകര പക്ഷ പണിസാരി നിന്ന് പശ്ചാത്തല നിര ചേർക്കു . (Colormap 256 എൻട്രികൾ അടങ്കിയിരിക്കുന്ന, അത് നിരത്തിരിക്കുന്നു, ക ദുതൽ ചേർക്കുന്നതിന് ശ്രമിക്കുന്ന ഫലമില്ല ഉണ്ടായിരിക്കു .)

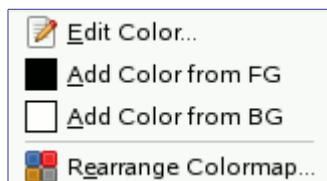
നിങ്ങൾ ഒരു തെറ്റ് ഉണ്ടാക്കുന്നു എങ്കിൽ ആരുടെ colormap നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ പോയിന്ത്രെ ഹോക്കസുചെയ്ത് അത് പഴയപടിയാക്കാനുമാകു മാറ്റി, തുടർന്ന് CtrlZ പ്രസൂ അല്ലെങ്കിൽ ഇമേജ് മെനുവിൽ **Edit Undo** ശേഷമേ.

ഈ ധയലോഗ് ഗണമാനോദ്ദേശ്യത്തിൽ ചിത്രത്തിനായുള്ള colormap പതിന്തെ എറ്റവു ക ദുതലായി ഉപയോഗിക്കുന്ന ലീതികൾ നൽകുന്നു. പോലുള്ള തീവ്രത /, ഏ യേ / സാച്ചുരേശൻ, തുടങ്ങിയവ നിര ഉപകരണങ്ങൾ, ഇൻഡൈക്സ് ചിത്രങ്ങളു ഓപ്പറേറ്റ് ചെയ്യുന്നത്. അങ്ങനെ ചെയ്യുന്നത് കുറച്ച് **�ug**- ഇന്നുകൾ, "Normalize", "VColor Enhance", ഒപ്പ് "Stretch Contrast" ഓപ്പറേഷൻസ് ഉൾപ്പെടെ ഉണ്ട്, അതു പോലെ മറ്റുള്ളവരെ സ്വീച്ച് കാണു സാധ്യമാണ്.

നിങ്ങൾ Colormap കാര്യമാണ് ഒരു നിരത്തിൽ ഗണമാനോദ്ദേശ്യത്തിൽ ചിത്ര വരയ്ക്കാൻ എങ്കിൽ ജിന്വ Colormap എറ്റവു സമാനമായ നിര ഉപയോഗിക്കു .

Colormap സന്ദർഭ മെനു

Colormap ഒരു നിര വലത്-ക്ലിക് ഇല്ല നിര തിരഞ്ഞെടുത്തത് ഒരു **�op**- അല്ലെങ്കിൽ ഉപമെനുവുണ്ട് തുറക്കുന്നു:



നിര എഡിറ്റ്

ഈ കമാൻഡ് നിര പരിഷ്കരിക്കുക അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കളർ സൈലക്ടർ തുറക്കുന്നു.

FG നിന്ന് വർണ്ണ ചേർക്കുക

ഈ കമാൻഡ് പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കി ഇൻഡെക്സ് പാലറ്റ് 256 കുറവ് നിങ്ങൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു മാത്രമേ. പണിസഞ്ചി പദ്ധതിലെ കളർ കളർ മാപ്പ് പ്ലേടുന്നു.

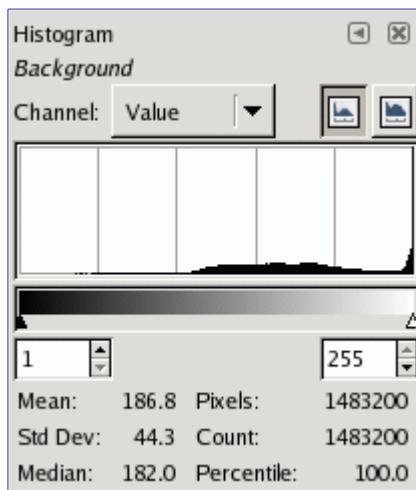
ബർഗറിയ തുടർന്ന ചേർക്കുക

ഈ കമാൻഡ് പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കി ഇൻഡെക്സ് പാലറ്റ് 256 കുറവ് നിങ്ങൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു മാത്രമേ. പണിസഞ്ചി പദ്ധതിലെ കളർ കളർ ലിന്റ് പ്ലേടുന്നു.

Colormap പുനഃക്രമീകരിക്കുക

Colormap പുനഃക്രമീകരിക്കുക: ഈ കമാൻഡ് വിശദീകരിച്ചിട്ടുണ്ട്.

ഫില്ടോഗ്രാ ഡയലോഗ്



ഫില്ടോഗ്രാ ഡയലോഗ് സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു നിന്ന് മ ല്യാൻഡ്രൂട്ട് സ്ഥിതിവിവര വിതരണ കാണിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് *color balance* ശ്രമിക്കുന്ന ഈ വിവരങ്ങൾ പലപ്പോഴും ഉപയോഗപ്ലേടുന്നു. എന്നാൽ ഫില്ടോഗ്രാ ഡയലോഗ് വിവരഭായക ആണ്: നിങ്ങൾ അതിനെ ഒന്നു ഇമേജ് മാറ്റങ്ങൾക്ക് കാരണമാകു . നിങ്ങൾ ഒരു ആമി അടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള നിന്ന് തിരുത്തൽ നടത്തുകയു ചെയ്യണ , ഈ Levels ഉപകരണ .

ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Histogram" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു :

- **Windows** Dockable Dialogs Histogram: ഇമേജ് മെനൂവിൽ നിന്ന്.
- എത്തെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനൂവിൽ നിന്നു കൂടിക്കുചെയ്ത് **Add Tab** Histogram തിരഞ്ഞെടുത്ത്,
- **ColorsInfoHistogram**: ഇമേജ് മെനൂവിൽ നിന്ന്.

Windows മെനൂവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഡയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിന്റ് ഉണ്ട്. **WindowsHistogram**: ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനൂവിൽ നിന്നു "Histogram" ഡയലോഗ് ഉണ്ടാകു .

Histograms കുറിച്ച്

ജിമ്, ഇമേജ് ഓരോ പാളി ഒന്നൊ അതിലധികമോ നിര ചാനലുകളിലേക്ക് ബാഹിലാക്കിയ കഴിയു : ഒരു ആർജിബി ചിത്രത്തിനായുള്ള കയറി ആർ, ജി, ബി ചാനലുകൾ; ഒരു ഗ്രേസ്‌കൈറ്റിൽ ഇമേജ് വേണ്ടി, ഒരു മ ല്യ ചാനലിലേക്ക്. സുതാര്യത പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല ലെയറുകളെയു ഒരു അധിക ചാനൽ, ആൽഫാ ചാനൽ തെങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഓരോ ചാനൽ 0 മുതൽ 255 തീവ്രത അളവ് ഒരു പരിധി (പ റൺസ വ്യയിലേക്ക് മ ല്യമേരിയ) പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. ഇപ്രകാര, ഒരു കരുതൽ പിക്സൽ എല്ലാ നിര ചാനലുകളിൽ 0 പാതയോരുക്കുന്നുണ്ട്; 255 ഒരു വെളുത്ത പിക്സൽ എല്ലാ നിര ചാനലുകളുടെ. സുതാര്യമായ പിക്സൽ ആൽഫാ ചാനലിൽ 0 പാതയോരുക്കുന്നുണ്ട്; 255 പ്രകാര അസാധ്യമാണ് പിക്സൽ.

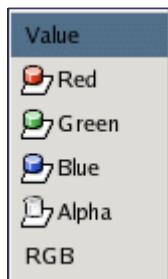
ആർജിബി ചിത്രങ്ങളിൽ, അതു ഒരു മ ല്യ "pseudochannel" നിർവ്വചിക്കുന്നതിന് ഉള്ളിടത്തോള . ഇതാരു യഥാർത്ഥ നിര ചാനൽ അല്ല: അത് ചിത്രത്തിന്റെ നേരിട്ട് സ ഭരിച്ചിരിക്കുന്ന ഏതാരു വിവരങ്ങൾക്ക് ഇല്ല. പകര , ഒരു പിക്സൽ മ ല്യ സമവാക്യ $V = \max(R, G, B)$ വഴി കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. അടിസ്ഥാനപരമായി, മ ല്യ നിങ്ങൾ ഗ്രേസ്‌കൈറ്റിൽ മോഡിലേക്ക് ചിത്ര പരിവർത്തന ചെയ്താൽ ആ പിക്സൽ ചെയ്തത് ലഭിക്കു എന്നാണ്.

ചാനലുകളിൽ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക്, പരിശോധിക്കുക.

പിന്നോഗ്രാ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

സജീവ പാളി Name ഡയലോഗ് മുകളിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു.

ചാനൽ



ഈ നിങ്ങൾ ഏത് ഉപയോഗിക്കാൻ ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. സാധ്യതകൾ സജീവ പാളി പാളി തര ആശ്രയിക്കുന്നത്. ഇവിടെ നിങ്ങൾ കണ്ണേക്കാ എൻട്രികൾ, അവർ അതു എന്തു:

വില

ആർജിബി ആൻഡ് ഗ്രേസ്‌കൈറ്റിൽ ചിത്രങ്ങളിൽ, ഈ പാളി ഉടനീള തെളിച്ച് മ ല്യങ്ങൾ വിതരണ കാണിക്കുന്നു. ഒരു ഗ്രേസ്‌കൈറ്റിൽ ഇമേജ്, ഈ ഇമേജ് ഡാറ്റ നിന്ന് നേരിട്ട് വായിക്കാ . ഒരു ആർജിബി ഇമേജ് അവർ മ ല്യ pseudochannel നിന്ന് കൊണ്ടുപോയിരുന്നു.

ഗണമാണോയെന്നത് ചിത്ര വേണ്ടി "Value" ചാനൽ യഥാർത്ഥത്തിൽ ഓരോ colormap സ ചികയ്ക്കുവേണ്ടി ആവൃത്തിയുള്ള വിതരണ കാണിക്കുന്നു: അതുകൊണ്ട്, ഒരു യഥാർത്ഥ നിര പിന്നോഗ്രാ പകര ഒരു "pseudocolor" പിന്നോഗ്രാ ആണ്.

റെഡ്, സ്റ്റീൻ, ബ്ലൂ

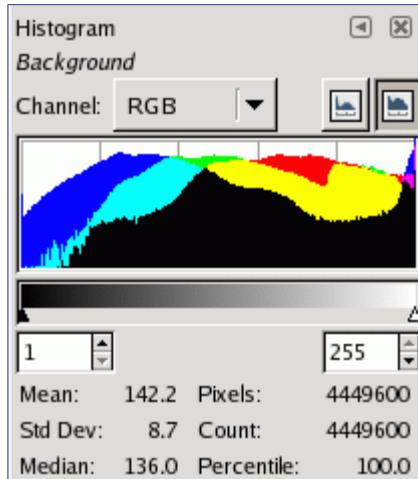
ഈ മാത്രമേ ആർജിബി ചിത്രങ്ങൾ നിന്ന് പാളികൾ എഴുതണ . അവർ യഥാക്രമ റെഡ്, സ്റ്റീൻ, അലൈക്രിൽ നീല ചാനലുകൾക്കായി തീവ്രത അളവ് വിതരണ

കാൺക്രൂ .

ആൽഫ

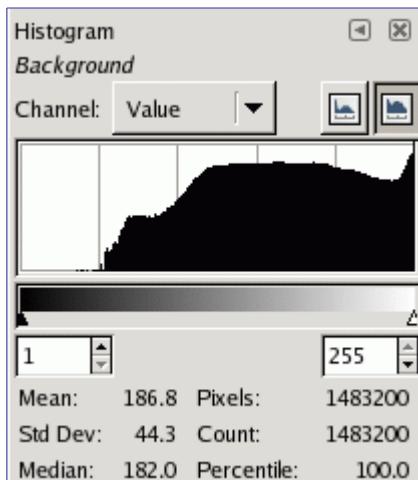
ഈ അതാര്യത അല്ലവ് വിതരണ കാൺക്രൂനു. പാളി പ രണ്ടുമായു സുതാര്യമായ (ആൽഫ = 0) അല്ലെങ്കിൽ പ രണ്ടുമായു സുതാര്യമല്ല (ആൽഫ = 255) എങ്കിൽ, ഹിന്റോഗ്രാ ഇടതുവശത്ത് ഒരൊറ്റ ബാർ അല്ലെങ്കിൽ വലത് അഗ്ര ഉൾപ്പെടു .

ആർജിബി



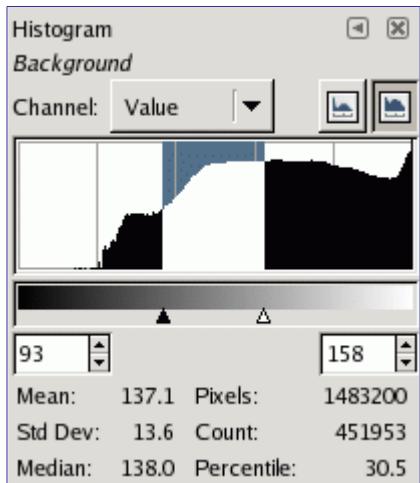
ആർജിബി പാളികൾ വേണ്ടി മാത്ര ലഭ്യ ഈ എൻട്രി, അങ്ങനെ ഒരു ഒറ്റ കാഴ്ചയിൽ നിന്ന് വിതരണ വിവരങ്ങൾ കാണാ , സുഭവാമുള്ളതോ ആൽ, ജി,, ബി histograms കാൺക്രൂനു.

ലീനിയർ / എപ്രൂമാറാതിരിക്കുകൈ ബട്ടണുകൾ



ഈ ബട്ടണുകൾ ആമി ഒരു ലീനിയർ അല്ലെങ്കിൽ എപ്രൂമാറാതിരിക്കുകൈ y അക്ഷത്തിൽ ഉപയോഗിച്ച് പ്രദർശിപ്പിക്കു എന്ന് നിർണ്ണയിക്കാൻ. ഫോട്ടോഗ്രാഫുകൾ നിന്ന് എടുത്ത ചിത്രങ്ങളിൽ, രേഖിയ മോഡ് എറ്റവു സാധാരണയായി ഉപയോഗപ്രദമായിരിക്കു . നിരന്തരമായ നിന്ന് ഗണ്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ചിത്രങ്ങളിൽ, എങ്കിലും , ഒരു ലീനിയർ ഹിന്റോഗ്രാ പലപ്പോഴും ഒരൊറ്റ ബാർ കുത്തതാഴുക്കുള്ള ചെയ്യു , ഒരു എപ്രൂമാറാതിരിക്കുകൈ ഹിന്റോഗ്രാ പലപ്പോഴും ക ടുതൽ സഹായിക്കു .

സ്രോനി ക്രമീകരണ



നിങ്ങൾ വിശകലന , സഭാസം ചുവടെ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന റൂഡിയൂഡിക്സ്, മല്യങ്ങളുടെ പരിമിത പരിധി നിങ്ങളെ ആഗ്രഹിക്കുന്നേങ്കിൽ നിയന്ത്രിക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ മനു തരത്തിൽ വ്യാപ്തി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു :

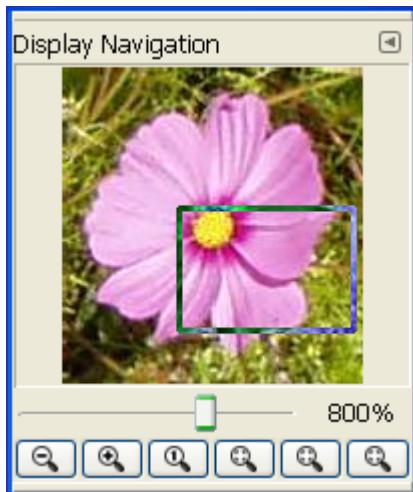
- താഴ്ന്ന തലത്തിൽ നിന്ന് നിങ്ങൾക്ക് ആവശ്യമുള്ള ശ്രേണിയുടെ ഉയർന്ന തലത്തിലേക്ക്, ഫില്ടുംഗാ ഡിസ്പ്ലൈ പ്രോശ്ര ഉടനീള പോയിന്റ് കീക്സ് ചെയ്ത് ഡ്യാഗ്.
- ആമി താഴെ സ്ലൈഡർ കരുതു അല്ലെങ്കിൽ വെള്ള ത്രികോൺങ്ങളെ കീക്സ് ചെയ്ത് ഡ്യാഗ്.
- സ്ലൈഡർ (::: രേഖ മുകളിൽ വലത് എൻട്രി ശ്രേണിയുടെ താഴെ ഇടതുഭാഗത്ത് എൻട്രി) താഴെ spinbutton എൻട്രികൾ ഉപയോഗിക്കുക.

സ്ഥിതിവിവരക്കണക്കുകൾ

ധയാലോൾ ചുവടെ ചില അടിസ്ഥാന സ്ഥിതിവിവരക്കണക്കുകൾ ചാനൽ മല്യങ്ങളുടെ വിതരണ വിവരിക്കുന്ന കാണിച്ചിരിക്കുന്ന, തിരഞ്ഞെടുത്ത പരിധിയിൽ ഒരുംബന്ധം:

- **Mean:** തിരഞ്ഞെടുത്ത ചാനലിനെ ഇടവേള ശരാശരി മല്യ .
- **Std Dev:** റൂഡിയോർഡ് ഡീവിയേഷൻ. ഇടവേള മല്യങ്ങളുടെ വിതരണത്തിൽ എത്ര സ്ഥീകൃത ഒരു ആശയ നൽകുന്നു.
- **Median:** ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു 100 കൊടുമുടികളിൽ ഇടവേള ലെ അവതാ പീക്സ് മല്യ .
- **Pixels:** സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ലെ പിക്സലുകളുടെ എണ്ണ .
- **Count:** ഒരു കൊടുമുടി ലെ പിക്സലുകളുടെ എണ്ണ (നിങ്ങൾ ഫില്ടുംഗാ കീക്സ് ചെയ്യുന്നോൾ) അല്ലെങ്കിൽ ഇടവേള ലെ.
- **Percentile:** ഇടവേള ലെ പിക്സലുകളുടെ എണ്ണ തമ്മിലുള്ള അനുപാത സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ലെ പിക്സൽ ആകെ എണ്ണ .

നാവിഗേഷൻ സഭാസം



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.

- 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.

ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Navigation" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു :

- ചിത്ര മെനൂവിൽ നിന്ന്: **Windows**Dockable DialogsNavigation;
- ഓതെക്കിലു dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനൂവിൽ നിന്ന് PLACEHOLDER,-100132 ശേഖരി, **Add Tab**Navigation തിരഞ്ഞെടുത്തത്,
- ചിത്ര -മെനൂവിൽ നിന്ന്: **View**Navigation window.
- നിങ്ങൾ ഇമേജ് വിന്റോധ്യുടെ വലത് താഴെയുള്ള കോൺിൽ പെടുത്തുന്നിൽ (പക്ഷ സ ഹ ഗ്രാഫുകളു ഇല്ലാതെ) അത് ക ടുതൽ വേഗത്തിൽ ആക്സസ് ചെയ്യാ : PLACEHOLDER,-100135

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.

ബട്ടൺകൾ

Zoom Out *Zoom In* ആൻഡ് *Zoom 1:1* സ്വയം വിശദിക്കരണ ആകുന്നു.

ചിത്ര പ റണ്ടുമായി ദ്വശ്യമാകു അങ്ങനെ സ അനുപാത ക്രമീകരിക്കുക

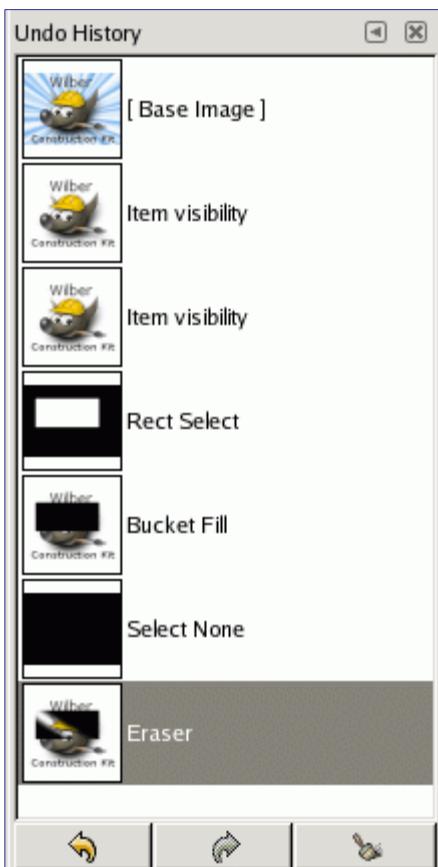
മൊത്ത ചിത്ര ജാലകത്തിൽ ദ്വശ്യമാകു അങ്ങനെ അത് പോലെ സ അനുപാത ക്രമീകരിക്കപ്പെടുത്തുന്നു.

അങ്ങനെ വിന്റോഡ സയാഹ് ഉപയോഗിക്കുന്നു സ അനുപാത ക്രമീകരിക്കുക
ചിത്ര പ രണ്ടുമായി കുറവുള്ളതു സ ഉപയോഗിച്ച് പ്രദർശിപ്പിക്കു അങ്ങനെ
ഇമേജ് വലുപ്പവു സ ക്രമീകരിച്ചു.

ചിത്ര പ്രദർശന വലുപ്പ ഇമേജ് വിന്റോഡ ചുരുക്കുക

ചിത്ര പ രണ്ടുമായി സ മാറ്റമില്ലാതെ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന വലുപ്പ
ചിത്ര വിന്റോഡ പുനഃസ്ഥാപിക്കുക. ഈ കമാൻഡ് ലഭ്യമായ മെനു എൻട്ടി മ ല
ആണ്. വിശദാ ശങ്കർക്ക് കാണുക.

പശ്യപടിയാക്കൽ ചരിത്ര സ ഭാഷണ



ഈ ഡയലോഗ് നിങ്ങളെ ഏറ്റവു അടുത്തിടെ ഓരോ നിർമ്മിക്കുന്ന മാറ്റങ്ങൾ
ചിത്രീകരിക്കാനു ശ്രമിക്കുന്ന ഒരു ചെറിയ സ്കേച്ച് ക ട ഒരു ഇമേജിൽ നിർവ്വഹിച്ച
പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് കാണിക്കുന്നു. നിങ്കൾക്ക് ഈ പട്ടികയിൽ അത് എൻട്ടി
ക്ഷീക്കുചെയ്ത് അതിന്റെ പശ്യപടിയാക്കുക ചരിത്രത്തിലെ ഏതൊരു പോയിന്റിലേക്ക്
ചിത്ര കഴിയു . അത് എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു ജിന്ന് എ പശ്യപടിയാക്കൽ
മെക്കാനിസ് ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക്, Undoing ന് വിഭാഗ കാണുക.

ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Undo History" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈക്കാരു ന്
സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു :

- **Windows** Dockable Dialogs Undo History: ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്.
- ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നു ക്ഷീക്കുചെയ്ത് **Add**

Tab Undo History തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

പഴയപടിയാക്കൽ ചരിത്ര ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

നിങ്ങൾക്ക് ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ഏറ്റവു അടിസ്ഥാന കാര്യ പട്ടികയിൽ കൂടിക്കുചെയ്ത് പഴയപടിയാക്കുക ചരിത്ര ഒരു പോയിന്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക എന്നതാണ് നിങ്ങൾ അഭ്യന്തരാട്ടുമിഞ്ഞാട്ടു സ സ്ഥാനങ്ങളിൽ തമ്മിൽ എന്തെങ്കിലും വിവര വിഭവങ്ങൾ നഷ്ടമാക്കാതെ അല്ലെങ്കിൽ കഴിച്ച് ഇല്ലാതെ, നിങ്ങൾ പോലെ ഈ വഴിയിൽ പോകാമോ. മിക്കപ്പോഴും, മാറ്റങ്ങൾ വളരെ വേഗത്തിൽ ആകുന്നു.

CtrlF ഒരു തിരയൽ ഫീൽഡ് തുറക്കുന്നു. കാണുക

ഡയലോഗ് ചുവടെ മ ന് ബട്ടൺകൾ:

പഴയപടിയാക്കുക

ഈ ബട്ടൺ മെനുവിൽ നിന്ന് **Edit** Undo ശേഷമേ, അല്ലെങ്കിൽ CtrlZ അമർത്തുന്നതു അതേ പ്രതീതി ഉണ്ട്; അത് തിരികെ പ രവാവസ്ഥയിലാക്കാനുള്ള ചരിത്രത്തിലെ അടുത്ത നിലയിലേക്ക് ചിത്ര മാറുന്നു.

തയ്യാറായ

ഈ ബട്ടൺ മെനുവിൽ നിന്ന് **Edit** Redo ശേഷമേ, അല്ലെങ്കിൽ CtrlY അമർത്തുന്നതു അതേ പ്രതീതി ഉണ്ട്; പഴയപടിയാക്കാനോ ചരിത്ര മുന്നോട്ടു അടുത്ത നിലയിലേക്ക് ചിത്ര മുന്നോട്ട്.

തെളിഞ്ഞ പ രവാവസ്ഥയിലാക്കുക ചരിത്ര

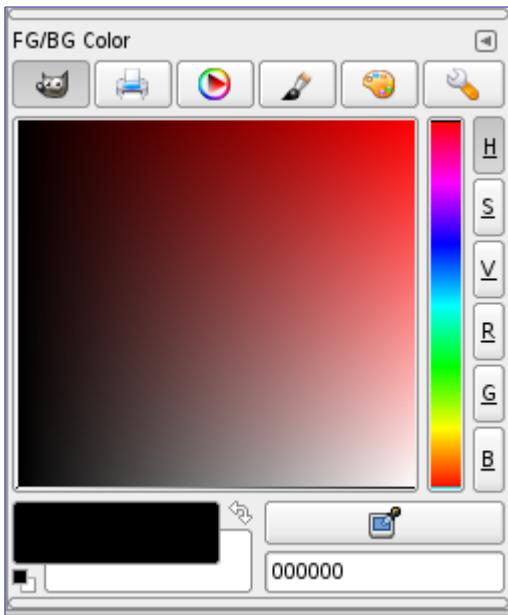
ഈ ബട്ടൺ നിലവിലെ ഇതിനൊരുപബ്ബാദ പഴയപടിയാക്കാനുള്ള ചരിത്രത്തിൽ നിന്ന് എല്ലാ ഉള്ളടക്കങ്ങളും നീക്കേ . ഇത് അമർത്തുന്നേയാൾ എങ്കിൽ നിങ്ങൾ ശരിക്കു ഇത് ചെയ്യണമെന്ന് സ്ഥിരീകരിക്കാൻ ആവശ്യപ്പെട്ടു. നിങ്ങൾ വളരെ ഓർമ്മ നിർബന്ധപ രവു എങ്കിൽ അത് ചെയ്യുന്നത് മാത്ര കാരണ തന്നെ.

ഒരു ടാബിൽ, ഈ ഡയലോഗ് പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു

നിങ്ങൾ Preferences/Environment പഴയപടിയാക്കാനാകു അളവ് എന്നു സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

ചിത്ര - ഉള്ളടക്ക ബന്ധപ്പെട്ട ഡയലോഗുകൾ

FG / ബി.ജി. കളർ സ് ഭാഷണ



കളർ ഡയലോഗ് നിയന്ത്രിക്കാനു പുതിയ നിരങ്ങൾ കൂടി അനുവദിക്കുന്നു. ജിന്വ്, CMYK, ത്രികോൺ, Watercolor ചെതുവുള്ള : അഞ്ച് വ്യത്യസ്ത മോഡുകൾ അതിനെ ഉപയോഗിക്കാം. ഈ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ എവിടെയും ഒരു നിറ കൂടി രസകരമായാണ് ഡൈലോഗ് ഉണ്ട്.

PLACEHOLDER,-100440: പണിസ്ഥിയിൽ FG / ബി.ജി. പ്രേശറത്ത് നിന്ന് വിളിച്ചു ഡയലോഗ് ചിത്ര മെനുവിൽ നിന്നു വിളിച്ചു അപേക്ഷിച്ച് വ്യത്യസ്തമാണ് ഈ ഡയലോഗ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു ഓന്റുകിൽ മുൻഭാഗത്തെ അല്ലെങ്കിൽ പശ്വാത്തല നിന്ന് .

ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Colors" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണും .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും :

- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്: **Windows Dockable Dialogs Colors;**
- എതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നു കൂടിക്കുചെയ്ത് **Add Tab Colors** തിരഞ്ഞെടുത്ത്,
- ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് നിന്ന്: നിലവിലെ മുൻവശ അല്ലെങ്കിൽ പശ്വാത്തല നിന്ന് കൂടിക്ക് ചെയ്യുക.

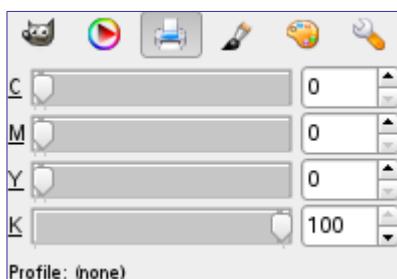
Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഡയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിന്റ് ഉണ്ട്. **Windows Colors:** ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നു "Colors" ഡയലോഗ് ഉണ്ടാക്കാം .

FG/BG color ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

ജിന്പ് സെലക്ടർ

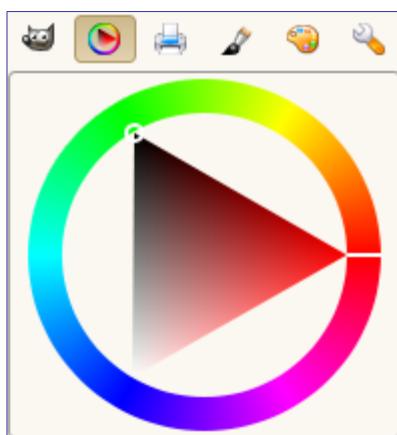
ജിന്പ് കളർ സെലക്ടർ ഉപയോഗിച്ച്, ശരിയായ വകിൽ സ്ഥിതി ഒന്നാണോയെന്നത് ദ്രിമാന സ്റ്റിപ്പ് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒരു നിറ തിരഞ്ഞെടുക്കുക, തുടർന്ന് ഇടതുവശത്ത് സ്ഥിതി ദ്രിമാന പ്രോസേസ്റ്റെ. അമർത്തുമ്പോൾ .ഹാളിനൊരുവശത്തായി ബട്ടൺകൾ എത്ത് നിർണ്ണയിച്ച് എക്മാന സ്റ്റിപ്പ്, അല്ലെങ്കിൽ നിറ പരാമീറ്ററുകൾ എച്ച്, എസ് എതെങ്കിലും, വി, ആർ, ജി, ബി എൻകോഡ് കഴിയു . ദ്രിമാന പ്രോസേസ് രണ്ടു തീർക്കുന്ന നിറ പരാമീറ്ററുകൾ encodes.

CMYK



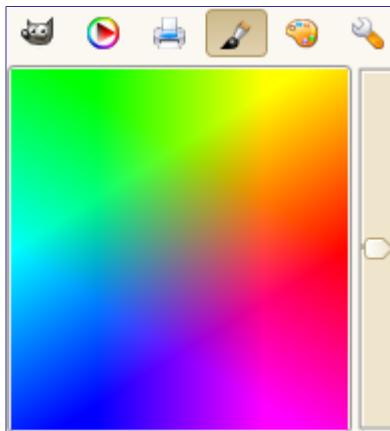
നിങ്ങൾക്ക് പ്രിൻ്റർ ഷൈക്കലിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഈ സെലക്ടർ നേടുകയു . CMYK കാഴ്ച CMYK നിറ മോഡിൽ നിങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കാൻ സാധ്യത നൽകുന്നു.

തിക്കോൺ



ഈ സെലക്ടർ നിറ മോഡൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു. *chromatic circle* ലെ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഹ്യ ഫേ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ മൗസ് പോയിന്റർ വലിച്ചിടുക. ക്ലിക്ക്-ആൻഡ്-ഡ്യാഗ് *triangle* ലെ intuitively സാന്നികരണ (ല ബമായി) ഉ മ ല്യ (തിരശ്ശീനമായി) വ്യത്യസ്ത.

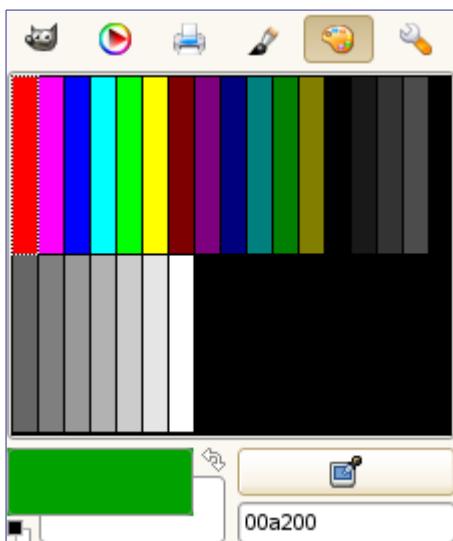
Watercolor



ഈ നിര സെലക്ടർ ഒരു ബേശ് വഴി പ്രതീകമായി. ഈ സെലക്ടർ യുടെ പ്രവർത്തന മോധ്യ ഇതുവരെ ഹാജരാക്കിയ മോധ്യലുകളുടെ ആ നിന്നു അല്ല വ്യത്യസ്തമാണ്. തത്യത്തിൽ ചതുരാക്കൃതിയിലുള്ള പാലറ്റ് ക്ലിക്കൂചെയ്ത് നിലവിലെ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം മാറ്റുന്നതിൽ അതിലടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.

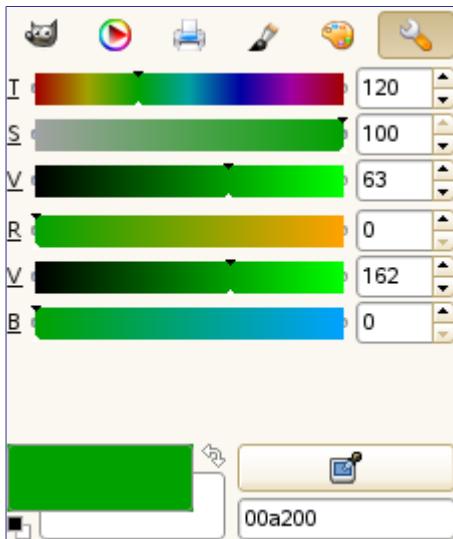
നിലവിലെ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം ഉദാഹരണത്തിന് വെള്ള ആണെങ്കിൽ, അത് ചുവന്ന നിര പ്രദേശത്ത് ക്ലിക്കൂചെയ്ത് ചുവപ്പുനിര തിരിയുന്നു. ആവർത്തിച്ചുള്ള ക്ലിക്കിന്റെ പ്രദാവ ബലപ്പെടുത്തുന്നതാണ്. ശരിയായ പുറമെ വർണ്ണം പാലറ്റ് നിന്ന് ആണ് സ്വീഥൻ, ഉപയോഗിച്ച്, ഓരോ മൂസ് ക്ലിക്കിൽ ഓരോ നിര അളവ് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . കുതൽ സ്വീഥുചെയ്യുന്ന നിയന്ത്രണമാണ് കുതൽ നിര ക്ലിക്കിൽ ശതമാന സ്വീകരിച്ചിരുന്നില്ലെന്നു .

പാലറ്റ്



ഈ നിര സെലക്ടർ Palettes dialog ലെ നിലവിലെ പാലറ്റ് നിരങ്ങൾക്ക് ഒരു ലിസ്റ്റ് ചെയ്യുന്നു. നിരങ്ങൾ നിരങ്ങൾ ഡിസ്പ്ലേ വർണ്ണങ്ങൾ ക്ലിക്കൂചെയ്ത് GIMP ന്റെ മുൻഭാഗത്തെ അല്ലെങ്കിൽ പശ്വാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . നിരങ്ങൾക്ക് നിരങ്ങൾ ലിസ്റ്റ് ഉള്ളിൽ നികാൻ ആരോ കീകൾ ഉപയോഗിക്കാ .

സ്കൈയിൽ



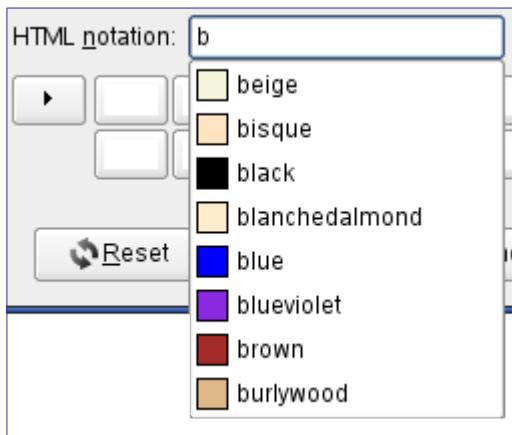
ഈ സെലക്ടർ ആർ, ജീ ആഗോള കാഴ്ച, ബി ചാനലുകളു എച്ച്, എസ്, ബി മ ല്യാഞ്ചർ, സ്ക്രൂഡറുകൾ സ്ഥാപിച്ചിട്ടില്ല പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

വർണ്ണ ചേർക്കൽ

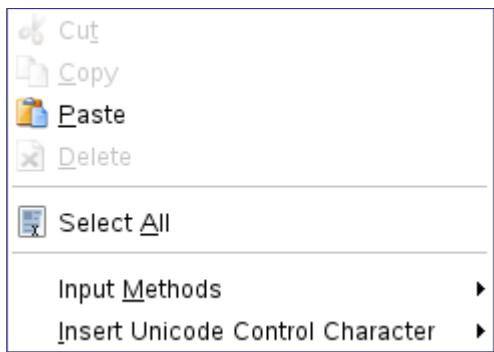
വർണ്ണ പികർ തികച്ചു വ്യത്യസ്തമായ സ്വഭാവ , color picker tool അധിക ഉണ്ട്. പകര സജീവ ഇമേജിൽ നിന്നു നിരങ്ങൾ സാഹസമാണ് എന, മുഴുവൻ സ്കൈനിൽ നിന്ന് നിരങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയില്ല.

എച്ചിപ്പി എൽ നോട്ടേഷൻ

HTML notation കാണുക. നിങ്ങൾക്ക് സി.എസ്.എസ് കീവേഡുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു ; അവരുടെ കീവേഡ് ഉപയോഗിച്ച് വർണ്ണങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് നേടുകയു ഒരു നിര ആദ്യത്തെ അക്ഷര നൽകുക:

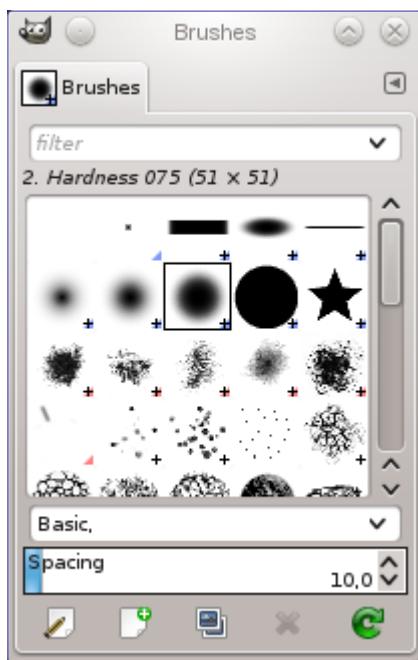


എച്ചിപ്പി എൽ നോട്ടേഷൻ ടെക്നോളജികളു പ്രത്യേകിച്ച് മറ്റൊരു പകർത്തിയ ഒരു സകീർണ്ണമായ നോട്ടേഷൻ ട്രിക്കാൻ, നിങ്ങളുടെ നോട്ടേഷനിലോ എയിറ്റ് അനുവദിക്കുന്ന ഒരു സന്ദർഭ മെനു തുറക്കുന്നു. ഈ മെനു നിങ്ങൾ വിദേശ പ്രതീകങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന വിവിധ **Input Methods** വരെയു , **Insert Unicode Control Characters** സാധ്യതയുണ്ട് നയിക്കുന്നു. ഈ സഹായവു അപ്പുറ , ഒരു വിശാലമായ ഫീൽഡ് ആണ്. ദയവായി കാണുക.



എഴുന്നേറ്റു നിങ്ങൾ മുന്നിലു പശ്വാത്തലത്തിലു നിര കൈമാറാൻ കഴിയുന്ന രണ്ടു അവയും, അടങ്ങുന്ന ഒരു ചിഹ്ന കണ്ടെത്താൻ. ചുവടെ വെറു മുന്നഭാഗത്തെ തടയൽ താഴെ, നിങ്ങൾക്ക് രണ്ട് ചെറിയ, കരുപ്പ്, മറ്റ് വെറ്റ് ഭാഗികമായി ഓവർലാപ്പുചെയ്യുന്നോൾ സ്ക്രൂയറുകളിൽ ഒരു സ്രിച്ചി ഗ്രാഫലു കണ്ടെത്തുക, സാഡാം അവശേഷിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഈ കൂംികൾ ചെയ്താൽ, ഫ്രണ്ട്, പശ്വാത്തല നിര യഥാക്രമ തിരികെ കരുപ്പു വെളുപ്പു വിധേയരായിട്ടുള്ളവർ.

നയപ്രവ്യാപന സാഡാം



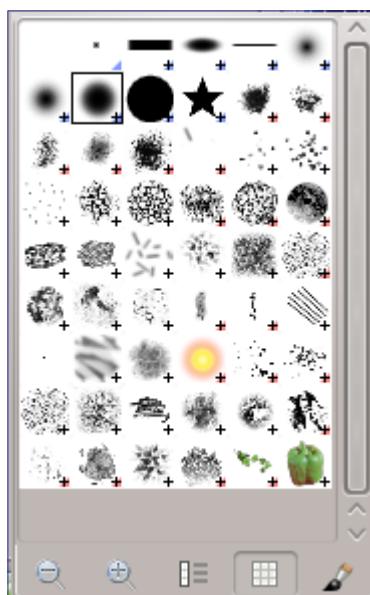
"Brushes" ഡയലോഗ് പെയിൻ്റി ഗ്രാഫലേറ്റുകളും ഉപയോഗിച്ചു ഉപയോഗത്തിനായി ഒരു ബേശ് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിച്ചു: നയപ്രവ്യാപന ന് അടിസ്ഥാന വിവരങ്ങൾ അവർ എങ്ങനെ ജീമ് ഉപയോഗിക്കുന്നു വേണ്ടി Brushes വിഭാഗ കാണുക. ഡയലോഗ് നിങ്ങളോടു നയപ്രവ്യാപന കൂട്ടിലെ പല ഫംഷനുകളും ആക്സസ് നൽകു . നിങ്ങൾക്ക് ലിന്റിൽ കൂംികൾ ചെയ്തു ഒരു ബേശ് തെരഞ്ഞെടുക്കാ : അതു പിനെ പണിസ്ഥി ഓഫ് ബേശ് / പാറേസ് / ഗ്രേഡിയൻ്റ് പ്രോഫോർമ്മു കാണിക്കു. ജിന്ന് ഇപ്പോൾ 56 ബേശോ ഉപയോഗിച്ചു പരസ്പര വ്യത്യാസ വലിപ്പ , അനുപാത ഓരോ ബേശ് കോൺ ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ ഡയലോഗിൽ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയില്ല കാരണ വരുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ബേശ് എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ചു കയ്യു നയപ്രവ്യാപന സ്യൂഷ്ടിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പ്രത്യേക ബേശ് ഫയൽ ഫോർമാറ്റിൽ ചിത്രങ്ങൾ സ രക്ഷിച്ചുകൊണ്ട് കഴിയു .

ധയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Brushes" ധയലോഗ് ഒരു dockable ധയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു :

- പണിസഞ്ചി നിന്ന്, ബേഷ് / പാറേണ്ട് / ഗ്രേഡിയൻ്റ് പ്രോശ്രത്ത് ബേഷ് ചിഹ്നത്തിൽ കൂടിക്കുചെയ്യുകൊണ്ട്.
- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നു : **WindowsDockable DialogsBrushes;**
- ഏതെങ്കിലും dockable ധയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നു കൂടിക്കുചെയ്യുക **Add TabBrushes** തിരഞ്ഞെടുത്ത്.
- പെയിൻ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും ശർഖ് ഓപ്പണുകൾ ധയലോഗിൽ നിന്നു, ബേഷ് ഷൈക്കൺ ബട്ടൺ മാകാ , നിങ്ങൾ വേഗത്തിൽ ലിംഗിൽ നിന്നു ഒരു ബേഷ് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുന്ന സമാനമായ പ്രവർത്തനപരതയോടുക കീയ പോപ്പ് നേടുക; നിങ്ങൾ പോപ്പ് വലത് താഴെ ബട്ടൺ ഇന്നത്തെ കൂടികൾ ചെയ്താൽ നിങ്ങൾ യഥാർത്ഥ ബേഷ് ധയലോഗ് തുറക്കു .



ഈ വിന്റോ അഞ്ചു ബട്ടൺകൾ, വ്യക്തമായി സഹായ പോപ്പ്-അപ്പുകൾ വഴി വിശദീകരിച്ചു ഉണ്ട്:

- ചെറിയ തിരഞ്ഞെടുകൾ
- വലിയ പ്രിവ്യ
- ലിംഗ് ആയി കാണുക
- ശ്രിഡായി കാണുക
- ബേഷ് നിരക്കു ധയലോഗ് തുറക്കുക

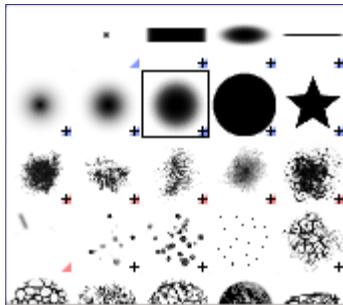
നിങ്ങളുടെ മുൻഗണനകളു അനുസരിച്ച് പോപ്പ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒരു ബേഷ് മാത്ര നിലവിലെ സജീവ പ്രയോഗ , മറ്റ് പെയിൻ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമാക്കാമെന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. കുത്തൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Tool Option Preferences വിഭാഗ കാണുക.

Brushes ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

ഗ്രിഡ് / പട്ടിക മോഡ്

ഡാബ് മെനുവിൽ View as Grid അഥവാ View as List തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഗ്രിഡ് മോഡിൽ, ബേഷ് ര പങ്ങൾ പുറത്തു ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അണിനിരന്നു, എല്ലപ്പുമാക്കുന്നു പല കണ്ണു നിന്നെൻ തിരയുന്ന കണ്ണെടുത്താനായിട്ടില്ല making കിടക്കുന്നു. പട്ടിക മോഡിൽ, ര പങ്ങൾ അപ്പ് ഒരു ലിസ്റ്റിൽ, അവർക്ക് പുറമെ പേരുകൾ ക ടീയ ചെയ്യുന്നു.

ഡാബ് മെനുവിൽ, ഓപ്പശൻ Preview Size നിങ്ങളുടെ ശബ്ദമോ ബേഷ് പ്രിവ്യ കളുടെ സൈസ് ചെയ്യൽ അനുവദിക്കുന്നു.



ഗ്രിഡ് മോഡ്

ധയലോഗ് മുകളിൽ നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ബേഷ് പേര്, പിക്സലിൽ അതിന്റെ വലിപ്പ് ലഭ്യമാകുന്നു.

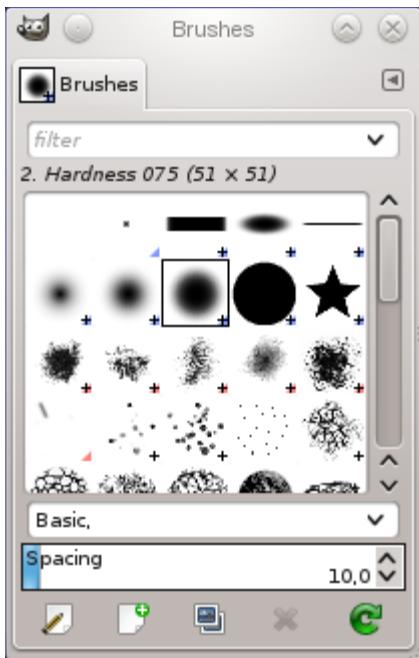
കേന്ദ്രത്തിൽ എല്ലാ ലഭ്യമായ നയപ്രവൃത്തം ഒരു ഗ്രിഡ് കാഴ്ച ഓട്ടിലെല്ല നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒരു ലഭ്യമാകുന്നു.

പട്ടിക മോഡ്

എറവു ഭാഗമായി വേണ്ടി, ധയലോഗ് പട്ടിക മോഡിൽ ഗ്രിഡ് മോഡിൽ പോലെ ഒരൊറ്റ അപവാദ പ്രവർത്തിക്കുന്നു ഒരേ വഴി:

നിങ്ങൾ ഒരു ബേഷ് *gimp* ഇരട്ട-ക്ലിക്ക് എക്ഷിൽ അതു എഡിറ്റ് കഴിയു . കുറിപ്പ് ഒരുപക്ഷേ, നിങ്ങൾ മാത്രമല്ല ജിന്വ് പ്രീ-ഇൻറ്രൂഡർ വരുന്ന പശുകൾ നിങ്ങൾ സ്വയ സൃഷ്ടിച്ച അബ്ലൂഷിൽ ഇൻറ്രൂഡർ ചെയ്തിട്ടുള്ള നയപ്രവൃത്തം പേരുകൾ മാറ്റാൻ അനുവദിച്ചിട്ടുണ്ടോ എന്ന്. നിങ്ങൾ ഒരു മുന്നേ ഇൻറ്രൂഡർ ബേഷ് പേരുമാറ്റാൻ ശ്രമിച്ചാൽ, പേര് എഡിറ്റ് കഴിയു , എന്നാൽ ഉടൻ മടങ്ങാൻ അബ്ലൂഷിൽ മരുവിടെയെക്കിലു ക്ലിക്ക് തട്ടുന്നതിന് പോലെ, പേര് അതിന്റെ തമാർത്തമ മ ല്യ പഴയപടിയാകു . അതു നിങ്ങൾ വിഭവങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് ക ടുതൽ ജിന്വ് പ്രീ-ഇൻറ്രൂഡുകളുടെ മാറ്റ വരുത്താൻ കഴിയില്ല സാധാരണ ആയിപത്രവു : നയപ്രവൃത്തം, പാറ്റേണുകൾ, ഘനമായ, തുടങ്ങിയവ; നിങ്ങൾ സ്വയ സൃഷ്ടിക്കുന്ന മാത്രമാണ്.

ബൈഷ് തിരനോട്ടങ്ങൾ



നിങ്ങൾ ഒരു ബൈഷ് പ്രിവ്യ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, നിലവിലെ ബൈഷ് മാറുന്നു അതു പണിസ്ഥി ചിത്രകലയിലും ഉപകരണങ്ങളുടെ ബൈഷ് ഓപ്പ്‌സർ ബൈഷ് പ്രദേശത്ത് തെരഞ്ഞെടുക്കപ്പെട്ട്. നിങ്ങൾ ഒരു ബൈഷ് പ്രിവ്യ ഇരട്ട-ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, Brush Editor സജീവമാക്കാൻ ചെയ്യു . നിങ്ങൾക്ക് വിവിധ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നടത്താൻ ധയയോഗ് ചുവടെയുള്ള ബട്ടൺകൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം .

ഓരോ ബൈഷ് പ്രിവ്യ ചുവടെ വലത് കോൺിൽ ചെരിയ ചിഹ്നങ്ങൾ അർത്ഥം :

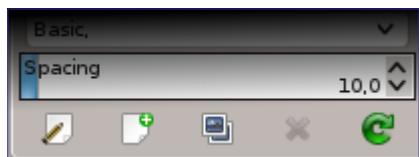
- ഒരു നീല കോൺിൽ സാധാരണ വലുപ്പത്തിൽ നയപ്രവൃത്തം അനുക ലമായിരിക്കു . നിങ്ങൾ അവരെ തനിപ്പിക്കപ്പെട്ട് കഴിയു .
- ഒരു ചെരിയ ഭോംസ് ബൈഷ് പ്രിവ്യ ഒരു വലിപ്പ കുറച്ച എന്നാണ്. താങ്കൾക്ക് ഇടത്തെ ക്ലിക്കിൽ കൈകാരു സാധാരണ വലുപ്പത്തിൽ ഇത് ലഭിക്കു .
- ഒരു റെഡ് കോൺിൽ അനിമേറ്റഡ് നയപ്രവൃത്തം വേണ്ടി ആണ്. നിങ്ങൾ ലാലുചിത്രത്തിൽ ഇടത് ക്ലിക്കിൽ പാലിക്കുകയു ചെയ്യുന്ന പക്ഷ അനിമേഷൻ പരമ്പര നടക്കുന്നത്.

ടാഗ്ചെയ്ത്

നിങ്ങൾ നയപ്രവൃത്തം ഡിസ്പ്ലൈ ഓർഗാനൈസേച്യൂലേറ്റീവോ ടാഗുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . കാണുക.

ചുവടെയുള്ള ബട്ടൺകൾ

നിങ്ങൾ ഒരു സ്ക്രീഡ് ചില ബട്ടൺകൾ കണ്ടെത്താൻ ധയയോഗ് ചുവടെ:



അകലാ

ഈ സ്ക്രീഡ് മെഴുസ് ഒരു brushstroke ഒരു നമു വരുമ്പോൾ നിങ്ങൾക്ക്

തുടർച്ചയായി ബേഷ് മാർക്ക് തമിലുള്ള ഒരു സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നടീൽ അകലെ ബേഷ് വീതി ശതമാനമാണ്.

ബേഷ് എഡിറ്റ്

ഈ Brush Editor സജീവമാക്കുന്നു. ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ എത്രക്കിലും ബേഷ് എഡിറ്റർ തുറക്കു . അതു മാത്ര പ്രവർത്തിക്കുന്നു എന്നാൽ, Parametric നയപ്രവ്യാപന വേണ്ടി: മറ്റൊരുത്തിലുള്ള വേണ്ടി, എഡിറ്റർ നിങ്ങളെ ബേഷ് കാണിക്കു എന്നാൽ നിങ്ങൾ അതിനെ ഒന്നു ചെയ്യാൻ അനുവദിക്കരുത്.

ന്യൂ ബേഷ്

ഈ ഒരു പുതിയ Parametric ബേഷ് സ്യേഴ്സ്കിക്കുന്നു ഒരു ചെറിയ ഫസി ചുറ്റു ആകുതി അതു ആര ഭിയ്ക്കുന്നു അതിനാല് നിങ്ങൾ പരിഷ്കരിക്കുന്നതിനായി ബേഷ് എഡിറ്റർ തുറക്കുന്നു. പുതിയ ബേഷ് സ്യയ് നിങ്ങളുടെ സ്യകാരു brushes ഫോർമാറ്റിൽ സ രക്ഷിക്കു .

തന്ത്രിപ്പകർപ്പ് ബേഷ്

നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ബേഷ് ഒരു Parametric ബേഷ് എക്സിൽ മാത്രമേ ഈ ബട്ടൺ പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കി. അങ്ങനെയെങ്കിൽ, ബേഷ് കോപ്പിയാണ് അതിനാല് നിങ്ങൾ പകർപ്പ് പരിഷ്കരിക്കാനു കഴിയു ബേഷ് എഡിറ്റർ തുറന്നു നോക്കു . ഫല സ്യയ് നിങ്ങളുടെ സ്യകാരു brushes ഫോർമാറ്റിൽ സ രക്ഷിക്കു .

ബേഷ് ഇല്ലാതാക്കുക

ഈ ഓപ്പഷൻ മാത്ര Parametric നയപ്രവ്യാപന വേണ്ടി സജീവമാണ്. ഈ ബേഷ് എല്ലാ കണ്ണടത്തലുകൾ നിങ്ങൾ അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ അനുമതി ഉണ്ടെങ്കിൽ, എവിടെ അതിന്റെ ഫയൽ സ കഷിച്ചിരിക്കുന്ന ഡയലോഗ് ഫോർമാറ്റിൽ നിന്ന് രണ്ടു നീക്ക . അതു എത്രക്കിലും ചെയ്യുന്നതിനുമുമ്പ് സ്ഥിരീകരണ ആവശ്യപ്പെടുന്നു.

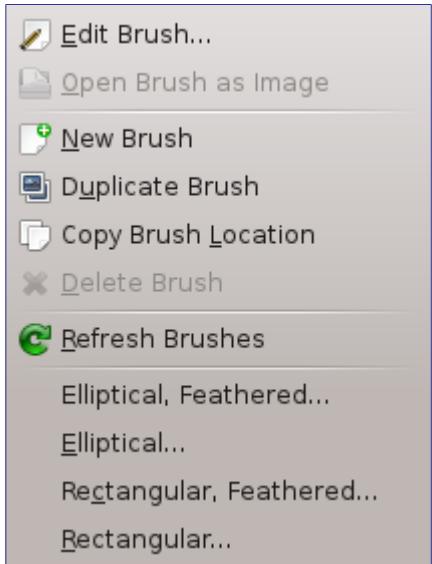
പുതുക്കുക **Brushes**

നിങ്ങളുടെ സ്യകാരു brushes ഫോർമാറ്റിൽ അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ ബേഷ് തിരയൽ പാതയിൽ മറ്റൊരുത്തിലുള്ള ഫോർമാറ്റിൽ നയപ്രവ്യാപന ചേർക്കുകയാണെങ്കിൽ, ബേഷ് എഡിറ്റർ അധിക ചിലപ്പോൾ മറ്റു, ഈ ബട്ടൺ റിലോഡ് ലിംപ്, ഡയലോഗിൽ പുതിയ എൻട്രീകൾ ലഭ്യമാകു അങ്ങനെ കാരണമാകുന്നു.

ഈ ബട്ടനുകൾ നടത്തുന്ന എന്നിവയുടെ, ഡയലോഗ് പോപ്പ്-അപ്പ് മെനുവിൽ നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയ കൂടുചെയ്ത് എവിടെയു സജീവമാക്കാ (ബേഷ് ഗ്രിഫ് / ലിംപ് ഇൽ, അല്ലെങ്കിൽ ഡയലോഗ് ടാബ് മെനുവിൽ നിന്ന്, മുകളിൽ ഈ , Brushes menu തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട്.

Brushes സന്ദർഭ മെനു

"Brushes" സന്ദർഭ മെനു

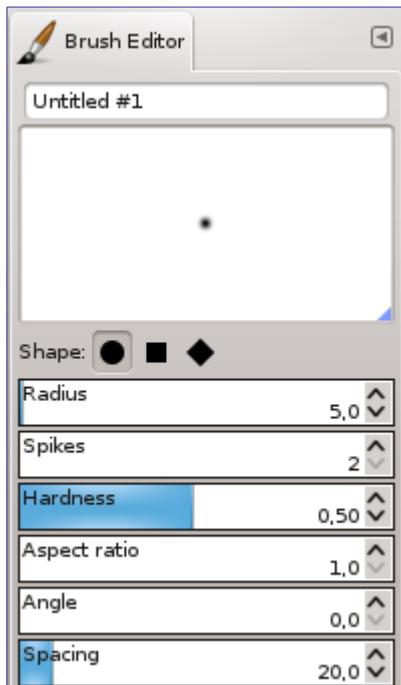


വലത് ഒരു ബ്രഷ് പ്രിവ്യൂ ക്ലിക്കേഴുവും ഒരു സന്ദർഭ മെനു തുറക്കുന്നു. ഈ മെനു നിങ്ങൾ തീർഖലവുത്തവുമായ തീർഖലചതുരാക്യതിയിലുള്ള നയപ്രവ്യാപന സ്വീച്ചറിക്കാനു ഇപ്പോൾ ചില ഓപ്ഷൻകൾ ഉണ്ട്. ഈ നയപ്രവ്യാപന ത വലുകളു കഴിയു, എന്നാൽ അവർ Parametric നയപ്രവ്യാപന അല്ല.

ഈ ഉപമെനുവുണ്ട് മറ്റ് ആളത്തെകൾ കൂപ്പേബോർഡ് കയറി ബ്രഷ് വഴിയു പകർത്തുക അനുവദിക്കുന്ന **Copy Brush Location** ഒഴികെ ബട്ടൺകൾ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

FileOpen Location, കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച്, ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ആയി ബ്രഷ് തുറക്കാൻ കഴിയു .

ബ്രഷ് എഡിറ്റർ



ബ്രഷ് എഡിറ്റർ നിങ്ങളെ ജിമില വിതരണ ഒരു ബ്രഷ് ബ്രഷ് പാരാമീറ്ററുകൾ കാണാൻ അനുവദിക്കുന്നു നി അവരെ മാറ്റാൻ കഴിയില്ല. നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ഇപ്പാനുസ്ഥ ബ്രഷ് സ്വീച്ചറിക്കാൻ കഴിയു : ബ്രഷ് എഡിറ്റർ പ്രവർത്തനങ്ങൾ സജീവമാക്കാൻ **New Brush** ബട്ടൺഒൽ ക്ലിക്ക്; നിങ്ങൾ ജ്യാമിതീയവസ്തുവിന്റെ ആകൃതി, ഒരു സർക്കിൾ, ഒരു സ്ക്രൂയർ അല്ലെങ്കിൽ വജ്ജ തിരഞ്ഞെടുക്കാ . ഈ എഡിറ്റർ നിരവധി ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ട്:

The dialog bar: എല്ലാ ഡയലോഗ് ജാലകങ്ങൾ പോലെ, ചെറിയ ചതുരത്തിൽ ഒരു ക്ലിക്കിൽ നിങ്ങൾ ബേശി എധിറ്റർ വശ സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന മെനു ആവശ്യപ്പെടുന്നു.

The title bar: നിങ്ങളുടെ ബേശി ഒരു പേര് നൽകുക.

The preview area: ബേശി മാറ്റങ്ങൾ ഈ പ്രിവ്യ വിന്റെ ലെ തൽസമയ ദൃശ്യമാക്കു .

Settings:

ആകൃതി

ഒരു സർക്കിൾ, ഒരു സ്ക്രൂയർ വഴി ലഭ്യമാണ്. ഇനിപ്പറയുന്ന ഓപ്പഷനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് അവരെ പരിഷ്കരിക്കു :

വാസാർഖ്

ബേശി സെൻ്റർ, എഡിഷ്യൽ തമ്മിലുള്ള ദ റ വീതി ദിശയിൽ. ഒരു 10 പിക്സൽ ആര ഒരു സ്ക്രൂയറിൽ ഒരു 20 പിക്സൽ വശത്ത് ഉണ്ടായിരിക്കു . ഒരു 5 പിക്സൽ വ്യാസാർഖ് വഴി 10 പിക്സൽ വീതി ഉണ്ടാകു .

സെപ്പക്കുകളാണ്

ഈ പരാമീറ്റർ മാത്ര സ്ക്രൂയർ, ഡയമൺ ഉപയോഗപ്രദമാണ്. ഒരു സ്ക്രൂയർ, ഒരു പോളിഗ്രാഫിലെ വർദ്ധിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കുകയാണ് സെപ്പക്കുകളാണ് ഫലങ്ങൾ. വഴി , നിങ്ങൾക്ക് നക്ഷത്ര നേടുകയു .

കാറിന്യ

ഈ പരാമീറ്റർ ബേശി അതിർത്തിയുടെ ഭ്രമാക്കുന്ന നിയന്ത്രിക്കുന്നു. മ ല്യ = 1.00 മ രഞ്ചയുള്ള അതിർത്തി (0.00-1.00) ഒരു ബേശി നൽകുന്നു.

വിക്ഷണ അനുപാത

ഈ പരാമീറ്റർ ബേശി വീതി / ഉയര അനുപാത നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഒരു 5 പിക്സൽ ആര ഒരു അനുപാത = 2 ഉപയോഗിച്ച് വഴി , ഒരു 10 പിക്സൽ വീതി ഒരു 5 പിക്സൽ ഉയര (1.0-20.0) ഉപയോഗിച്ച് നിരന.

കോൺ

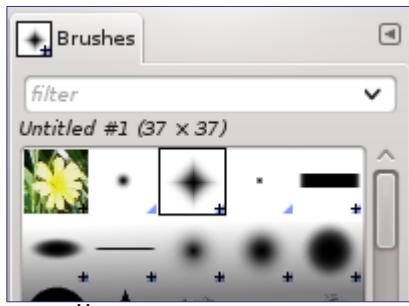
ഈ കോൺ സാധാരണ തിരശ്വീനമായി ആണ് ബേശി വീതി ദിശ,, യമാക്രമ ദിശ, എതിർ-ലഡികാര തിരിച്ചുള്ള തമ്മിലുള്ള കോൺ ആണ്. ഈ മ ല്യ ക ടുകയു , ബേശി വീതി (180 0) എതിർ ക്ഷോക്ക് തിരിച്ചുള്ള തിരിക്കുന്നു.

അകല

ബേശി ഒരു വരി ചാടിച്ചു, അത് യമാർത്ഥത്തിൽ റൂഡബുകൾ ബേശി ഏകണ്ണർ ആവർത്തിച്ച്. ബേശി റൂഡബുകൾ വളരെ അടുത്താണ്, നിങ്ങൾക്ക് ഒരു സോളിഡ് ലൈൻ തോനു നേടുക: അകല = 1. (200.0 ലേക്ക് 1.00) ക ട സ്യൂതമാക്കുക.

ക്ലിപ്പോർഡ് ബേശി

നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് അല്ലെങ്കിൽ അത് ഒരു നിര ന് പകർത്തുക അല്ലെങ്കിൽ മുറിക്കുക കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നോൾ, ഒരു പകർപ്പ് "Brushes" ഡയലോഗ് മുകളിലെ ഇടത് മ ലയിൽ ഒരു പുതിയ ബേശി ദൃശ്യമാകുന്നു. വീണ്ടു പകർത്തുക കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക വരെ ഈ ബേശി തുടരുകയു ചെയ്യു . നിങ്ങൾ ജിന്വ അടയ്ക്കുന്നോൾ ഇത് മുങ്ങി.



നിങ്ങൾ ഉടൻ "Brushes" ഡയലോഗ് ഭ്യൂമോകുന്ന Edit Paste as New brush ഉപയോഗിച്ച് ഈ ക്ലീപ്പോർട്ടിൽ ബേശ് സ രക്ഷിക്കാൻ കഴിയു . (കാണുക.)

പാറ്റേസൂകൾ സ ഭാഷണ

GIMP, ഒരു pattern വശങ്ങളിലായി പകർപ്പുകൾ സ്ഥാപിച്ച് പ്രദേശങ്ങൾ നിരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു ചെറിയ ചിത്ര . പാറ്റേസൂകൾ അവർ എങ്ങനെ സ്വഷ്ടിക്കുകയു ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു അടിസ്ഥാന വിവരങ്ങൾക്ക് Patterns വിഭാഗ കാണുക.

നിങ്ങൾ Bucket Fill ആൻഡ് Clone ഉപകരണങ്ങളു Fill with pattern കമാൻഡ് അവരെ ഉപയോഗിക്കാ .

"Patterns" ഡയലോഗ് ലിസ്റ്റ് അല്ലെങ്കില് ഗ്രിഡ് കാഴ്ചയിൽ അതിൽ ക്ലീക്കുചെയ്ത് ഒരു പാറ്റേസ് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിച്ചു: തിരഞ്ഞെടുത്ത പാറ്റേസ് തുടർന്ന് പണിസ്ഥി ഓഫ് ബേശ് / പാറ്റേസ് / ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രദേശത്ത് കാണിക്കു. കുറച്ച് ധനം ക ടുതലോ കുറവോ ക്രമരഹിതമായി തിരഞ്ഞെടുത്ത പാറ്റേസൂകൾ ജീവി വിതരണ ചെയ്തിരിക്കുന്നു, എല്ലുപ്പത്തിൽ നിങ്ങളുടെ സ്വന്ത പുതിയ പാറ്റേസൂകൾ ചേർക്കാൻ കഴിയു .

ധയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Patterns" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു :

- പണിസ്ഥി നിന്നു , ബേശ് / പാറ്റേസ് / ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രദേശത്ത് പാറ്റേസ് ചിഹ്നത്തിൽ ക്ലീക്കുചെയ്തുകൊണ്ട്.
- ചിത്ര മെനുവിൽ നിന്ന്: Windows Dockable Dialogs Patterns;
- എത്തക്കിലു �dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നു ക്ലീക്കുചെയ്ത് Add Tab Patterns തിരഞ്ഞെടുത്തത്.
- Clone tool ആൻഡ് Bucket Fill tool ഓഫ് D ശ ഓപ്പനുകൾ ഡയലോഗിൽ നിന്നു പാറ്റേസ് സോഴ്സ് ബട്ടൺ മാകാ , നിങ്ങൾ വേഗത്തിൽ പട്ടികയിൽ നിന്നു ഒരു പാറ്റേസ് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുന്ന സമാനമായ പ്രവർത്തനപരതയോടുക ദിയ പോപ്പ്-അപ്പ് നേടുക; നിങ്ങൾ ബക്കറ്റ് ന് clic എക്കിൽ പോപ്പ്-അപ്പ് വലത് താഴെ ബട്ടൺ ഇന്നന്തെത നിരയ്ക്കുക, നിങ്ങൾ യമാർത്തു പാറ്റേസ് ഡയലോഗ് തുറക്കു . നിങ്ങളുടെ മുൻഗണനകളു അനുസരിച്ച് പോപ്പ്-അപ്പ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒരു പാറ്റേസ് മാത്രമേ നിലവിൽ സജീവ പ്രയോഗ , മറ്റ് പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമാക്കാമെന്ന, ശ്രദ്ധിക്കുക. ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Tool Option Preferences വിഭാഗ കാണുക.

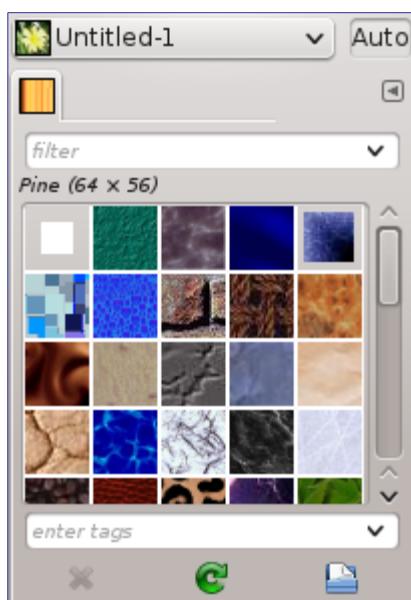
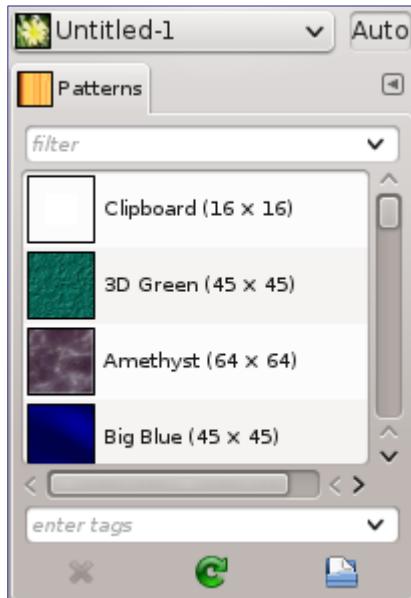
പാറ്റേൺ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

ശ്രിയ് / പട്ടിക മോഡുകൾ

ടാബ് മെനൂവിൽ View as Grid ആൻഡ് View as List തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാ . ശ്രിയ് മോഡിൽ, പാറ്റേൺകൾ പുറത്തു ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അണിനിരന്നു, എല്ലപ്പുമാക്കുന്നു പല കണ്ണു നിന്നെ തിരയുന്ന കണ്ണടത്താനായിട്ടില്ല making കിടക്കുന്നു. പട്ടിക മോഡിൽ, പാറ്റേൺകൾ അപ്പ് ഒരു ലിസ്റ്റിൽ, അവർക്ക് പുറമെ പേരുകൾ കു ടീയ ചെയ്യുന്നു.

ഒരു പാറ്റേൺ യഥാർത്ഥ വലിപ്പ ഇൻഡിപെൻഡൻസ് എല്ലാ പാറ്റേൺകൾ ഡയലോഗിൽ ഒരേ വലിപ്പ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ലിസ്റ്റിൽ ഡയലോഗ് അല്ലെങ്കിൽ ശ്രിയ് കാണുക എന്നത് ഒരു വിഷയമല്ല - അങ്ങനെ വലിയ പാറ്റേൺകൾ ഈ നിങ്ങൾക്ക് എല്ലാ ഡയലോഗിൽ മാതൃകയുടെ ഒരു ഭാഗ മാത്രമേ കാണാൻ എന്നാണ്. പ രണ്ട് പ കതി നിങ്ങൾ കേവല ഒരു രണ്ടാ പാറ്റേൺ *and hold the mouse button* കീക്ക് ചെയ്യുക.

ടാബ് മെനൂവിൽ, ഓപ്പഷൻ **Preview Size** നിങ്ങളുടെ ശ്രദ്ധമോ പാറ്റേൺ പ്രിവ്യ കളുടെ വലിപ്പ ചെയ്യൽ അനുവദിക്കുന്നു.



പാറ്റേണുകൾ ഡയലോഗ് (ശ്രിയ് മോഡ്) ഉപയോഗിക്കുന്നു

മുകളിൽ നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത പാറ്റേണുകളുടെ പേര് കാണുന്നു, പിക്സലിൽ അതിന്റെ തലങ്ങളും .

കേന്ദ്രത്തിൽ അനുസരിച്ചുള്ള നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒറ്റ, ലഭ്യമായ എല്ലാ പാറ്റേണുകളുടെ ഒരു ശ്രിയ് കാഴ്ച ലഭ്യമാകുന്നു. അവരിൽ ഒന്നിൽ കുളിക്കു ജിന്വ നിലവിലെ പാറ്റേൺ അത് സജ്ജമാക്കുന്നു, അതു പണിസ്ഥി ഓഫ് ബോൾ / പാറ്റേൺ / ഫ്രേഡിയൻ്റെ പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്ന കാരണമാകുന്നു

പാറ്റേണുകൾ ഡയലോഗ് (പട്ടിക കാഴ്ച) ഉപയോഗിക്കുന്നു

ഈ കാഴ്ചയിൽ, പകര ഒരു ശ്രിയിന്റെ നിങ്ങൾ പാറ്റേണുകളുടെ ഒരു ലിസ്റ്റ് ഓരോ പേര് വ്യാപ്തി ലേബൽ കാണുന്നു. ലിസ്റ്റിലെ ഒരു വരി കുളിക്കുചെയ്യുന്നത് ശ്രിയിലെ കാഴ്ചയിൽ ചെയ്യുന്നതു പോലെ, ജിന്വ നിലവിലെ പാറ്റേൺ ആ പാറ്റേൺ സജ്ജമാക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ ഒരു പാറ്റേൺ നാമത്തിൽ *double-click*, നിങ്ങൾ പേര് എധിട്ട് കഴിയു . നിങ്ങൾ നിങ്ങൾതന്നെ ജിന്വ വിതരണ എന്ന് പശുകൾ ചേർത്ത പാറ്റേണുകൾ പേരുമാറ്റാൻ അനുവദിച്ചിരിക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങൾ മാറ്റാനുള്ള അനുമതി ചെയ്യാത്ത ഒരു പേര് എധിറ്റുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ ഉടൻ മടങ്ങാൻ അല്ലെങ്കിൽ മറ്റാരു നിയന്ത്രണ നീക്കു തട്ടുന്നതിന് പോലെ, പേര് വിശദു അതിന്റെ മുൻ മല്ല പഴയപട്ടിയാകു .

ലിസ്റ്റ് കാഴ്ചയിൽ മറ്റല്ലാ ശ്രിയിലെ കാഴ്ചയിൽ ചെയ്യുന്നതു അതേ പ്രവർത്തനിക്കുന്നു.

പാറ്റേൺ ഇല്ലാതാക്കുക

ഈ ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ പട്ടികയിൽ നിന്നു പാറ്റേൺ നീക്കെ ചെയ്യുന്നു അതു പ്രതിനിധികരിച്ച് ഫയൽ ഡിസ്കിൽ നിന്നു ഇല്ലാതാക്കി കാരണമാകുന്നു. നിങ്ങൾ ജിന്വ വിതരണ , സിസ്റ്റ് patterns ഡയറക്ടറിയിൽ ഇൻഡ്യൂൾ മാതൃകൾ എത്തെങ്കിലും നീക്കെ ശ്രദ്ധിക്കുക; മാത്രമേ താഴെ എഴുതുന്ന അനുമതിയുള്ള ഫോർഡിനുകൾ ലേക്ക് നിങ്ങൾ ചേർത്ത പാറ്റേണുകൾ നീക്കെ ചെയ്യാൻ കഴിയു .

പുതുക്കുക പാറ്റേണുകൾ

ഈ ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ ലിസ്റ്റ് എത്തെങ്കിലും പുതുതായി കണ്ണടത്തിയ പാറ്റേണുകൾ ചേർത്ത്, നിങ്ങളുടെ തിരയൽ പാതയിൽ ഫോർഡിനുകൾ എഎസ്സെറയില്ല ലേക്കുള്ള GIMP കാരണമാകുന്നു. ഒരു ഫോർഡിനു പുതിയ പാറ്റേണുകൾ ചേർക്കുക, GIMP പുനരാര ഭിക്കുന്നതിന് ഇല്ലാതെ അവ ലഭ്യമാക്കുക ചെയ്യണമെങ്കിൽ ഈ ബട്ടൺ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

ഇമേജ് ആയി തുറക്കുക പാറ്റേൺ

ഈ ബട്ടൺ കുളിക്ക്, നിലവിലെ പാറ്റേൺ ഒരു പുതിയ ഇമേജ് വിന്റോഡീയിൽ തുറന്നു നോക്കു . അതുപോലെ, നിങ്ങൾ തിരുത്താ . എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഒരു പുതിയ പേര്, .pat അതു രക്ഷിക്കാൻ ശ്രമിക്കുക, ഈ ഇമേജ് ഫയൽ "root" കാരണ ഒരു "Denied permission" പ്രശ്നം .പുനരമെയ്യുള്ള ചെയ്യു . എന്നാൽ ഈ സാധ്യത കുറവ് സ രക്ഷിത, വിന്റോഡീസ് കീഴിലാണ്.

ടാഗ്ചെയ്ത്

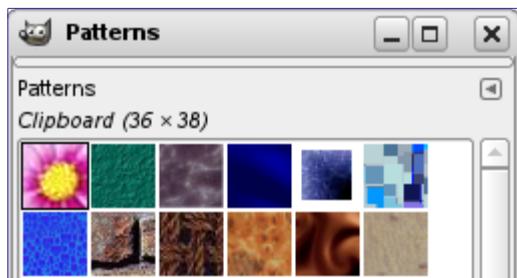
You can use tags to reorganize the patterns display. See .

ശ്രേണി സന്ദർഭ മെനു

നിങ്ങൾ "Patterns" ഡയലോഗ് റെററ്റ്-ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് നേടുക. ഈ മെനുവിൽ കല്പനകൾ ക്ലിപ്പ്‌ബോർഡിലേക്ക് കയറി മാത്രക വഴിയു പകർത്തുക അനുവദിക്കുന്ന **Copy Location** ഒഴികെ ബട്ടൺകൾ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

ക്ലിപ്പ്‌ബോർഡ് പാട്ടേൺ

നിങ്ങൾ പകർത്തി അല്ലെങ്കിൽ മുറിക്കുക കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നോൾ, ഒരു പകർപ്പ് പാട്ടേൺകൾ ഡയലോഗ് മുകളിലെ ഇടത് മ ലയിൽ ഒരു പുതിയ മാത്രക ദ്രൂജ്യമാക്കുന്നു. വീണ്ടും പകർത്തുക (അല്ലെങ്കിൽ മുറിക്കുക) കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാ വരെ ഈ ബേഷ്ട് തുടരുകയു ചെയ്യു . നിങ്ങൾ ജിന്ന് അടയ്ക്കുന്നോൾ ഇത് അപ്രത്യക്ഷമാക്കു .



നിങ്ങൾ ഉടൻ പാട്ടേൺകൾ ഡയലോഗ് ദ്രൂജ്യമാക്കുന്ന **Edit Paste as New pattern** ഉപയോഗിച്ച് ഈ ക്ലിപ്പ്‌ബോർഡ് പാട്ടേൺ സ രക്ഷിക്കാൻ കഴിയു .

ഘനമായ സ ഭാഷണ



ഒരു ലീനിയർ സ്‌കേറ്റയിലിൽ ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്നത് ഒരു ക ട വർണ്ണങ്ങൾ - - Blend tool മറ്റു നിരവധി പ്രവർത്തനവുമായി ഉപയോഗത്തിന് "Gradients" ഡയലോഗ് ഒരു ശ്രേണിയന്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു ശ്രേണിയന്റ് പാലറ്റ് പ്രദാന ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾ ഘനമായ കൃതിമ പല ഫ ഗ്രാഫുകളു ആക്സസ് നൽകുന്നു. താങ്കൾക്ക് പട്ടികയിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്തു ഒരു ശ്രേണിയന്റ് തെരഞ്ഞെടുക്കാ : അതു

പിന്ന പണിസ്ഥി ഓഫ് ബേഷ് / പാറേസ് / ഗ്രേഡിയൻ്റ് പ്രദേശത്ത് കാണിക്കു. കുറച്ച് ധനം ആശ സകള് ഘടനമായ ജിന്വ് പ്രീ-ഇൻറ്രൂഡർ വരു . നിങ്ങൾക്ക് Gradient Editor ഉപയോഗിച്ച് കുത്തൽ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു . ഘടനമായ അവർ എങ്ങനെ ജീമില ഉപയോഗിക്കുന്നു കുറിച്ച് പൊതുവിവരങ്ങൾ Gradients വിഭാഗത്തിൽ കണ്ണെടുത്താനാകു .

ആദ്യ അഞ്ചു ഘടനമായ പ്രത്യേക; അവർ വിവിധ വഴികളിലെ ഒരു ഉപകരണവോക്സിലേക്ക് ഹോർഗ്ഗണിംഗിലെ, പശ്വാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസത്തിനു പുനർന്നിർമ്മാണ .

- **FG to BG (Hardedge):** മാത്രമേ കുപ്പു വെളുപ്പു മ രംഭയുള്ള പരിധിയില്ലാതെ.
- **FG to BG (HSV clock-wise/counter-clockwise Hue):** മുന്നിലു പശ്വാത്തലത്തിലു നിന്ന്, ഘട്ടികാരിംഗിലെ അല്ലെങ്കിൽ അപ്രോക്ഷിം തമ്മിലുള്ള നിന്ന് സർക്കിളിൽ ഒട്ടാക്കേ അതിശയത്തോടെ.
- **FG to BG (RGB):** സ്ഥിര ഗ്രേഡിയൻ്റ്, മുൻവശത്തു ആരംജിംഗി മോഡിൽ പണിസ്ഥി പശ്വാത്തല നിങ്ങൾ, തമ്മിലുള്ള.
- **FG to Transparent:** മാത്ര സുതാര്യത പ രത്തിയാക്കാൻ പ രണ്ടുമായ അതാവുതയിലോ നിന്ന് ഒറ്റ നിന്ന് (പുരോത്തലനിന്ന്) ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ പതുക്കെ സവാളു കോളാഷുകൾ അല്ലെങ്കിൽ മ ടൽമണ്ണത് ഇഫക്റ്റുകൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ വരുമ്പോൾ ഈ വ്യത്യാസത്തിനു വളരെ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

ധയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Gradients" ധയലോഗ് ഒരു dockable ധയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാരു ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താക്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു :

- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്: **Windows**Dockable DialogsGradients;
- ഏതെങ്കിലു ദീക്ഷിക്കിയിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നു കൂടിക്കുചെയ്ത് **Add TabGradients** തിരഞ്ഞെടുത്ത്,
- പണിസ്ഥി നിന്ന്, ബേഷ് / പാറേസ് / ഗ്രേഡിയൻ്റ് പ്രദേശത്ത് നിലവിലെ ഗ്രേഡിയൻ്റ് മാകാ ,
- CtrlG കുറുക്കുവഴി ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജിൽ നിന്നു .

Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ധയലോഗ് തുരന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിസ്റ്റ് ഉണ്ട്. **WindowsGradients:** ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നു "Gradients" ധയലോഗ് ഉണ്ടാകു .

Gradients ധയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

ധയലോഗ് എറ്റവു അടിസ്ഥാന എറ്റവു സാധാരണയായി ഉപയോഗിക്കുന്ന, ഓപ്പറേഷൻ അതു പിന്നീട് ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഒത്തിണക്കി ഏതെങ്കിലു ഓപ്പറേഷൻ വഴി ഉപയോഗിക്കുന്ന ജിന്വ് നിലവിലെ ഗ്രേഡിയൻ്റ്, നടത്തുമ്പോൾ, സ്ക്രോൾ പട്ടികയിൽ ഘടനമായ ഒന്ന് കൂടി ഉചിതമാവുക.

നിങ്ങൾ ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് ന് *double-click*, നിങ്ങൾ അതിന്റെ പേര് എഡിറ്റുചെയ്യാൻ കഴിയു , അവിടെ ഗ്രേഡിയൻ്റ് എഡിറ്റർ തുറക്കുക കുറിപ്പ് നിങ്ങൾ മാത്രമല്ല ജിന്വ് പ്രീ-ഇൻറ്രൂഡർ വരുന്ന മാത്രമല്ല നിങ്ങൾ സ്വയ നിർമ്മിച്ച ഘടനമായ പേരുകൾ മാറ്റാൻ അനുവദിച്ചിട്ടുണ്ടോ എന്ന്. നിങ്ങൾ ഒരു പ്രീ-ഇൻറ്രൂഡർ വ്യത്യാസത്തിനു പേരുമാറ്റാൻ ശ്രമിച്ചാൽ, പേര് എഡിറ്റ് കഴിയു , എന്നാൽ ഉടൻ മടങ്ങാൻ അല്ലെങ്കിൽ

മറ്റവിടെയെങ്കിലും കീകൾ തട്ടുന്നതിന് പോലെ, പേര് അതിന്റെ യഥാർത്ഥമ മ ല്യ പഴയപട്ടിയാകു . അതു നിങ്ങൾ വിവേങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് ക ടുതൽ ജിന്ന് പ്രീ- ഇൻസ്യൂളുകളുടെ മാറ്റ വരുത്താൻ കഴിയില്ല സാധാരണ ആധിപത്യവു : നയപ്രവൃത്താപന, പാദ്രോണുകൾ, ഘനമായ, തുടങ്ങിയവ; നിങ്ങൾ സ്വയ സൃഷ്ടിക്കുന്ന മാത്രമാണ്.

ഗ്രിഫ് / പട്ടിക മോഡുകൾ

ടാബ് മെനുവിൽ View as Grid ആൻഡ് View as List തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

ഗ്രിഫ് മോഡിൽ, ഘനമായ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അണിനിരന്നു

നിരത്തിയിരിക്കുന്നത്. ഈ വഴി കണ്ടപ്പോൾ അവർ വളരെ കണ്ണബിപ്പിക്കുന്ന നോക്കു, അതു വളരെ എളുപ്പമാണ് കാരണം അയൽ പശുകൾ നിന്നു

ഇടപെടലുകൾക്ക്, നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന തിരഞ്ഞെടുക്കുക എന്നതാണ്. പട്ടിക മോഡ്, ക ടുതൽ ഇടകുറ്റതു സ്വത്വവേ, ഘനമായ അപ്പ് ല ബന്ധായി, ഓരോ വരി പേര് കാണിക്കുന്ന ക ടിയ ചെയ്യുന്നു.

ടാബ് മെനുവിൽ, ഓപ്പ് നിങ്ങളുടെ ശൈഖ്രമോ വ്യത്യാസത്തിനു പ്രിവ്യ കളുടെ വലിപ്പ ചെയ്യൽ അനുവദിക്കുന്നു.

ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള ബട്ടണുകൾ പല വഴികളിൽ ഘനമായ ന് ഓപ്പറേറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു:

ഗ്രേഡിയൻ്റ് എഡിറ്റ്

ഈ ബട്ടൺ Gradient Editor സജീവമാക്കുന്നു.

പുതിയ ഗ്രേഡിയൻ്റ്

ഒരു സാധാരണ ഗ്രേഡ് കെയ്ലിഡിലാക്കി ആയി സമാര ഭിച്ചിട്ടില്ല പുതിയ ഗ്രേഡിയൻ്റ്, സൃഷ്ടിക്കുന്നു അങ്ങനെ നിങ്ങൾ അത് ഭേദഗതി ഗ്രേഡിയൻ്റ് എഡിറ്റർ സജീവമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുന്ന ഘനമായ സ്വയ ഏത് നിന്ന് ജിന്ന് ആര ഭിക്കുന്നോൾ അവർ സ്വയ ലഭ്യമാകുന്നില്ല നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ ജിന്ന് ഡയറക്ടറിയുടെ gradients ഫോർമാൾ നിങ്ങൾ, സ രക്ഷിച്ചു. (നിങ്ങൾ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ചു, ഈ ഫോർമാൾ മാറ്റാ അല്ലെങ്കിൽ പുതിയവ ചേർക്കുക.)

തനിപ്പകർപ്പ് ഗ്രേഡിയൻ്റ്

ഈ നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഒരു പകർപ്പ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു നിങ്ങൾ യഥാർത്ഥ എഡിറ്റ് ചെയ്യാൻ സാധിക്കില്ല എങ്കിൽ പോലും പകർപ്പ് എഡിറ്റുചെയ്യുക കഴിയു .

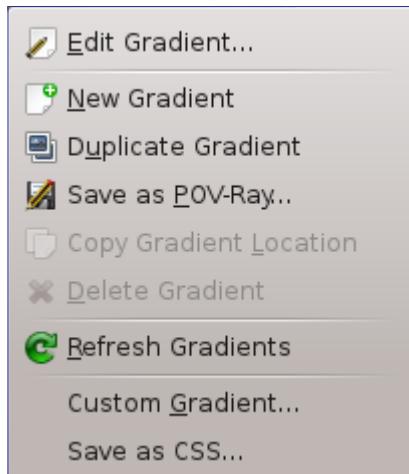
ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഇല്ലാതാക്കുക

നിങ്ങൾ അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ അനുമതിയില്ല അതാണ് ഗ്രേഡിയൻ്റ് എല്ലാ അ ശരമോ നീക്കെ . അതു എന്തെങ്കിലും ചെയ്യുന്നതിനുമുമ്പ് സ്ഥിരീകരണ ആവശ്യപ്പെടുന്നു.

പുതുക്കുക ഘനമായ

ഈ ഡയലോഗ് അധിക ഫിലപ്പോൾ മറ്റു നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ gradients ഫോർമാൾ‌ലേക്ക് ഘനമായ ചേർക്കാൻ, ഈ ബട്ടൺ പുതിയ എൻട്രികൾ ലഭ്യമാകു അങ്ങനെ റീലോഡ് ലിസ്റ്റ് കാരണമാകുന്നു.

ഈ ബട്ടണുകൾ നടത്തുന്ന എന്നിവയുടെ, ഡയലോഗ് പോപ്പ്-അപ്പ് മെനുവിൽ നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയ ടാബ് മെനു കീക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് ഗ്രേഡിയൻ്റ് പട്ടികയിൽ എവിടെയെങ്കിലു , അല്ലെങ്കിൽ Gradient Menu വഴി സജീവമാക്കാ :



ഗ്രേഡിയന്റ് മെനു പുറമെ നിങ്ങൾ ചില അധിക പ്രവർത്തനങ്ങൾ നൽകുന്നു എന്നതാകയോണ്ട്-റേ ആയി സ രക്ഷിക്കുക ...

ഈ നിങ്ങൾ POV-Ray 3D റേ കണ്ടത്തുന്നത് പ്രോഗ്രാ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഫോർമാറ്റിൽ വ്യത്യാസത്തിനു സ രക്ഷിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

പകർത്തുക ഗ്രേഡിയന്റ് സ്ഥല

ഈ കമാൻഡ് കൂപ്പ്‌ബോർഡിലേക്ക് വ്യത്യാസത്തിനു ഫയൽ ലോക്കേഷൻ പകർത്താൻ അനുവദിക്കുന്നു. അങ്ങനെയെങ്കിൽ, ഒരു ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റർ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു .

കസ്റ്റ ഗ്രേഡിയന്റ് ...

ഈ കമാൻഡ് ഒരു സാമ്പിൾ ചിത്ര തിരഞ്ഞെടുത്തു ഗ്രേഡിയന്റ് നിരത്തു സൃഷ്ടിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ വിതിയു ചിത്രവു ഡയലോഗ് വിന്റോയിൽ വ്യത്യാസത്തിനു ദിശ ഉയര തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

[സി.എസ്.എസ് സ രക്ഷിക്കുക](#)

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 സ്ക്രിപ്റ്റ് ഉദാഹരണ നീല, പച്ച ഗ്രേഡിയന്റ് ഉപയോഗിച്ച് ലഭിച്ചു

[സി.എസ്.എസ് സ രക്ഷിക്കുക സൃഷ്ടിച്ചത് സി.എസ്.എസ് സ്ക്രിപ്റ്റ്](#)

```
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)));
```

[ടാഗ്ചെയ്യൽ](#)

നിങ്ങൾ ജീവനമായ ഡിസ്പ്ലൈ ഓർഗാനൈസേചയുന്നതിനോ ടാഗുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . കാണുക.

ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ



ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ നിങ്ങളെല്ലാം ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് വർക്ക്കുങ്ങൽ എഡിറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു അതു നിങ്ങൾ സ്വയ (അല്ലെങ്കിൽ ഒരു സിസ്റ്റം ചെരിവുമാന ഒരു പകർപ്പിൽ) സ്യൂഷ്ടിച്ചു ഘടനമായ നീ മാത്രമേ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയ ജിന്ന് പ്രീ-ഇന്റർഫാൾ വരുന്ന സിസ്റ്റം ഘടനമായ സ ഭവിക്കുന്നില്ല. ഈ മനസ്സിലാക്കാൻ ശ്രമത്തിന്റെ ഒരു ബിറ്റ് എടുക്കു എന്നത് സക്കിർണ്ണമായ ഉപകരണമാണ്. പിന്നിൽ സകലു ഗ്രേഡിയന്റ് വലത് അഥവാ നീ നിന്ന് ശേഷിക്കുന്നു വിളുന്നിൽ നിന്ന് നിന്നു ഒരു സുഗമമായ സ ക്രമണ അടങ്കുന്ന ഓരോ സെഗമന്റുമൊത്ത്, .ഹാളിനൊരുവശത്തായി *segments* ഒരു പരമ്പരയുടെ ബാഗിലാക്കിയ കഴിയില്ല എന്നതാണ്. ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ നിങ്ങൾ ഓരോ സെഗമന്റ് ഇടതു വലതു അരികുകളു വേണ്ടി ആഗ്രഹിക്കുന്ന നിങ്ങൾ ഇടത്തോടു വലത്തോടു സ ക്രമണ ആകുത്തി നിരവധി ഓപ്പഷനുകൾ ഒരുമിച്ചു നിയോജകമണ്ഡലങ്ങളിലു എത്രയെല്ലാ പാക്ക് അനുവദിക്കുന്നു.

എങ്ങനെ ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ നിരവധി മാർഗത്തിൽ ഗ്രേഡിയന്റ് എഡിറ്റർ സജീവമാക്കാ:

- , ഗ്രേഡിയന്റ് ഡയലോഗിൽ ഗ്രേഡിയന്റ് വണ്ണത്തിൽ ഡബ്ലിൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത്
- സന്ദർഭ മെനുവിൽ നിന്നു തിരഞ്ഞെടുത്ത ഗ്രേഡിയന്റ് നാമ രേറ്റ് ക്ലിക്ക് നേടുക
- ഗ്രേഡിയന്റ് ഡയലോഗിൽ **Edit gradient** ബട്ടൺ മാകാ ,
- ഗ്രേഡിയന്റ് മെനു നിന്ന് നിങ്ങളെല്ലാം ഗ്രേഡിയന്റ് ഡയലോഗിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നേടുക

പ്രദർശിപ്പിക്കുക

പേര്

പേര് പരിസരത്ത് നിങ്ങൾ ടാബ് മെനു ബട്ടൺ (ചെറിയ ചതുരത്തിൽ) താഴെ ക്ലിക്കുണ്ട്.

ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രിവ്യ വിന്റോഡ്

Instant update ഓപ്പഷൻ എക്സിൽ പേര് താഴെ, നിങ്ങളുടെ സ്യൂഷ്ടിയുടെ നിലവിലെ ഫല കാണുന്നു; മെഡിസ് ബട്ടൺ വിടുന്നോൾ മറ്റൊളവയെല്ലാ , മാറ്റങ്ങൾ ദൃശ്യമാകു .

നിങ്ങൾ ലളിതമായി ഈ പ്രദർശനത്തിൽ മെഡിസ് പോയിന്റുൾ നീക്കുക, അത് ഒരു

കളർ-പികൾ ആയി ഏറെക്കുറേ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ക രത്തതു പിക്സൽ മ ല്യങ്ങൾ ഒരു പകര ദ്രാഡായി വഴി പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. *Position* മുഴുവൻ ഗ്രേഡിയന്റ് വലതു ഇടതുവശത്ത് 0,000 മുതൽ ഗുനനിലവാരമാർന്ന 1000 ലേക്ക്, 3 ദശാ ശസ്ത്രാന്തരങ്ങളിൽ നൽകിയ ഒരു സ വ്യയുടെ ആണ്. *RGB, HSV, Intensity and Opacity* ഒരു അനുപാത ഉണ്ട് ...

നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക്-എൻ-ഡ്രാഗ് എക്ഷിൽ ഡിസ്പ്ലൈ, പിന്നീട് സ്ഥാന ആർജിബി മാത്ര ഡാറ്റ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. എന്നാൽ അവർ പണിസ്ഥിയിൽ പുരോത്തലനിര ലേക്ക് പട്ടികയിൽ നാല് ആദ്യത്തെ ഘടനമായ (Ctrl കീ അമർത്തിയാൽ, കളർ പണിസ്ഥി പശ്വാത്തല നിര അയച്ചതായി) ലേക്ക് കടന്നു ചെയ്യുന്നു.

ശ്രേണി തിരഞ്ഞെടുക്കൽ / കൺഫ്രോഡ് നിരക്കികള്

ഗ്രേഡിയന്റ് ഡിസ്പ്ലൈ താഴെ, നിങ്ങൾ ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രിവ്യ റോഡിന്റെ ആൻഡ് midpoints ക്രമീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു തുടർച്ചയായി വരിവരിയായി കരുപ്പു വെളുപ്പു ത്രികോണങ്ങൾ ഒരു ക ട കാണുന്നു. ഒരു *segment* തുടർച്ചയായി രണ്ട് *black* ത്രികോണങ്ങൾ തമിൽ ആണ്. ഓരോ സെശൻമന്റ് സ്മാരകൾക്കിലെ ലേവലുകൾ ഉപകരണ മധ്യനിര സ്ക്രൂഡർ അവിടെ നിന്നും വാറ്റിട്ട് *wraps* അതേ വിധത്തിൽ, സെശൻമന്റിലെ നിന്നും "warp" ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു വെളുത്ത ത്രികോണ ആണ്. താങ്കൾക്ക് ശാസനവു രണ്ടു കരുതത ത്രികോണങ്ങൾ തമിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുകയും വഴി തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയു . വെള്ള നിന്നു നീല തിരികുക. നീ അവരെ ഷിപ്പറ്റ്-ക്ലിക് ചെയ്യുക ഒരു സെശൻമന്റ് പരിധി തിരഞ്ഞെടുക്കാ . തിരഞ്ഞെടുത്ത പരിധിയിൽ എപ്പോഴും consecutive ഒരു സെറ്റ് സെശൻമന്റുകൾ അടങ്കുന്നതാണ്, അതിനാൽ നിങ്ങൾക്ക് എപ്പോൾ Shift-മേൽ ഷിവാക്കുകയാണെങ്കിൽ, അവർ സ്വയ ഉൾപ്പെടുത്തു . "Instant update" ചെക്കുചെയ്യുടെ ഫോണ്ടുകൾ, ഡിസ്പ്ലൈ ഉടനെ ഏതെങ്കിലും സ്ക്രൂഡർ പ്രസ്താവ ശേഷ അപ്പോൾ ചെയ്യുന്നു; അതു പരിശോധിക്കാതെ എക്ഷിൽ മെഡിസ് ബട്ടൺ റിലീസ് അപ്പോൾ കഴിയുകൾ മാത്രമേ സ ഭവിക്കാ .

നിങ്ങൾ സ്ക്രൂഡർകൾ, സെശൻമന്റുകളെ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ നീക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ ലഭിതമായി click- n-drag a slider എക്ഷിൽ മാത്രമേ ഇതേ സ ക്രമണ നീകുക. click-n-drag on a segment മാർഗ നിങ്ങൾ അടുത്ത ത്രികോണ വരെയുള്ള സെശൻമന്റ് നീക്കാൻ കഴിയ . Shift+click-n-drag on a segment/ selection, ഈ സെശൻമന്റിൽ / നിരക്കു നീക്കാൻ അടുത്ത സെശൻമന്റുകൾ dilate ക പറയ്യു / കഴിയു .

സ്ക്രോൾബാർ

സ്ക്രൂഡർകൾ താഴെ ഒരു സ്ക്രോൾബാർ ആണ്. അടിത്തിലായി ബട്ടൺകൾ ഉപയോഗിച്ച് സ മാത്ര ഇത് ഷൈ ചോരുന്നു.

എരിയ പ്രതികരണ

ചുവവട, ഒരു കളർ Swatch മുന്സ് കഴഞ്ചിൽ വഴി ച സ്കിക്കാട്ടി നിര കാണിക്കുന്നു. ഈ നിര സഹായകരമായ സ ചനകൾ അരിപ്പുകൾക്ക് ഫീഡ്ബാക്ക് സന്ദേശങ്ങൾ കുറിച്ച് വിവരങ്ങൾക്കു ഇവിടെയു ദൃശ്യമാകു .

ബട്ടൺകൾ

ധയലോഗ് ചുവവട അഞ്ചു ബട്ടൺകൾ ദൃശ്യമാകു :

രക്ഷിക്കു

ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് ഗ്രേഡിയന്റ്, നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ gradients ഫോർമാറ്റിൽ സ രക്ഷിക്കു അങ്ങനെ അത് സ്വയ നിങ്ങൾ GIMP ആര ഭിക്കുന്നതിന് അടുത്ത തവണ ലോഡ് ചെയ്യു ലേക്ക്, നീലവിലെ അവസ്ഥയിൽ

കാരണമാകുന്നു.

തിരിച്ചയയ്ക്കുക

ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് നിങ്ങളുടെ എഡിറ്റി ഗ്രേഡ് എല്ലാ പഴയപട്ടിയിലാക്കു .
(എന്നാൽ സമയ ഈ എഴുതിയ ചെയ്യുകയാണ് ചെയ്തത്, ഈ ഫോർമ്മാറ്റിൽ
ഇതുവരെ നടപ്പിലാക്കിയിട്ടില്ല.)

സ ഓട്ട്

ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് തിരശ്വീനമായി ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഡിസ്പ്ലേ
ചുരുങ്ങിപ്പോകുന്നു.

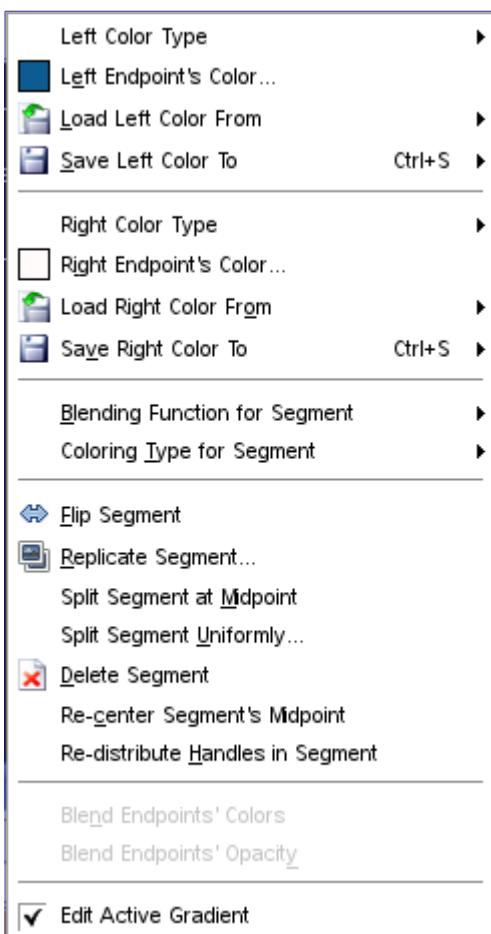
വലുതാക്കുക

ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് തിരശ്വീനമായി ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഡിസ്പ്ലേ
വികസിക്കുന്നു. അതിനുശേഷ , നിങ്ങൾ അവശേഷിക്കുന്ന ഡിസ്പ്ലേ അല്ലെങ്കിൽ
വലത് പാൻ സ്ക്രോൾബാർ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു .

സ എല്ലാ

അതു ജാലകത്തിൽ കൃത്യമായു പാകമാകുന്ന അതിനാൽ ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്
ചെയ്യുന്നത് തിരശ്വീനമായി ഡിസ്പ്ലേ മാറ്റുന്നു.

ഗ്രേഡിയൻ്റ് എഡിറ്റർ പോപ്പ്‌അപ്പ് മെനു



ഒന്നുകിൽ നിങ്ങൾ ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഡിസ്പ്ലേ രേറ്റ് ക്ലിക് ചെയ്ത് അല്ലെങ്കിൽ ഡയലോഗ്
ന്റ് ടാബ് മെനു ഏറ്റവു മുകളിലായുള്ള തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട് ഗ്രേഡിയൻ്റ്
എഡിറ്റർ മെനു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു . മെനു നിങ്ങൾ എൻഡ്രോഡൈൻ്റ് നൽ
നിന്ന് (ഓരോ വിഭാഗത്തിനായി ഇടത്, വലത് എഡിഷ്യൽ നിന്റെ സജ്ജമാക്കാൻ),

നിരങ്ങൾ കുഴയ്ക്കുക, ഒരു കളർ മോഡൽ തിരുത്തുക വിഭജനങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക എധിറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു. ഈ എധിറ്റർ കല്ലു ഘനമായ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു സില്ലു ചെരിവുമാന ഒരു പകർപ്പ് മാത്ര പ്രവർത്തിക്കുന്നു. കമാൻഡുകൾ മെനുവിൽ കാണാം :

എൻഡപോയിന്റ് വർണ്ണ എധിറ്റുചെയ്യുകയെന്നത്

വലത് ഇടത് / നിര തര

ഈ കമാൻഡ് ഒരു ഉപമെനുവുണ്ട് തുറക്കുന്നു:



ഈ ഉപമെനുവുണ്ട് നിങ്ങൾ പണിസ്ഥി മുന്നിലു പശ്വാത്തലത്തിലു നിരങ്ങളും എൻഡപോയിന്റും വർണ്ണ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ മുൻഭാഗത്തെ അല്ലെങ്കിൽ പശ്വാത്തല നിര മാറ്റുകയും അപ്പോഴാക്കു, ഈ എൻഡപോയിന്റും നിര പോലെ മാറ്റ വരുത്താം. ബന്ധത് Fixed എൻഡപോയിന്റ് നിര തിരഞ്ഞെടുക്കുക എന്നതാണ്.

ഇടത് [വലത്] അവസാന സ്ഥല കളർ

ഈ ഓപ്പഷനുകൾ ഒരു കളർ എധിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് അതത് എൻഡപോയിന്റും വേണ്ടി ഒരു നിര തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കും.

ഈ കമാൻഡ് മുമ്പുതെത്തിന്റെ ബന്ധപ്പെട്ട നിങ്ങൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ഇടത് [വലത്] കളർ ഇന്ന് Fixed മറ്റൊരാറു തിരഞ്ഞെടുത്ത മ ല്യ നിഷ്ക്രിയമായി മാറുന്നതിനോ.

ഇടത് [വലത്] നിന്ന് വർണ്ണ ലോഡ്



ഈ ഓപ്പഷനുകൾ രോധിന്റെ നിങ്ങൾ നൽകിക്കൊണ്ട് മറ്റു മാർഗ്ഗങ്ങൾ നിരവധി തരു . നിങ്ങൾ (ഞങ്ങൾ ഇടത് എൻഡപോയിന്റും ഇടപെടുന്നതിൽ അനുഭവിച്ചു അതുപരി പോലു) തിരഞ്ഞെടുക്കാം ഉപമെനു നിന്ന്:

ഇടത് ക ടുക്കാരന്റെ അവകാശ അവസാന സ്ഥല

ഈ ചോയ്സ് ഇടതുവശത്ത് അയൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത പരിധിയിൽ ഇടത് അവസാനപോയിന്നിരുന്നു നിയമിച്ചുകൊടുക്കാവുന്നതാണ് സെബഷൻസിന്റെ ശരിയായ അവസാനപോയിന്നിരുന്നു നിര ഇടയാക്കു .

വലത് അവസാന സ്ഥല

ഈ ചോയ്സ് ഇടത് എൻഡപോയിന്റു നിയമിച്ചുകൊടുക്കാവുന്നതാണ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ശ്രേണിയുടെ ശരിയായ അവസാനപോയിന്നിരുന്നു നിര ഇടയാക്കു .

FG / ബി.ജി. നിര

ഈ ചോയ്സ് ജിന്വ് നിലവിലെ മുൻ്ഭാഗത്തെ അല്ലെങ്കിൽ പശ്വാത്തല നിര , എൻഡപോയിന്റു നിയമിച്ചുകൊടുക്കാവുന്നതാണ് ലേക്ക്, പണിസംഖി കാണുന്നത് പോലെ കാരണമാകുന്നു. മുൻ്ഭാഗത്തെ അല്ലെങ്കിൽ പശ്വാത്തല നിര മാറ്റുന്നതിൽ പിന്നീട് എൻഡപോയിന്റു നിര നിര മാറ്റിപ്പ് ശേഖിക്കുക.

RGBA സ്ലോട്ടുകൾ

മെനുവിന്റെ ചുവരുടെ 10 "memory slots" ആകുന്നു. താഴെ വിശദിക്കിച്ചതുപോലെ "Save" മെനു ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് അവർക്ക് നിരങ്ങൾ നിർണ്ണയിക്കാൻ കഴിയു . നിരങ്ങൾ സ്ലോട്ടുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, അതിൽ നിര എൻഡപോയിന്റു നിയോഗിക്കുകയു .

ഇടത് സ രക്ഷിക്കുക [വലത്] നിരത്തിനു

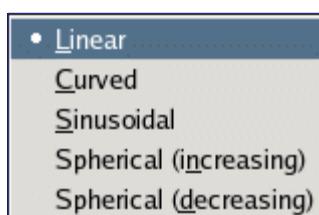
ഈ ഉപാധികൾ സ ശയാസ്പദമായ അവസാനപോയിന്നിരുന്നു നിര ഉപമെനുവുണ്ട് നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുത്ത "memory slot" നിയോഗിച്ചിട്ടുള്ള കാരണമാകുന്നു.

Click and drag colors

- 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.

സെബഷൻസ് സ്ലോട്ട് നിരവു ഹ ഗ്രഡനുകളു

വിഭാഗത്തിനായി ഹ ഗ്രഡൻ യോജിപ്പിച്ച്



ഈ ഓപ്പഷൻ രോധിക്കുന്ന രേഖയു ലേവനമാണ് ചടങ്ങിൽ വ്യക്തമാക്കിയ തര ഫിറ്റി ഗ് വഴി, ശ്രേണി (സെബഷൻസ് അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു) ഒന്ന് അവസാനപോയിന്നിരുന്നു നിന്ന് മറ്റ് പരിവർത്തന കോഴ്സ് നിർണ്ണയിക്കുന്നു:

ലീനിയർ

സ്വന്തേ ഓപ്പഷൻ. കളർ മറ്റ് ശ്രേണിയുടെ ഒറ്റ അവസാനപോയിന്നിരുന്നു നിന്ന് രേഖകളെ വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

വകു

ഒറ്റയിയൻ്റെ അവയുടെ മധ്യത്തിൽ ന് അധിക ശ്രേണിയുടെ അറ്റത്തു ക ടുതൽ വേഗത്തിൽ വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

Sinusoidal

വളംത തര വിപരീതമാണ്. ഘടനായ അതിന്റെ അറ്റത്തു അധിക പരിധി മധ്യഭാഗത്ത് ക ദുർബൾ വേഗത്തിൽ വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

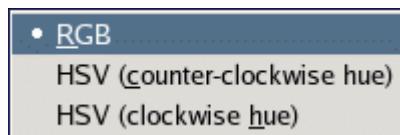
സ്പീറിക്കൽ (വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന)

ഭ്രാഹിയന്റെ അതിന്റെ വലതുഭാഗത്ത് അധിക ശ്രേണിയുടെ ഇടതുവശത്ത് ക ദുർബൾ വേഗത്തിൽ വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

സ്പീറിക്കൽ (കുറയ്ക്കുന്നു)

ഭ്രാഹിയന്റെ ഇടതുവശത്ത് അധിക വലതുഭാഗത്ത് ക ദുർബൾ വേഗത്തിൽ വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

വിഭാഗത്തിനായി കളി ചെയ്യുന്ന ഒരു സ്പീറിക്കൽ കോംപ്യൂട്ടർ ഫോറ്മേറ്റ് ലൈഡു ആണ്.



ഈ ഉപാധി ഒറ്റ എൻഡ്യോഡിന്റെ നിന്നു മറ്റു പരിവർത്തന തര അധിക നിയന്ത്രണ നൽകുന്നു: ആർജിബി സ്പോൺ അല്ലെങ്കിൽ HSV സ്പോൺ ഓന്നുകിൽ ഒരു ലൈൻ ആയി.

പരിഷ്കരിക്കുന്നത് സെഗ്മെന്റ് കൾ

എലിപ് സെഗ്മെന്റ്

ഈ ഓപ്പഷൻ എല്ലാ വർണ്ണങ്ങളും എൻഡ്യോഡിന്റെ ലോക്കേഷൻുകൾ ഓന്നല്ല, തിരഞ്ഞെടുത്ത ശ്രേണി (സെഗ്മെന്റ് അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു) ഒരു വലതുനിന്ന് അവശേഷിക്കുന്ന എലിപ്പ് ചെയ്യുന്നു.

സെഗ്മെന്റ് അവരാഗഹിച്ചില്ല

ഈ ഓപ്പഷൻ ഓഫോനു യമാർത്ഥ ശ്രേണിയുടെ ഒരു തികഞ്ഞ ഉൾക്കൊണ്ടില്ല പകർപ്പ് ആണ് രണ്ട് ഭാഗങ്ങളായി തിരഞ്ഞെടുക്കപ്പെട്ട് ശ്രേണി (സെഗ്മെന്റ് അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു) വേർത്തിരിക്കുന്നു.

മധ്യത്തിലുള്ളത് ന് സ്പ്ലിട് സെഗ്മെന്റ്

തിരഞ്ഞെടുത്ത വെളുത്ത ത്രികോണത്തിന്റെ ലോക്കേഷനിൽ രണ്ടു സെഗ്മെന്റുകൾക്ക് വേർപെടുത്തുന്ന കടനു ലെ ശ്രേണിയിലെ ഓഫോ സെഗ്മെന്റ് വേർത്തിരിക്കുന്നു

സ്പ്ലിട് സെഗ്മെന്റ് ഏകതാനമായി

ഈ ഓപ്പഷൻ മുമ്പത്തെത്തിന്റെ സമാനമാണ്, എന്നാൽ അതു ഉടലെടുത്തത് രോധിന്റെ തമ്മിലുള്ള പകര വെളുത്ത ത്രികോണ ഓഫോ സെഗ്മെന്റ് വേർത്തിരിക്കുന്നു.

സെഗ്മെന്റ് ഇല്ലാതാക്കുക

തിരഞ്ഞെടുത്ത ശ്രേണിയിലെ എല്ലാ വിഭാഗ , (സെഗ്മെന്റ് അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു) കേന്ദ്രത്തിൽ ഒറ്റ കരുത്ത ത്രികോണ ഉപയോഗിച്ച് പകര പാഴു നിയക്കാൻ ഇരുഭാഗത്തു സെഗ്മെന്റുകൾ വിസ്താര ഇല്ലാതാക്കുന്നു.

റീസെന്റർ വിഭാഗത്തിന്റെ ലേവനമാണ്

ഈ ഓപ്പഷൻ അയയൽ കരുത്ത ത്രികോണങ്ങൾ തമ്മിൽ ഒരു പോയിന്റ്

ഉടലെടുത്തത് തിരഞ്ഞെടുത്ത ശ്രേണിയിലെ ഓരോ വിഭാഗത്തിനായി വെള്ളേ
ത്രികോൺ നീക്കുന്നു.

സൗഖ്യമുണ്ടിലെ വീണ്ടു വിതരണ ഹാൻഡിലുകളു

തെരഞ്ഞെടുത്ത ശ്രേണിയിലെ കറുപ്പു വെള്ളുപ്പു ത്രികോൺങ്ങളെ മാറ്റി
കാരണമാകുന്ന അങ്ങനെ അടുത്ത ഒന്നിൽ നിന്നു ദ രത്തിലുള്ള എല്ലാ
തുല്യരാണ്.

യോജിപ്പിച്ച നിരങ്ങൾ

ഈ ഉപാധികൾ ഒന്നിൽ ക ടുതൽ സൗഖ്യമുണ്ട് തിരഞ്ഞെടുത്തു മാത്രമേ ലഭ്യമാക .

ലയിപ്പിക്കുക എൻഡ്പോയിന്റ് 'നിരങ്ങൾ

ഓരോ വിഭാഗത്തിൽ നിന്നു അടുത്തതിലേക്ക് കൈമാറ്റുങ്ങൾ ലഭിതമാക്കാനു
ആണ് ഈ ഓപ്പഷൻ, ശ്രേണിയിലെ ഇന്ത്രീരിയർ റോഡിന്റെ ചെയ്തത് നിരങ്ങൾ
ശരാശരി കാരണമാകുന്ന.

എൻഡ്പോയിന്റ് 'അതാവുത ലയിപ്പിക്കുക

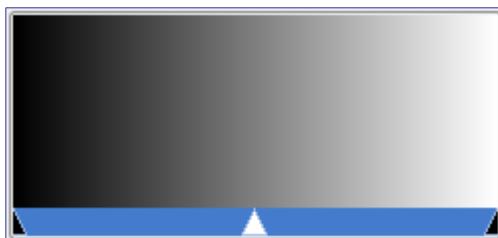
ഈ ഓപ്പഷൻ ഒരേ കാര്യ മുൻ എല്ലാക്കമായി, പക്ഷേ പകര അതാവുതയോടെ
നിറ ചെയ്യുന്നു.

ഗ്രേഡിയന്റ് എയിറ്റർ ഉള്ളിൽ ലഭ്യമല്ല "undo" ഉണ്ട്, അതിനാൽ ശ്രദ്ധിക്കുക!

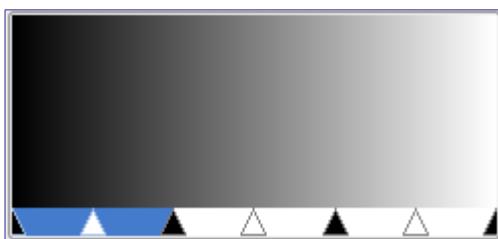
ഗ്രേഡിയന്റ് എയിറ്റർ ഉദാഹരണത്തിന് ഉപയോഗിക്കുന്നു

ഇത്തര എല്ലാ ഓപ്പഷനുകളു അല്ലമെങ്കിലു .അപ്പുസ്തോലനടപടികൾ കഴിയു .
ഈവിടെ ആശയങ്ങൾ കൂടിയർ ഒരു ഉദാഹരണ :

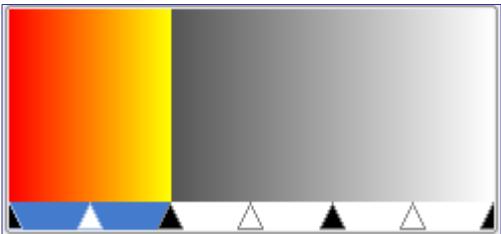
1. ഗ്രേഡിയന്റ് ഡയലോഗ് തുറക്കുക കൂടിക്ക് **New Gradient** . ഗ്രേഡിയന്റ് എയിറ്റർ
തുറന്നു വെളുത്ത കരുത്ത നിന്നു ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് പ്രതിഫലിപ്പിക്കുന്നു



2. വലത് ഈ പുതിയ ഗ്രേഡിയന്റ് കൂടിക്ക് ചെയ്ത് **Split Segment Uniformly** ക്ലിക്
ചെയ്യുക. നിരങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന സൗഖ്യമുകളുടെ എല്ലാ പരിഹരിക്കുക.



3. നിരങ്ങൾ ഗ്രേഡിയന്റ് വലത്-കൂടിക്കുചെയ്ത് നേടുന്നു സന്ദർഭ മെനുവിൽ,
തിരഞ്ഞെടുത്ത സൗഖ്യമുണ്ട് അല്ലെങ്കിൽ സൗഖ്യമുണ്ട് ശ പ്പിനായി **Left Endpoint Color**
ആൻഡ് **Right Endpoint Color** സജ്ജമാക്കി.



4. മറ്റ് മേഖലകളെ ഒരേ വഴിയിൽ പോകുക. അപ്പോൾ വിവിധ ഇഫക്റ്റുകൾ നേടാൻ Blending functions for segment ഉപയോഗിക്കുക.

പാലറ്റുകൾ സംബന്ധം

ഒരു *palette* ഒരു പ്രത്യേക ക്രമത്തിൽ, ഒരു ഒരു കുടുംബം വർണ്ണങ്ങൾ ആണ്. പാലറ്റുകളോ ന് അടിസ്ഥാന വിവരങ്ങൾ അവർ എങ്ങനെ സൃഷ്ടിക്കുകയും ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും വേണ്ടി *Palettes* വിഭാഗ കാണുക.

"*Palettes*" ഡയലോഗ് ലിസ്റ്റ് അല്ലെങ്കില് ശ്രീഘ്ര കാഴ്ചയിൽ അതിൽ കൂടിക്കുചെയ്ത്, ഒരു പാലറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിച്ചു. കുറച്ച് ഡാറ്റ കുറവോ കുറവോ ക്രമരഹിതമായി തിരഞ്ഞെടുത്ത പാലറ്റുകളോ ജീവ്യ വിതരണ ചെയ്തിരിക്കുന്നു, എല്ലാപ്പറ്റിയിൽ നിങ്ങളുടെ സ്വന്ത പുതിയ പാലറ്റുകളോ ചേർക്കാൻ കഴിയും. "*Palettes*" ഡയലോഗ് നിങ്ങളോടു പുതിയ പാലറ്റുകളോ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിൽ ഇതിനു നിലവിലില്ല പറ്റിയവരാക്കുകയാണ് കൂത്രിമ പല ഓപ്പറേഷനുകൾ പ്രവേശന നൽകു .

"*Palettes*" ഡയലോഗ് ഇൻഡൈക്സ് ലൈമ്പാംഗും colormaps കൂത്രിമ ഉപയോഗിക്കുന്ന Index Palette dialog, അതേ കാര്യ അല്ല.

ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"*Palettes*" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു :

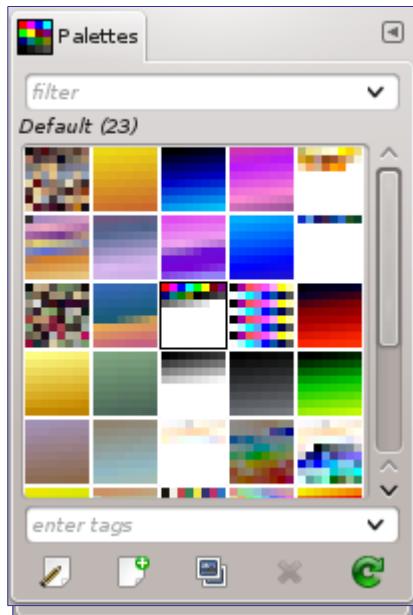
- ചിത്ര മെനുവിൽ നിന്ന്: **Windows** Dockable Dialogs Palettes;
- എതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നു കൂടിക്കുചെയ്ത് **Add Tab** Palettes തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

ഡയലോഗിൽ ഒരു പാലറ്റ് കൂടിക്കുചെയ്യുന്നത് ഈ പാലറ്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത നിങ്ങൾ പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലേ വർണ്ണങ്ങൾ കൂടിക്കുചെയ്ത് ജീവ്യ നേര് മുൻ്നാഗത്തെ അല്ലെങ്കിൽ പശ്വാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ സജീവമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന Palette Editor, ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ഒരു പാലറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക ആരോ കീകൾ ഉപയോഗിക്കാ .

ഒരു പാലറ്റ് *name* (പട്ടിക കാണുക മോഡിൽ) ഡാറ്റ കൂടിക്ക് പേര് എഡിറ്റുചെയ്യാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ നിങ്ങൾതന്നെ ജീവ്യ വിതരണ എന്ന് ആ ചേർത്ത പാലറ്റുകളോ പേരുകൾ മാറ്റാൻ അനുവദിച്ചിരിക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങൾ മാറ്റാൻ അനുവദിയമല്ലാത്ത ഒരു പേര് എഡിറ്റ്, അത് ഉടൻ മറ്റൊരു ഫോറൈറ്റിംഗ് മാറ്റാൻ അല്ലെങ്കിൽ പോയിന്റ് ഫോകസ് നികുന്നതിന് തടുന്നതിന് പോലെ വീണ്ടു അതിന്റെ മുൻ മ ല്യ പഴയപട്ടിയാകു .

ശ്രീഘ്ര / പട്ടിക മോഡുകൾ



ടാബ് മെനുവിൽ View as Grid ആൻഡ് View as List തമിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാ . ശ്രിയ് മോഡിൽ, പാലറ്റുകളോ പുറത്തു മിന്നൽ ചതുരാക്യത്തിലുള്ള അണിനിരന്നു, എളുപ്പമാക്കുന്നു പല കണ്ണു നിന്നെ തിരയുന്ന കണ്ണഭത്താനായിട്ടില്ല making കിടക്കുന്നു. പട്ടിക മോധ് (സ്ഥിരസ്ഥിതി), പാലറ്റുകളോ അപ്പ് ഒരു ലിസ്റ്റിൽ, അവർകൾ പുറമെ പേരുകൾ ക ടിയ ചെയ്യുന്നു. ഓപ്പശൻ Preview Size നിങ്ങളുടെ ശ്രദ്ധമോ നിര സെൽ പ്രിവ്യ കളുടെ വലിപ്പ ചെയ്യൽ അനുവദിക്കുന്നു.

ടാഗ്‌ചെയ്യൽ

നിങ്ങൾ പാലറ്റുകളോ ഡിസ്പ്ലൈ ഓർഗാനേഷൻസുചെയ്യുന്നതിനോ ടാഗുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . കാണുക.

പാലറ്റുകൾ സ ഭാഷണ ബട്ടൺകൾ

പാലറ്റുകളോ കാഴ്ചയുടെ താഴെ, ഡയലോഗ് വിന്റോയായുടെ താഴെയുള്ള അവിടെ നിരവധി ബട്ടൺകളുണ്ട്:

പാലറ്റ് എഡിറ്റ്

ഈ ബട്ടൺ ചെയ്യുന്നു.

പുതിയ പാലറ്റ്

ഈ ബട്ടണിൽ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി കാണുക.

തനിപ്പകർപ്പ് പാലറ്റ്

ഈ ബട്ടണിൽ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി കാണുക.

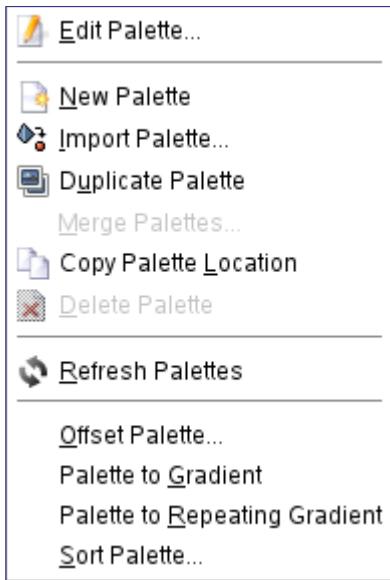
പാലറ്റ് ഇല്ലാതാക്കുക

ഈ ബട്ടണിൽ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി കാണുക.

പാലറ്റുകൾ പുതുക്കുക

ഈ ബട്ടണിൽ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി കാണുക.

Palettes പോപ്പ്-മെനു



"Palettes" പോപ്പ്-മെനു വലതു ബട്ടൺ ആക്സസ്‌പാലറ്റീറ്റ് ഡയലോഗിൽ, അല്ലെങ്കിൽ ഡയലോഗ് ടാബ് മെനു () മുതൽ മികച്ച ഒരു തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട് കഴിയും .

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....

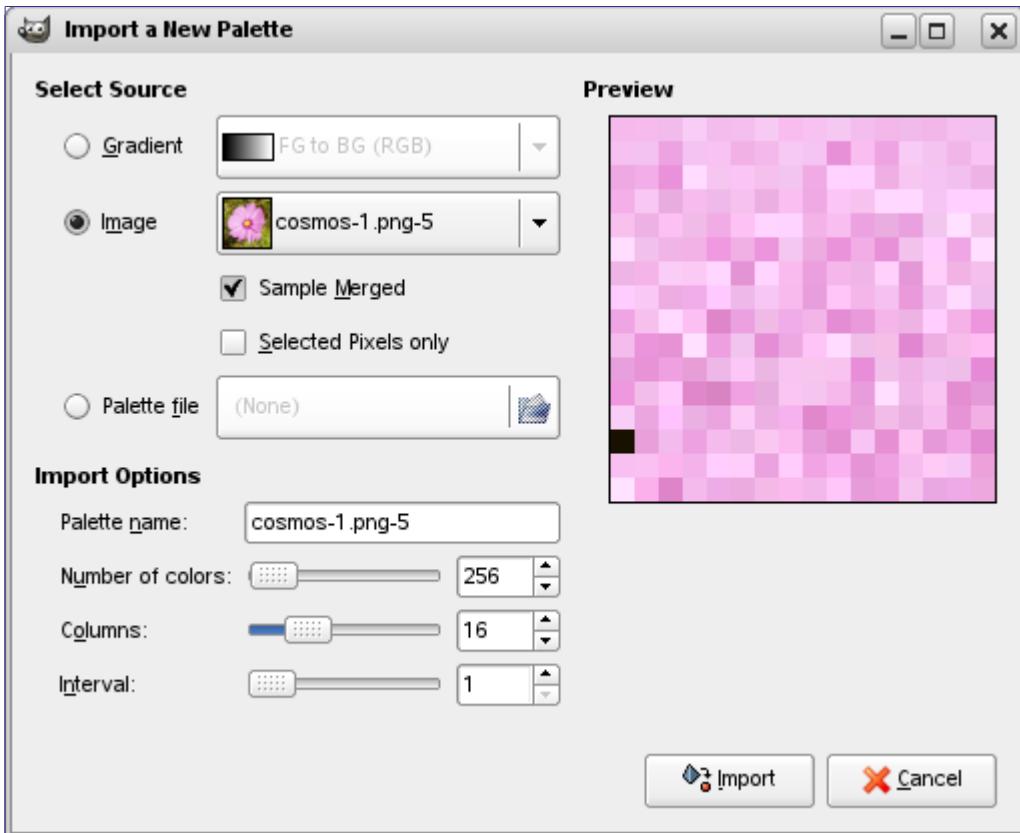
പാലറ്റ് എഡിറ്റ്

"Edit Palette" Palette Editor സജീവമാക്കുന്നു ഒരു ബദൽ മാർഗമാണ്: അതു ഡബ്ലിൾ ക്ലിക്ക് സജീവമാക്കാ പാലറ്റീറ്റ് ഡയലോഗിൽ ഒരു പാലറ്റ്, അല്ലെങ്കിൽ ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള "Edit Palette" ബട്ടൺ അമർത്തി.

പുതിയ പാലറ്റ്

"New Palette", ഒരു പുതിയ, ശീർഷകമില്ലാത്ത പാലറ്റ് സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു ആരെ ഭേദതിൽ നിന്ന് എൻട്രീകൾ അടങ്ങുന്ന അതിനാല് നിങ്ങൾ പാലറ്റ് നിന്നങ്ങൾ ചേർക്കാൻ കഴിയു നിന്നക്കെ ട്രിന്റ്-സന്റിവേഴ Name മാറിക്കിട്ടി. ഫലം സ്വയം നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ palettes ഫോർഡിൽ ഇത് ഭാവിയിൽ സെഷനുകളിലായി പാലറ്റീറ്റ് ഡയലോഗിൽ നിന്നു ലഭ്യമാകു അതിനാൽ, ജിന്ന് പുരത്തുകടക്കുവോൾ സരക്ഷിക്കപ്പെടു .

ഈ പോർട്ട് പാലറ്റ്



"Import Palette" നിങ്ങൾ ഒരു ഫോറൈയർഡ് വർഷ്ണങ്ങൾ നിന്ന് ഒരു പുതിയ പാലറ്റ് ഒരു ചിത്ര അല്ലെങ്കിൽ പാലറ്റ് ഫയൽ ഉണ്ടാക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുന്നു. തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് അതു നിങ്ങൾ ഇനിപ്പറയുന്ന ഓപ്പഷൻകൾ തരുന്ന "Import Palette" ഡയലോഗ്, കയറി നൽകുന്നു:

ജിമ് മുൻ പതിപ്പുകൾ ഒരു "Save palette" കമാൻഡ് ഉണ്ടായിരുന്നു. ഈ ഇന്ന് നിലനിൽക്കില്ല. ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ പാലറ്റ് സ രക്ഷിക്കുന്നതിന്, ഇൻഡൈക്സ് അല്ലെങ്കിലും, നിങ്ങൾ അത് ഇമേജിൽ നിന്നു വാസ്തവത്തിൽ import വേണ .

ഉറവിട തിരഞ്ഞെടുക്കുക

നേരുകിൽ നിങ്ങൾ ജിന്വ് എൻ ഘനമായ (.ഹാളിനൊരുവശത്തായി മെനുവിൽ നിന്നു തിരഞ്ഞെടുക്കാതെ) ഏതെങ്കിലും നിന്ന് അല്ലെങ്കിൽ നിലവിൽ ഇമേജുകൾ തുറക്കുക (സ്ഥിപ്പറേഷൻലീലു മെനുവിൽ നിന്നു തിരഞ്ഞെടുത്ത) ഏതെങ്കിലും നിന്ന് ഒരു പാലറ്റ് ഇന്റോർട്ടുചെയ്യാനാകു . ജിന്വ് 2.2, നിങ്ങൾക്ക് ഈ അനവധി മെക്രോസോഫ്റ്റ് വിന്റോസ് അസ്ഥിക്കേഷൻകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു തരത്തിലുള്ള (വിപുലീകരണ .pal ക ടെ) ഒരു ഓപ്പത്തില് പാലറ്റ് ഫയൽ, ഇരക്കുമതി ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ഉറവിടമായി ചിത്ര സ ബന്ധിച്ചു രണ്ടു ഓപ്പഷൻകൾ മാത്ര ആർജിബി ചിത്രങ്ങൾ ലഭ്യമാണ്:

- Sample merged:** ഈ ഓപ്പഷൻ ഏപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു , നിരങ്ങൾ ദൃശ്യമായ എല്ലാ പാളികളിൽ വീഴ്ത്തി ചെയ്യുന്നു. ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, പിക്സലുകൾ പോലു ദൃശ്യമല്ല എങ്കിലും സജീവ പാളി നിന്ന് വീഴ്ത്തി ചെയ്യുന്നു.
- Selected pixels only:** പേര് പറയുന്നതുപോലെ, പിക്സലുകൾ മാത്ര തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫറേശ്റത്ത് നിന്ന്, സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി ദൃശ്യമായ എല്ലാ പാളികളിൽ മുൻ ഓപ്പഷൻ നില തകവെണ്ണ വീഴ്ത്തി ചെയ്യുന്നു.

പാലറ്റ് പേര്

നിങ്ങൾ ഇവിടെ പുതിയ പാലറ്റ് ഒരു പേര് നൽകാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന പേര് ഇതിനു നിലവിലുള്ള പാലറ്റ് ഉപയോഗിക്കുന്ന എക്കിൽ, തന്തായ പേര് ഒരു നമ്പർ അനുബന്ധിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് ര പീകരിക്കു (ഇ. ഗാ . "# 1").

നിരങ്ങൾ എണ്ണ

ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് പാലറ്റ് വർഷ്ണങ്ങൾ എണ്ണ വ്യക്തമാക്കുക. സ്വതവേ മ നു കാരണങ്ങളാൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത, 256 ആണ്: (1) ഓരോ ഗ്രേഡിയൻ്റ് 256 വ്യത്യസ്തമായ നിരങ്ങൾ അടങ്ങുന്നു; (2) GIF ഫയലുകൾ 256 നിരങ്ങൾ പരമാവധി ഉപയോഗിക്കാ ; (3) ജിന്വ് ഇമേജുകൾ 256 വ്യത്യസ്തമായ നിരങ്ങൾ ഉൾക്കൊള്ളാനാവുന്നത് പരമാവധി സ ചികയിലാക്കിയിരിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ നിങ്ങൾ ഇവിടെ ഏതെങ്കിലു നമ്പർ ഉപയോഗിക്കാ : ജിന്വ് പോലു ഗ്രേഡിയൻ്റ് അല്ലെങ്കിൽ ചിത്രത്തിന്റെ നിര വിവിധ നിരങ്ങൾ വ്യക്തമാക്കിയ എണ്ണ അകലമുണ്ടാക്കിക്കൊണ്ട് ഒരു പാലറ്റ് സൂച്ചിക്കാൻ ശ്രമിക്കു .

നിരകൾ

ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് പാലറ്റ് വേണ്ടി നിരകളുടെ എണ്ണ വ്യക്തമാക്കുക. ഈ പാലറ്റ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു വഴി ബാധിക്കുന്നു, ഒപ്പ് പാലറ്റ് ഉപയോഗിക്കുന്നു വഴിയിൽ ബാധകമാകുന്നില്ല മാത്ര .

ഇടവേള

പോലു പരമാവധി "Number of colors" ക്രമീകരണ നിരങ്ങൾ എണ്ണ പാലറ്റ് 10,000 കവിയരുത്. ആർജിബി ചിത്രങ്ങൾ അധിക നിരങ്ങൾ തങ്ങൾക്കുണ്ട്. **Interval** ശരാശരി ചുറ്റു ഗ്ര പ്ല്യൂ സമാനമായ നിരങ്ങൾ അനുവദിക്കു അങ്ങനെ ഒരു മെച്ചപ്പെട്ട പാലറ്റ് ലഭിക്കു . ഈ പ്രശ്ന 256 നിരങ്ങൾ സ ചികയിലാക്കുകയോ ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് നിലവിലില്ല: 1 ഇടവേള 256 നിരങ്ങൾ (ഈ ഉപാധി വളരെ പാലറ്റുകളോ സ ചികയിലാക്കുകയോ 256 ലധിക നിരങ്ങൾ ഗ്ര ഒരു) എടുക്കാവുന്നതാണ്.

ഭാവിയിൽ സെഷനുകളിലായി ലഭ്യമാകു അങ്ങനെ ഇരക്കുമതി ചെയ്ത പാലറ്റ്, പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗ് ചേർക്കു , നിങ്ങൾ GIMP പുരത്തുകടക്കുമ്പോൾ നിരങ്ങളുടെ വ്യക്തിഗത palettes ഹോർഡിൽ യാന്ത്രികമായി സ രക്ഷിച്ചു.

തനിപ്പകർപ്പ് പാലറ്റ്

ഡ്യൂഡ്ലീക്കേറ്റ് പാലറ്റ് നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്തുവെന്ന് പാലറ്റ് പകർത്തുന്നതില ട പുതിയ പാലറ്റ് സൂച്ചിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ പാലറ്റ് മാറ്റ വരുത്താൻ അങ്ങനെ പാലറ്റുണ്ട് എധിറ്റർ ചെയ്യുന്നു. ഫല സ്വയ നിരങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ palettes ഹോർഡിൽ ഇത് ഭാവിയിൽ സെഷനുകളിലായി പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ നിന്നു ലഭ്യമാകു അതിനാൽ, ജിന്വ് പുരത്തുകടക്കുമ്പോൾ സ രക്ഷിക്കപ്പെടു .

പാലറ്റുകൾ ലയിപ്പിക്കുക

നിലവിൽ ഈ പ്രക്രിയ നടപ്പാക്കിയില്ല, ഒപ്പ് മെനു എൻട്രി എപ്പോഴു ഉപസമിതിക്കു ആയിരിക്കു .

പകർത്തുക പാലറ്റ് സ്ഥല

ഈ കമാൻഡ് കൂപ്പേബോർഡിലേക്ക് പാലറ്റ് ഫയൽ ലോകേഷൻ പകർത്താൻ അനുവദിക്കുന്നു. അങ്ങനെയെങ്കിൽ, ഒരു ടെക്സ്റ്റ് എധിറ്റർ ഒട്ടിക്കുക.

പാലറ്റ് ഇല്ലാതാക്കുക

ഇല്ലാതാക്കുക പാലറ്റ് "Palettes" ഡയലോഗിൽ നിന്ന് പാലറ്റ് നീക്ക ചെയ്യുന്നു, അന്ന് അത് സ ഭരിക്കുമ്പോഴു ഡിസ്ക് ഫയൽ ഇല്ലാതാക്കുന്നു. അതു മുമ്പേ

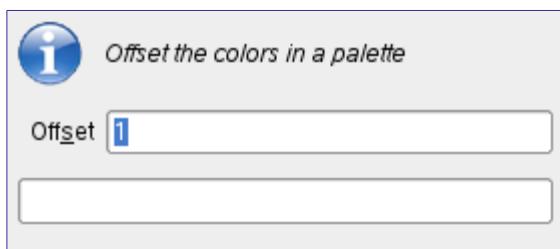
അതു നിങ്ങൾ ശരിക്കു ഈതു ചെയ്യാൻ എന്ന് സ്ഥിരീകരിക്കുക ചോദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ജിന്വ് വിതരണ എന്ന് പാലറ്റുകളോ എത്തെങ്കിലും നീക്കെ ശ്രദ്ധിക്കുക, നിങ്ങൾതന്നെ ചേർത്തിട്ടിട്ടില്ല പാലറ്റുകളും .

പാലറ്റുകൾ പുതുക്കുക

പുതുക്കുക പാലറ്റുകൾ നിങ്ങളുടെ പാലറ്റ് തിരയൽ പാതയിൽ ഹോർഡിഗുകൾ rescans ലിസ്റ്റ് പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ എത്തെങ്കിലും പുതുതായി കണ്ടെത്തിയ പാലറ്റുകളും ചേർക്കുന്നു. ഈ നിങ്ങൾ ചില ബാഹ്യ ഉറവിടത്തിൽ നിന്ന് പാലറ്റ് ഫയലുകൾ ലഭിക്കുന്നതിനായി ലഭ്യമില്ലെന്നു സ ഹോർഡിഗുകളിലെബനിൽ അവരെ പകർത്തി, നിലവിലെ സെഷൻിൽ അവരെ ലഭ്യമായ ആവശ്യമായി വന്നേക്കാ .

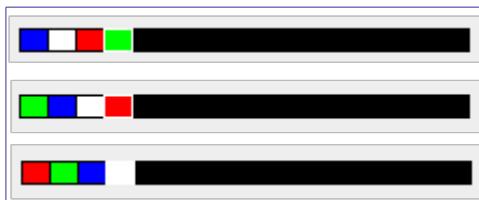
പാലറ്റ് ഓഫ്സെസ്റ്റ് ...

ഈ കമാൻഡ് ഒരു ഡയലോഗ് ജാലക തുറക്കുന്നു:



ഈ കമാൻഡ് പാലറ്റ് അവസാന നിന്ന് എടുത്ത് ആദ്യ സ്ഥലത്തുവെച്ചു അതിനെ ഇടുന്നു. **Offset** പാരാമീറ്റർ നിങ്ങൾ ഈ പ്രവർത്തന എത്ര തവണ നടപ്പിലാക്കുകയും വേണ സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ക ടെ നെറ്റീവ് "Offsets" നിങ്ങൾ നിങ്ങൾ ലിസ്റ്റ് അവസാന ആദ്യ സ്ഥാനത്ത് നിന്ന് വെച്ചു ചെയ്യുന്നു.

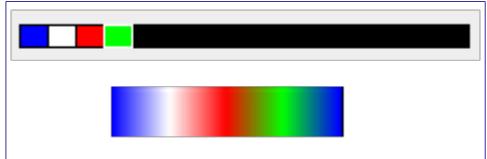


ഗ്രേഡിയന്റ് ലേക്ക് പാലറ്റ്

ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച്, പാലറ്റ് എല്ലാ നിങ്ങൾ ഗ്രേഡിയന്റ് സ ഭാഷണ സ രക്ഷിക്കപ്പെടുന്നു എത്ര നിലവിലെ വ്യത്യാസത്തിനു ര പ ഉപയോഗിക്കുന്നു. സൃഷ്ടിച്ച ഗ്രേഡിയന്റ് തനിരിക്കുന്ന പാലറ്റുകളെ നിങ്ങൾ എല്ലാ പോലെ വളരെ മേഖലകളെ പണിയു ആണ്.

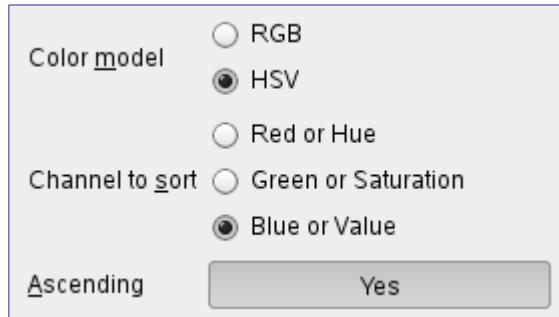
ഗ്രേഡിയന്റ് ആവർത്തനിക്കുന്നത് ലേക്ക് വർഷ്ണപ്പലക

ഈ കമാൻഡ് പാലറ്റ് എല്ലാ നിങ്ങൾ, ഒരു ആവർത്തനിച്ചുവരുത് ഗ്രേഡിയന്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നു. ഈ ഗ്രേഡിയന്റ് ഗ്രേഡിയന്റ് സ ഭാഷണ വെളിപ്പെടുത്തിയ നിലവിലെ ഗ്രേഡിയന്റ് മാറുന്നു ഗ്രേഡിയന്റ് തനിരിക്കുന്ന പാലറ്റുകളെ നിങ്ങൾ എല്ലാ അധിക ഒറ്റ മേഖലകളെ സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്. ഇടത്തെ സെഗെമന്റ് ചെയ്തത് ഇടത് വശത്ത് നിന്ന് വലതേതയ്ക്കുന്നതെതു സെഗെമന്റ് ചെയ്തത് വലതു ഭാഗത്തു ഒരേ നിന്ന് ആയിരിക്കും .



അടുക്കുക പാലറ്റ് ...

ഈ കമാൻഡ് ചില മാനദണ്ഡങ്ങൾ പ്രകാര പാലറ്റ് നിങ്ങൾക്ക് അടുക്കുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ധ്യയലോഗ് ജാലക തുറക്കുന്നു:



- Color model:** നിങ്ങൾ *RGB* ആണെങ്കിൽ *HSV* തമിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം
- Channel to sort:** HSV ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുത്തിട്ടില്ലെങ്കിലോ ആർജിബി മോഡൽ തിരഞ്ഞെടുത്തിട്ടില്ലെങ്കിലോ മ നീ ആർജിബി ചാനലുകൾ തമിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയും, അല്ലെങ്കിൽ മ നു *HSV* ചാനലുകൾ.
- Ascending** (സുതവേ അതെ ആണ്): മ ല്യങ്കൾ മെലതെത്ത താഴെത്തെ നിന്ന് ക്രമീകരിക്കപ്പെടുന്നു. ഈ **Yes** ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് നിങ്ങളെ **No** ദോഗിൾ ചെയ്യാൻ കഴിയും മ ല്യങ്കളും ക്രമത്തിലെ അടുക്കിയ ചെയ്യും .

പാലറ്റ് എധിറ്റർ



പാലറ്റ് നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുത്ത നിങ്ങൾ ജിന്ന് സെൻ്റ് മുൻഡാഗത്തെ അല്ലെങ്കിൽ പശ്വാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ (പണിസ്ഥി നിന്ന് ഏരിയയിൽ കാണിക്കുന്നു പോലെ) ക്രമീകരിക്കാനുള്ള ആദ്യ ; നിന്നു ടീനെന്റ് സന്നിഹിതം പേരിൽ Name രണ്ടു ആവശ്യങ്ങൾക്കായി പ്രധാനമായും ഉപയോഗിക്കുന്നത് രണ്ടാം പാലറ്റ് പരിഷ്കരിക്കാൻ. നിങ്ങൾ

പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ എത്തെങ്കിലും പാലറ്റ് വേണ്ടി നിരക്കെ ടിന്റേസനിവേശ Name സജീവമാക്കാനാകും , താങ്കൾ, നിങ്ങളെ ജിന്ന് ഇൻഡ്യോൾ വിതരണ ആ പാലറ്റുകളോ താങ്കൾ സ്വയം സൃഷ്ടിച്ച പാലറ്റുകളോ പരിഷ്കരിക്കുക കഴിയു . നിങ്ങൾ ഒരു പാലറ്റ് വരുത്തിയ (നിങ്ങൾ എന്നാൽ, പാലറ്റ് തനിപ്പകർപ്പ് തുടർന്ന് പുതുതായി സൃഷ്ടിച്ച പകർപ്പ് എധിരുചെയ്യാനാകു .), നിങ്ങളുടെ സൃഷ്ടിയുടെ ഫലങ്ങൾ സ്വീപ്രൈതമായി നിങ്ങൾ ജിന്ന് നിന്ന് എക്സിറ്റ് വരുന്നോൾ രക്ഷിക്കപ്പെടു .

എങ്ങനെ പാലറ്റ് എധിരുൾ സജീവമാക്കുക

പാലറ്റ് എധിരുൾ പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗിൽ നിന്ന് മാത്ര പ്രവേശന : നിങ്ങൾ ഇരട്ട-ക്ലീക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് സജീവമാക്കാ ഒരു പാലറ്റുകളെ, അല്ലെങ്കിൽ ചുവവെട "Edit Palette" ബട്ടൺ അമർത്തി, അല്ലെങ്കിൽ "Palettes" മെനു "Edit Palette" തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട്.

പാലറ്റ് എധിരുൾ dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി Dialogs and Docking ന് വിഭാഗ കാണുക.

പാലറ്റ് എധിരുൾ ഉപയോഗിച്ച്

നിങ്ങൾ പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലൈ ഒരു കളർ ബോക്സ് ക്ലീക്ക് ചെയ്താൽ ജിന്ന് ഏറ്റ് പുരോതല നിര തിരഞ്ഞെടുത്ത നിര സജജമാക്കുന്നോൾ: നിങ്ങൾക്ക് പണിസംഖ്യി നിര മേഖലയിലെ ഈ കാണാനാകു . നിങ്ങൾ ക്ലീക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ Ctrl കീ ഹോർഡ് എങ്കിൽ ജിന്ന് ഏറ്റ് പശ്വാത്തല വർണ്ണം തിരഞ്ഞെടുത്ത നിര ലേക്കുള്ള സജജമാക്കു .

പാലറ്റ് ഒരു ക്ലീക്ക് പാലറ്റ്, ഒരു നിര ഡബ്ലിൾ ക്ലീക്ക് പുരോതല സജജമാക്കുന്നു മാത്രമല്ല, അത് നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത പാലറ്റ് എൻട്രി പരിഷ്കരിക്കുക അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കളർ എധിരുൾ ചെയ്യുന്നു.

പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലൈ പ്രവേശനത് വലത്-ക്ലീക്ക് നിരക്കെ ടിന്റേസനിവേശ Name ഉള്ള മെനു. ഈ ഫ ഗ്രാഫുകളു പ്രധാനമായു ഡയലോഗ് ചുവവെയ്യുള്ള ബട്ടണുകൾ ക ടത്തിൽ സമാനമായിരിക്കു തുടർന്ന്.

പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലൈ പ്രവേശന താഴെ, ഇടത്തു , (അതു ഒരു ഇല്ലെങ്കിലോ അല്ലെങ്കിൽ "Untitled ") തിരഞ്ഞെടുത്ത നിര പേര് കാണിക്കുന്ന ഒരു വാചക എൻട്രി പ്രവേശന ലഭ്യമാകുന്നു. ഈ വിവര യാതൊരു ഫണ്ട്ഷണൽ പ്രാധാന്യമുള്ള ഒരു മെമ്മറി എയ്യ് പോലെ നിങ്ങൾ സേവിക്കാൻ മാത്രമേ അതില്ല.

പേര് എൻട്രി വലതുവശത്ത് നിങ്ങൾ പാലറ്റ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കുന്ന നിരകളുടെ എറ്റവും സജജമാകാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു spinbutton ആണ്. ഈ ഡിസ്പ്ലൈ ബാധിക്കുന്നു, എങ്ങനെ പാലറ്റ് പ്രവൃത്തികൾ മാത്ര . എങ്കിൽ മ ല്യ 0 സജജമാക്കുന്നോൾ, ഒരു സ്ഥിര ഉപയോഗിക്കു .

ഡയലോഗ് ചുവവെ പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലൈ പ്രവേശനത് വലത്-ക്ലീക്കുചെയ്ത് ലഭ്യതയുള്ള ക ടുതലു നിരക്കെ ടിന്റേസനിവേശ Name മെനു എൻട്രികൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന, ബട്ടണുകൾ ഒരു ക ട . ഇവിടെ ബട്ടണുകളുണ്ട്:

രക്ഷിക്കു

ഈ ബട്ടൺ പാലറ്റ് നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ palettes ഫോർമാറ്റിൽ സ രക്ഷിച്ച കാരണമാകുന്ന. ഈ സ്വയം സ രക്ഷിച്ച അതുകൊണ്ടു തന്നെ GIMP എത്തെങ്കിലു സാഹചര്യത്തിൽ കടന്ന് വരുന്നോൾ, എന്നാൽ നിങ്ങൾ GIMP ഇതിനിടയിൽ തുടരേ തകവെള്ളു ആശങ്കയുണ്ടെങ്കിൽ ഈ ബട്ടൺ ഉപയോഗിക്കുവാനുള്ള.

തിരിച്ചയയ്ക്കുക

ഈ പ്രവർത്തന ഇതുവരെ നടപ്പാക്കിയിട്ടില്ല.

എയിറ്റ് കളർ

നിങ്ങൾ വർഷ്ണ മാറുന്നത് അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കളർ എയിറ്റ് മാറിക്കിട്ടി. പാലറ്റ് കൂതി അനുവദമില്ലാത്ത ഓനാണ്, ഈ ബട്ടൺ സ വേദനക്ഷമരഹിത ചെയ്യു . below കാണുക

FG നിന്ന് ന്യ കളർ

ഈ ബട്ടണിൽ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി below കാണുക.

കളർ ഇല്ലാതാക്കുക

ഈ ബട്ടണിൽ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി below കാണുക.

സ ഓട്ട്

ഈ ബട്ടണിൽ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി below കാണുക.

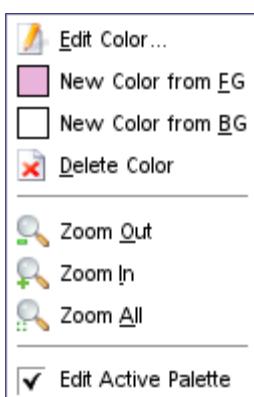
വലുതാക്കുക

ഈ ബട്ടണിൽ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി below കാണുക.

സ എല്ലാ

ഈ ബട്ടണിൽ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി below കാണുക.

പാലറ്റ് എയിറ്റ് പോപ്പ്-മെനു



പാലറ്റ് എയിറ്റർ മെനു വലതു ബട്ടൻ ആക്സസ് നിറക്കെ ട്രിന്റെസനിവേശ Name ലെ പാലറ്റ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്ന അല്ലെങ്കിൽ ഡയലോഗ് ടാബ് മെനുവിൽ നിന്ന് മികച്ച എൻട്രി തിരഞ്ഞെടുത്തുകൊണ്ട് കഴിയു . അതിൽ ഓപ്പറേഷൻസ് പുറമെ നിറക്കെ ട്രിന്റെസനിവേശ Name ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള ബട്ടനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് നിർവ്വഹിക്കാൻ കഴിയുകയുള്ള .

എയിറ്റ് കളർ

"Edit Color" നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത പാലറ്റ് എൻട്രി നിന്ന് പരിഷ്കരിക്കുക അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കളർ എയിറ്റർ ചെയ്യുന്നു. പാലറ്റ് (അതായത് അതു ഇൻസ്റ്റാർ ജിന്വ് വിതരണ ഓന്) നിങ്ങൾക്ക് എയിറ്റ് അനുവദനിയമല്ലാത്ത ഓനാണ് എങ്കിൽ, മെനു എൻട്രി insensitive ചെയ്യു .

FG നിന്ന് ന്യ കളർ; ബഷ്ടഗേറിയ തു നിന്ന് ന്യ കളർ

ഈ കമാൻഡുകൾ ഓരോ ജിന്വ് നിലവിലെ മുൻഭാഗത്തെ വർഷ്ണ ഓനുകിൽ (പണിസമ്പി നിന്ന് ഏരിയയിൽ കാണിക്കുന്നു പോലെ), അല്ലെങ്കിൽ നിലവിലെ പശ്വാത്തല നിന്ന് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പുതിയ പാലറ്റ് എൻട്രി സൃഷ്ടിക്കുക.

കളർ ഇല്ലാതാക്കുക

"Delete Color" പാലറ്റ് നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുത്ത നിര എൻട്രി നീക്കെ . പാലറ്റ് നിങ്ങൾക്ക് എധിറ്റ് അനുവദനീയമല്ലാത്ത ഓനാണ് എക്കിൽ, മെനു എൻട്രി സ വേദനക്ഷമരഹിത ആയിരിക്കു .

സം ഓട്ട്

"Zoom Out" പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലൈ എൻട്രികളുടെ വെർട്ടികലെൻഡോളവ് കുറയ്ക്കുന്നു.

വലുതാക്കുക

"Zoom In" പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലൈ എൻട്രികളുടെ വെർട്ടികലെൻഡോളവ് വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

സം എല്ലാ

മുഴുവൻ പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലൈ പ്രദേശത്ത് പാകമാകുന്ന അങ്ങനെ "Zoom All" പാലറ്റ് ഡിസ്പ്ലൈ എൻട്രികളുടെ ല ബന്ധായ വലുപ്പ ക്രമീകരിക്കുന്നു.

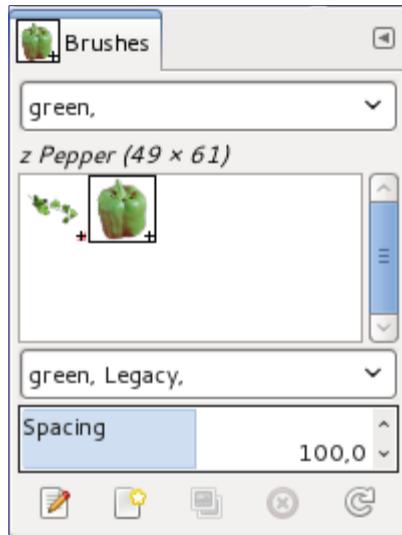
സജീവ പാലറ്റ് എധിറ്റുചെയ്യുക

ഈ ഓപ്പഷൻ (സഫ്റ്റ്) ശരിയായാളമിട്ടാൽ നിങ്ങൾ "Palettes" ഡയലോഗിൽ ക്ലീക്ക് ചെയ്തു് മറ്റാരു പാലറ്റ് എധിറ്റുചെയ്യാനാകു .

ടാഗ്ചെയ്ത്

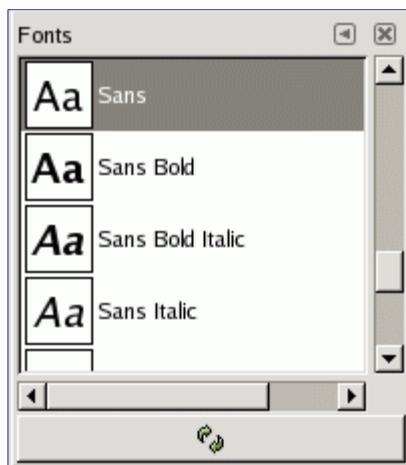
Brushes, ഘനമായ, പാറ്റേണുകളു പാലറ്റുകൾ ഡയലോഗുകൾ മറ്റ് ചില dockable ഡയലോഗുകൾ, നിങ്ങൾ ടാഗുകൾ define, അതിനുശേഷ , നിങ്ങൾ മാത്ര തിരഞ്ഞെടുത്ത ടാഗുകൾ പ്രകാര ഇനങ്ങൾ പുനര്നിർവ്വചിക്കുക കഴിയു .

PLACEHOLDER,-100559 PLACEHOLDER,-200560: നിങ്ങൾ രണ്ട് ഇൻപുട്ട് മണ്ഡല



നിരവധി നയപ്രവാഹന പട്ടിക മോഡിൽ ഡിസ്പ്ലൈ നയപ്രവാഹന ഒരേ ടാഗ് നൽകുന്നു, ഒപ്പ് തെരഞ്ഞെടുക്കാനു നയപ്രവാഹന ന് Ctrl Left click ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്.

നിങ്ങൾക്ക് ടാഗുകൾ ഇല്ലാതാക്കുക അപേക്ഷാൾ, ഒരു ബേഷ്ട് തിരഞ്ഞെടുക്കുക "Enter tag" വയലിൽ ഒരു ടാഗ് തിരഞ്ഞെടുത്ത വെർട്ടികലെൻഡോളവ് Delete കീ അമർത്തുക. ഈ ടാഗ് എല്ലാ നയപ്രവാഹന നിന്ന് നീക്കെ ചെയ്തു, അത് ലിസ്റ്റിൽ നിന്നു മുങ്ഞി.



"Fonts" ഡയലോഗ് Text tool വേണ്ടി ഫോണ്ടുകൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഉപയോഗിക്കുന്നു. അത് ജിന്വ് പ്രവർത്തിക്കുന്ന സമയത്ത് നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റ് പുതിയ ഓൺ ചേർത്താൽ, ലഭ്യമായ ഫോണ്ടുകൾ ലിസ്റ്റ് പുതുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു.

ധയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Fonts" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു.

താഴെക്കുറച്ച് അടക്കണ്ഠ ചെയ്യാൻ കഴിയു :

- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്: **Windows**Dockable DialogsFonts;
- എത്രക്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നു കൂടിക്കുചെയ്ത് **Add TabFonts** തിരഞ്ഞെടുത്ത്,
- ടെക്റ്റ് 5 ഭിന്നായി 5 ശ്രീ ഓപ്ഷൻകൾ നിന്ന്. നിങ്ങൾ "Font" ബട്ടൺ കൂടിക്കുള്ളൂ, ഒരു ഫോണ്ട്-സലക്ടർ മാറിക്കിട്ടി. ചുവടെ വലത് വശത്തുള്ള അമർത്ഥി പക്ഷ "Fonts" ഡയലോഗിന് സമാഹരിക്കുന്ന ഒരു ബട്ടൺ ആണ്.

Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ധയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിസ്റ്റ് ഉണ്ട്. **WindowsFonts**: ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നു "Fonts" ഡയലോഗ് ഉണ്ടാക്കാ .

ഫോണ്ടുകൾ ധയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

നിങ്ങൾക്ക് ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ഏറ്റവു അടിസ്ഥാന കാര്യ കൂടിക്കുള്ള ചെയ്തു് ഒരു ഫോണ്ട് തിരഞ്ഞെടുക്കുക എന്നതാണ് ഈ ഫോണ്ട് തുടർന്ന് ടെക്റ്റ് പ്രയോഗ ഉപയോഗിക്കു . പകര കൂടിക്കുചെയ്ത് റിലീസ്, നിങ്ങൾ ഫോണ്ട് ഉദാഹരണത്തിന് ("Aa") മേൽ സ്ഥാനാദിലാണ് പോയിന്തു കു ദ ഇടത് മൗസ് ബട്ടൺ അമർത്ഥിപ്പിക്കുക, ഒരു വലിയ പാം ഉദാഹരണ കാണിക്കുന്ന ഒരു ജാലക പോപ്പ് അപ്പ് ചെയ്യു ("Pack my box with five dozen liquor jugs").

ശ്രിയ് / പട്ടിക മോഡുകൾ



CtrlF ഒരു തിരയൽ ഫീൽഡ് തുറക്കുന്നു. കാണുക

ഫോണ്ടുകൾ ഡയലോഗ് ടാബ് മെനൂവിൽ View as Grid ആൺഡ് View as List തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ശ്രിയ് മോഡിൽ, ഫോണ്ടുകൾ ചതുരാക്യത്തിലുള്ള അണിനിരുന്നു നിരത്തിയിരിക്കുന്നത്. പട്ടിക മോഡിൽ അവർ ലാംഗ്യാൾ, ഓരോ വരി ഫോണ്ട് ("Aa"), ഫോണ്ട് പേര് പിന്നാലെ ര പ ഒരു ഉദാഹരണ കാണിക്കുന്ന കുടിയ ചെയ്യുന്നു.

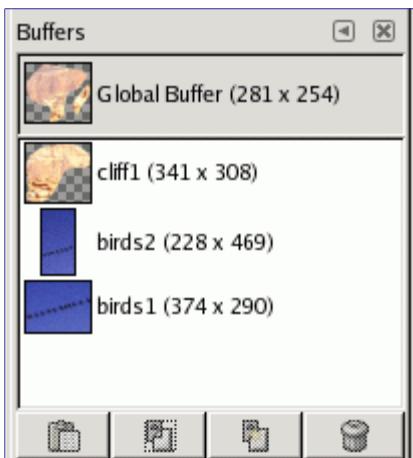
ഫോണ്ട് ലിസ്റ്റ് പുതുക്കുക

ഡയലോഗ് ചുവവെ ഈ ബട്ടൺ അമർത്ഥിയാൽ സിസ്റ്റ് ഫോണ്ട് ലിസ്റ്റ് rescanned കാരണമാകുന്നു. ജിന്ന് പ്രവർത്തിക്കുന്ന സമയത്ത്, ടൈപ്പ് പ്രയോഗ അവരെ ആക്സസ് ചെയ്യാനായി നിങ്ങൾ പുതിയ ഫോണ്ടുകൾ ചേർക്കുക എങ്കിൽ ഈ കുമീകരണ സഹായിക്കു . നിങ്ങൾക്ക് ഫോണ്ട് ലിസ്റ്റ് ഫോണ്ട് ഡിസ്പ്ലേയിൽ വലത്-കൂടിക്കുചെയ്യൽ rescanned സ്ഥാപിക്കുന്നു, ഒപ്പ് (സത്യത്തിൽ മെനൂവിലെ മാത്ര തീരുമാന) മാറിക്കിട്ടി മെനൂവിൽ നിന്ന് "Rescan Font List" തിരഞ്ഞെടുത്തത് കഴിയു .

ഡയലോഗ് നേരു ടാബ് മെനൂവിന്റെ "Preview Size" സബ്മെനു ഉപയോഗിച്ച് ഡയലോഗിൽ ഫോണ്ട് പ്രിവ്യ കളുടെ വലിപ്പ് മാറ്റാൻ കഴിയു .

ചിത്ര മാനേജ്മെന്റ് ബന്ധപ്പെട്ട ഡയലോഗുകൾ

ബഹരുകൾ സംഭാഷണ



ബഹരുകൾ ഇമേജ് ഡാറ്റ, വെട്ടി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു വരയ്ക്കാനാകുന്നത് (ഒരു പാളി, ലൈൻ മാസ്ക് മുതലായവ) ഭാഗമായി പകർത്താനു വരുമ്പോൾ സൃഷ്ടിച്ച താൽക്കാലിക റിപ്പോസിറ്ററികൾ ആകുന്നു. തീർച്ചയായു „EditBufferCopy Named“ അല്ലെങ്കിൽ „EditBufferCut Named“ ഒരു ഡയലോഗിൽ ഡാറ്റ സംഭരിക്കാൻ ഒരു ബഹർ പേര് നൽകാൻ ആവശ്യപ്പെടുന്ന മാറിക്കിട്ടി സൃഷ്ടിക്കാനു പേരുള്ള ബഹരുകളെയു എണ്ണത്തിൽ ഹാർഡ് പരിധി ഇല്ല ആണെങ്കിലും : ഈ ബഹർ ഒരു പ്രമാണ രണ്ടു വഴികളിൽ രക്ഷിക്കാൻ കഴിയു . ഓരോ ദി മെമ്മറി ഒരു പക്ക് വിനിയോഗിക്കുന്നു.

“Buffers” ഡയലോഗ് നിലവിലുള്ള എല്ലാ പേരുള്ള ബഹരുകളെയു ഉള്ളടക്കങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ പല വഴികളിൽ അവരെ ഓപ്പറേറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ മുകളിൽ, ഫ്രോബൽ ബഹർ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു, എന്നാൽ ഈ കേവല ഒരു ഡിസ്പ്ലൈ; നിങ്ങൾ അതു കൊണ്ട് ഒന്നു ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല.

Named ബഹരുകളെയു സെഷനുകളിലുടനീളെ സംരക്ഷിച്ചില്ല. ഉള്ളടക്ക സംരക്ഷിക്കാനുള്ള ഏക വഴി ചിത്രങ്ങൾ അവരെ ട്രിക്കുക എന്നതാണ്.

ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

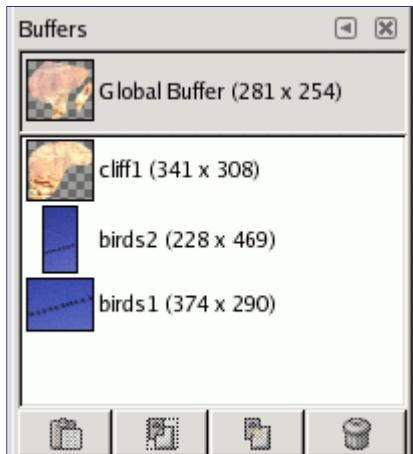
ഈ ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു :

- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്: **WindowsDockable DialogsBuffers**;
- എതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നു കൂടിക്കുചെയ്ത് **Add TabBuffers** തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

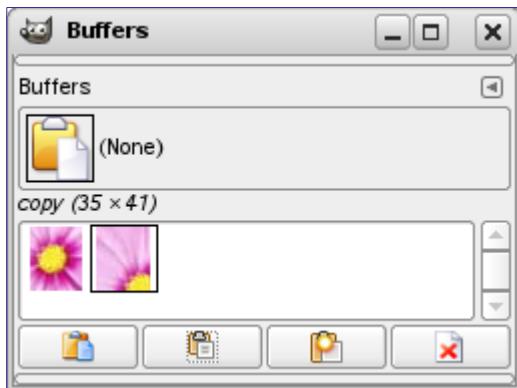
Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഡയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിസ്റ്റ് ഉണ്ട്. **WindowsBuffers**: ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നു “Buffers” ഡയലോഗ് ഉണ്ടാക്കാ .

ബഹരുകൾ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്



ഡിസ്പ്ലേ പ്രോഗ്രാമത്ത് ഒരു ബഫർ കീസ്കൂചെയുന്നത് സജീവ ബഫർ എന്ന് ചെയ്യുന്നു. ഈ, ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള അല്ലെങ്കിൽ ബഫറുകൾ മെനു ഉപയോഗിച്ച് വധിക്കപ്പെട്ട പേരും കമാൻഡുകൾ ബട്ടൺകൾ ഉപയോഗിക്കു ഒന്നോ. ഇരട്ട-കീസ്കൂചെയ്യത് ഒരു ബഫർ ന് അതിന്റെ ഉള്ളടക്ക ഒരു ഫോട്ടോ ഗ് നിരക്കു സജീവ ചിത്രത്തിലേക്ക് ഒട്ടിക്കാൻ കാരണമാകുന്നു; ഈ "Paste Buffer" കമാൻഡ് ഒരു ദ്രുത വഴി.

ഡയലോഗ് ചുവടെ നാലു ബട്ടൺകൾ. തങ്ങളാൽ ഓപ്പറേഷൻസ് നിങ്ങളെയും സജീവ ബഫർ കേരള് കീസ് കിട്ടാറുള്ള ബഫറുകൾ മെനു നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാം.



"Buffers" ഡയലോഗ് ടാബ് മെനുവിൽ View as Grid ആൻഡ് View as List തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഗ്രിഡ് മോഡിൽ, ബഫറുകളെയും ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അണിനിരുന്നു നിരത്തിയിരിക്കുന്നത്. പട്ടിക മോഡിൽ അവർ ലഭ്യമായി, ഓരോ വരി ബഫറിന്റെ ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ ഒരു ലഘുചിത്ര അതിന്റെ പേര്, അതിന്റെ പിക്സൽ തലങ്ങളും കാണിക്കുന്ന കുറയ്ക്കുന്നു.

CtrlF ഒരു തിരയൽ ഹീൽഡ് തുറക്കുന്നു. കാണുക

ഡയലോഗ് ന്റെ ടാബ് മെനുവിലെ "Preview Size" സബ്മെനു ഉപയോഗിച്ച് ഡയലോഗിൽ ബഫർ പ്രിവ്യൂ കളുടെ വലിപ്പ് മാറ്റാൻ കഴിയും.

ചുവടെയുള്ള ബട്ടൺകൾ

ഡയലോഗ് ചുവടെ നിങ്ങൾ ബട്ടൺകൾ ഒരു ഭവതികൾ കണ്ടെത്താൻ:

ബഫർ ഒട്ടിക്കുക

ഈ കമാൻഡ് ഒരു ഫോട്ടോ ഗ് നിരക്കു സജീവമാണ് ചിത്ര തെരഞ്ഞെടുക്കപ്പെട്ട് ബഫർ ഉള്ളടക്ക പastes. ഈ സാധാരണ Paste കമാൻഡ് തമ്മിലുള്ള ഏക വ്യത്യാസ അത് ആഗോള കീപ്പണ്ഡാർഡ് ബഫർ അധിക തിരഞ്ഞെടുത്ത ബഫർ ഉപയോഗിക്കുന്നു എന്നതാണ്.

ബഹർ ട്രീക്കുക

ഈ കമാൻഡ് ഒരു ഫോട്ട് ഗ്രാഫിക്സ് നിരക്കു സജീവമാണ് ചിത്ര ന്റെ നിരക്കു തെരഞ്ഞെടുക്കപ്പെട്ട് ബഹർ ഉള്ളടക്ക പastes. ഈ സാധാരണ Paste Into കമാൻഡ് തമിലുള്ള ഏക വ്യത്യാസ അത് ആഗോള കൂപ്പേബോർഡ് ബഹർ അയിക തിരഞ്ഞെടുത്ത ബഹർ ഉപയോഗിക്കുന്നു എന്നതാണ്.

ന്യ അയി ബഹർ ട്രീക്കുക

ഈ കമാൻഡ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ബഹർ ഉള്ളടക്ക ഒരു പുതിയ സി ശിൾ-പാളി ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു. ഈ സാധാരണ Paste as New കമാൻഡ് തമിലുള്ള ഏക വ്യത്യാസ അത് ആഗോള കൂപ്പേബോർഡ് ബഹരിന്റെ ഉള്ളടക്ക അയിക തിരഞ്ഞെടുത്ത ബഹർ ഉപയോഗിക്കുന്നു എന്നതാണ്.

ബഹർ ഇല്ലാതാക്കുക

ഈ കമാൻഡ് തിരഞ്ഞെടുത്ത പേരുള്ള ബഹർ ഇല്ലാതാക്കുന്നു, ആരു ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിച്ചു. നിങ്ങൾ ഭ്രാംത ബഹർ ഇല്ലാതാക്കാൻ കഴിയില്ല.

സന്ദർഭ മെനു



ഈ കമാൻഡുകൾ ബട്ടൺകൾ മുകളിൽ വിശദമാക്കിയ ചെയ്യുന്നു.

ചിത്രങ്ങൾ സ ഭാഷണ



"/images" സ ഭാഷണ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ തുറക്കുക ചിത്രങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു; ഓരോ ലാലുചിത്രത്തോടുക ടിയ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ സ്ക്രീനിൽ പല കവിതയു ചിത്രങ്ങൾ എത്തുണ്ടാർ ഈ ധയലോഗ് ഉപയോഗപ്രദമാണ്: ഇപ്രകാര നിങ്ങളോടു മുൻ്ഭാഗത്തെ ആഗ്രഹിച്ചു ചിത്ര ഉണ്ടാക്കാ.

ധയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"/images" ധയലോഗ് ഒരു dockable ധയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു :

- ചിത്ര മെനുവിൽ നിന്ന്: **Windows** Dockable Dialogs/Images;
- എത്തക്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നു കൂടിക്കുചെയ്യുന്നത് **Add Tab/Images** തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

Windows മെനുവിൽ, കുറഞ്ഞത് ഒരു ഡയലോഗ് തുറന്നുതന്നെയിരിക്കുന്ന മാത്രമേ ഉണ്ട് detached windows ഒരു ലിസ്റ്റ് ഉണ്ട്. **Windows**/Images: ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ്-മെനുവിൽ നിന്നു "images" ഡയലോഗ് ഉണ്ടാക്കാ .

ചിത്രങ്ങൾ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

മർട്ടി വിന്റോഡ് മോഡിൽ, ഡയലോഗ് മുകളിൽ, "Show Image Selection" ഓപ്പഷൻ ടാബ് മെനു ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നതു എങ്കിൽ ഇമേജുകൾ തുറക്കുക ഒരു തുള്ളി-ലിസ്റ്റ് ലഭ്യമാകുന്നു.

കേന്ദ്രത്തിൽ, ഇമേജുകൾ തുറക്കുക, ഒരു ലിസ്റ്റ് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഗ്രിഡ് ആയി, തിരഞ്ഞെടുത്ത മോഡ് തകഖേദം ദൃശ്യമാക്കു . നിലവിലെ ചിത്ര ലിസ്റ്റ് മോഡ്, ഗ്രിഡ് മോഡിൽ അനുസരിച്ചുള്ള ലൈബ്രറിയും പോലെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഒരു ചിത്ര പേര് ഒരു ഇരട്ട് കൂടിയിൽ, നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിന്റെ രോസററു ഇവ ചിത്ര ഉയർത്തുന്നു. അങ്ങനെ ഡയലോഗിന്റെ ബട്ടണുകൾ അതു പ്രവർത്തിക്കാൻ കഴിയു ഇവ ചിത്ര തിരഞ്ഞെടുക്കുക ഒരു ലളിതമായ കൂടിക്കിലെ ടെ.

ഗ്രിഡ്, ലിസ്റ്റ് മോഡുകൾ, പ്രിവ്യ വലുപ്പ്

"images" ഡയലോഗ് ടാബ് മെനുവിൽ View as Grid ആംഗഡ് View as List തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാ . ഗ്രിഡ് മോഡിൽ, ചിത്രങ്ങൾ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അണിനിരന്നു നിരത്തിയിരിക്കുന്നത്. പട്ടിക മോഡിൽ അവർ ല ബന്ധായി, ഓരോ വരി ചിത്രത്തിന്റെ ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ ഒരു ലഘുചിത്ര അതിന്റെ പേര്, അതിന്റെ പിക്സൽ തലങ്ങളു കാണിക്കുന്ന ക ടിയ ചെയ്യുന്നു.

Ctrl+F ഒരു തിരയൽ ഫീൽഡ് തുറക്കുന്നു. കാണുക

ഡയലോഗ് നേരുള്ള ടാബ് മെനുവിലെ "Preview Size" സബ്-മെനു ഉപയോഗിച്ച് ഡയലോഗിൽ ഇമേജ് പ്രിവ്യ കളുടെ വലുപ്പ് മാറ്റാൻ കഴിയു .

ബട്ടണുകൾ

ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള മ ന് ബട്ടണുകൾ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ചിത്ര ന് ഓപ്പറേറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു. "Show button bar" ടാബ് ഡയലോഗ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നതു ഇവ ബട്ടണുകൾ ക ടിയിരിക്കുന്നു. ഡയലോഗ് ഗൈറ്റ് കൂടിക്ക് ചെയ്ത് പോപ്പ് മെനു വഴി ഒരേ കമാൻഡുകൾ ലഭിക്കു .

ഈ ചിത്ര ദൃശ്യമാക്കുന്നു ഉയർത്തലു

തിരഞ്ഞെടുത്ത ചിത്ര നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിന്റെ മുൻഭാഗത്തെ ദൃശ്യമാക്കുന്നു. ഈ ചിത്ര മറ്റാരു കാഴ്ച ഉണ്ടാക്കിയിൽ, ഈ വീക്ഷണവു ഉയർത്താനും യമാർത്ഥ പിനിയിൽ തുടരുന്നു ആണ്. പോപ്പ്-അപ്പ് മെനുവിൽ അതെ ഓപ്പഷൻ, ഗൈറ്റ് കൂടിക്ക് വഴി നേടുകയു എന്നു "Raise views" വിളിക്കുന്നു

ഈ ചിത്ര ഒരു പുതിയ ഡയലോഗ് സൃഷ്ടിക്കുക

തിരഞ്ഞെടുത്ത ചിത്രത്തിന്റെ ഇമേജ് വിന്റോഡ് (ചിത്രത്തിലെ) തനിപ്പകർപ്പുകളാണുമില്ല.

ഇല്ലാതാക്കുക

ഈ കമാൻഡ് മാത്രമേ ജാലക ഇല്ലാതെ കയറ്റിയ ഒരു ചിത്ര പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ചിത്രങ്ങൾ പുതിയ വിന്റോഡ് കമാൻഡ് തുറക്കാൻ കഴിയു എങ്കിലും ഇമേജ് ഇതിനു ഒരു പ്രിമിറ്റീവ് നടപടിക്രമ കമാൻഡ് (അത്തര gimp-image-new, file-

png-load മുതലായവ പോലെ) വഴി വിന്റോഡ് ഇല്ലാതെ ലോഡ് ചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ അത് വിന്റോഡ് കഴിഞ്ഞ അടച്ചിട്ടു പോലും കിപ്പൻഡൈയിരുന്ന കഴിയില്ല . അപ്പോൾ അത് അടയ്ക്കാൻ ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക.

പ്രമാണ ചരിത്ര സ ഭാഷണ



ചരിത്ര ഡയലോഗ് മുൻ സെഷൻകളിൽ തുറന്ന പ്രമാണങ്ങളുടെ ലിസ്റ്റ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. അതു നിങ്ങൾ "Open Recent" കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് നേടുകയു ലിസ്റ്റിൽ ക ടുതൽ പ രത്തിയായി.

ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"History" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു :

- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നു : **Windows**Dockable DialogsDocument History.
- എത്തക്കിലു ദീക്ഷാ ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നു കൂടിക്കുചെയ്ത് **Add Tab**Document History തിരഞ്ഞെടുത്തത്.
- ചിത്ര മെനു ബാറിൽ നിന്നു വഴി: **File**Open RecentDocument History.

പ്രമാണ ചരിത്ര ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

സ്ക്രോള് ബാർ നിങ്ങൾ മുമ്പ് തുറന്ന എല്ലാ ചിത്രങ്ങളു ബോസ് അനുവദിക്കുന്നു.

"Document History" ഡയലോഗ് ടാബ് മെനുവിൽ View as Grid ആൻഡ് View as List തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാ . ശ്രിയ് മോഡിൽ, പ്രമാണങ്ങൾ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അണിനിരുന്നു നിരത്തിയിരിക്കുന്നത്. പട്ടിക മോഡിൽ അവർ ല ബന്ധായി, ഓരോ വരി ചിത്രത്തിന്റെ ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ ഒരു ലാഖുചിത്ര അതിന്റെ പേര്, അതിന്റെ പിക്സൽ തലങ്ങളു കാണിക്കുന്ന ക ടിയ ചെയ്യുന്നു.

Ctrl+F ഒരു തിരയൽ ഫീൽഡ് തുറക്കുന്നു. കാണുക

നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ചിത്ര തുറക്കാൻ, ഡയലോഗ് സന്ദർഭ മെനു ഓഫ് Open the selected entry ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ Open Image കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക. Shift കീ അമർത്തുന്നോൾ, അതു മറ്റൊള്ളവരെ പിന്നിൽ മറഞ്ഞിരിക്കുന്ന ഒരു ചിത്ര രേഖപ്പെടുത്തുന്നു. Ctrl കീ അമർത്തുന്നോൾ, അതു ചിത്ര തുറക്കുക ഡയലോഗ്

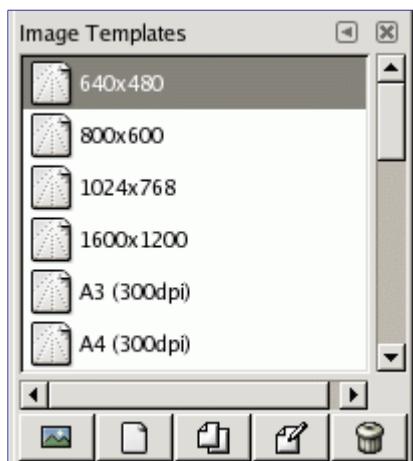
തുറക്കുന്നു.

ചരിത്ര ഡയലോഗിൽ നിന്ന് ഒരു ചിത്ര നീക്കെ ചെയ്യാൻ, ഡയലോഗ് സന്ദർഭ മെനു ഓഫ് *Remove the selected entry* ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ *Remove Entry* കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക. ചിത്രത്തിനു അടുത്തിടെ തുറന്ന ചിത്രങ്ങൾ ലിസ്റ്റിൽ നിന്നു നീക്കെ . എന്നാൽ ഇമേജ് ഇല്ലാതാക്കി ചെയ്തിട്ടില്ല.

ചരിത്രത്തിൽ നിന്ന് എല്ലാ ഫയലുകളും നീക്കെ , ഡയലോഗ് സന്ദർഭ മെനു ഓഫ് *Clear the entire file history* ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ *Clear History* കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക.

മാറ്റ കാര്യത്തിൽ പ്രീവ്യ പുതുക്കുന്നതിനായി, ഡയലോഗ് സന്ദർഭ മെനു ഓഫ് *Recreate Preview* ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ *Recreate Preview* കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക. Shift കീ അമർത്തുമ്പോൾ ഉപയോഗിച്ചു, പ്രീവ്യ കൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. Ctrl കീ അമർത്തുമ്പോൾ വച്ചു കണ്ണു കഴിയില്ല ഫയലുകൾ ര പീകർച്ചിരിക്കുന്നത് ആ പ്രീവ്യ കളുടേയും ഇല്ലാതാക്കു .

ടെ ഫേറൂകൾ സ ഭാഷണ



ടെ ഫേറൂകൾ സൃഷ്ടിച്ചു ഒരു ചിത്ര ഫോർമാറ്റമാറ്റ് ടെ ഫേറൂകൾ ആക്കുന്നു. ജിന്ന് നിങ്ങൾ ഫലകങ്ങൾ ധാരാള പ്രദാന നിങ്ങളുടെ സ്വന്തമാക്കുന്നു സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു . ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കുമ്പോൾ, നിലവിലുള്ള ഫലകങ്ങൾ ലിസ്റ്റിലേക്ക് ആക്സസ് പക്ഷെ നീ അവരെ നിയന്ത്രിക്കാൻ കഴിയില്ല. "Templates" ഡയലോഗ് നിങ്ങൾ ഈ ഫലകങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്നു.

ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Templates" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു :

- **Windows Dockable Dialogs Templates:** ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്.
- എത്രക്കിലു ഡോക്കബിൾ ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നു ക്ലിക്കുചെയ്ത് **Add Tab Templates** തിരഞ്ഞെടുത്തു.

ട ഫോറുകൾ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

അവയുടെ എക്സാൻസിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒരു ട ഫോറു തിരഞ്ഞെടുക്കു . റൈറ്റ് ക്ലിക്ക് ബട്ടനുകൾ അതേ പാർശവാന ഒരു പ്രാദേശിക മെനു വെളിപ്പെടുത്തുന്നു.

ഗ്രിഡ് / പട്ടിക മോഡുകൾ

"Templates" ഡയലോഗ് ടാബ് മെനുവിൽ View as Grid ആംഡ് View as List തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാ . ഗ്രിഡ് മോഡിൽ, ഹലകങ്ങൾ ഒരു ഒരേപോലുള്ള എക്സാൻസുകളുടെ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള അണിനിരന്നു (തങ്ങൾ പിന്നീക് നോക്കാ അവരെ ഒരു പ്രത്യേക എക്സാൻ കൊടുത്തു പക്ഷ) കിടക്കുന്നു. തിരഞ്ഞെടുത്ത ട ഫോറു പേര് മാത്ര പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. പട്ടിക മോഡിൽ, അവർ ല ബമായി വരിവരിയായി ചെയ്യുന്നു; എക്സാൻസുകൾ വളരെ തനിപ്പകർപ്പാണോയെന്ന്; എല്ലാ പേരുകളു പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

ഈ ടാബ് മെനുവിൽ, **Preview Size** എക്സിക്യൂട്ടീവ് ലഭ്യച്ചിത്രങ്ങൾ വലിപ്പ മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ഒരു ലിന്റ് കാഴ്ചയിൽ CtrlF ഒരു തിരയൽ പീഠിയും തുറക്കുന്നു. കാണുക

ചുവടെയുള്ള ബട്ടനുകൾ

ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള ബട്ടനുകൾ പല വഴികളിൽ ട ഫോറുകൾ ഓപ്പറേറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു:

തിരഞ്ഞെടുത്ത ട ഫോറു നിന്നു ഒരു പുതിയ ചിത്ര സൃഷ്ടിക്കുക

ഈ ബട്ടൻ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് തിരഞ്ഞെടുത്ത ട ഫോറു മാതൃകയിൽ ഡയലോഗ് Create a new image തുറക്കുന്നു.

ഒരു പുതിയ ട ഫോറു സൃഷ്ടിക്കുക

ഈ ബട്ടൻ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത്, New template ഡയലോഗ്, എഡിറ്റ് ഹലക ഡയലോഗ് ഒരേപോലുള്ള തുറക്കുന്നു താഴെ തങ്ങൾ കാണു എന്നു.

തിരഞ്ഞെടുത്ത ട ഫോറു ഡിജിക്കറ്റ്

ഈ ബട്ടൻ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് നാ ഇപ്പോൾ പതിക്കാൻ പോകുന്ന എഡിറ്റ് ഹലക ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു.

തിരഞ്ഞെടുത്ത ട ഫോറു എഡിറ്റുചെയ്യുക

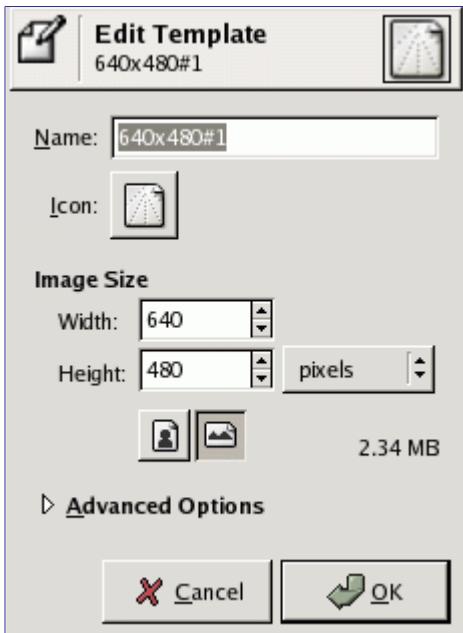
ഈ ബട്ടൻ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് Edit Template ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു.

തിരഞ്ഞെടുത്ത ട ഫോറു ഇല്ലാതാക്കുക

എന്താണെന്ന് ഉള്ളവിക്കുക?

ഓരോ ട ഫോറു നിങ്ങളുടെ സ്കാരു GIMP ഡയറക്ടറിയിൽ ഒരു templaterc ഫയൽ ശേഖരിക്കു . നിങ്ങൾ ചില ഇല്ലാതാക്കി ഹലകങ്ങൾ വീണ്ടെടുക്കേണ്ട, നിങ്ങൾക്ക് GIMP നേരു സിസ്റ്റു അഥ etc/gimp/2.0 ഡയറക്ടറിയിൽ മാറ്റുകൾ templaterc ഫയലിൽ നിന്നു നിങ്ങളുടെ ഫയൽ പകർത്തുക അല്ലെങ്കിൽ ഉൾപ്പെടുത്താൻ കഴിയു ട ഫോറു എൻട്രീകൾ.

ഹലക എഡിറ്റ്



ഡയലോഗ് നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒരു ഫോറ്റോ പ്രത്യേകതകൾ സജീവമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ഡയലോഗ് ചുവടെ **Edit Template** ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ അക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും .

ഓപ്പഷൻകൾ

പേര്

ഈ ടെക്നിക്ക് ബോക്സിൽ നിങ്ങൾക്ക് പ്രവർശിപ്പിച്ച ഒരു ഫോറ്റോ പേര് പരിഷ്കരിക്കാനു കഴിയും .

ഹൃക്കണ്ണൾ

ഈ ഹൃക്കണ്ണിൽ കൂടിക്കുചെയ്യുന്നതിലെ, ഹൃക്കണ്ണകൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് തുറക്കുക. തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒരു നാമ ചിത്രീകരിക്കാൻ അവരിൽ ഒരാൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം .

ചിത്ര വലുപ്പ

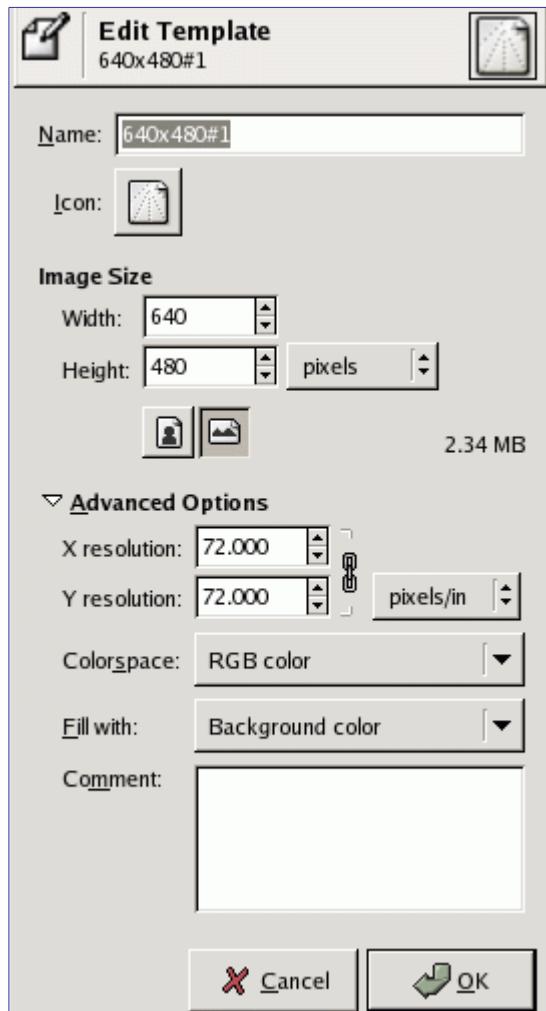
ഈവിടെ നിങ്ങൾ വിതി പുതിയ ചിത്രത്തിന്റെ ഉയര വെച്ചു. സ്ഥിര യ സ്റ്റിറ്റുകൾ പിക്സൽ, എക്സിലു നിങ്ങൾ .ഹാളിനൊരുവശത്തായി മെനു ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾക്ക് ഇഷ്ടമാണെങ്കിൽ മറ്റ് ചില യ സ്റ്റിറ്റ് മാറാനാകും . നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത്, ലഭിക്കുന്ന പിക്സൽ വലിപ്പ നിർണ്ണയിക്കുന്നത് X, Y റെസലു ഷൻ (നിങ്ങൾ വിപുലമായ ഓപ്പഷൻകൾ മാറ്റില്ല കഴിയു) വഴി, നിങ്ങൾ **View** മെനുവിൽ മാറ്റാൻ കഴിയു "Dot for Dot" അസ്തമന, വഴി ശ്രദ്ധിയ്ക്കുക.

ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പിക്സൽ മെമ്മറി സ ഭരിച്ചിരിക്കുന്ന, ഓർമ്മിക്കുക. നിങ്ങൾ പിക്സൽ ഉയർന്ന സാന്ദര്ഭത വലിയ ഫയലുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നത് എങ്കിൽ, GIMP ഇമേജിൽ ലോക് അപേക്ഷിക്കുന്ന ആണെങ്കിൽ ഓരോ ചടങ്ങിൽ കുറച്ച് സമയ അവസ്രൂമാണ്.

ചരായാചിത്ര / ലാൻഡ്സ്കേപ്പ് ബട്ടൺകൾ

ഈ ബട്ടൺകൾ അർഥകായ സ്കേപ്പ് മോഡ് തമ്മിൽ ഫോഗിൾ. മ രത്തമായി, അവയുടെ ഫല വീതിയു ഉയരവു മ ല്യാഞ്ചലെ കൈമാറാൻ ആണ്. X, Y റാസല ഷൻ (വിപുലമായ ഓപ്പഷനുകൾ തും) വ്യത്യസ്തമാണ് എങ്കിൽ, ഈ മ ല്യാഞ്ചൽ പുറമേ മാറ്റികളെത്തു ചെയ്യുന്നു. വലതുവശത്ത്, ഇമേജ് സൈസ്, ഇമേജ് മിശിവു കളർ സ്പോസ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

വിപുലമായ ഓപ്പഷനുകൾ



"Advanced Options" ഡയലോഗ്

ഈ കുത്തൽ വിപുലമായ ഉപയോക്താക്കൾക്ക് പലിശ പ്രധാനമായു ആകു എന്നു ഉപാധികൾ.

X, Y ചിത്ര

ഈ മ ല്യാഞ്ചൽ പ്രധാനമായു പ്രിൻ്റി ദ ബന്ധപ്പെട്ട ഷേഡ് വരികയുമില്ല അവർ പിക്സലിൽ ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പ ബാധിക്കുന്നില്ല, പകേശ അച്ചടിച്ചാൽ അവർ കടലാസിൽ അതിന്റെ വലിപ്പ നിർണ്ണയിക്കാൻ. പിന്നീട് 100% സ മിലോ ജിന്വ് ശരിയായ ശാരീരിക വലുപ്പത്തിൽ മോണിറ്ററിൽ ചിത്ര പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ, പിക്സൽ കണക്കാക്കുന്നതുമല്ല പോലെ ശ്രമിക്കുന്നു "Dot for Dot" **View** മെനുവിൽ സ്വിച്ച് ഓഫ് ചെയ്യുകയാണെങ്കിൽ: അവർ ഇമേജ് മോണിറ്റർ പ്രദർശിപ്പിക്കണ വഴി ബാധിക്കു തലങ്ങെങ്കു ചിത്ര . ഡിസ്പ്ലേ കൃത്യവു , മോണിറ്റർ പാകപ്പെടുത്തി ചെയ്തു അല്ലാതെ, എന്നാൽ വന്നേക്കാ . ഈ ചെയ്തതു കഴിയു കുന്നുകിൽ ജിന്വ് ഇൻഡ്രൂൾ ചെയ്യുന്നോൾ, അല്ലെങ്കിൽ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് Display tab നിന്ന്.

Colorspace

നിങ്ങൾ ഒരു ആർജിവി ചിത്ര അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഗ്രേസ്‌കെയിലാക്കി ചിത്ര ഓന്നുകിൽ പുതിയ ഇമേജ് തയ്യാറാക്കാ . ഈ വഴിയിൽ നേരിട്ട് ഗണമാനം ചെയ്യുന്നത് ചിത്ര സൂഷ്ടികകാർ കഴിയില്ല, പക്ഷേ ഓന്നു സൂഷ്ടിച്ചുകഴിയുന്നോൾ ശേഷ ഇൻഡൈക്സ് മോഡിലേക്ക് ചിത്ര പരിവർത്തന നിന്നു നിങ്ങളെ തടയുന്നു.

നിറയ്ക്കുക

നിങ്ങൾ പുതിയ ചിത്ര പശ്വാത്തലത്തിൽ പാളി നിരോക്കു വരെ നിര നാലു മാർഗ്ഗങ്ങളുണ്ട്:

- **Foreground color**, മെയിൻ പണിസമീയിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നതുപോലെ.
- **Background color**, മെയിൻ പണിസമീയിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നതുപോലെ.
- **White**, പലപ്പോഴും ഉപയോഗിക്കുന്ന.
- **Transparent**. ഈ ഓപ്പഷൻ തിരഞ്ഞെടുത്തിരിക്കുന്നു എങ്കിൽ, പുതിയ ചിത്രത്തിൽ പശ്വാത്തല പാളി ഒരു ആല്പം ചാനലുമായി സൂഷ്ടിക്കപ്പെടു ; മറ്റുതരത്തിൽ അല്ല.

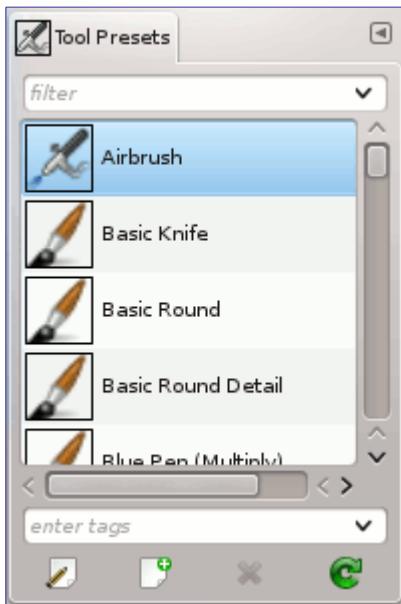
അഭിപ്രായ

നിങ്ങൾക്ക് ഇവിടെ ഒരു വിവരണാത്മക അഭിപ്രായ എഴുതാ . ടെക്നിക്സ് ഒരു "parasite" ചിത്ര അടാച്ചുചെയ്യു , ചില ഫയൽ മോർമാറ്റുകൾ (പക്ഷേ അവയെല്ലാ) ചിത്ര സഹിത സ രക്ഷിക്കു .

പലവക • ഡയലോഗുകൾ

S ശ്രീ പ്രീസറൂകളിൽ സ ഭാഷണ

GIMP -2,6 തുടർന്ന് പ്രീസറൂകൾ ഉപയോഗിക്കുക എഴുപ്പമല്ല ആയിരുന്നു. നിങ്ങൾ ഉപകരണ ഓപ്ഷൻ കുകൾ ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള ബട്ടൺ ബാനിലെ **Restore Presets...** ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ആദ്യ ഒരു ഉപകരണ ക്ലിക്ക്, തുടർന്ന് ... നിങ്ങൾ പാർസില് ഇടമാക്കുന്നതിനു ടാബ് മെനുവിൽ ഈ ബട്ടൺ ബാർ പ്രവർത്തനരഹിതമാക്കിയിട്ടില്ലെന്ന് എങ്കിൽ ഉണ്ടായിരുന്നു! ഇപ്പോൾ, GIMP -2,8 ക ടെ ഒരു dockable S ശ്രീ പ്രീസറൂകളിൽ സ ഭാഷണ ലഭ്യമായ വെറു അതിന്റെ ഓപ്ഷൻ കുകൾ സ രക്ഷിച്ചു കൊണ്ട് ഇതേ ഉപകരണ തുറക്കു ഒരു പ്രീസറ്റ് ക്ലിക്ക് എവിടെ ആണ്.



ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Tool Presets Dialog" ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താങ്കൾക്ക് പ്രവേശിക്കാൻ കഴിയു : PLACEHOLDER,-100373

S ശ്രീ പ്രീസറൂകളിൽ ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

ഈ ഡയലോഗ് നിർവ്വചിച്ച പ്രീസറൂകൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് കൊണ്ട് വരുന്നു. അവരിൽ ഓരോ പ്രയോഗിക്കു ഉപകരണ പ്രീസറൂകൾ പ്രതിനിധികരിക്കുന്ന ഒരു ഐക്കൺ നാമ ഉണ്ട്.

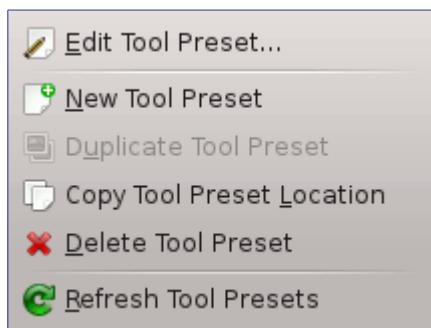
അങ്ങനെ നിങ്ങൾക്കാവശ്യമുള്ളതു പ്രീസറൂകൾ ഡിസ്പ്ലൈ ക്രമീകരിക്കാനാകു പ്രീസറൂകൾ ടാഗ് കഴിയു . ദയവായി ടാഗുചെയ്യൽ കുറിച്ച് ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് കാണു .

ഒരു പ്രീസറ്റ് ഐക്കണൾ ഡബ്ലിൾ ക്ലിക്ക് കുറക്കുന്നു.

പ്രീസറ്റ് പേര് ഇരട്ട് ക്ലിക്ക് ഈ പേര് എഡിറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു.

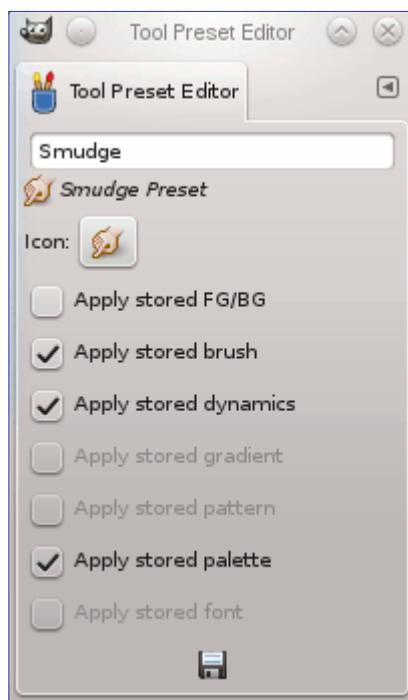
PLACEHOLDER,-100384: ഡയലോഗ് ചുവടെ നാലു ബട്ടണുകൾ ദ്വാരാക്കു

S ശ്രീ പ്രൈസറ്റുകളിൽ ഡയലോഗ് സന്ദർഭ മെനു



എഡിറ്റ് ഉപകരണ പ്രൈസറ്റ്, പുതിയ പ്രയോഗ പ്രൈസറ്റ്, പുതുക്കൽ പ്രയോഗ പ്രൈസറ്റുകൾ: പ്രൈസറ്റുകളിൽ സംബന്ധിച്ച വലത്-കുറികൾ നിങ്ങൾ ഇതിനു ബട്ടണുകൾ വിവരിച്ച ചില കമാൻഡുകൾ കണ്ണഡത്തുന്നതിനുള്ള ഒരു സന്ദർഭ മെനു തുറക്കുന്നു. PLACEHOLDER,-100387: രണ്ട് പുതിയ ആപ്ലിക്കേഷൻ കണ്ണഡത്തുക

S ശ്രീ പ്രൈസറ്റ് എഡിറ്റർ



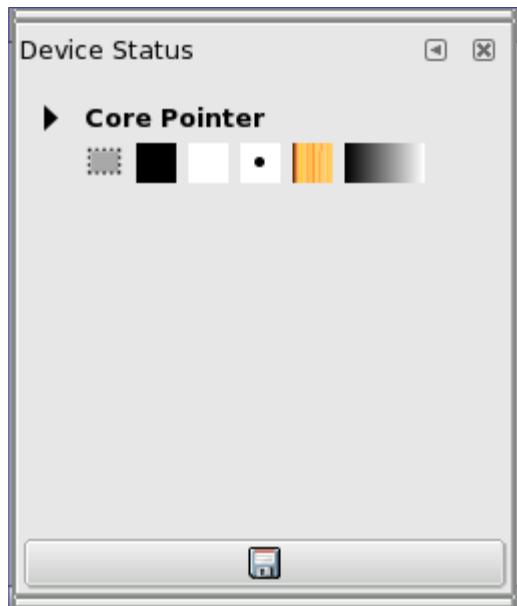
ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

PLACEHOLDER,-100361: നിങ്ങൾ മുവേച ഈ ഡയലോഗ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു

S ശ്രീ പ്രൈസറ്റ് എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച്

നിങ്ങൾ മാത്രമേ സ്വപ്നടിച്ചിരിക്കുന്നു പ്രൈസറ്റുകൾ എഡിറ്റുചെയ്യാനാകു; നിർവ്വചിച്ച പ്രൈസറ്റുകൾ എല്ലാ ഓപ്പനുകളും ഫേറ്റ് വികലാ ഗർക്കു ചെയ്യുന്നു.

PLACEHOLDER,-100365: ഈ ഡയലോഗ് നിങ്ങൾക്ക് ഇവ കഴിയു



, ഉള്ളക്കിൽ മഹസ് ("Core pointer" പേരുള്ള) അല്ലെങ്കിൽ ഒന്നുകിൽ ടാബ്ലൈറ്റ്: ഈ വിന്റെയോ ഓനിച്ചു പണിസ്ഥാവി ഇപ്പോഴത്തെ ഓപ്പഷൻകൾ, നിങ്ങളുടെ ഇൻപുട്ട് ഉപകരണങ്ങൾ ഓരോ ശേഖരിക്കുന്നു. മുന്നിലു പശ്വാത്തലത്തിലു നിന്റെ, ബേശ്, മാതൃക ഗ്രേഡിയന്റ്: ഈ ഓപ്പഷൻകൾ എക്സണ്ടുകൾ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. നിന്റെ വേണ്ടി ഒഴിവാക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു, ഒരു എക്സണ്ടുകൾ കീക്ക് മറ്റാരു ഓപ്പഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്ന ജാലക തുറക്കുന്നു; മാറ്റുമ്പോൾ പ്രയോഗ-ബോക്സ് അപ്പേഡ് ചെയ്യു . നിങ്ങൾ ധ്യാഗ് ഈ ഡയലോഗ് ഇനങ്ങൾ വലിച്ചിടാനുമാകു .

ജാലകത്തിന്റെ താഴെയുള്ള "Save device status" ബട്ടൺ , മുൻഗണനകൾ എഴുതത് ഉപാധികൾ വിഭാഗത്തിൽ "Record device status now" ഓപ്പഷൻ അതേ നടപടി തോന്നുന്നു.

ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

ഉപകരണ നില ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു . രണ്ടു വഴികളിൽ സജീവമാക്കാം :

- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്നു : **Windows Dockable Dialogs Device Status**.
- **Add a Dock** Device Status: ഏതെങ്കിലും ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്നു

പിശക് കൺസോൾ

Error console സി റിൾ "GIMP Message" ക ടുതൽ സാധ്യതകൾ പ്രദാന ചെയ്യുന്നു. ഈ ജിന്വ് പ്രവർത്തിക്കുന്ന സമയത്ത് സ ഭവിക്കുന്ന എല്ലാ പിശകുകൾ ഒരു ലോഗ് ആണ്. നിങ്ങൾ എല്ലാ ഈ രേഖ അല്ലെങ്കിൽ മാത്രമേ തിരഞ്ഞെടുത്തതു ഭാഗ സ രക്ഷിക്കാൻ കഴിയു .

ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Error Console" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും :

- ഒരു ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്: **Windows** Dockable Dialogs Error Console;
- എതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്ന് PLACEHOLDER,-100654 തെക്കി, **Add Tab** Error Console തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

Error Console സംശ്ലേഷണം



മായ്‌ക്കുക പിശകുകൾ

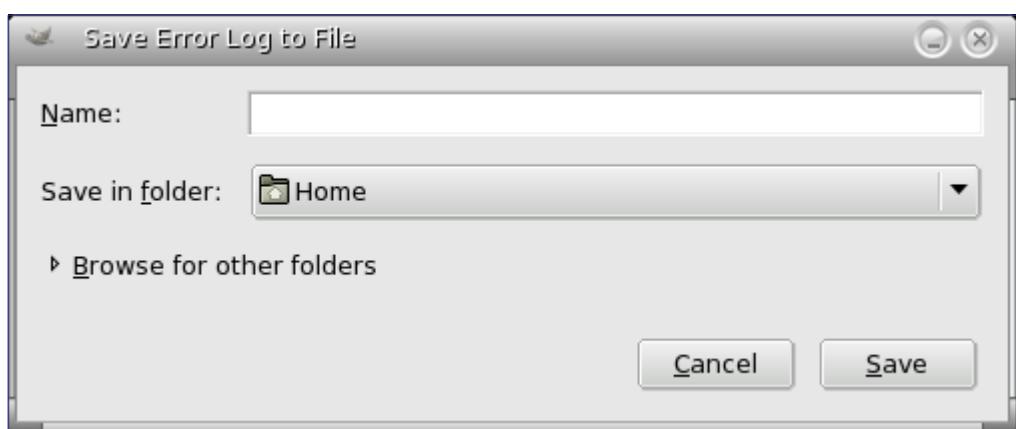
ബട്ടണില് രേവ എല്ലാ പിശകുകൾ ഇല്ലാതാക്കുക അനുവദിക്കുന്നു.

ഈ പ്രവർത്തനം "undo" കഴിയില്ല.

എല്ലാ പിശകുകൾ സംരക്ഷിക്കുക

ഈ ബട്ടൺ നിങ്ങൾ മുഴുവൻ രേവ സംരക്ഷിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് രേവ (ക്ലിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചോ മാസ് മിനാരങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ ShiftArrow keys കീ ഉപയോഗിക്കുന്നു) ഒരു ഭാഗ തിരഞ്ഞെടുത്ത് Shift കീ അമർത്തി മാത്ര ഈത് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗ സംരക്ഷിക്കാൻ കഴിയും .

ഒരു ഡയലോഗ് വിന്റെയോ **Save Error Log to File** പേരു ഈ ചിത്ര ലക്ഷ്യ ഡയറക്ടറി തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു:



നിങ്ങൾ നന്നായി PLACEHOLDER,-100663 ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഡയലോഗ് ടാബ് മെനു ഈ

ബട്ടൺ പ്രവർത്തനങ്ങൾ കണ്ടെത്തു , കോൺടക്റ്റ് മെനു നിങ്ങളെ ഡയലോഗ് വിന്റൊയിൽ കൈവാക്കിന്ന് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് നേടുക.

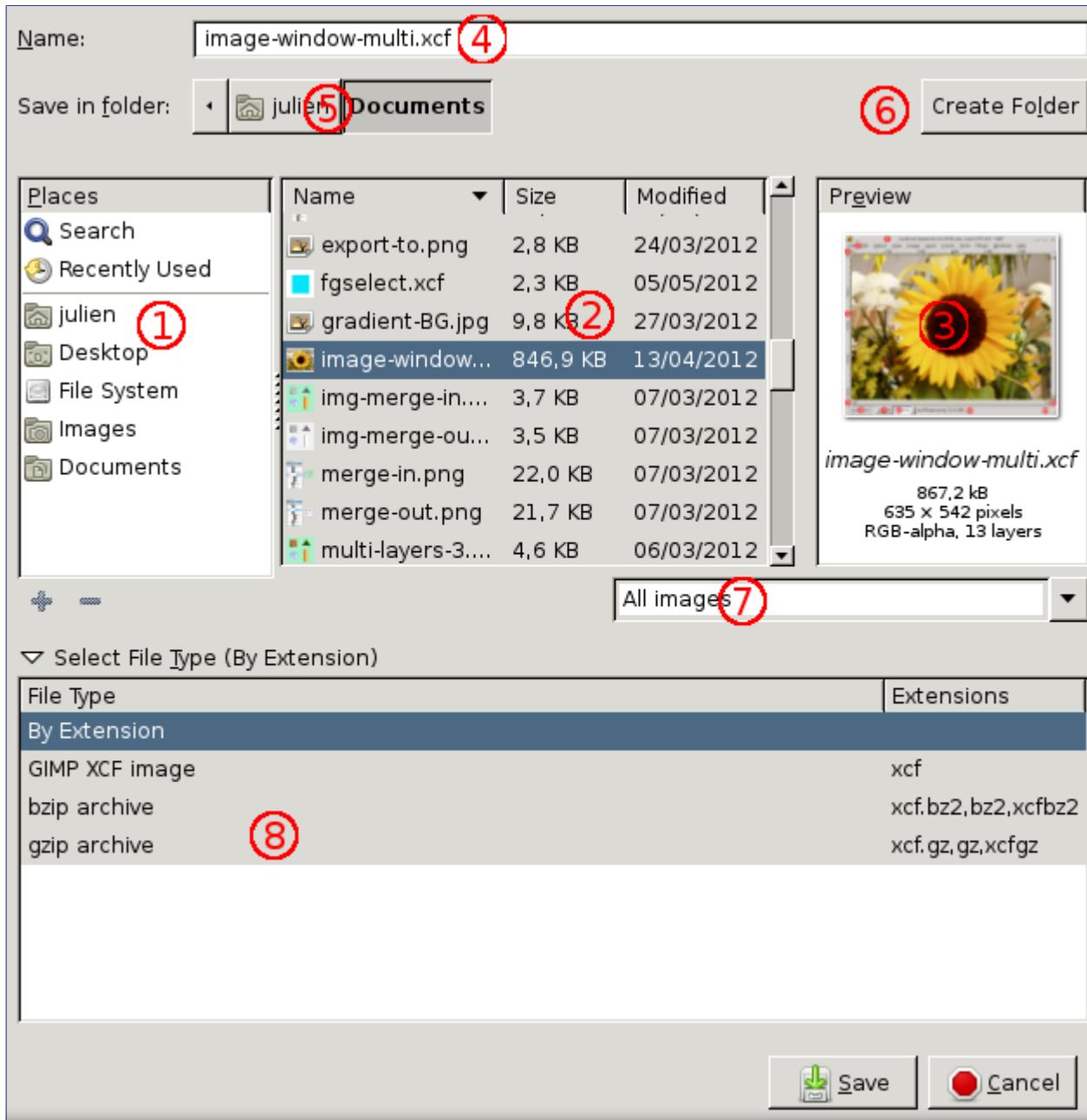
പയത്ത് സ രക്ഷിക്കുക



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 .

നിങ്ങൾ ഇതിനക ചിത്ര സ രക്ഷിച്ചു ചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, മുൻ ഇമേജ് പയത്ത് നിലവിലുള്ള പതിപ്പുമായുള്ള എഴുതപ്പെട്ടു. നിങ്ങൾ ഇതിനക ചിത്ര സ രക്ഷിച്ചു എങ്കിൽ, Save കമാൻഡ് സ രക്ഷിക്കുക ചിത്ര ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു.

നിങ്ങളുടെ ചിത്ര സ രക്ഷിച്ചു പണമെങ്കിൽ പുരത്ത് പോകുകയാണെങ്കിൽ, GIMP നിങ്ങൾ ശരിക്കു അങ്ങനെ ചെയ്യാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ, "Confirm closing of unsaved images" ഓപ്പ്‌സർ മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് Environment പേജ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്തു ചോദിച്ച്.



സാഹചര്യ സജീവമാക്കുക

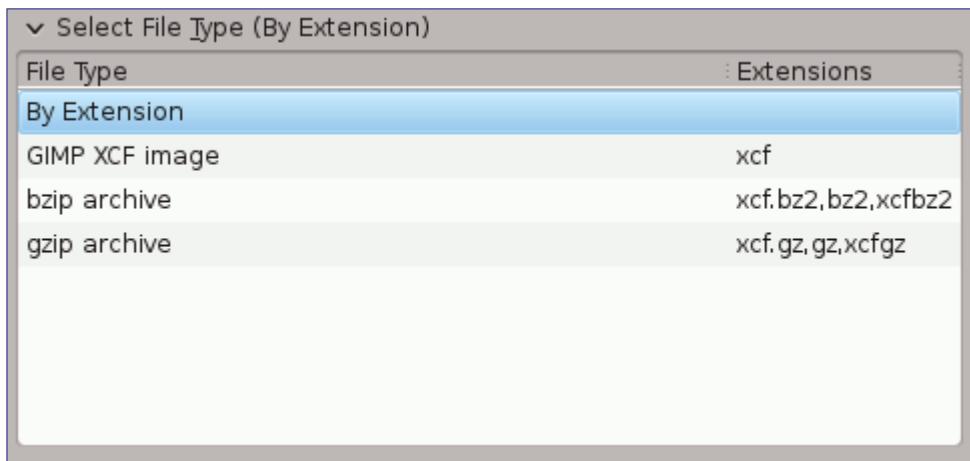
- നിങ്ങൾ **File Save** വഴി ഇമേജ് മെനു ബാറിലെ ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് നിന്ന് കുറുക്കുവാഴി CtrlS ഉപയോഗിച്ചു.
- Use CtrlShiftS to save the opened image with a different name.

ചിത്ര സരക്ഷിക്കൽ ധന്യവാദം

ഈ ഫയൽ ബൈറ്റസർ ഉപയോഗിച്ചു നിങ്ങൾക്ക് പേര് നേരിട്ട് പെട്ടിയിൽ ഫയൽനാമ എഡിറ്റ് (സ്വതന്ത്ര "Untitled.xcf" ആണ്) അല്ലെങ്കിൽ പേര് ലിസ്റ്റിൽ ഒരു ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത കഴിയും. മാത്രമേ താങ്ങൾ എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റ് അനുവദിച്ചിട്ടുണ്ട് ആവശ്യത്തിക്കും. നിങ്ങൾക്ക് **Save in Folder** ഇമേജ് ലക്ഷ്യസ്ഥാന പരിഹരിക്കണം. ആവശ്യമെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് പുതിയ ഒരു ഫോർമാറ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും.

പയത്ത് തെരഞ്ഞെടുക്കു

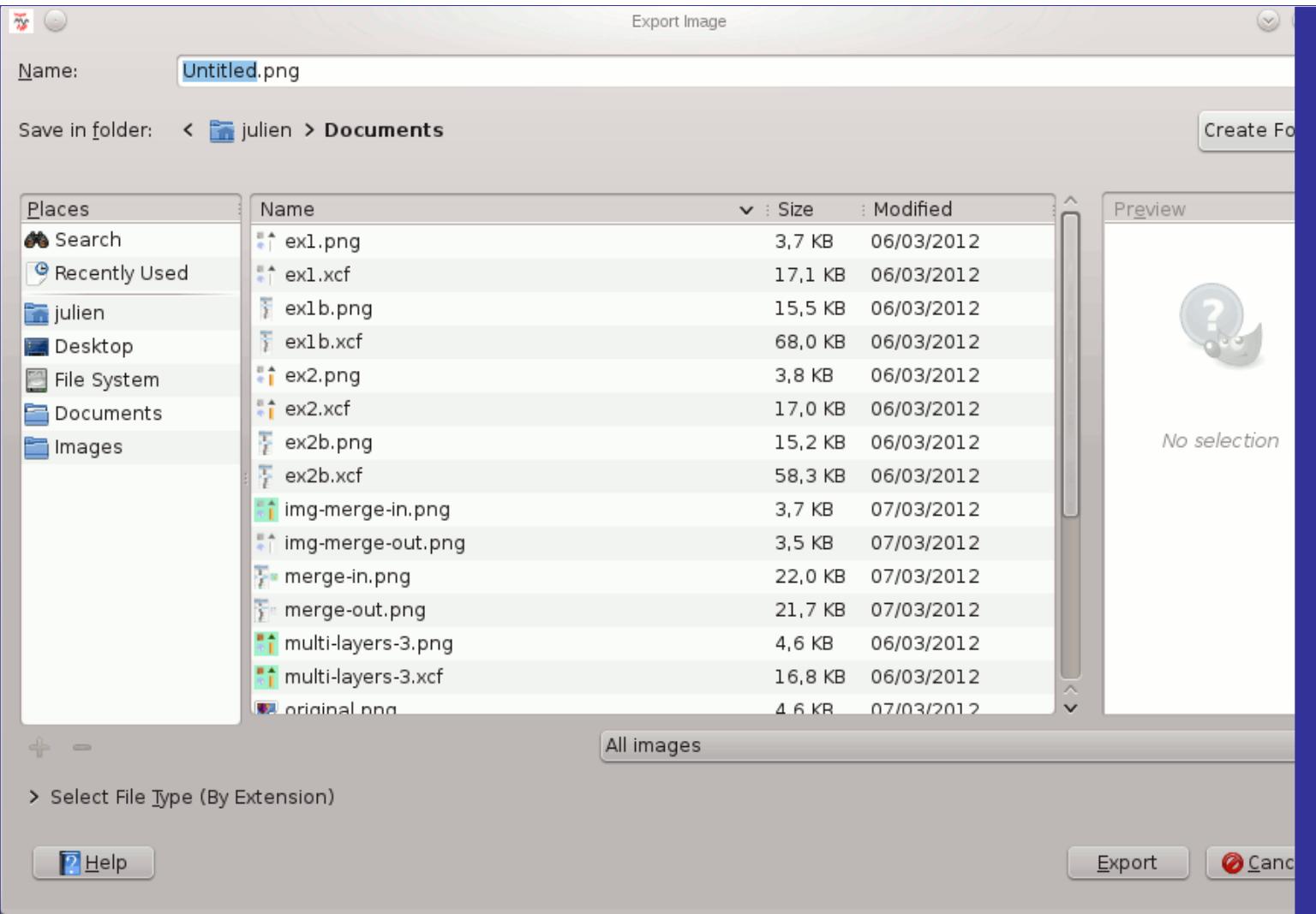
നിങ്ങൾ ഈ ഉപാധി വികസിപ്പിക്കുകയും ചെയ്താൽ, നിങ്ങളുടെ എക്സ്.സി.എഫ് പയത്ത് ഒരു ഫോർമാറ്റിൽ തെരഞ്ഞെടുക്കാം :



കയറുമതി പയത്ത്

GIMP -2.8 വച്ച് സ രക്ഷിക്കുക കമാൻഡ് എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റിൽ ചിത്രങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കുന്നു. കയറുമതി കമാൻഡ് ഇപ്പോൾ വിവിധ പയത്ത് ഫോർമാറ്റുകൾ ഇമേജുകൾ സ രക്ഷിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

You can access to this command through **File** Export As... , or from the keyboard by using the shortcut CtrlShiftE .



കയറ്റമതി ഇമേജ് ഡയലോഗ്

ഈ ഫയൽ ബൈൻസർ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് പേര് നേരിട്ട് പെട്ടിയിൽ ഫയൽനാമ വ്യാപന എഴുപറ്റ (സ്വതന്ത്ര "Untitled.png" ആണ്) അരബ്ലൂക്കിൽ പേര് ലിസ്റ്റിൽ ഒരു ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുത്തത് കഴിയു . നിങ്ങൾക്ക് **Save in Folder** ഇമേജ് ലക്ഷ്യസ്ഥാന പരിഹരിക്കണ . ആവശ്യമെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് പുതിയ ഒരു ഫോൾഡർ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു .

ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുക്കു

നിങ്ങൾ ഈ ഉപാധി വികസിപ്പിക്കുകയു , നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ ഫയലിന് ഭ്രാഹ്മ-ഡെബണ്ട് പട്ടികയിൽ ഒരു വിപുലീകരണ തിരഞ്ഞെടുക്കാ :

Select File Type (By Extension)		Extensions
File Type		
GIMP pattern		pat
HTML table		html,htm
JPEG image		jpg.jpeg.jpe
KISS CEL		cel
Microsoft Windows icon		ico
MNG animation		mng
OpenRaster		ora
PBM image		pbm

ഹയൽ ഹോർമാറ്റുകൾ ഡയലോഗുകൾ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

എക്സ്പോർട്ടുചെയ്യുന്നു

എപ്പോൾ ഹയൽ നാമ ലക്ഷ്യസ്ഥാന സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്ന, **Export** കീക്സ് ചെയ്യുക. ഈ വ്യക്തമാക്കിയ ഹയൽ ഹോർമാറ്റ് വേണ്ടി കയറ്റുമതി ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ ഒരു നോൺ-എക്സ്.സി.എഫ് ഹയൽ ലഭ്യമായ, ഒരു പുതിയ ഇന നിങ്ങൾക്ക് യഥാർത്ഥ ഹയൽ എഴുതുന്നതിന്, അതേ ഹോർമാറ്റിൽ ഹയൽ കയറ്റുമതി ചെയ്യുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്നു, ഹയൽ മെനൂവിലെ 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.

സാമ്പിൾ പോയിന്റുകൾ സ ഭാഷണ

Color Picker ഒരു പിക്സൽ കുറിച്ച് നിര വിവരങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയു സമയത്ത്, "Sample Points" ഡയലോഗ് ഒരേ സമയ , സജീവ പാളി അല്ലെങ്കിൽ ചിത്ര നാലു പിക്സൽ ഡയറ്റ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയു . മറ്റാരു പ്രധാന വ്യത്യാസ ഇമേജിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു പോലെ ഇവർ പോയിന്റുകൾ മ ലൈൻ പോയിന്റുകൾ തസമയ മാറ്റി എന്നതാണ്.

ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

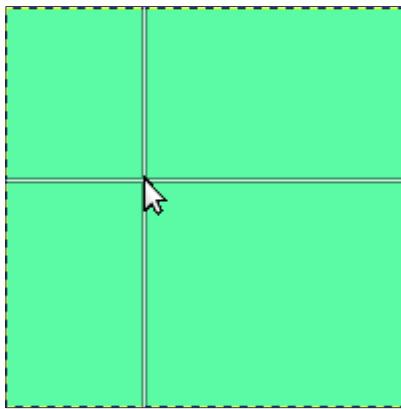
"Sample Points" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈകാര്യ ന സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു :

- **Windows** Dockable Dialogs Sample Points: ഇമേജ് മെനൂവിൽ നിന്ന്.
- എത്രക്കിലു dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനൂവിൽ നിന്ന് PLACEHOLDER,-100693 തെക്കി, **Add Tab** Sample Points തിരഞ്ഞെടുത്തത്.

സാമ്പിൾ പോയിന്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു

ഒരു സാമ്പിൾ പോയിന്റ് സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നതിന് Ctrl ഇമേജ് വിന്റോയോടെ രണ്ടു അളവു നിയമങ്ങൾ ഓൺ -click മെനൂസ് പോയിന്റർ വലിച്ചിട്ടുക. രണ്ട് ല ബന്ധായി വഴികാട്ടികൾ ദ്വാരാക്കു . ഇരുവരു ഗൈഡുകൾ ക ടീമുടുന്ന എവിടെ സാമ്പിൾ ബിന്ദുവാണ്. നിങ്ങൾ താഴെ ഇടത് മ ലയിൽ ഇമേജ് ജാലകത്തിന്റെ വിവരങ്ങൾ ബാറിലെ അതിന്റെ നിർദ്ദേശങ്ങൾ കാണാൻ കഴിയു . മെനൂസ് ബട്ടൺ റിലീസ്.

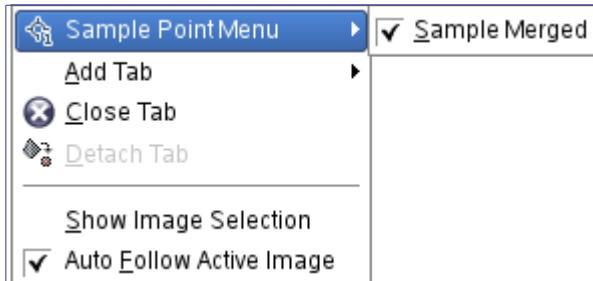


സ്വതന്ത്ര, ഈ സാമ്പിൾ പോയിന്റ് ഒരു ചുവടു അടയാളം ഒരു ഓർഡിനർ നമ്പർ വരുന്നു നിങ്ങൾ **View** മെനുവിലെ **Show Sample Points** ഓപ്ഷൻ അണ്ടചെക്കുചെയ്ത് ഈ മാർക്ക് റദ്ദാക്കാ .

നിങ്ങൾ ഒരു സാമ്പിൾ പോയിന്റ് സ്യൂൾട്ടിക്കുണ്ടോൾ "Sample Points" ഡയലോഗ് സ്വയ തുറക്കു . ഈ ഫേസ് അല്ല; കായികമായി തുറക്കാൻ തെങ്ങൾക്കുണ്ട്.

നിങ്ങൾക്ക് ഒരു സാമ്പിൾ പോയിന്റ്, കീക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചിടുണ്ടോൾ ഒരു ഭരണ അതു വഴി, നിങ്ങളെല്ല ശൈഖ്യകൾ കു ടെച്യൂന്റുപോലെ ഇല്ലാതാക്കാനാകു . ഓർഡിനർ നമ്പറുകൾ യാന്ത്രികമായി ഡയലോഗ് വിൻഡോയിൽ വീണ്ടു ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്നത്; ഏറ്റവു പുതിയ ഒരു റാങ്കിന് മുകളിലേയ്ക്ക് നീക്കി ചെയ്യുന്നു.

സ്വതന്ത്ര, ഒരുപറ്റ എല്ലാ ലേയറുകളിൽ നടപ്പാകു . നിങ്ങൾ സജീവ പാളി ന് രൂചിച്ച് ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, ടാബ് മെനുവിലെ **Sample merged** ഓപ്ഷൻ അണ്ടചെക്ക്:



Sample Points ഡയലോഗ് വിവരണ



നാല് സാമ്പിൾ പോയിന്റ് കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ ഈ ജാലകത്തിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ നിലവിലുള്ള ഒപ്പ് ദൃശ്യമാക്കില്ലെങ്കിലും ഏത്, കുതൽ സ്വഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു . കാണിക്കുന്നതിന്, നിങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിച്ച പോയിന്റ് ഇല്ലാതാക്കാൻ തെങ്ങൾക്കുണ്ട്.

സാമ്പിളുകൾ പോയിന്റ് നിര ഒരു Swatch ബോക്സിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

ഡ്രോപ്പ്-ഡെൽ ലിസ്റ്റിൽ തമിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാ :

പിക്സൽ

ഈ ചോയ്സ് 0 255 നു നമ്പറുകൾക്ക്, പിക്സൽ Red, Green, Blue ആൻഡ് Alpha മ ല്യാണ്ഡർ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

ആർജിബി

ഈ ചോയ്സ് ശതമാന പോലെ പിക്സൽ Red, Green, Blue ആൻഡ് Alpha മ ല്യാണ്ഡർ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഈ പിക്സലിന്റെ നിര ഹൈസാഡെസിമൽ മ ല്യ കാണിക്കുന്നു.

HSV

ഈ ചോയ്സ് Hue, പദവികൾ, പിക്സൽ, ശതമാനവു ആയി പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു അതുപോലെ Saturation, Value ആൻഡ് Alpha.

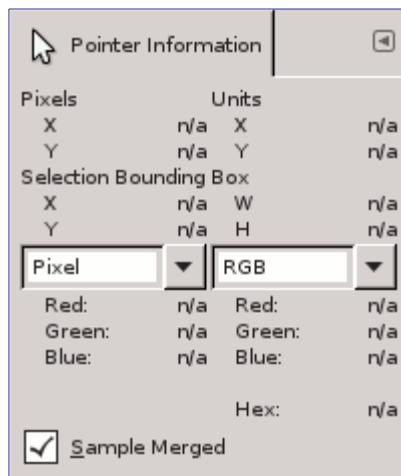
CMYK

ഈ ചോയ്സ് ശതമാന പോലെ പിക്സൽ Cyan, Magenta, Yellow, Black ആൻഡ് Alpha മ ല്യാണ്ഡർ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

ഡാറ്റ നിര മോധൽ ഓരോ ചാനലിനായി വിതരണ . ആൽഫാ ചിത്ര ആൽഫാ ചാനൽ താങ്ങി മാത്രമേ അതിലു.

Hexa മാത്ര ആർജിബി മോഡ് കാണാ . ആ ഹിൽ എന്ന ഹൈസാഡെസിമൽ കോഡ്.

Pointer Dialog



ഈ ഡയലോഗ്, നിങ്ങൾ പ്രദാന ഒരു സമാന വിന്റേഡായിൽ നിര മോധൽ തത്സമയ , മെണ്ണ് പോയിന്റ് സ്ഥാന , ഒപ്പ് കുത്തത്തു പിക്സൽ ചാനൽ മ ല്യാണ്ഡർക്ക്.

ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു

"Pointer" ഡയലോഗ് ഒരു dockable ഡയലോഗ് ആണ്; അതു കൈക്കാരു ന് സഹായത്തിനായി വിഭാഗ കാണു .

താങ്കൾക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും :

- **Windows** Dockable Dialogs Pointer: ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന്.
 - ഏതെങ്കിലും dockable ഡയലോഗിൽ ടാബ് മെനുവിൽ നിന്ന് PLACEHOLDER,-100004 തെക്കി, **Add Tab** Pointer തിരഞ്ഞെടുത്ത്.

Pointer ഡയലോഗ് ഓപ്പഷൻകൾ

പിക്സൽ

എക്സ് (തിരശ്ശീനമായി) തുടർച്ചയായി പിക്സൽ സ്ഥാന കാണിക്കുന്നു, Y (ലബമായ) എക്സ് (പിള്ളിക്കുകയും, ഉത്തരവും (ക്യാർബാസ് മുകളിലെ ഇടത്തോടു കൊണ്ടിൽ) മുതൽ പിക്സലിൽ പ്രസ്താവിച്ചു.

യ സിറുകൾ

ഇന്ത്യ ലൈ, ഉത്തരവ നിന്നുള്ള ഒരു കാണിക്കുന്നു.

പോയിന്റർ ബൗണ്ടി ഗ് ഫോക്സ്

இறையிகள் தான் முக்கியமாக விடுதலை நடவடிக்கை என்று அறியப்படுகின்றன. இந்த நடவடிக்கை முக்கியமாக சமீபத்திர நிலைகளில் நடைபெறுகின்றது. இந்த நடவடிக்கை முக்கியமாக சமீபத்திர நிலைகளில் நடைபெறுகின்றது.

ഈ വിവരങ്ങൾ മറ്റ് തിരഞ്ഞെടുപ്പുകളെ കടക്കുന്നു, എന്നാൽ അവർ കുറവ് പലിശ വ്യക്തിയാണെന്നു ബാണി ഗ് ബോക്സ് ദ്രൂശ്യമാകിലി.

നിരക്കു സംബന്ധിച്ചുള്ള വിവര പോയിന്തുർന്ന് നിർദ്ദേശരാക്കങ്ങൾ
വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കു അതേസമയം, മറ്റാരുള്ള ഉപകരണം ഉപയോഗിക്കുന്നോൾ
മാറ്റമില്ല.

ചാനൽ റ ലൈൻസ്

திரளெட்டகுத் color model சான்ற் ம லுணைச் சாலை கொடுத்திரிக்கூன்று. புஸ்ரெயூஸ் மெஙுகலித் ரெட்கூ வழுதூப்புத் திரளெட்டகுத் தீர்மானமாகவுக்கூற உபயோகிக்கூடிய ஒரு பிரதேக பிக்ஸல் தீர்மானமாகவும் அமைக்கப்படுகிறது. "Hex" ஹெக்ஸாயெஸிமிட் லெ பிக்ஸல் தீர்மானம் அமைக்கப்படுகிறது. புஸ்ரெயூஸ் மெஙுகலித் திரளெட்டகுத் தீர்மானம் (Pixel ஸ்ட்ரைக்) என்று அழைக்கப்படுகிறது.

പിക്സൽ

RGB ചാനൽ മ ല്യാൻഡർ. ഈ ചോയ്സ് 0-255 നു നമ്പറുകൾക്ക്, പിക്സൽ Red, Green, Blue ആൺഡ് Alpha മ ല്യാൻഡർ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

അത്രജിബി

RGB ചാനൽ മ ല്യാൻഡർ. ഈ ചോയ്സ് ശതമാന പോലെ പിക്സൽ Red, Green, Blue ആൻഡ് Alpha മ ല്യാൻഡർ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഈ പിക്സലിന്റെ നിറ ഹൈക്സാഡേസിമൽ മ ല്യ കാൺക്രീറ്റുന്നു.

HSV

HSV ഫുടകങ്ങൾ. ഈ ചോയ്സ് *Hue*, പദവികൾ, പിക്സൽ, ശതമാനവും ആയി

(പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു അതുപോലെ *Saturation*, *Value* ആൻഡ് *Alpha*.

CMYK

CMYK ചാനൽ മ ല്യാസർ. ഈ ചോയ്സ് ശതമാന പോലെ വിക്സൽ *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, *Black* ആൻഡ് *Alpha* മ ല്യാസർ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

സാമ്പിൾ ലയിപ്പിച്ചു

ഈ ഓപ്ഷൻ (സ്ഥിര) ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, ഒരുപറ്റ എല്ലാ ലേയറുകളിൽ നടപ്പാകു. അതു പരിശോധിക്കാതെ ആണെങ്കിൽ, ഒരുപറ്റ സജീവ പാളി നടപ്പാകു.

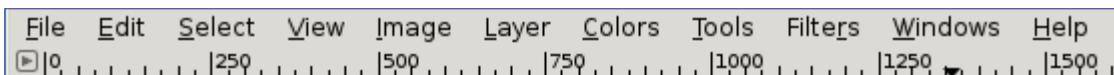
Chapter

വിഭവസ ചിക്കകള്

സിനിമചയേണ്ട ആമുഖ

നിങ്ങൾ മെനൂകൾ കണ്ടതാ GIMP പല സ്ഥലങ്ങളിലും ഉണ്ട്. ഈ അധ്യായത്തിൽ ലക്ഷ്യ നിങ്ങൾ മാറിക്കൊണ്ടിരിക്കുകയാണ് രേറ്റ് ക്ലിക്ക് ലഭിക്കു ചിത്ര മെനൂ ബാധു ഇമേജ് മെനൂവിൽ ലഭ്യമാകു എല്ലാ കമാൻഡുകൾ വിശദിക്കുവാൻ ആണ്. മറ്റ് ധയലോഗുകളുമുള്ള എല്ലാ സന്ദർഭ മെനൂകൾ, മെനൂ എൻട്ടികൾ ധയലോഗുകൾ തങ്ങളെ വിവരിക്കുന്ന അധ്യായങ്ങളിൽ മറ്റൊരു വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

The Image Menu Bar



This menu bar may contain other entries if you have added script-fus, python-fus or videos to your GIMP.

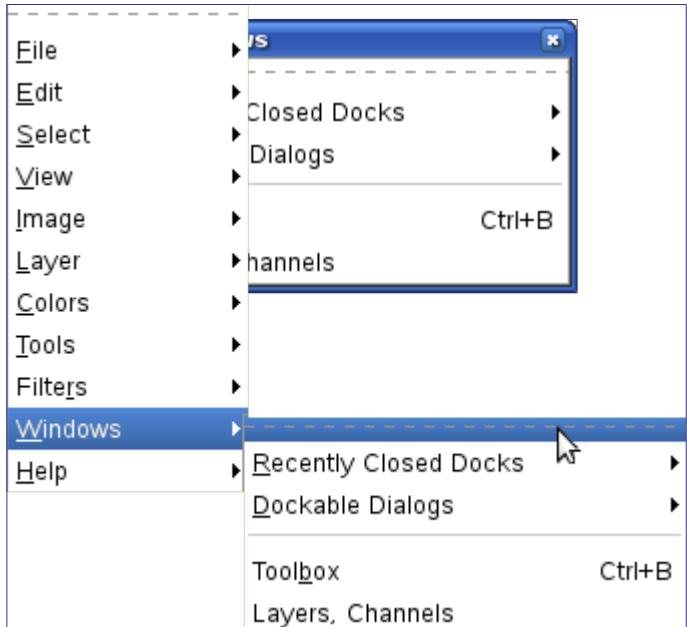
സന്ദർഭ മെനൂകൾ

നിങ്ങൾ GIMP ഇന്റർഫേസ് ചില ഭാഗങ്ങൾ രേറ്റ് ക്ലിക്ക്, ഒരു "context menu" നിരുപ്പിക്കുന്ന മുറികൾ നയിക്കുന്നു തുറക്കുന്നു. നിങ്ങൾ സന്ദർഭ മെനൂകൾ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന ചില സ്ഥലങ്ങളുണ്ട്:

- ഒരു ഇമേജ് ജാലകത്തിന്റെ മേലെ ക്ലിക്ക് ചിത്ര മെനൂ ലഭ്യമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു മെനൂബാർ ഇല്ലാതെ പ റണ്ട് സ്ക്രീൻ മോഡിൽ പ്രവർത്തിക്കുവോൾ ഈ ഉപയോഗപ്രദമാണ്.
- ലെയറുകൾ ധയലോഗിൽ ഒരു പാളി ന് അല്ലെങ്കിൽ ചാനലുകൾ ധയലോഗ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ലെയർ ചാനലോ ഫ ഗ്രാഫിക്കളും കാണിയ്ക്കുന്നു ഒരു ചാനൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത്.
- ചിത്ര മെനൂബാർ വലത്-ക്ലിക്ക് left ക്ലിക്ക് അതേ പ്രതീതി ഉണ്ട്.
- ശീർഷക ബാർ വലത്-ക്ലിക്ക് GIMP, മറിച്ച് നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിലെ വിന്റോഡ് മാനേജർ പ്രോഗ്രാം അ ഗമ്പ്രാത്ത ഫ ഗ്രാഫിക്കളും പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

മുറിചെടുക്കാവുന്ന മെനൂകൾ

GIMP ലെ മെനൂകൾ ചില ബന്ധപ്പെട്ട ഒരു രസകരമായ പ്രോപ്പർട്ടീ ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ കാൻവാസിൽ വലത് ക്ലിക്കുചെയ്ത് നേടുകയും അതിന്റെ പ്രവർത്തനപ്രവിത്തമാകയും ഏതെങ്കിലും ഇമേജ് സന്ദർഭ മെനൂവിൽ നിന്നു മെനൂകൾ ഏതെങ്കിലും ആകുന്നു. (അടുത്തതായി ഒരു ഷൈക്കൺ ഇല്ല കാരണം ഒരു മെനൂ ഇന ഒരു സബ്മെനൂ നയിക്കുന്ന പരയാൻ കഴിയും.) നിങ്ങൾ ഈ മെനൂകൾ ഏതെങ്കിലും വരുത്തി, അതിന്റെ മുകളിൽ (ചീറ്റിമാറ്റാവുന്ന ലൈൻ) ഒരു ഡോക്ട് അതിർവരുവുണ്ട്. ഈ അതിനെക്കുറിച്ച് ക്ലിക്കുചെയ്ത്, നിങ്ങൾ അത് കീഴിലെ മെനൂ വേര്‌പെടുത്തി അതു മറ്റാരു വിന്റോഡ് ആയിരിക്കുന്നു.



മുൻഈടുക്കാവുന്ന മെനൂകൾ യഥാർത്ഥത്തിൽ വിഭിന്നമാണ്. അവർ അവരുടെ ഫോളോഉകളും എപ്പോഴും നിലവിലെ ചിത്ര പ്രയോഗിക്കു, എപ്പോഴും കാണാൻ സാധിക്കുന്നത് ചിത്രങ്ങളിലും അടയ്ക്കുന്നോൾ അവ നിലനിൽക്കുകയാണെങ്കിൽ. നിങ്ങൾ (പലപ്പോഴും വിന്റെയോ മുകളിൽ വലത് കോൺലൈഞ്ച് ഒരു X എക്സാൻഡർ കുംബുചെയ്ത്) വീണ്ടും അതിനെക്കുറിച്ച് കൂടിക്ക് നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ഓഫൈസ് മാനേജർ നിന്നും വിന്റെയോ അടയ്ക്കുന്നത് ഒരു ചീതിമാറ്റാവുന്ന ഉപമെനുവുണ്ട് അടയ്ക്കാ .

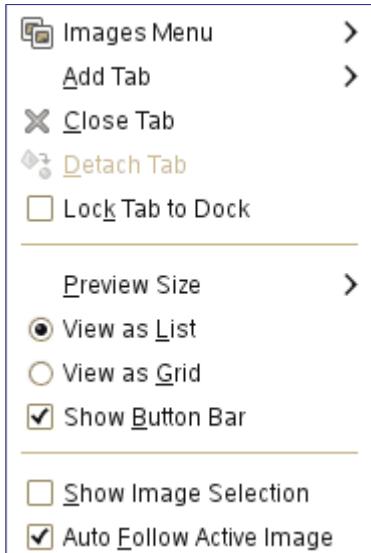
These tear-off submenus are also created in single-window mode, but are of less interest since they are masked by the window as soon as you click on it.

ടാബ് മെനൂകൾ

മെനൂകൾ താഴെ തരെ ചിത്ര മെനൂ ബാർ ബന്ധപ്പെട്ട്, മറിച്ച് പ രഹ്യതയുടെയു നിമിത്ത :

ചുവരെ പ്രമുഖമാക്കിയിരിക്കുന്ന എല്ലാ dockable ഡയലോഗ്, ഒരു ടാബ് മെനൂ ബട്ടൺ അടങ്കിയിരിക്കുന്നു. ഈ ടാബ് മെനൂ ബട്ടൺ അമർത്ഥിയാൽ പ്രത്യേക ഡയലോഗ് സന്ദർഭ മെനൂ കയറി തുറക്കുന്നു മുകളിൽ ഒരു എൻട്രി ക ട ടാബ് ബന്ധപ്പെട്ട പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ മെനൂ തുറക്കുന്നു.

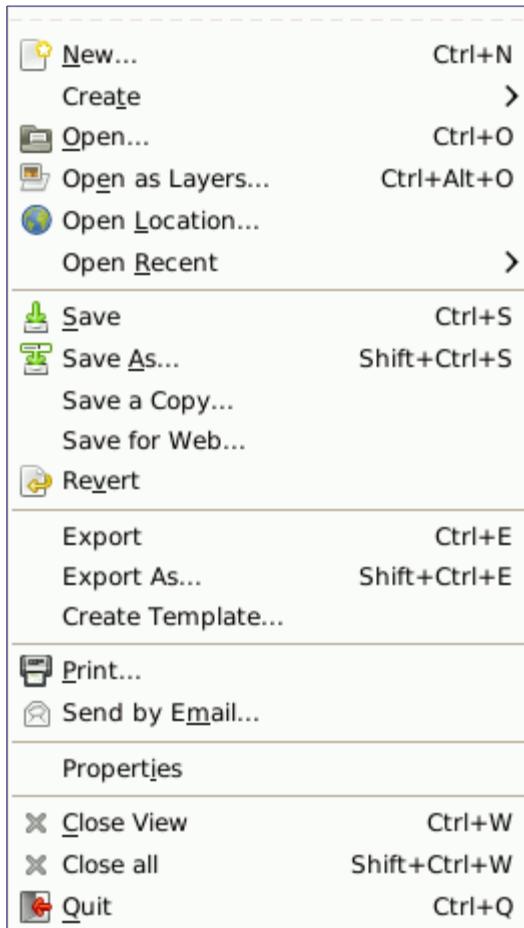




ഡാബ് മെനുകൾ കുറിച്ച് കൂത്തൽ അവിയാൻ കാണുക.

File മെനു

പൊതു അവലോകന



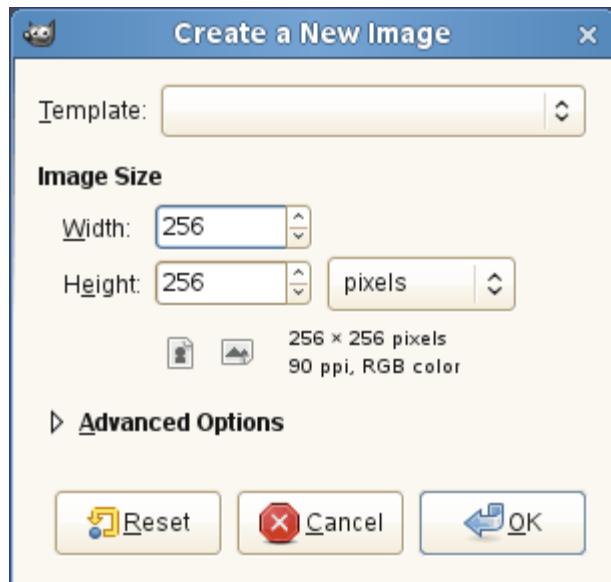
ഇവിടെ വിവരിച്ച് കമാൻഡുകൾ പുറമെ നിങ്ങൾക്ക് മെനുവിൽ മറ്റ് എൻടികൾ കണ്ടതാ . അവർ GIMP സ്വയം ഭാഗമല്ല എന്നാൽ വിപുലികരണങ്ങൾ (പുർ- ഇന്നുകൾ) ചേർത്തത്. അതിന്റെ ഫോക്യുമെന്റേഷൻ പരാമർശിച്ചുകൊണ്ട് ഒരു പുർജ്ജനിന്റെ പ്രവർത്തനക്ഷമത വിവരങ്ങൾ കണ്ടതാൻ കഴിയു .

പുതിയ

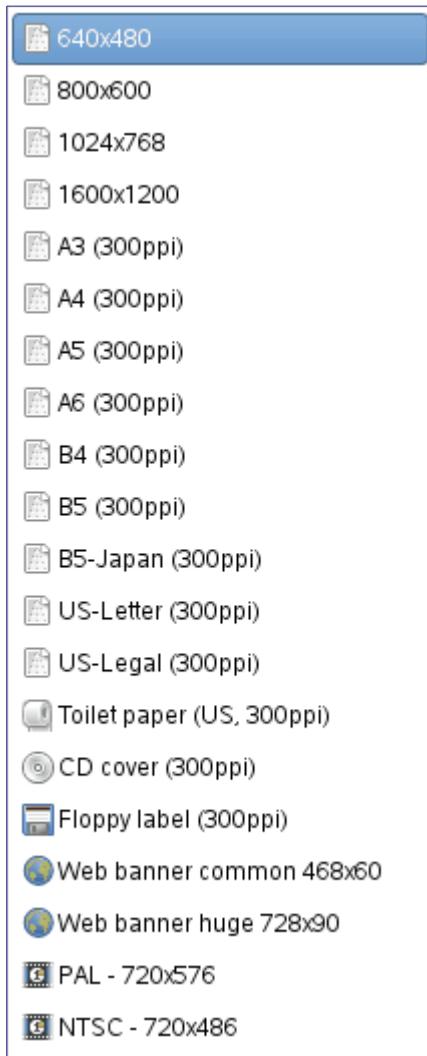
New Image ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾ ഒരു പുതിയ ശ ന്യൂയൈ ഇമേജ് സ്വഷ്ടിക്കുകയു അതിന്റെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . ചിത്ര ഒരു പുതിയ ഇമേജ് വിന്ദോയായിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. ഒരേ സമയ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ഓൺലൈൻ ഇമേജ് ഉണ്ടായിരിക്കാ .

Activate the command

- You can access the command in the Image menu through: **File New**,
- അല്ലെങ്കിൽ കീസോർഡ് കുറുക്കുവഴി CtrlN ഉപയോഗിച്ച്.



Template



പകര എല്ലാ മ ല്യാണ്ഡ്രൂ നൽകുന്നതിലെ, നിങ്ങൾ ചില പരവാനുണ്ടു്
സാധാരണയായി ഉപയോഗപ്രമായ ഇമേജ് തരെ പ്രതിനിധാന ചെയ്ത്
ഫലകങ്ങൾ ഒരു മെനുവിൽ നിന്ന് നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിനായുള്ള നിർവ്വചിച്ച് മ

ല്യങ്ങൾ, തിരഞ്ഞെടുക്കാം . എ ഷൈറ്റുകൾ നിങ്ങൾ ഇടയ്ക്കിടെ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു പ്രത്യേക ചിത്ര ആകാര ഉപയോഗിച്ച് അത് ലിസ്റ്റിൽ ലഭ്യമാകുന്നില്ല എങ്കിൽ, നിങ്ങൾ Templates ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പുതിയ എ ഷൈറ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു വലിപ്പ , ചിത്ര , അഭിപ്രായങ്ങൾ മുതലായവ വേണ്ടി മ ല്യങ്ങൾ സജ്ജമാകാൻ.

ചിത്ര വലിപ്പ

ഇവിടെ നിങ്ങൾ **Width** പുതിയ ചിത്രത്തിന്റെ **Height** നിർത്തി. സ്ഥിര നിറുകൾ പിക്സൽ, എക്സിലു നിങ്ങൾ .ഹാളിനൊരുവശത്തായി മെനു ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾക്ക് ഇഷ്ടമാണെങ്കിൽ മറ്റാരു യ സിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം . നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത്, ലഭിക്കുന്ന പിക്സൽ സൈസ് X, Y റെസല്യൂഷൻ (നിങ്ങൾ **Advanced Options** മാറ്റിപ്പു കഴിയു) നിർണ്ണയിക്കുന്നത് ശേഖിക്കുക **View** മെനുവിൽ "Dot for Dot" ക്രമീകരിച്ച്.

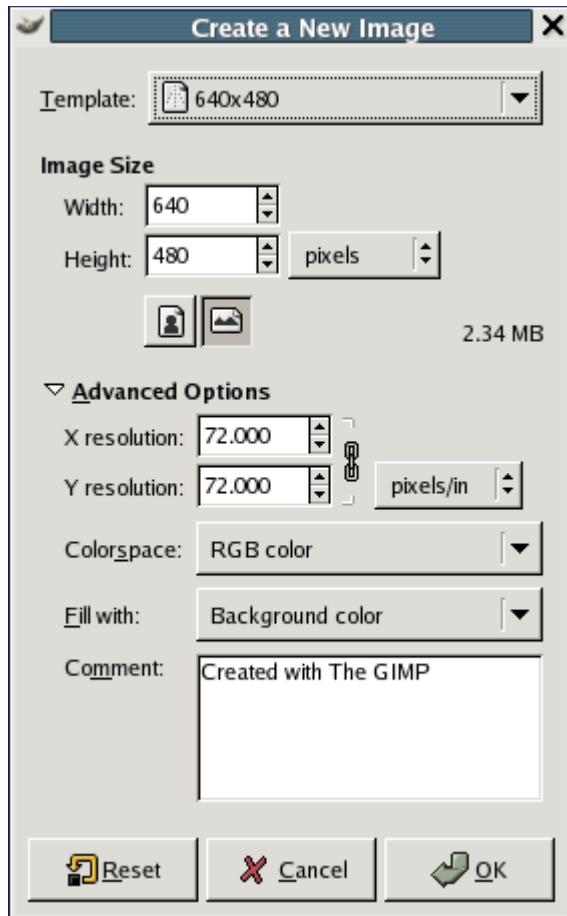
ഇമേജ് തുറക്കുക എങ്കിൽ, "New" ഇമേജ് നിങ്ങളെ നിശ്ചയിച്ചിരിക്കുന്നു സ്ഥിര വലുപ്പ ക എ ശ ന്യമായ ഇമേജ് വിന്റോധിയിൽ തുറന്നു നോക്കു . മറ്റാരു തുറക്കുവോൾ (അല്ലെങ്കിൽ എത്തിയിട്ടില്ല) നിങ്ങൾ "New" ചിത്ര തുറക്കാൻ എങ്കിൽ, അത് മറ്റാരു വിന്റോധിയിൽ, ആദ്യ ചിത്ര പോലെ ഒരേ വലിപ്പ കൊണ്ട് തുറന്നു നോക്കു .

ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പിക്സൽ മെമ്മറി സ ഭരിച്ചിരിക്കുന്ന ഓർമ്മിക്കുക. നിങ്ങൾ ഒരു ഉയർന്ന പിക്സൽ സാന്ദര്ഭത വലിയ ഫയലുകൾ ഉണ്ടാക്കി, GIMP ഇമേജിൽ ബാധകമാണ് ഓരോ ചടങ്ങിൽ കാലവു മെമ്മറിയു ആവശ്യമാണ്.

ചരായാചിത്ര / ലാൻഡ്സ്കേപ്പ് ബട്ടൺകൾ

അർബകായ സ്കേപ്പ് മോഡ് തമ്മിൽ ടോഗിൾ രണ്ട് ബട്ടൺകൾ ഉണ്ട്. ഈ യമാർത്ഥത്തിൽ ചെയ്യാൻ വീതിയു ഉയരവു മ ല്യങ്ങളെ കൈമാറാൻ ആണ്. (വീതിയു ഉയരവു ഒരേ എങ്കിൽ ഇവ ബട്ടൺകൾ സജീവമാക്കി അല്ല.) X, Y റെസല്യൂഷൻ (നിങ്ങൾ വിപുലമായ ഓപ്പഷനുകൾ ഇരുത്തുന്ന കഴിയു) അല്ല എങ്കിൽ, ഇവ മ ല്യങ്ങൾ പുറമേ മാറ്റിക്കളെത്തു ചെയ്യുന്നു. ഡയലോഗിന്റെ വലതുവശത്ത്, ഇമേജ് സൈസ്, സ്ക്രീൻ റെസല്യൂഷൻ നിന്ന് സ്പോസ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

വിപുലമായ ഓപ്പഷനുകൾ



Advanced Options കുതൽ വിപുലമായ GIMP ഉപയോക്താക്കളെ താൽപര്യമുള്ള കുതലും ആകുന്നു. ഡയലോഗ് വിന്റോഡു താഴെത്തെ വിളുന്നിൽ ചെറിയ ചതുരത്തിൽ ഓക്കേചെയ്ത് ഈ ഓപ്പഷനുകൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയു .

X and Y resolution

X resolution ആൻഡ് **Y resolution** മേഖലകളിലെ മ ലൈൻസ് പ്രീസ്റ്റീസ് പ്രധാനമായു വിവരിച്ചുതരാ അവർ പിക്സലിൽ ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പ ബാധിക്കുന്നില്ല, പക്ഷേ അച്ചടിക്കാൻ പാകത്തിൽ അവർ അതിന്റെ ശാരീരിക വലിപ്പ നിർണ്ണയിക്കാ . പിക്സൽ പോലുള്ള മിലിമീറ്റർ അല്ലെങ്കിൽ ഇംച് മറ്റ് അളക്കൽ യ സിറ്റുകൾ, പരിഭാഷപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട് എങ്ങനെയാണെന്നു X, Y നൽകുന്ന മ ലൈൻസ് നിർണ്ണയിക്കാൻ കഴിയു .

നിങ്ങൾ ശരിയായ അളവുകൾ സ്കീൻിൽ ചിത്ര പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, സ ഘടക തിരഞ്ഞെടുക്കുക **ViewDot for Dot** സെറ്റ് 100% അതിന്റെ യഥാർത്ഥ സ്കീൻ വലുപ്പത്തിൽ ഇമേജ് കാണാൻ. GIMP ഇൻസ്റ്റാൾ സ്കീൻ വലിപ്പ കാലിഡേബോഷൻ സാധാരണയായി നടക്കുന്ന, എന്നാൽ ചിത്ര ശരിയായ വലുപ്പത്തിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുകയോ ചെയ്യുന്നില്ല എങ്കിൽ നിങ്ങൾ GIMP സ്കീൻ പാരാമീറ്ററുകൾ ക്രമീകരിക്കാൻ ഉണ്ടായെക്കാ . നിങ്ങൾ Preferences ഡയലോഗിൽ ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Colorspace

നിങ്ങൾ ഒരു RGB ചിത്ര അല്ലെങ്കിൽ ഫ്രെസ്കേയിലാക്കി ഇമേജ് ഓനുകിൽ പോലെ വിവിധ color modes പുതിയ ഇമേജ് തയ്യാറാക്കാ .

RGB color

ചിത്ര നിങ്ങളുടെ മോണിറ്റർ അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ ടെലിവിഷൻ സ്കീൻിൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഓനാണ് റേഡി, സ്റ്റീൻ, നീല നീറ സിറ്റു , സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നതാണ്.

Greyscale

ചിത്ര ചാര വിവിധ ഷേഡുകൾ കുടുംബം എന്നുള്ളിലും സ്യൂഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്. ലിപിയിലോ നിങ്ങളുടെ കലാപരമായ താൽപ്പര്യങ്ങൾ നിന്നുള്ള ചിത്ര ഈ തര ചില ഫൂശ്-ഇന്റുകൾ ആവശ്യമാണ്. എന്നിരുന്നാലും GIMP നിങ്ങൾ change an RGB image into grayscale, നിങ്ങളുടെ ആഗ്രഹിക്കുന്നു എങ്കിൽ അനുവദിക്കുന്നു.

ഈ മെനു നേരിട്ട് ഗണമാനായെന്നത് ചിത്ര സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ കഴിയില്ല, പക്കാ തീർച്ചയായും നിങ്ങൾക്ക് എപ്പോഴും സ്യൂഷ്ടിച്ചുകഴിയുന്നോൾ ശേഷ ഇൻഡൈക്സഡ് മോഡിലേക്ക് ചിത്ര പരിവർത്തന ചെയ്യാനാകും. ആ ചെയ്യാൻ, **ImageModeIndexed** കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക.

നിരയ്ക്കുക

ഈവിടെ നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ പുതിയ ചിത്ര ഉപയോഗിക്കുന്ന പശ്വാത്തല നിന്ന് വ്യക്തമാക്കുക. ഈ വളരെ പിന്നീട് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ പശ്വാത്തല മാറ്റാൻ തീർച്ചയായും സാധ്യമാണ്. കണ്ണഡത്താവുന്നതാണ് Layer dialog ആ ചെയ്യുന്നത് കുടുതൽ വിവരങ്ങൾ.

നിരവധി തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ഉണ്ട്:

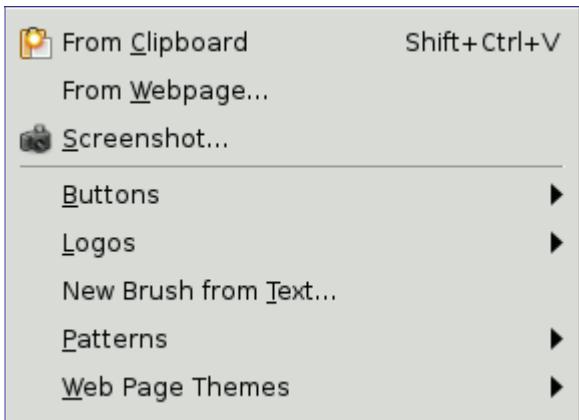
- പണിസ്ഥി കാണിച്ചിരിക്കുന്ന നിലവിലെ **Foreground color** ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ്, നിരയ്ക്കുക.
"New Image" ഡയലോഗ് ജാലക തുറന്നിരിക്കുന്ന സമയത്ത് നിങ്ങൾ മുൻ്ഭാഗത്തെ നിന്ന് മാറ്റാൻ ശ്രദ്ധിക്കുക.
- പണിസ്ഥി കാണിച്ചിരിക്കുന്ന നിലവിലെ **Background color** ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ്, നിരയ്ക്കുക. (പശ്വാത്തലത്തിൽ നിന്ന് ഡയലോഗ് വിന്ദോ തുറന്നിരിക്കുന്ന സമയത്ത്, വളരെ മാറ്റാൻ കഴിയും.)
- White** ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് നിരയ്ക്കുക.
- Transparency** ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് നിരയ്ക്കുക. നിങ്ങൾ ഈ ഓഫീസിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, ചിത്ര ഒരു alpha channel ഉപയോഗിച്ച് തയ്യാറാകി, പശ്വാത്തല സുതാര്യമാണ്. ചിത്രത്തിന്റെ സുതാര്യമായ ഭാഗങ്ങൾ പിന്നീട് സുതാര്യത സം ചിപ്പിക്കാൻ ഒരു ശരംഗിന് പാറേണ്ട് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

അഭിപ്രായ

നിങ്ങൾക്ക് ഈവിടെ ഒരു വിവരണാത്മക അഭിപ്രായ എഴുതാം. ടെക്നോളജി ഒരു parasite ചിത്ര ചേർത്തിരിക്കുന്നു, ചില ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ (PNG, JPEG, gif) ചിത്ര ഉപയോഗിച്ച് സരക്ഷിച്ചു.

നിങ്ങൾ Image Properties ഡയലോഗിൽ കാണാനും എധിറ്റ് ചെയ്യാനും ഈ അഭിപ്രായ .

സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ



ഈ മെനു ഇന പണിസ്ഥാപി മെനു GIMP മുൻ പതിപ്പുകൾ നിലനിന്നിരുന്നു ലോഗോകളു്, ബട്ടൺകൾ, പാറ്റേണ്ടുകളുടെ ധാരാള അടങ്കുന്ന "Acquire" മെനു മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു ...

ഈ കമാൻഡുകൾ കരുതില്ല GIMP സിസ്റ്റം പ്രവർത്തനങ്ങൾ ലേക്കുള്ള കോളുകൾ ചെയ്യുന്നു, നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റം ആശയിച്ചിരിക്കു വ്യത്യാസപ്പട്ടിരിക്കു .

Activate the Submenu

- You can access this submenu from the Image menu bar through **File** Create

ക്ലിപ്പോർഡ് നിന്നു

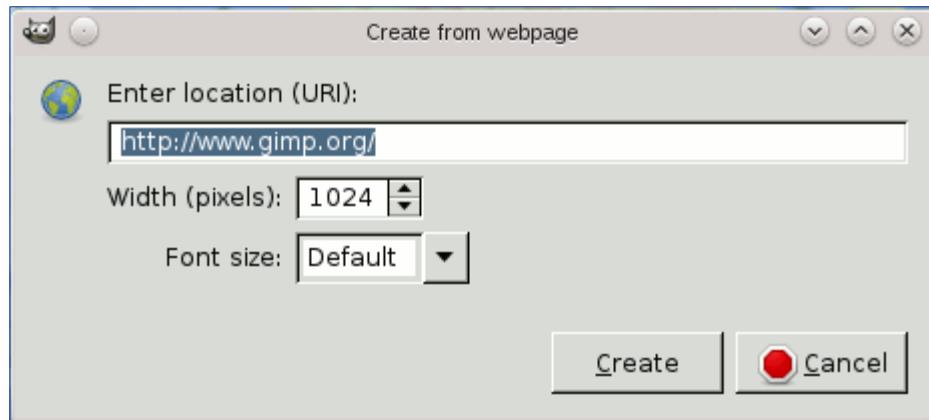
നിങ്ങൾ ഒരു നിര പകർത്താനു , അത് ക്ലിപ്പോർഡിലേക്ക് പോകുന്നു. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ അതു ഒരു പുതിയ ഇമേജ് തയ്യാറാക്കാ .

ഈ കമാൻഡ് Paste as new കമാൻഡ് പോലെ തന്നെ നടപടി ഉണ്ട്.

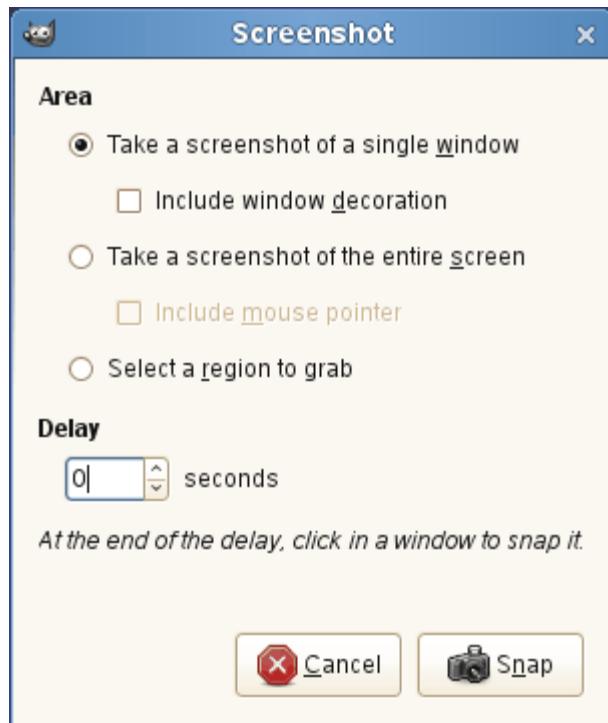
Print Screen കീബോർഡ് കീ സ്ക്രീൻ ക്യാപ്ചർ ചെയ്ത് ക്ലിപ്പോർഡ് അത് ഇടുന്നു. ഈ കമാൻഡ് Screenshot ഡയലോഗ് വിന്റോഡയിൽ "taking a screenshot of the entire screen" അനേ നടപടി ഉണ്ട്. AltPrint Screen കീ കോമ്പിനേഷൻ അതിന്റെ അലങ്കാരങ്ങൾ കൊണ്ട് സ്ക്രീനിൽ സജീവ ജാലക പിടിച്ചുപറ്റി ക്ലിപ്പോർഡ് അത് ഇടുന്നു.

From Web page

This command opens a dialog where you can enter the URL of a Web page and get the image in GIMP.



സ്ക്രീൻഷോട്ട്



Screenshot കമാൻഡ് രണ്ടു ഭാഗങ്ങൾ ഒരു ധയലോഗ് തുറക്കുന്നു:

എൻഡ്

Take a screenshot of a single window

മൂസ് സ ചികയെ ഒരു ഫ്രോസ് മാറുന്നു. നിങ്ങൾ പിടിച്ചടക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഇമേജ് വിന്റോഡായിൽ കൂടിക്ക്. ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൂഷ്ടികപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്.

Include window decoration ഓപ്ഷൻ പരിശോധിക്കാതെ എങ്കിൽ, ശ്രീരംഖക ബാറു ഇമേജിന് ചുറ്റു നീല ഫ്രേയി നീക്കെ ചെയ്യു .

Take a screenshot of the entire screen

നിങ്ങൾ ഒരു പോപ്പ് മെനു പിടിച്ചടക്കാൻ ഇത് ഉപകാരപ്പെടുന്നതാണ് അംഗ്. ഒരു കാലതാമസ നിങ്ങൾ സ്ഥാന പോപ്പ് മെനുവിൽ pull സമയ അങ്ങനെ, പിന്നെ അത്യാവശ്യമാണ്.

Include mouse pointer എഴുപ്പിക എങ്കിൽ, മൂസ് പോയിന്റർ അതിന്റെ ഏകണ്ണൻ ക ദ വരുന്നു പുരുമെ എടുത്തത്. മൂസ് സ ചികയെ ഒരു പ്രത്യേക പാളിയായി ജനിക്കുന്നു. അങ്ങനെ നിങ്ങൾ ചിത്ര മറ്റാരു സ്ഥലത്തെക്കു നീക്കാനാകു .

Select a region to grab

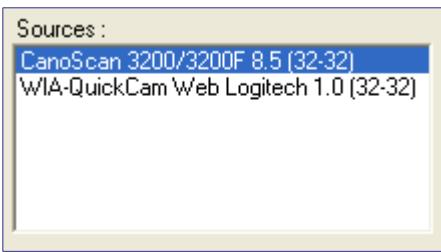
മൂസ് സ ചികയെ ഒരു ഫ്രോസ് മാറുന്നു. ചിത്ര വിന്റോഡായിൽ ഒരു പതുരാക്കുതിയിലുള്ള നിര സൂഷ്ടികകാൻ കൂടിക്ക് ചെയ്ത് റ്റാഗ് ചെയ്യുക. ഈ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ആയി തുറക്കപ്പെടു . അതിന്റെ വലിപ്പ നിരക്കു വലുപ്പ ചേർച്ചപ്പെടുത്തുകയാണ്.

കാലതാമസ

മുഴുവൻ സ്ക്രീനു ഒരു സ്ക്രീൻഷോട്ട് എടുക്കൽ ചെയ്യുന്നോൾ സ്ക്രീൻ ഇം കാലതാമസ ശേഷ ജനിക്കുന്നു. മറ്റ് സന്ദർഭങ്ങളിൽ, മൂസ് പോയിന്റർ ഇം കാലതാമസ ശേഷ ഒരു ഫ്രോസ് തിരിയുന്നു.

Image capture devices

ഈ ഈ ഇമേജ് ക്യാപ്ചർ ഉപകരണങ്ങൾ ഇൻസ്റ്റാർ ചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ മാത്രം അതിലുണ്ട്.



ചിത്രങ്ങൾ എടുത്തു ഉപയോഗിച്ചു ഉപകരണങ്ങൾ തരത്തിലുള്ള ഇവിടെ വിശേഷിപ്പിക്കണം കഴിയാത്തതു ഇക്കാലയളവിൽ. ഭാഗ്യവശാൽ ഇവയുടെ ഉപയോഗം ഫീരുമായി അവബോധജന്വയുമാണ്. കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ഉദാഹരണത്തിൽ, നിങ്ങൾ ഒരു സ്കാൻർ തുടങ്ങാനോ ഒരു വെബ്ക്യാ ഉപയോഗിച്ചു ഒരു ചിത്ര എടുക്കാം.

ബുടണുകള്, ചിഹ്നങ്ങൾ, പാറ്റണുകൾ, വെബ്പ് പോഎം റീമൂകൾ സ്ക്രിപ്റ്റ-fus ഒരു കനപ്പട്ട ലിസ്റ്റ്. അതു പരിശോധിക്കാം !

New brush from text...

TODO (this command fails on my system)

തുറക്കുക

Open കമാൻഡ് നിങ്ങളുടെ ഹാർഡ് ഡെയവ് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ബാഹ്യ ഇടത്തര നിന്ന് നിലവിലുള്ള ഇമേജ് ലോഡ് അനുവദിക്കുന്ന ഡയലോഗ് സജീവമാക്കുന്നു. ഫയലുകൾ തുറക്കുവോൾ ബാൽ പലപ്പോഴും കുടുതൽ സൗകര്യപ്രദമായ, വഴികൾ, കമാൻഡുകൾ (മുതലായവ) കാണുക.

Activate Dialog

- You can access the Open dialog from an image window through: **File** Open .
- നിങ്ങൾക്ക് കീബോർഡ് കുറുക്കും CtrlO ഉപയോഗിച്ചു ഡയലോഗ് തുറക്കാൻ കഴിയും .

ഫയൽ ബേഞ്ചി ശ്രീ



ഈ ബോർഡ് മറ്റ് ബോർഡുകൾ പോലെ കാണപ്പെടുന്നു കുരുതി സ്വയം വിശദികരിക്കുന്ന ആംഗം. ഈ എക്സിലു ചില particular സവിശേഷതകൾ ഉണ്ട്.

1. തമ്മിൽ ചേർക്കാനു **Location** ടെക്റ്റു ബോക്സ് നീക്കെ ടോഗിംഗ് ചെയ്യുന്നു **Type a file name** ബട്ടൺ.

Ctrl L കീ കോമ്പിനേഷൻ ഈ ബട്ടൺ അതേ നടപടി ഉണ്ട്.

2. **Location** ടെക്റ്റു ബോക്സിൽ നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് ഫയൽ പാതയ്ക്ക് ടെസ്റ്റ് ചെയ്യാ . നിങ്ങൾക്ക് എത്രയും പാത ടെസ്റ്റ് ഇല്ലെങ്കിൽ, തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫയൽ നാമ ദ്വാരാമാകു . നിങ്ങൾക്ക് പേരിന്റെ ആദ്യത്തെ അക്ഷരങ്ങൾ ടെസ്റ്റ് ചെയ്യാ : തീരുമാന ഓട്ടോ-പ റ്റെതിയാക്കി ഈ കത്തുകൾ തുടങ്ങി ഫയൽ പേരുകൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് പ്രദർശിപ്പിക്കു ആയിരിക്കു .

നിങ്ങൾ **Search** സവിശേഷത ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ഫയൽ അല്ലെങ്കിൽ ഡയറക്ടറി തിരയുമോൾ (താഴെ കാണാ ഈ 4), **Search** നിങ്ങൾ ലേബൽ മാറ്റങ്ങൾ ഈ ടെക്റ്റു ബോക്സിൽ പോര് നൽകാ .

3. നിലവിലെ ഫോർഡിൽ പാതയ്ക്ക് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു ഘടകത്തിലെ കൂടുചെയ്ത് ഈ പാതയിലെ ഒരു വിഭാഗം ചെയ്യാ .

4. **Search** ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾ ആ ഫയൽ കൃത്യമായ പോര് അറിയില്ല പോലു , ഒരു ഫയൽ (അല്ലെങ്കിൽ ഡയറക്ടറി) നോക്കുക. ഒരു ഫയൽ പോര് അല്ലെങ്കിൽ മുകളിലുള്ള പാഠ ബോക്സിൽ, അമർത്ഥക Enter ഒരു ഫയൽ പോര് ഒരു ഭാഗ ടെസ്റ്റ്, **Search** കൂടിക്കു. അപ്പോൾ കേന്ദ്ര ഫ്രെയി (7) നിങ്ങൾ ടെസ്റ്റുചെയ്ത പാഠ ഉൾക്കൊള്ളുന്ന പേരുകൾ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ ഫോ ഡയറക്ടറിയിൽ എല്ലാ ഫയലുകളു ഡയറക്ടറികളു ലിസ്റ്റ് ചെയ്യു . നിർബന്ധവശാൽ ഒരു നിശ്ചിത തര (10) ഫയലുകളിൽ ഫലങ്ങൾ നിയന്ത്രിക്കാൻ കഴിയില്ല.

Recently used സ്വയം വിശദികരിക്കുന്ന ആംഗം.

5. ഇവിടെ നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ പ്രധാന ഫോർഡയുകൾ നിങ്ങളുടെ സ്റ്റോർ ഉപകരണങ്ങളിലേക്ക് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

6. ഇവിടെ നിങ്ങൾ ബുക്ക്മാർക്കുകൾ ഫോർഡയുകൾ, **Add** അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ കേന്ദ്ര പാനൽ കൂടുചെയ്തുകൊണ്ട് ഒരു ഫോർഡയർ നേടുന്നു **Add to Bookmarks** ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് ചേർക്കാൻ കഴിയു , ക ടാതെ അവരെ നീക്കെ .

ഇമേജ് മാനീപ്പുലേഷൻ പ്രോഗ്രാം

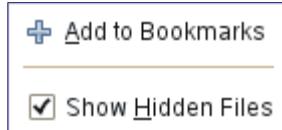
Generated by docbook2odf

Page 586 of 1331

Generated by docbook2odf

7. തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫോൾഡർ ഉള്ളടക്ക ഇവിടെ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. ഈ പാനലിൽ ഒരു ഫോൾഡർ ഡാബിൾ ഇടത് ക്ലിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് നിലവിലുള്ള ഫോൾഡർ മാറ്റുക. ഒറ്റ ഇടത് ക്ലിക്കിൽ ഒരു ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. എന്നിട്ട് നിങ്ങൾ **Open** ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫയൽ തുറക്കാൻ കഴിയു . ഇരട്ട ഇടത് ക്ലിക്കിൽ നേരിട്ട് ഫയൽ തുറക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഇമേജ് ഫയലുകൾ മാത്ര തുറക്കാൻ എന്ന് ഓർക്കുക.

ഒരു ഫോൾഡർ നാമ വലതു ബട്ടൺ ഒരു സന്ദർഭ മെനു തുറക്കുന്നു:



The folder context menu

8. തിരഞ്ഞെടുത്ത ചിത്ര **Preview** വിന്റോധിയിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. അതു GIMP, പ്രമാണത്തിന്റെ വലിപ്പ സൂഷ്ടിച്ച ഒരു ചിത്രമാണെങ്കിൽ ചിത്ര ഇമേജ് രചനയാണ് പ്രിവ്യ വിന്റോധി ചുവവെട പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

നിങ്ങളുടെ ചിത്ര മറ്റാരു ഫ്രോഗ്രാ മാറ്റിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, അത് പുതുക്കുന്നതിനായി പ്രിവ്യ ജാലകത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

9. **Add** ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലെ ഒ, ബുക്ക്മാർക്കുകൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫോൾഡർ ചേർക്കുക.

Remove ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലെ ഒ, പട്ടികയിൽ നിന്നു തിരഞ്ഞെടുത്ത ബുക്ക്മാർക്ക് നീക്കു .

10. സാധാരണ **All images** പേരുകൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ഇഷ്ടപ്പെടുന്നത് ചെയ്യു . നിങ്ങൾക്ക് **All files** തിരഞ്ഞെടുക്കാ . നിങ്ങൾക്ക് ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പ്രത്യേക തര (gif, jpg, പി.എൻ.ജി. ...) സ്വയം പരിമിതപ്പെടുത്തു .

11. **Select File Type:** മിക്ക സമയത്തു നിങ്ങൾ GIMP സ്വയം ഫയൽ തര നിർണ്ണയിക്കാൻ കഴിയു കാരണം, ഈ ഏതെങ്കിലും ശ്രദ്ധ ചെയ്യുന്നത് ആവശ്യമില്ല. ഫയലിൽ ഏതാനു അപ റവ സാഹചര്യങ്ങളിൽ, ഫയൽ എക്സ്പ്രസൻ വേണ്ടാ ആന്തരിക വിവരങ്ങൾ ആരു ഇല്ല GIMP ഫയൽ തര പറയാൻ മാത്ര . ഇങ്ങനെ സ ഭവിക്കുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ലിസ്റ്റിൽ നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഇത് സജ്ജമാക്കാ .

Open as Layers

Open Image as layers ഡയലോഗ് Open Image ഡയലോഗ് സമാനമാണ്. തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫയൽ പാളികൾ റൂഡ് മുൻനിര പാളികൾ പോലെ നിലവിലെ ചിത്ര ചേർത്തു.

Activate Command

- You can access this command from the image menubar through **File** Open as layers ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീസോർഡ് കുറുക്കുവഴി CtrlAltO ഉപയോഗിച്ച്.

സ്ഥാന തുറക്കുക

Open Location ഡയലോഗ് ഒരു നന്ദിപ്പികൾ ലൈക്കേഷൻ, ഒരു യൂആർഫൈ വ്യക്തമാക്കിയിട്ടുള്ള GIMP പിന്തുണയ്ക്കുന്ന ഏത് ഫോർമാറ്റിലും നിന്ന് ഒരു ചിത്ര

ലോഡ് അനുവദിക്കുന്നു.

Activate Command

- You can access this command from the Toolbox menubar or the image menubar through **File** Open Location.... .

Description of the dialog window



ഇമേജുകൾ തുറക്കാൻ ഏറ്റവും സാധാരണ പദ്ധതികൾ ഇവയാണ്:

file://

to open an image from a local drive

എന്തായാലും ഇവിടെ ഒരു പരിപാർശമായ അല്ലെങ്കിൽ ബന്ധപ്പെട്ട പാത ഫയൽനാമ വെയ്ക്കുവാൻ "file://" പ്രിഫിക്സും ഇമേജുകൾ തുറക്കുക ജീവാൻ.

ആപേക്ഷികമായ പാതകൾ സ്ഥിര ബോർഡ് ഡയറക്ടറി നിങ്ങളുടെ ഓപ്പറേറ്റിന് സിസ്റ്റം ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു. ഈ മാക് ഓഫീസ് എക്സ് Windows, /Users/<username>/ സാധാരണഗതിയിൽ /home/<username>/ ലിനക്സ്, C:\Documents and Settings\<username> \My Documents\My Images\ 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

നിങ്ങൾ ഒരു ഇന്റർനെറ്റ് സൈറ്റിൽ സന്ദർശിക്കുന്നു, ഒരു ഇമേജ് കേരഡ് കീക്ക് ചെയ്ത് ഫ്രോപ്പ്-ഡാബ് മെനൂവിലെ "Copy link address" തിരഞ്ഞെടുക്കും. അപ്പോൾ ജീവാൻ തുറക്കുന്നതിന് "Open Location" ഡയലോഗിൽ ഓഫീസുക.

ഈ കമാൻഡ് വെബ് സൈറ്റുകളിൽ നിന്നുള്ള ചിത്രങ്ങൾ പിടിച്ചെടുക്കാൻ അതു വളരെ എളുപ്പമാക്കുന്നു പോലു് : Please respect the copyright! Images, even if published on the Internet are not always free to be used for you.

Open Recent

Open Recent തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് GIMP സമീപകാലത്ത് തുറന്ന ഫയലുകളിൽ പേരുകൾ ഒരു ഉപമെനുവുണ്ട് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ലളിതമായി ഈ വീണ്ടും തുറക്കാൻ ഒരു നാമത്തിൽ കീക്ക്. , തുറക്കുക സമീപകാല ഉപമെനുവുണ്ട് ചുവടിൽ Document History dialog കാണുക നിങ്ങളുടെ ചിത്ര കണ്ണടത്താൻ കഴിയുന്നില്ല എങ്കിൽ.

Activate Command

- You can access this command from the image menubar through **File**Open Recent ,

രക්ෂිකරු

හෙවත් කමාන්දය් තුරකෙනු.

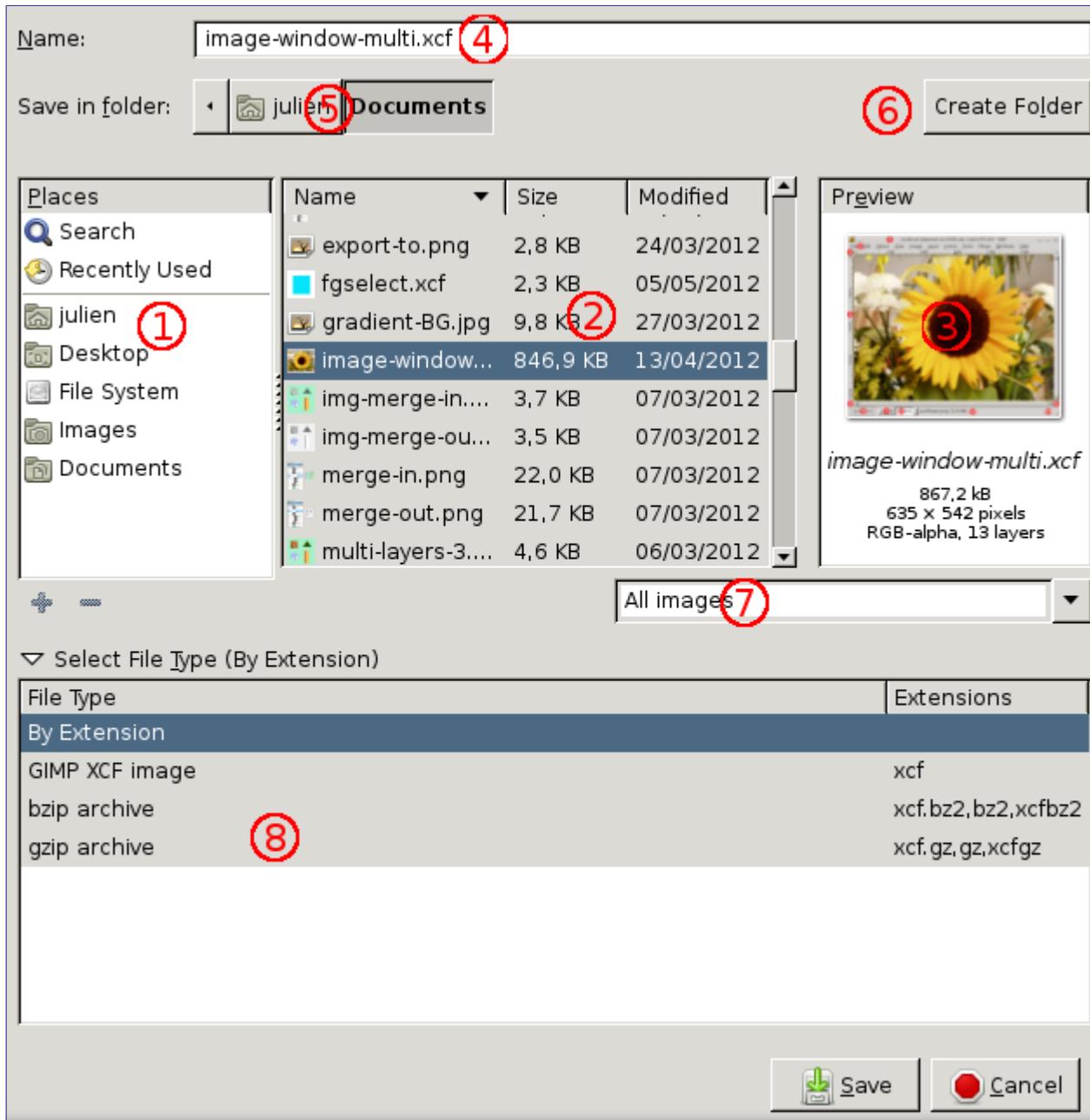
Save as

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.

කමාන්දය් සංස්කරණය කළුවනු

- You can access this command from the image menubar through **File** Save as ,
- අඛණ්ඩකිත් කිවොටය් කුරුකෙවාපි ShiftCtrlS උපයෝගී ඇතුළු.

The Save Image dialog



- ഈടത് പാനൽ രണ്ടു ഭാഗങ്ങളായി തിരിച്ചിരിക്കുന്നു. മുകളിലെ ഭാഗ നിങ്ങളുടെ പ്രധാന ഡയറക്ടറികൾ നിങ്ങളുടെ സ ഭരണ ഡിവേസുകൾ ലിസ്റ്റുചെയ്യുന്നു; ഈ ലിസ്റ്റിൽ പരിഷ്കരിക്കാൻ കഴിയുകയില്ല. താഴെത്തെ ഭാഗ നിങ്ങളുടെ ബുക്കമ്മാർക്കുകൾ ലിസ്റ്റുചെയ്യുന്നു; ചേർക്കാനോ നീക്കെ ചെയ്യാ bookmarks. ഒരു ബുക്കമ്മാർക്ക് ചേർക്കാൻ മധ്യത്തിൽ പാനലിൽ ഒരു ഡയറക്ടറി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഈടത് പാനലിൽ ചുവരെയുള്ള Add ബട്ടണിൽ കൂടിക്ക് ചെയ്യുക. നിങ്ങൾക്ക്, സന്ദർഭ മെനുവിൽ **Add to bookmarks** കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാ നിങ്ങൾ ശരിയായ മൊസ് ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് ലഭിക്കുന്നതെന്ന്. നിങ്ങൾ Remove ബട്ടൺ അതു കൂടിക്കു തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഒരു ബുക്കമ്മാർക്ക് ഇല്ലാതാക്കാൻ കഴിയു .
 - മിധിൽ പാനൽ നിലവിലെ ഡയറക്ടറിയിൽ ഫയലുകൾ പട്ടിക ലഭ്യമാകി. ഈ പാനലിൽ ഒരു ഡയറക്ടറി ഇരട്ട ഇടത്-കൂടിക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് നിലവിലുള്ള ഡയറക്ടറി മാറ്റുക. ഒറ്റ ഇടത് കൂടിക്കിൽ ഒരു ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. നിങ്ങൾക്ക് അതിനുശേഷ ഫയൽ Save ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് തിരഞ്ഞെടുത്ത സ രക്ഷിക്കാനാകു . ഇരട്ട ഇടത് കൂടിക്കിൽ നേരിട്ട് ഫയൽ സ രക്ഷിക്കുന്നു ശ്രദ്ധിക്കുക.
- നിങ്ങൾ Show Hidden Files കമാൻഡ് ആക്സസ് മിധിൽ പാനലിൽ വലത് കൂടിക്ക് ചെയ്യാ .

3. The selected image is displayed in the **Preview** window. File size, resolution and image composition are displayed below the preview window.

നിങ്ങളുടെ ചിത്ര മരുമുറ പോഗ്രാഫ് മാറ്റിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, അത് പുതുക്കുന്നതിനായി പ്രിവ്യ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

4. Enter the filename of the new image file here.

ചിത്ര ഇതിനക തന്നെ സ രക്ഷിച്ചു എക്കിൽ GIMP നിങ്ങൾക്ക് ഒരേ ഫയൽനാമ സ ചിപ്പിക്കുന്നത്. നിങ്ങൾ *Save* ക്ലിക്ക്, ഫയൽ എഴുതപ്പെട്ടു.

5. മിധിൽ പാനൽ മുകളിൽ, നിലവിലെ ഡയറക്ടറിയുടെ പാതയ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ബട്ടണുകൾ ഓൺലൈൻ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് ഈ പാതയിലെ ദ നാവിഗേറ്റ് ചെയ്യാ.

6. നിങ്ങൾ ഇതുവരെ നിലവിലില്ലാത്ത ഒരു ഫോൾഡർക്ക് ചിത്ര സ രക്ഷിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് **Create Folder** ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് നിർദ്ദേശങ്ങൾ താഴെ ഉണ്ടാക്കുന്നു.

7. ഈ ബട്ടൺ സ്വത്വവേ **All Images** കാണിക്കുന്നു. ഈ എല്ലാ ചിത്രങ്ങളു എത്തൊരു അവവുടെ ഫയൽ തര മധ്യത്തിൽ പാനൽ, ദ്രോപ്പ് എന്നാണ്. ഈ ലിംഗ് വികസ്യര, നിങ്ങൾ ഫയൽ ഓരോയൊരു തര കാണിക്കാൻ തിരഞ്ഞെടുക്കാം .

8. At **Select File Type**, you can select a compressed format for your XCF file.

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 ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് സ രക്ഷിക്കുകയു , പക്ഷേ തടസ്സവു യഥാർത്ഥ ഫയൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ തുടരാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഈ കമാർഡ് ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

Activate Command

- You can access this command from the image menubar through **File** Save a Copy . There is no default keyboard shortcut.

തിരിച്ചയയ്ക്കുക

Revert കമാർഡ് അത് കഴിഞ്ഞ തവണ അത് സ രക്ഷിച്ചു ചെയ്തതുപോലെ പോലെ കാണപ്പെടുന്നു അങ്ങനെ, ഡിസ്ക് നിന്നു ചിത്ര വീണ്ടു - നിങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ GIMP പുറമെ അപ്പീക്രേഷൻ, സാഹചര്യത്തിൽ, ഇമേജ് ഫയൽ പരിഷ്കരിച്ചു എന്നുവെച്ചാൽ എത്തൊരാവശ്യത്തിനു പുതിയ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ ഉണ്ട് ലോധിച്ചയുകയുമായിരുന്നു.

GIMP ഒരു ഫയൽ മടങ്ങിവരുന്നതു, അത് യഥാർത്ഥത്തിൽ നിലവിലുള്ള ചിത്ര അടയുന്നു ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു. ഇതുകാരണം, ഒരു ഇമേജ്, മത്തതിന്റെയു അല്ല പഴയപടിയാക്കാനാവില്ല ആണ് ചിത്രത്തിന്റെ പഴയപടിയാക്കാനുള്ള ചരിത്ര നഷ്ടപ്പെട്ടു കാരണമാകുന്നു. GIMP നിങ്ങൾക്ക് ശരിക്കു ചിത്ര താൽപ്പര്യ

സ്ഥിരീകരിക്കുന്നതിന് ആവശ്യപ്പെട്ട് ഈ വിധത്തിൽ നിങ്ങളുടെ പ്രവർത്തി നഷ്ടപ്പെടുന്നത് നിന്ന് നിങ്ങളെ പരിരക്ഷിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നു.

Activate Command

- You can access this command from the image menubar through **File Revert**. There is no default keyboard shortcut.

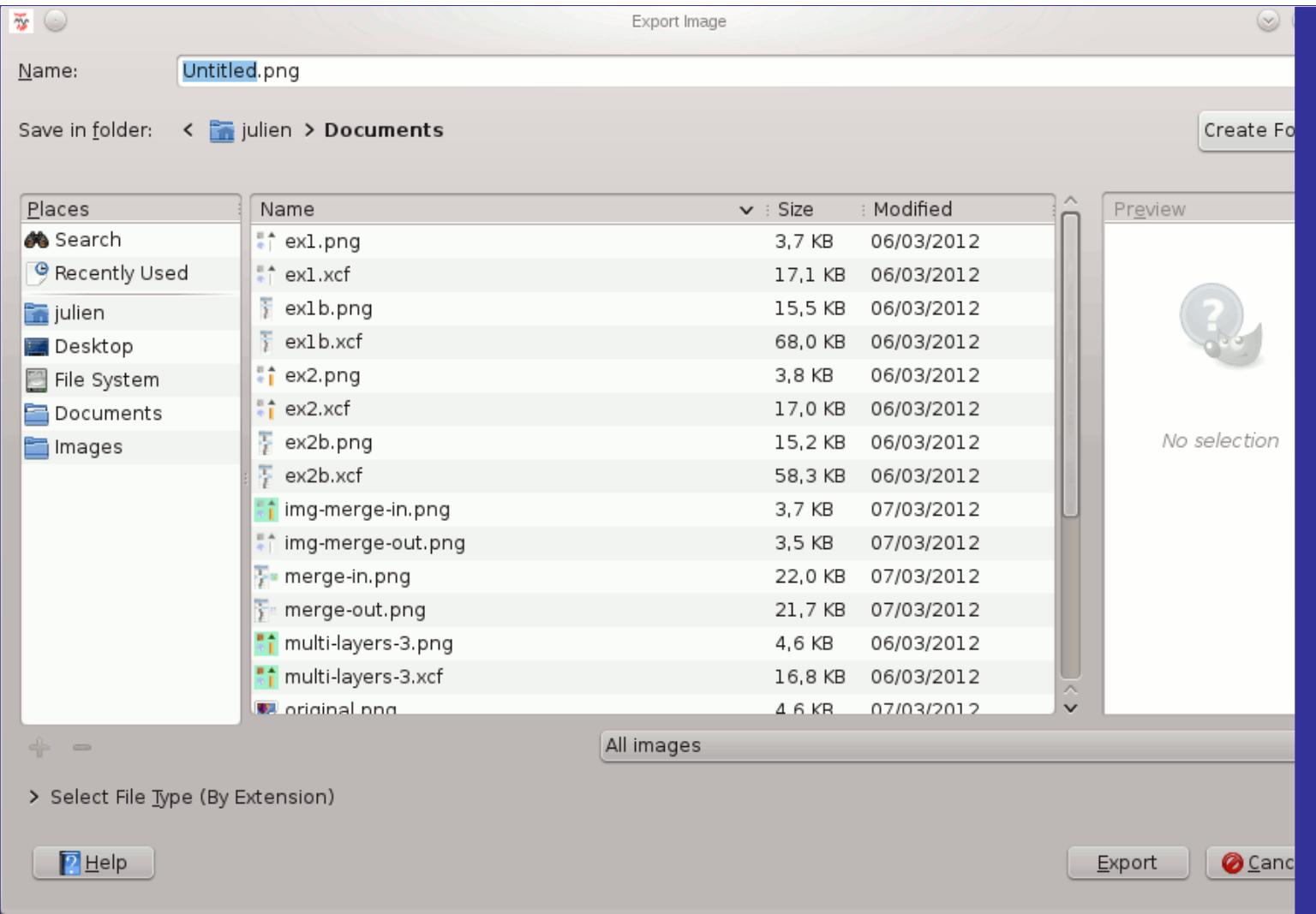
Export

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.

Export As...

Export As... allows you to save your image in a format other than XCF.



Please refer to for information about exporting in different file formats.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **File Export As...** ,
- or by using the keyboard shortcut Shift CtrlE .

Create Template

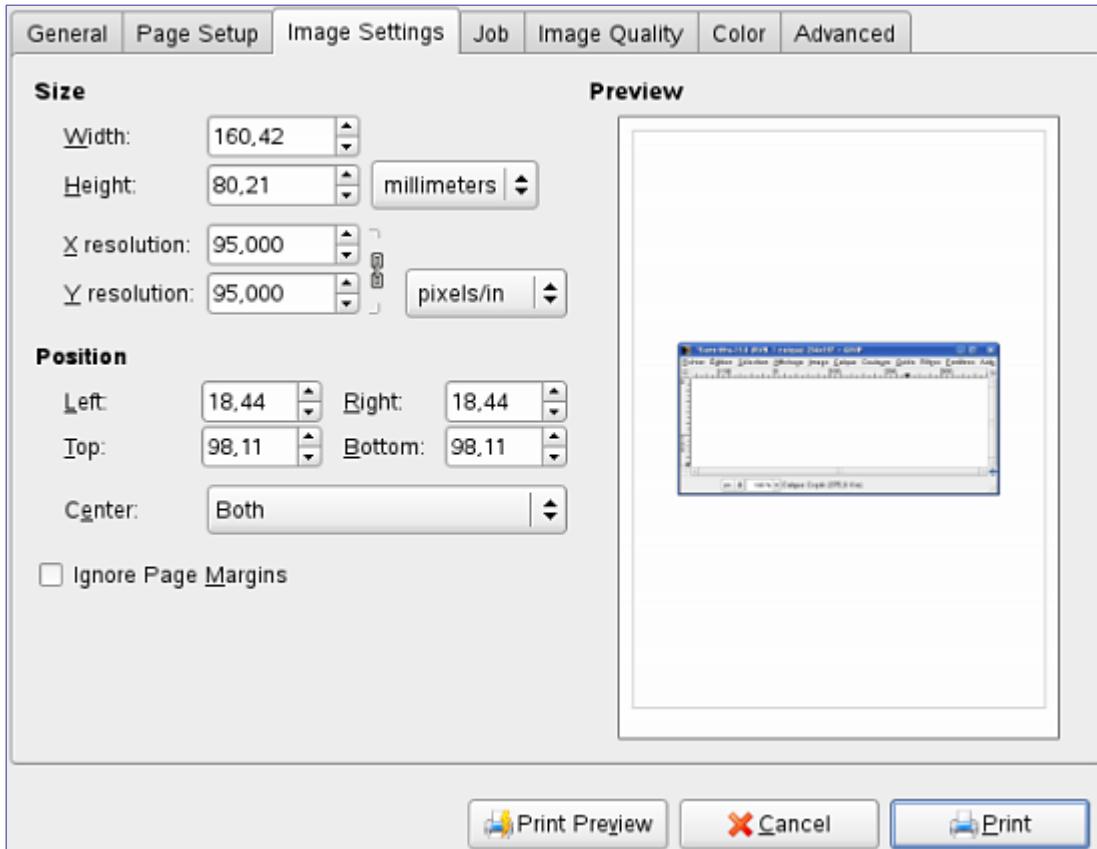
The Create Template command creates a template with the same dimensions and color space as the current image. A dialog pops up, which asks you to name the new template. Then the template is saved and becomes available in the New Image dialog. If you give a name that already exists, GIMP generates a unique name by appending a number to it. You can use the Templates dialog to modify or delete templates.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menu through **File Create Template** . There is no default keyboard shortcut.

Print

2.4.0 ප්‍රකාශන මුතලේ, GIMP සුභ පිළිබූ ග්‍රැෆෑක ඉණක්. නියෝග පෙෂු නුමෙන් සඡ්‍යාමාකාරී කළියු . පිවු බදුන් පිළිබූ ජ්‍යෙෂ්ඨ තිශ්‍යමුන් පෙන් සහිතිකරිකාරී අත්‍යුත්‍යිකවුනු.



Printing your photos කාණුක.

Activate Command

You can access this command from the image menubar through **File** Print , or by using CtrlP.

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).

කමාත්‍ය සංඝීවමාකුණු

- You can access this command from the image menu through **File** Close ,

- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി CtrlW 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.

Close all

This command closes all images you have opened.

Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **File** Close All,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി ShiftCtrlW ഉപയോഗിച്ച്.

Quit

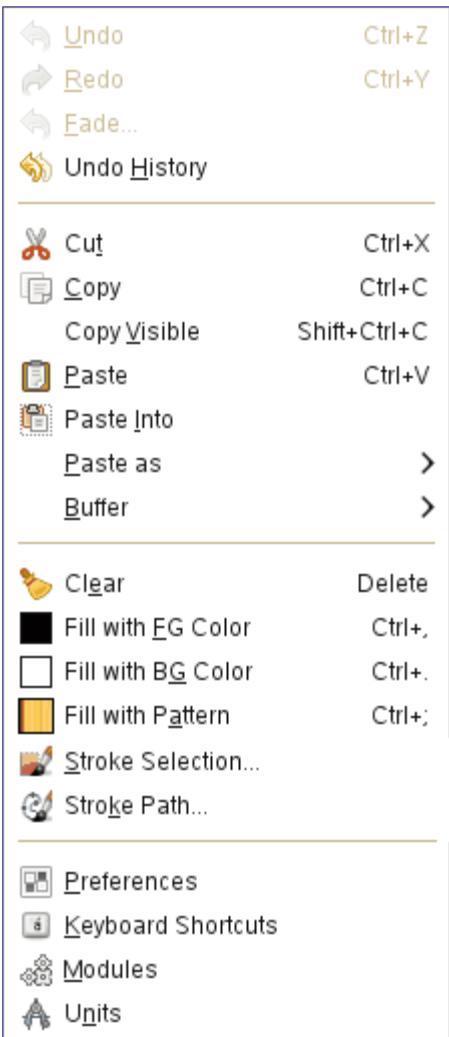
Quit കമാൻഡ് എല്ലാ ചിത്രങ്ങളും എക്സിസ്റ്റ് അടയ്ക്കാൻ GIMP കാരണമാകുന്നു. സരക്ഷിക്കാത്ത മാറ്റങ്ങൾ (എന്താണ് അവർ "clean" അടയാളപ്പെടുത്തി അല്ല) ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഏതെങ്കിലും ഇമേജുകൾ തുറക്കുക ഉണ്ടെങ്കിൽ, GIMP അറിയിപ്പ് കാതെ സരക്ഷിക്കാത്ത ചിത്രങ്ങൾ പട്ടിക ലഭ്യമാക്കി. എന്നിട്ട് നിങ്ങൾ സരക്ഷിക്കുവാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചിത്രങ്ങളെ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയും, അല്ലെങ്കിൽ കമാൻഡ് റദ്ദാക്കാ. ഇമേജുകൾ ഒരു വലിയ സംഖ്യയിൽ അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റത്തിൽ റാബ്സ് വലിയ ഭാഗ ഉപയോഗിക്കുന്നു, അത് ഷട്ട് ഡാഡാൾ എല്ലാത്തിനു അല്ല സമയമെടുത്തേക്കാ ശ്രദ്ധിക്കുക.

Activate Command

- You can access this command from the image menubar through **File** Quit ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി CtrlQ 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.

Edit മെനു

Edit മെനു എൻട്രികൾ



ഈ ഭാഗത്ത് നിങ്ങൾ Edit മെനു ഇനത്തിൽ കമാൻഡുകൾക്കായി സഹായവു കണ്ടെത്തു .

ഈവിടെ വിവരിച്ചു കമാൻഡുകൾ പുറമെ നിങ്ങൾക്ക് മെനുവിൽ മറ്റ് എൻട്രികൾ കണ്ടെത്താ . അവർ GIMP സ്വയം ഭാഗമല്ല എന്നാൽ വിപുലികരണങ്ങൾ (ഫൂം-ഇന്റുകൾ) ചേർത്തത്. അതിന്റെ ഫോകസുമെന്റേഷൻ പരാമർശിച്ചുകൊണ്ടാണ് ഒരു ഫൂം-ഇന്റു പ്രവർത്തനക്ഷമത വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

പഴയപടിയാക്കുക

നിങ്ങൾ സ ക്ഷിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ല എത്ത് ചിത്രത്തിലേക്ക് ഭ്രായി ശ് അല്ലെങ്കിൽ എഡിറ്റി ശ് മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, Undo കമാൻഡ് അവസാന മാറ്റ റോക്കാനു മുമ്പായെങ്കിൽ ചിത്ര മടങ്ങാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് എന്തു എത്താണ് ഓന്നു (ഈ ഫ ഗ്രാഫ് നിർജ്ജീവമാക്കി എത്ത് സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ, അപവാദ) ഈ വിധത്തിൽ തിരസ്കരിക്കാനു സാധിക്കു . ക ടുതൽ

പശ്യപടിയാക്കൽ ഓപ്പറേഷൻസ് മുൻഗണനകൾ ഡയലോഗ് എന Environment പേജ് കുമിക്കിരിച്ചിട്ടുള്ള പശ്യപടിയാക്കൽ അളവ് എണ്ണത്തിന് അനുസരിച്ച് ശസ്ത്രക്രിയ ഉപയോഗിക്കാറുണ്ട്. GIMP ന്റെ വളരെ പരിഷ്കൃതമായ "Undo" പ്രവർത്തനങ്ങളെക്കുറിച്ച് കൂതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Undoing വിഭാഗ കാണുക.

"undo" ആയിരുന്നു എന്നു ഓപ്പറേഷൻ ഉടനെ നഷ്ടപ്പെടുകയും : നിങ്ങൾ ഉടനെതന്നെ Redo കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഇത് തിരികെ ലഭിക്കും . മറ്റാരു പ്രവർത്തന നടത്താൻ എക്കിൽ "Redo" കഴിവ് ഗമ്യകത്തിന്റെ നഷ്ടപ്പെടു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **Edit** Undo മുഖ്യന ഇല കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും ,
- കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി CtrlZ ഉപയോഗിച്ച്,
- അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ പശ്യപടിയാക്കുക ചരിത്ര ചർച്ചയ്ക്കു ആഗ്രഹിക്കുന്ന പദ്ധവി കൂടിക്കുചെയ്യും.

തയ്യാറായ

Redo കമാൻഡ് Undo കമാൻഡിന്റെ ഇഫക്റ്റുകൾ വിപരീത. ഓഫോ "Undo" നടപടി ഒരൊറ്റ "Redo" പ്രവർത്തന ശരിയാക്കാൻ സാധിക്കും . നിങ്ങൾക്ക് ഇഷ്ടമുള്ള അന്തരയു പ്രാവശ്യ "Undo" ആൻഡ് "Redo" ജയാപജയങ്ങൾ കഴിയും . അവസാന പ്രവർത്തന നിങ്ങളെ ചെയ്തു ഒരു "Undo" ആയിരുന്നു എങ്കിലും മാത്രമേ "Redo" കഴിയുന്ന ഒരു ഓപ്പറേഷൻ ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങൾ എന്നെങ്കിലും പ രവാവസ്ഥയിലാക്കുന്നു ശേഷ ചിത്ര ഏതെങ്കിലും പ്രവർത്തന നടത്താൻ എക്കിൽ, മുൻ വീണ്ടും ഘട്ടങ്ങൾ നഷ്ടപ്പെടു; അവരെ വീണ്ടുക്കാൻ യാതൊരു വഴിയും ഇല്ല. കൂതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Undoing വിഭാഗ കാണുക.

നീ ചെയ്തതു പശ്യപടിയാക്കാനാവില്ല ചെയ്തിട്ടുള്ള ഓപ്പറേഷൻസ് കാണുന്നതിന്, Undo History ഡയലോഗ് ഉപയോഗിക്കുക.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **Edit** Redo മുഖ്യന ഇല കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും ,
- കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി CtrlY ഉപയോഗിച്ച്,
- അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ Undo History dialogue വേണ്ട നില കൂടിക്കുചെയ്യും.

മങ്ങുക

ഈ കമാൻഡ് സാധാരണയായി മറച്ചു ആണ്. ഒരുമാതിരിപ്പെട്ട ഫ ഗ്രഡ് ബ്ലൈൻഡ് ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കാ, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ചില ഫിൽട്ടറുകൾ ബാധകമായിരിക്കും ചെയ്താൽ അത് സജീവ മാറുന്നു.

അതു നിങ്ങൾ പാളി മുൻ സ സ്ഥാന നിലവിലെ നില തമ്മിലുള്ള ഒരു നാഴികകളായി സ്വഷ്ടിച്ചുകൊണ്ട് /zst വരയ്ക്കാനാകുന്നത് ഓപ്പറേഷൻ (, നിറയ്ക്കുക ലയിപ്പിക്കുക ഫിൽറ്റർ,) എന്ന പെയിന്റ് മോഡ് ഓപാസിറ്റ് പരിഷ്കരിക്കുക അനുവദിക്കുന്നു ഇത് ഇനിപ്പറയുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങൾ നടപ്പിലാക്കിയ സജീവ വരയ്ക്കാനാകുന്നത് പകർത്താനു അവസാന പ്രവൃത്തി പ രവാവസ്ഥയിലാക്കാൻ പുതിയ പാളി പോലെ

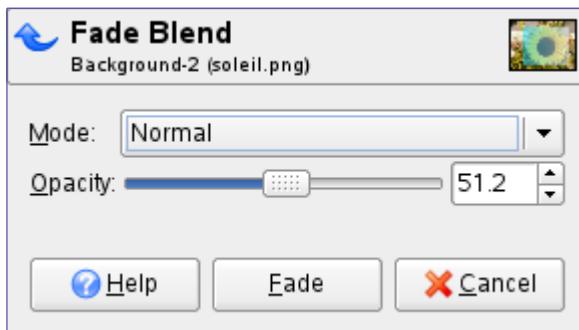
കോപ്പി പേറ്റു്, അതിന്റെ "Opacity" നിർത്തി, പുതിയ പാളി മുന്പ് സജീവ വരയ്ക്കാനാകുന്നത് രണ്ടു ലയിപ്പിക്കു .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

Edit **Fade...**: നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനു ബാറിൽ നിന്നു മുവേചെ ഈ കമാൻഡ് നേടാനാകു

ഓപ്പഷനുകൾ

ഈ കമാൻഡ് ഒരു ഡയലോഗ് വിന്റോഡു നൽകുന്നു:



മോഡ്

ഈ ഡ്രോപ്പ്-ഡെയ്റാൾ ലിസ്റ്റ് നിങ്ങൾ ഒരു Layer merge mode തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

അതാര്യത

ഈ സൈറ്റ് മ ല്യ തുടക്കത്തിൽ നിലവിലുള്ള സ സ്ഥാന ദോജിക്കുന്ന പ രിപ്പിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ ബ്ലേൻഡ് ഉപകരണ , ഉപയോഗിച്ച നിര പൊസിറ്റി സംജ്ഞാക്കിയിരിക്കുന്നു. 0 പൊസിറ്റി കുറയ്ക്കുന്നതായി മുമ്പുതെത്ത അവസ്ഥയിലേക്ക് വരയ്ക്കാനാകുന്നത് മാറ്റുന്നു. ഇന്ത്രോഫോറ്മീഡിയറ്റ് മ ല്യങ്ങൾ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത മോഡ് തകഖ്യാ രണ്ട് ഒരു മിശ്രിത ഹാജരാക്കണ . ഇം ക്രമീകരണ പ്രഭാവ ഇമേജിൽ താഴ്സമയ ദ്രുതിയാണ്, എന്നാൽ അതിലേക്ക് ഉറപ്പിക്കുന്നതിനായാണ് **Fade** ബട്ടൺിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

മുന്പചയ്തത്തുടർച്ചപ്പെയ്യുക

Undo History കമാൻഡ് നിങ്ങൾ നിലവിലെ ചിത്ര ഇതുവരെ ചെയ്തതു ഓപ്പറേഷൻസ് പ്രതിനിധികരിക്കുന്ന ലാലുചിത്രങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു Undo History dialogue, സജീവമാക്കുന്നു. ഈ അവലോകന നിങ്ങളെ ഘട്ടങ്ങൾ ഇല്ലാതാക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ അവർക്ക് വീണ്ടു ചെയ്യാൻ സുഗമമാക്കുന്നു.

Undo ആൻഡ് Redo വേണ്ടി അവസ്ഥ ഉപയോഗിക്കുക, അല്ലെങ്കിൽ തിരികെ ഒരു മുൻ നിലയിലേക്ക് ചിത്ര കൊണ്ടുവരാൻ, ലാലുചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുക. നിങ്ങൾ പലപ്പോഴു ഒരേസമയ നിരവധി ഘട്ടങ്ങൾ ഇല്ലാതാക്കാൻ വേണമെങ്കിൽ എവിടെ ബുദ്ധിമുട്ടുണ്ടാകില്ല, പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് ഇത് പ്രത്യേകിച്ചു ഉപകാരപ്രദമാണ്. ഇത് CtrlZ പത്തു പ്രാവശ്യ ദേശ് അധിക ഘട്ട 10 ക്ലിക്ക് വളരെ എളുപ്പം .

നിങ്ങൾ ഒരു സക്രിയ്യമായ ഇമേജ് പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് നിങ്ങൾ ചില മെമ്മറിയു ചെയ്യണമെങ്കിൽ "Clear Undo History" കമാൻഡ് ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **Edit** Undo History മുവേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു . സഹജമായ കീബോർഡ് കുറുക്കുവച്ചി ഉണ്ട്.

മുറിക്കുക

Cut കമാൻഡ് ചിത്ര എൻ്റെ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ഉള്ളടക്ക ഇല്ലാതാക്കുന്നു, അവർ പിന്നീട് "Paste", "Paste Into", അല്ലെങ്കിൽ "Paste As New" കമാൻഡുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒറ്റയ്ക്കാൻ കഴിയു അങ്ങനെ ഒരു കൂപ്പെബോർഡ് അവരെ സ രക്ഷിക്കുന്നു.

യാതൊരു നിരക്കു അവിടെ ഉണ്ടെങ്കിൽ, മുഴുവൻ നിലവിലെ പാളി മുറിച്ചു. പാളി ഒരു ആലോച്ച ചാനൽ ഉണ്ട് കണ്ടിരിക്കാ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ വെട്ടിയ പ്രദേശങ്ങൾ, സുതാരുമായ വിട്ടു ലൈറ്റ് എൻ്റെ പശ്ചാത്തല നിന്റെ, മലസുച നിരഞ്ഞതാണ്.

Cut കമാൻഡ് മാത്ര നിലവിലെ സജീവ പാളി പ്രവർത്തിക്കുന്നു. മുകളിൽ അല്ലെങ്കിൽ സജീവ പാളി ചുവടെയുള്ള ഏതെങ്കിലു പാളികൾ അവഗണിക്കപ്പെടുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **Edit** Cut മുവേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവച്ചി CtrlX ഉപയോഗിച്ച്.

പകർപ്പ്

Copy കമാൻഡ് നിലവിലെ തിരഞ്ഞെടുത്തതാണ് കൂപ്പെബോർഡ് ലെ ദ്രോപ്പുകൾ അതിന്റെ പകർപ്പ് ചെയ്യുന്നു. വിവരങ്ങൾ Paste, Paste Into, അല്ലെങ്കിൽ Paste As New കമാൻഡുകൾ ഉപയോഗിച്ച് തിരിച്ചുവിളിക്കുക കഴിയു . യാതൊരു നിരക്കു അവിടെ ഉണ്ടെങ്കിൽ, മുഴുവൻ നിലവിലെ പാളി പകർത്തിയതാണ്. "Copy" മാത്ര നിലവിലെ സജീവ പാളി പ്രവർത്തിക്കുന്നു. മുകളിൽ അല്ലെങ്കിൽ ചുവടെയുള്ള ഏതെങ്കിലു പാളികൾ അവഗണിക്കപ്പെടുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **Edit** Copy മുവേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവച്ചി CtrlC ഉപയോഗിച്ച്.

ദ്രോപ്പ് പകർത്തുക

Copy Visible കമാൻഡ് Copy കമാൻഡ് സമാനമാണ്. എന്നിരുന്നാലു , നിലവിലെ പാളി ഉള്ളടക്ക പകർത്താനു ഇല്ല; അതു കാണാവുന്ന പാളികൾ (അല്ലെങ്കിൽ ദ്രോപ്പുമായ പാളികൾ നിരക്കു), അതായത് ഒരു "eye" അടയാളപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള താൻ കാണിച്ചുതരാ പകർപ്പുകൾ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ.

ഇമേജ് ഡാറ്റ കൂപ്പെബോർഡ് ഇട്ടു ചെയ്യുന്നോൾ പാളികൾ കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ നഷ്ടമാകുന്നു കാരു ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങൾ പിന്നീട് കൂപ്പെബോർഡിലെ ഉള്ളടക്ക ഒറ്റിക്കുക ചെയ്യുന്നോൾ മാത്രമേ പാളി, സകല അടയാളപ്പെടുത്തിയ പാളികൾ ക ടിച്ചേരൽ ആണ് അവിടെ.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **Edit** Copy Visible മുവേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

പോസ്റ്റ്

Paste കമാൻഡ് അവസാന "Copy" അല്ലെങ്കിൽ നിലവിലെ പ്രതിമയായി "Cut" കമാൻഡ് നിന്ന് കൂപ്പേബാർഡ് ലെ ഉള്ളതൊക്കെ ഇടുന്നു. ഒട്ടിച്ചു വിഭാഗ , ഒരു "floating selection" മാറുന്നു ലെയറുകൾക്കുമായുള്ള ഡയലോഗ് ഒരു പ്രത്യേക പാളി കാണിക്കുന്നു.

കാൻവാസിൽ നിലവിലുള്ള ഒരു നിര ഉണ്ടക്കിൽ, അത് ഒട്ടിച്ചു ഡാറ്റ വിന്യസിക്കുക ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഒരു നിരക്കു ഇതിനക ഉണ്ടക്കിൽ, ഡോറ്റാ സെൻ്റർ പോയിന്റ് ആയി നിരക്കു ഉപയോഗിച്ച് ഒട്ടിച്ചു ആണ്. നിങ്ങൾ നിരക്കു ഒട്ടിച്ചു ഡാറ്റ ഒരു കൂപ്പി ഗ മേഖലയിലെ ആയി ഉപയോഗിക്കുന്ന ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടക്കിൽ, നിങ്ങൾ "Paste Into" കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കണ .

നിങ്ങൾക്ക് ഒരു സമയത്ത് മാത്രമേ one ഫ്ലോട്ടിങ് തെങ്ങൾക്കുണ്ട് കഴിയു . ഒരു ഫ്ലോട്ടി ഗ നിരക്കു അവിടെ നിങ്ങൾക്ക് മറ്റൊരുക്കിലു പാളി ന് പ്രവർത്തിക്കാൻ കഴിയില്ല; ഒന്നുകിൽ നിങ്ങൾ ആകർ അല്ലെങ്കിൽ അത് നീക്കണ .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **Edit** Paste മുവേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി CtrlV ഉപയോഗിച്ച്.

ഒട്ടിക്കുക

Paste കമാൻഡിന് സമാനമായ രീതിയിൽ Paste Into കമാൻഡ് പ്രവൃത്തികൾ. കാൻവാസിൽ ഉള്ളിൽ ഒരു നിര ഉണ്ടക്കിൽ പ്രാഥമിക വ്യത്യാസ പ്രകടമാണ് മാറുന്നു. കേവല നിരക്കു മേൽ ഒട്ടിച്ചു ചിത്ര ഡാറ്റ സെൻ്ററുകളിൽ സ്വന്ത ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് മാറുന്നു "Paste" കമാൻഡ്, "Paste Into" കൂപ്പുകൾ ഒട്ടിച്ചു ഇമേജ് ഡാറ്റ വ്യത്യസ്തമായി നിലവിലുള്ള നിരക്കു പ്രകാര . പുതിയ നിരക്കു സാധാരണപോലെ നീക്കാൻ കഴിയില്ല, പക്ഷേ അത് എല്ലായ്പോഴു യഥാർത്ഥ നിരക്കു മേഖലയില ദെ ചെത്തിയെടുത്തത് ആണ്.

"Paste" കമാൻഡ് ചെയ്യുന്നത് പോലെ യാതൊരു നിരക്കു, ക്രാൻവാസു കേന്ദ്രമായി നിലവിലുണ്ട്, "Paste Into" കമാൻഡ് സ്ഥലങ്ങളിൽ ബോർഡിൽ നിന്നുള്ള ഡാറ്റ എക്കിൽ.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **Edit** Paste Into മുവേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ഒട്ടിക്കുക

ഈ കമാൻഡ് കൂപ്പേബാർഡിലെ ഉള്ളടക്ക പastes. തീർച്ചയായു , "Copy" കമാൻഡ് മുമ്പിൽ കൂപ്പേബാർഡിലു എന്നോ ഉണ്ട് അങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കണ . , PLACEMENT,-

103992 അബ്ലൂക്കിൽ നിങ്ങൾ മരന്നു എത്തെങ്കിലും ഉണ്ടെങ്കിൽ അതു ഒട്ടിക്കുകയുള്ള : മറ്റപ്പോൾ ഒരു മുന്നറിയിപ്പ് ആവശ്യപ്പെടു ! കീപ്പംവോർഡ്കാലിയാണ് യാതൊരു വഴിയുള്ള്.

ഈ കമാൻഡ് ഉപ-മെനു നയിക്കുന്നു:



- 100 •

പുതിയ ഇമേജ് ടെക്നിക്കുകൾ

Paste As New Image കമാൻഡ് ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു അതിൽ
കൂപ്പോർട്ട് നിന്നു ചിത്ര ഡാറ്റാ pastes. ഡാറ്റാ ര പമുള്ള ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ചതുര
അല്ല ഏകിൽ, നിരക്കു പുറത്ത് ഏതെങ്കിലും പ്രദേശങ്ങളു സുതാരമായ
അവഗേഷിക്കുന്നു (ഒരു ആല്പിംഗാ ചാനൽ യാറ്റികമായി സ്വീച്ചിക്കുന്നു). തീർച്ചയായും,
നിങ്ങൾ നിരക്കു അതെ അളവുകൾ ഒരു ഇമേജ് നേടുകയും അതുവഴി താങ്കൾക്ക്
ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക മുന്ന് നിങ്ങളുടെ നിരക്കു പകർത്താനു
തെങ്ങൾക്കുണ്ട്.

ഈ കമാൻഡ് **FileCreateFrom Clipboard** കമാൻഡ് പോലെ തന്നെ നടപടി ഉണ്ട്.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവാൽ നിന്ന് **Edit** Paste as New Image മുവേച ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

പുതിയ ലൈൻ ഓട്ടിക്കൂക്

Paste As New Layer കമാൻഡ് സജീവ ചിത്ര ഒരു പുതിയ പാളി സ്യൂഷ്ടിക്കുകയും അതിലേക്കു തുടർന്നോടൊപ്പം നിന്നു ചിത്ര ഡാറ്റ് pastes. ഡാറ്റ് ര പമുള്ള ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ചതുര എക്സിൽ, ക്യാൻഡ്വാസ് അറ്റ് വരെ നീട്ടാൻ എത്തെങ്കിലും പ്രദേശങ്ങളും സുതാരുമായ അവഗേശിക്കുന്നു (അത്തന്മാ ചാനൽ യാന്ത്രികമായി സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു). തീർച്ചയായും, ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക മുമ്പ് നിങ്ങളുടെ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് പകർത്തുക തെങ്ങൾക്കുണ്ട്.

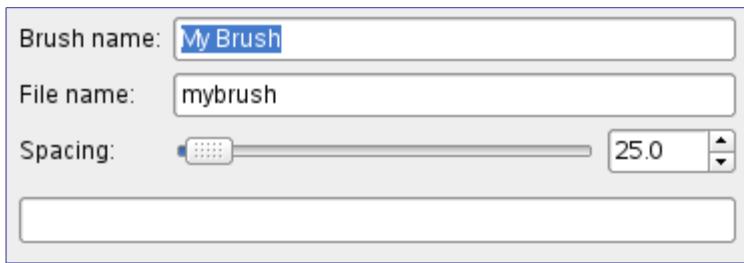
കമാന്റിയ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവാർ നിന്ന് **Edit Paste as New Layer** മുവേച് ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും.

നാം ബഹുമാനപ്പെട്ട ദക്ഷിണാഫ്രിക്ക

ഈ കമാൻഡ് പുതിയ ബ്രഷ് പേര് നൽകിയിരിക്കുന്നു ഒരു ഡയലോഗ് വിന്റെയോ തുറക്കുന്നു. (ബ്രഷ് Brushes dialogue ലഭ്യമാകുന്നു).

ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ



ബേംഗ് പേര്

Brush name അതു "Brushes" ചർച്ചയ്ക്കു ഇരിക്കു പേരാണ്.

ഹയലിന്റെ പേര്

പുതിയ ബേംഗ് നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ brushes ഫോൾഡറിൽ **File name** (വിപുലീകരണ .gbr ക ട) സ രക്ഷിച്ചു.

അകല

Spacing: ബേംഗ് ഒരു വരി ചാടിച്ചു, അത് യമാർത്ഥത്തിൽ റൂബനുകൾ ബേംഗ് ഏക്കണ്ണൻ ആവർത്തിച്ചു. ബേംഗ് റൂബനുകൾ വളരെ അടുത്താണ്, നിങ്ങൾക്ക് ഒരു സോളിഡ് വരിയുടെ തോന്നല്ലോ.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **Edit Paste as New Brush** മുവേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു.

പുതിയ മാതൃക ട്രിക്കുക

ഈ കമാൻഡ് നിങ്ങളുടെ പുതിയ മാതൃക പേര് നൽകാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഡയലോഗ് വിന്റേയോ തുറക്കുന്നു. പാറ്റേൺ Patterns dialogue ലഭ്യമാകുന്നു.

ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ



ശ്രേണി പേര്

Pattern name അതു ശ്രേണി ചർച്ചയ്ക്കു ഇരിക്കു പേരാണ്.

ഹയലിന്റെ പേര്

പുതിയ മാതൃക നിങ്ങളുടെ സ്വകാര്യ patterns ഫോൾഡറിൽ **File name** (വിപുലീകരണ .pat ക ട) സ രക്ഷിച്ചു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **Edit Paste as New Pattern** മുവേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .



ഈ ഉപമെന്റുവുണ്ട് ലെ കമാൻഡുകൾ *named buffers* ന് ഓപ്പറേറ്റ്. നിങ്ങൾ സ്വീച്ചിച്ചു എത്തെക്കിലു പേരുള്ള ബഹരുകളെയു കാണാനു കൈകിാരു ചെയ്യാനു Buffers dialogue ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു .

പുതിയുപമെന്റു സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെന്റുബാർ നിന്ന് **EditBuffer** മുവേന ഈ ഉപമെന്റുവുണ്ട് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ഉപ-മെന്റു എൻട്രികൾ

മുൻകുക **Named**

Cut Named കമാൻഡ് സാധാരണ ലീതി സജീവ പാളി നിന്ന് നിരക്കു ഉള്ളടക്കങ്ങൾ കുറച്ചു പകര ആഗോള ക്ലിപ്പോർഡ് ഉള്ളടക്കങ്ങൾ സ ഭരിക്കുന്നതിനുള്ള, അത് നിങ്ങൾ ഒരു പോപ്പ്-അപ്പ് ഡയലോഗ് പേര് ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു പ്രത്യേക ബഹർ അത് സ ഭരിക്കുന്നു.

പകർത്തുക **Named**

Copy Named കമാൻഡ് പകർപ്പുകൾ സാധാരണ ലീതി സജീവ പാളി നിന്ന് നിരക്കു ഉള്ളടക്കങ്ങൾ, പക്ഷേ പകര ആഗോള ക്ലിപ്പോർഡ് ലെ ഉള്ളടക്ക സ ഭരിക്കുന്നതിനുള്ള, അത് നിങ്ങൾ ഒരു പോപ്പ്-അപ്പ് ഡയലോഗ് പേര് ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു പ്രത്യേക ബഹർ അത് സ ഭരിക്കുന്നു.

ദ്വശ്യ നാമകരണ ചെയ്ത പകർത്തുക

Copy Visible Named കമാൻഡ് പകർപ്പുകൾ സാധാരണപോലെ വഴിയിൽ ദ്വശ്യമായ എല്ലാ പാളികളിൽ നിരക്കു ഉള്ളടക്കങ്ങൾ, പകര ആഗോള ക്ലിപ്പോർഡ് ലെ ഉള്ളടക്ക സ ഭരിക്കുന്നതിന്, അതു നിങ്ങൾ ഒരു പോപ്പ്-അപ്പ് ഡയലോഗ് പേര് ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു പ്രത്യേക ബഹർ അത് സ ഭരിക്കുന്നു.

ഒട്ടിക്കുക **Named**

Paste Named കമാൻഡ് ലളിതമായി Buffers dialogue ചെയ്യുന്നു. ലിന്റുചെയ്ത ബഹരുകളെയു ഒരേബന്ധം തിരഞ്ഞെടുത്ത്, താഴെ ബട്ടൺകളിൽ ഒന്ന് അമർത്തുന്നതിലെ, Paste Buffer, Paste Buffer Into, അല്ലെങ്കിൽ Paste Buffer as New ഒന്നുകൊണ്ട്.

തെളിഞ്ഞ

Clear കമാൻഡ് നിലവിലെ നിരക്കു സകലതിനെയു ഇല്ലാതാക്കുകയു .

നിലവിലില്ലെങ്കിലു നിരക്കു എങ്കിൽ സജീവ പാളി ഉള്ളടക്കങ്ങളെ നീക്കേ ചെയ്തു. സജീവ പാളി ഒരു ആലൂപ്പാ ചാനൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഇല്ലാതാക്കി നിരക്കു സുതാര്യമായ ഉണ്ടാക്കിയ. നിങ്ങൾ യഥാർത്ഥ നിര സുതാര്യമായ എൻറയയിലേക്ക് വിരുദ്ധ മായ്ക്കാൻ അതു ക്രമീകരിച്ച്, ഇരേസർ S ശ്രീ ഉപയോഗിച്ച് പുനഃസ്ഥാപിക്കാ . പാളി ഒരു

ആല്പം ചാനൽ ഇല്ലേക്കിൽ, ഇല്ലാതാക്കി ഏരിയ നിലവിലെ പദ്ധതിലെ നിർണ്ണയാഗിച്ച് നിറഞ്ഞു.

ഒരു തെരഞ്ഞെടുപ്പ് മായ്‌ച്ചിട്ട് നിരക്കു സ്വയ ഇല്ലാതാക്കുന്നില്ല. "Cut" വ്യത്യസ്തമായി "Clear" കീപ്പബോർഡ് ഇല്ലാതാക്കിയതെന്ന് ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ സ്ഥാപിക്കുക ഇല്ല കീപ്പബോർഡിലെ ഉള്ളടക്ക ബാധിക്കില്ല.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **Edit** Clear മുഖ്യമായ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു ,
- അല്ലേക്കിൽ കീപ്പബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Delete ഉപയോഗിച്ച്.

FG വർണ്ണ നിരക്കുക

Fill with FG Colour കമാൻഡ് വര നിര പണിസ്ഥി ഓഫ് വർണ്ണ ഏരിയ ഫോർഗൗണ്ടിലെ ഭാഗത്ത് കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ചിത്ര തുറന്ന നിരക്കു നിരയുന്നു.

(നിങ്ങൾക്കു മെനു എൻട്ടി ഇടതു കാണിച്ചിരിക്കുന്നു.) ചിത്രത്തിന്റെ ചില (പ്രോഗ്രാമുകളിൽ) ഭാഗികമായി മാത്ര തിരഞ്ഞെടുത്തത് (ഉദാഹരണത്തിന്, നിരക്കു ഭദ്രമാക്കുന്ന ഫലമായി) എങ്കിൽ, അവർ തിരഞ്ഞെടുത്ത എത്ര അനുപാതത്തിൽ നിരയു .

ചിത്ര യാതൊരു സെലക്ഷൻ എങ്കിൽ മുഴുവൻ സജീവ പാളി നിരഞ്ഞു ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **Edit** Fill with FG Colour മുഖ്യമായ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു ,
- അല്ലേക്കിൽ കീപ്പബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Ctrl, ഉപയോഗിച്ച്.

നിങ്ങൾക്ക് കൂടിക്ക്-ആൻഡ്-വലിച്ചോ പണിസ്ഥി പുരോത്തലെ നിര നിന്ന് ഒരു നിരയുന്നു.

ബി.ജി. വർണ്ണ നിരക്കുക

Fill with BG Colour കമാൻഡ് വര നിര പണിസ്ഥി ഓഫ് വർണ്ണ വിസ്തീർണ്ണ പദ്ധതിലെ ഭാഗത്ത് കാണിച്ചിരിക്കുന്ന സജീവ പാളി നിരക്കു നിരയുന്നു.

(നിങ്ങൾക്കു മെനു എൻട്ടി ഇടതു കാണിച്ചിരിക്കുന്നു.) ചിത്രത്തിന്റെ ചില (പ്രോഗ്രാമുകളിൽ) ഭാഗികമായി മാത്ര തിരഞ്ഞെടുത്തത് (ഉദാഹരണത്തിന്, നിരക്കു ഭദ്രമാക്കുന്ന ഫലമായി) എങ്കിൽ, അവർ തിരഞ്ഞെടുത്ത എത്ര അനുപാതത്തിൽ നിരയു .

ചിത്ര യാതൊരു സെലക്ഷൻ എങ്കിൽ മുഴുവൻ സജീവ പാളി നിരഞ്ഞു ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **Edit** Fill with BG Colour മുഖ്യമായ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു ,
- അല്ലേക്കിൽ കീപ്പബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Ctrl. ഉപയോഗിച്ച്.

നിങ്ങൾക്ക് കൂടികൾ-ആൻഡ്-വലിച്ചോ പണിസമീ പശ്വാത്തല നിന്ന് ഒരു നിര നിറയുന്നു.

പ്രോണി നിരക്കുക

Fill with Pattern കമാൻഡ് പണിസമീ ഓഫ് ബ്രഷ് / പാറ്റേൺ / ഫ്രെയിയർ എരിയയിൽ കാണിക്കുന്നു പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് നിരക്കു നിറയുന്നു. (പാറ്റേൺ പുരുമെ മെനു എൻട്ടി ഇടതുകൂടിക്കുന്നു.) ചിത്രത്തിന്റെ ചില പ്രദേശങ്ങൾ ഭാഗികമായി മാത്ര തിരഞ്ഞെടുത്തത് (ഉദാഹരണത്തിന്, നിരക്കു ഭദ്രമാക്കുന്ന ഫലമായി) എക്സിൽ, അവർ തിരഞ്ഞെടുത്തത് എത്ര അനുപാതത്തിൽ നിരയു .

നിങ്ങൾ Pattern dialogue ഉപയോഗിച്ച് മറ്റാരു പാറ്റേൺ തിരഞ്ഞെടുക്കാം .

ചിത്ര യാതൊരു സൈലകഷനുണ്ടന് എക്സിൽ മുഴുവൻ സജീവ പാളി നിരഞ്ഞു ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **Edit** Fill with Pattern മുവേന ഇംഗ്ലീഷ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Ctrl; ഉപയോഗിച്ച്.

സ്ട്രോക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

Stroke Selection കമാൻഡ് ചിത്ര ഒരു നിര സ്ട്രോക്കുകൾ. ഒരു പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ച് ഒന്നൊ ഉപയോഗിക്കാതെ ഒന്നുകിൽ നിങ്ങൾ സ്ട്രോക് നിരക്കു രണ്ട് മാർഗ്ഗങ്ങളുണ്ട്, ഉണ്ട്. ഇത് ഒരു അതിനെക്കുറിച്ച് ഉപയോഗിച്ച് സുര പത്തിൽ ഉണ്ടായ എത്ര നിരക്കു അതിർത്തി, അടിയാൽ വരച്ച കഴിയു എന്നാണ്. നിങ്ങൾ എങ്ങനെ ഇംഗ്ലീഷ് സ്ട്രോക് നോക്കേണ്ട വ്യക്തമാക്കാൻ ഉപയോഗിക്കാ വിവിധ ഓപ്പഷനുകൾ ഉണ്ട്.

ചിത്ര ഒരു സജീവ സൈലകഷനുണ്ടന് എക്സിൽ ഇംഗ്ലീഷ് കമാൻഡ് സജീവമാണ്.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **Edit** Stroke Selection മുവേന ഇംഗ്ലീഷ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .
- നിങ്ങൾക്ക് Selection Editor വഴി ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Stroke Selection ഡയലോഗ്

അതെ ആകുന്നു തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ അതാണെന്ന് വേണ്ടി പാമുകൾ അതാണെന്ന് ഓപ്പഷനുകൾ. നിങ്ങൾ Stroke Path വിഭാഗത്തിൽ ഡയലോഗ് ബോക്സിൽ ഓപ്പഷനുകൾ കുറിച്ച് ഡോക്യുമെന്റേഷൻ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

സ്ട്രോക്ക് പാത

Stroke Path കമാൻഡ് ചിത്ര ഒരു പാത സ്ട്രോക്കുകൾ. നിങ്ങൾ സ്ട്രോക് പാതയും രണ്ട് മാർഗ്ഗങ്ങളുണ്ട് ഒന്നുകിൽ ഒരു പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ച് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു

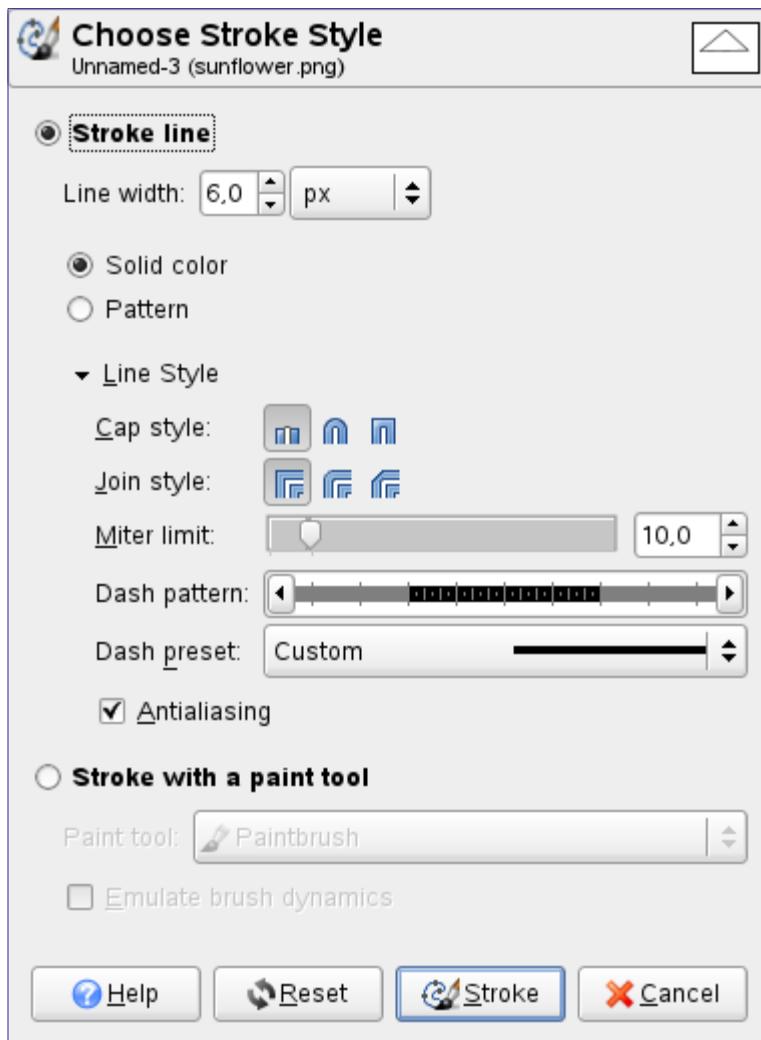
ഉപയോഗിക്കാതെ ഉണ്ട്. നിങ്ങൾ എങ്ങനെ ഈ സ്റ്റ്രോക്ക് നോക്കേണ്ട വ്യക്തമാക്കാൻ ഉപയോഗിക്കാ വിവിധ ഓപ്പഷനുകൾ ഉണ്ട്.

ഈ കമാൻഡ് നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് ഒരു പാതയ്ക്കു ഉണ്ടായിരിക്കണം മാത്ര സജീവമാണ്.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനൂബാർ നിന്ന് **Edit Stroke Path** മുവേച് ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .
- നിങ്ങൾക്ക് Path dialogue ഇന്തേ പേരിലുള്ള ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് അത് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ധയലോഗ് വിന്റോ വിവരണം



Choose Stroke Style ധയലോഗ് ബോക്സ് നിങ്ങൾ വ്യക്തമാക്കുന്ന ഓപ്പഷനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് പാതയ്ക്കു അതാണെന്ന് അല്ലെങ്കിൽ പെയിന്റ് അതു അതാണെന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ സ്റ്റ്രോക്ക് ഒരു പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ച് പാത എക്കിൽ പെയിന്റ് ഓപ്പഷനുകൾ സ്റ്റ്രോക്ക് കോരുവാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു

സ്റ്റ്രോക്ക് ലെൻഡ്

സ്റ്റ്രോക്ക് നിലവിലെ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണ പണിസമീയിൽ സെറ്റ് വരച്ചതാണ്. എന്നാൽ **Line Style** അടുത്ത ത്രികോണ മാകാ , ധയലോഗ് വികസിക്കുകയു നിങ്ങൾ നിരവധി അധിക ഓപ്പഷനുകൾ സെറ്റ് ചെയ്യാ :

ലൈൻ വീതി

ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് സ്ക്രോകൾ വീതി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . യ ണിർ പിക്സൽ, എന്നാൽ ഡ്രോപ്-ഡൗൺ ലിന്റ് ബട്ടൺ മറ്റാരു യ ണിർ തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

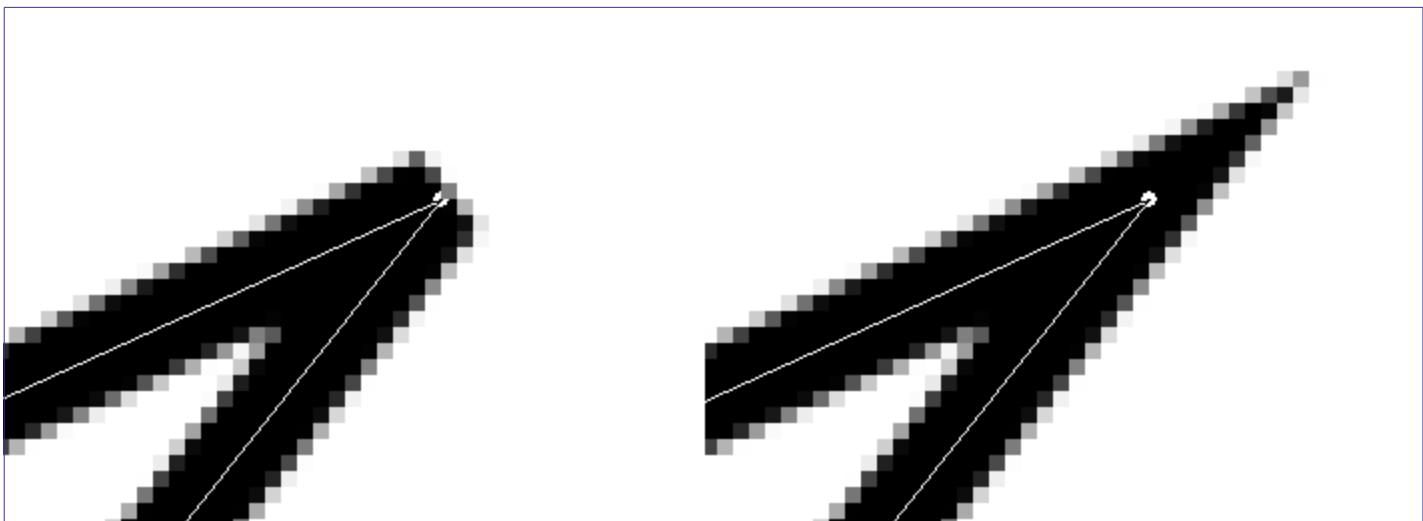
സോളിഡ് നിറ / ഫ്രേണി

വരിയിലെ *Solid* അല്ലെങ്കിൽ *Pattern* ലീതിയിൽ വരച്ചതാണ് എന്നത് തിരഞ്ഞെടുക്കാ . ഇവിടെ, വര ഫ്രേണി ഡാഷ് പാറ്റണം നിന്ന് വ്യത്യസ്തമാണ്. നിങ്ങൾ യാതൊരു ഡാഷ് പാറ്റണം ഒരു സോളിഡ് ലൈൻ തിരഞ്ഞെടുത്താൽ, അതിപുരാതനമായ ലൈൻ പുരോതല നിറ പണിസ്ഥിയിൽ സെറ്റ് വരച്ചതാണ്. നിങ്ങൾ യാതൊരു ഡാഷ് പാറ്റണം പാറ്റണുകളുടെ ലൈൻ തിരഞ്ഞെടുത്താൽ, അതിപുരാതനമായ ലൈൻ പണിസ്ഥി വെച്ചിരിക്കുന്നതു പാറ്റണം വരച്ചതാണ്. നിങ്ങൾ ഒരു ഡാഷ് പാറ്റണം കോണുകൾ ഒരു ലൈൻ തിരഞ്ഞെടുത്താൽ, നിറ അല്ലെങ്കിൽ പാറ്റണം ഇപ്പോഴു പണിസ്ഥി വെച്ചിരിക്കുന്നതു മുന്താഗതെത്ത അല്ലെങ്കിൽ പാറ്റണം നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. നിങ്ങൾ സഹോദരന് ഒരു മാതൃക പാറ്റണിലൂള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കുക അതാണ് ആണ്, തകർത്തുകളിൽ വരികൾ, ഡാഷുകളു *marbled* മാതൃകയിൽ വരയ്ക്കു

ലൈൻ ശേഖലി

ഈ ഡ്രോപ്-ലിന്റ് ചില വിശദമായ ഓപ്പണുകൾ നൽകുന്നു:

- **Cap Style:** നിങ്ങൾ *Butt*, *Round* അല്ലെങ്കിൽ *Square* കഴിയുന്ന ഒരു അടയ്ക്കാത്ത പാത, അറുതേതാളവു ആകുതി തിരഞ്ഞെടുക്കാ .
- **Join Style:** നിങ്ങൾ *Miter*, *Round* അല്ലെങ്കിൽ *Bevel*/ കീക്കുചെയ്ത് പാതത് കോണിലു ആകുതിയിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാ .
- **Miter limit:** ഒരു പാതയുടെ രണ്ടു സെശ്മന്റുകൾ ക ടിവരുമ്പോൾ മ ലക്ഷ്യായിത്തിർന്നു mitering മിൽട്ടർ പരിധി നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. സ്ക്രോക്കുകൾ വിതിയു ഉണ്ടായിരുന്നു; ആരു mitering സ ഭവിച്ചതു ഏകിൽ അവിടെ ക രത്തതു അറുതത് മ ലയിൽ പുരത്തുകാണിക്കുക തന്നെ. മിൽട്ടർ പരിധി ക്രമീകരണ രണ്ടു വരികൾ പുരത്തെ അറുങ്ങൾ നിട്ടിയിട്ടുണ്ട് ചെയ്യുമ്പോൾ ര പ അന്തരെ, നിരയു നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. സൈഡർ അല്ലെങ്കിൽ ബന്ധപ്പെട്ട ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ് അതിന്റെ അസ്ത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച്, 0.0 നു 100,0 ഒരു മ ലു ഇത് സജ്ജമാക്കാ .



- **Dash Pattern:** പിക്സൽ തലത്തിൽ ഒരു ഓന്റവിട്ട് വര ചെറിയ പെട്ടികൾ ഒരു

പരമ്പര ആയി വരചുതാണ്. നിങ്ങൾ ഈ ബോക്സുകൾ പാറേസ് പരിഷ്കരിക്കാനു കഴിയു . നേർത്ത ല ബന്ധായ വരകളുള്ള കരുതൽ പ്രദേശ ഡാഷ് എന പിക്സലുകൾ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു കരുതൽ പിക്സൽ കീകൾ, നിങ്ങൾക്ക് ഡാഷ് നിന്ന് അത് നീക്കേ. നിങ്ങൾ ഒരു വെളുത്ത പിക്സൽ കീകൾ, നിങ്ങൾക്ക് ഡാഷ് ചേർക്കുക. ചാര പ്രദേശങ്ങൾ ഒരു ഓനിടവിട്ട വര വരച്ച ചെയ്യുന്നോൾ പാറേസ് ആവർത്തിച്ചു എങ്ങനെ സ ചിപ്പിക്കുന്നു.

- **Dash Preset:** പകര നിങ്ങളുടെ സ്വന്ത ഡാഷ് പാറേസ് വരുത്തുന്നതിനു, ഭ്രാഹ്മ-ഡാഷ് ബോക്സിൽ നിന്നു തിരഞ്ഞെടുക്കാ . ഈ പാറേസ് അതിനാൽ നിങ്ങളെ മനസിലാക്കിയത് എങ്ങനെ ഒരു ആശയ ലഭിക്കു , **Dash pattern** പ്രദേശത്ത് ദൃശ്യമാക്കു .
- **Anti-aliasing:** വകു സ്റ്റ്രോക്കുകൾ അല്ലെങ്കിൽ സ്റ്റ്രോക്കുകൾ ഒരു കോൺിൽ വരച്ച പല്ലുള്ള അല്ലെങ്കിൽ കോൺികളു വരുകയായിരുന്നു കാണപ്പെടാ . അലിയാസിൽ വിരുദ്ധ ഓപ്പഷൻ അവരെ പുരത്തു smooths.

ഒരു പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ച് അതാണെന്ന്

പെയിന്റ്

ഭ്രാഹ്മ-ഡാഷ് ബോക്സിൽ നിന്ന് സ്റ്റ്രോക് വരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു പെയിന്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാ . നിങ്ങൾ അങ്ങനെ, പെയിന്റ് നിലവിൽ- തിരഞ്ഞെടുത്ത ഓപ്പഷനുകൾ പകര ചർച്ചയ്ക്കു ക്രമീകരണങ്ങൾ അധിക ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ഡാഷ് ഡൈനാമിക്സ് എമുലേറ്റൂചെയ്യുക

Brush Dynamics കാണുക.

Preferences കമാൻഡ്

ഈ കമാൻഡ്, നോക്കുക ബാധിക്കുന്ന ക്രമീകരണങ്ങളുടെ ഒരു വെവിഡ് മാറ്റ വരുത്തിയോ മട്ടക്കേണ്ടതില്ല ആൻഡ് GIMP പ്രകടന അനുവദിക്കുന്നു Preferences dialogue പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ **Edit Preferences** വഴി ഇമേജ് മെനു ബാറിലെ ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ്സുചെയ്യാനാകു

കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ

എങ്ങനെ ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാൻ വിശദിക്കിച്ചിട്ടുണ്ട്.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **Edit Keyboard Shortcuts...** മുഖ്യമായ ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

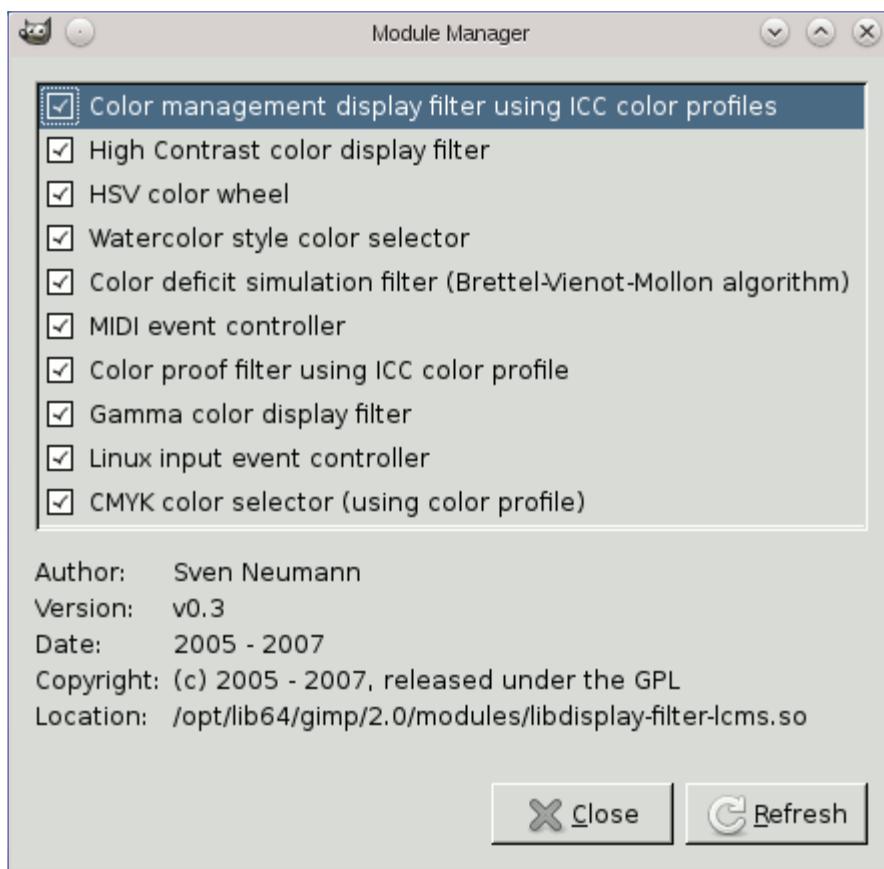
മൊഡ്യൂളുകൾ

Modules കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച്, ലഭ്യമായ അവരിൽ എത്ര ലഭ്യമാക്കേണ്ട നിയന്ത്രണ ആയ വിവിധ എക്സ്റ്റീംഷൻ മൊഡ്യൂളുകൾ കാണിക്കാൻ കഴിയു . മൊഡ്യൂളുകൾ പോലുള്ള നിരങ്ങൾ പ്രദർശന ഫിൽട്ടറി ശ്രേഷ്ഠമേ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നടത്തുന്നു. മൊഡ്യൂളുകൾ മാനേജർ കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ക്രമീകരണങ്ങൾ നിങ്ങൾ വരുത്തുന്ന മാറ്റങ്ങൾ പ്രാബല്യത്തിൽ GIMP ആര ഭിക്കാൻ അടുത്ത സമയ എടുക്കു . ഈ മാറ്റങ്ങൾ GIMP ന്റെ ഫണ്ട്സണൽ കഴിവുകൾ, മെമ്മറി അതിന്റെ വലിപ്പ അതിന്റെ ആര ഭിക്കൽ സമയവും ബാധിക്കു .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **Edit Modules** മുഖ്യമായ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു

Module Manager സംബന്ധിതമായ വിവരണ



മൊഡ്യൂളുകൾ വിന്റോടൊപ്പം ചേർക്കാവുന്ന മൊഡ്യൂളുകൾ കാണിക്കുന്നു.

മൊഡ്യൂളുകൾ ലിസ്റ്റ് ആദ്യ നിരയിൽ ബോക്സുകളിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് പരിശോധിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ അണ്ടചെക്ക് ചെയ്യു മൊഡ്യൂളുകൾ. നിങ്ങൾ GIMP ആര ഭിക്കാൻ അടുത്ത തവണ എത്തെങ്കിലും ചെക്കുചെയ്തിരിക്കുന്ന ഘടക ലോഡ് ചെയ്യു .

നിങ്ങൾ മൊഡ്യൂളുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ശ്രമിക്കുക മാത്രമേ നിങ്ങൾ വ്യത്യാസ ശ്രദ്ധിക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന്, മുൻഭാഗത്തെ അല്ലെങ്കിൽ പശ്ചാത്തല വർണ്ണ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ പല colour selectors ഉണ്ട്. ഈ സൈലക്ടർമാർ ചില ഘടകങ്ങൾ നിങ്ങൾ ഘടക മാനേജർ ലൈ അതാത് ഓപ്പ്സൺ വരുന്നോൾ മാത്രമേ ലഭ്യമാകു :



കയറ്റിയ ഘടകങ്ങൾക്കുമുള്ള, തിരഞ്ഞെടുത്ത ഘടക കൂടിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ സഭാപണത്തിന്റെ താഴെ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

രണ്ടാമതെത്ത നിരയിലെ ഓരോ കയറ്റിയ ഘടക ഉദ്ദേശ്യ കാണിക്കില്ല. ലഭ്യമാക്കുന്നില്ല എത്തക്കിലു ഘടക „, ഈ ഘടക ഡയറക്ടി പാതയ്ക്ക് കാണിക്കില്ല. നിങ്ങൾ **Refresh** ബട്ടണില് കീൽ ചെയ്യുന്നോൾ, മൊധ്യ ഇക്സർ ലിസ്റ്റ് അപ്പോൾ ചെയ്യു : ഡിസ്കിലെ മൊധ്യ ഇക്സർ ഇപ്പോൾ നീക്കെ ചെയ്യു ; കണക്കു പുതിയ മൊധ്യ ഇക്സർ ചേർക്കു .

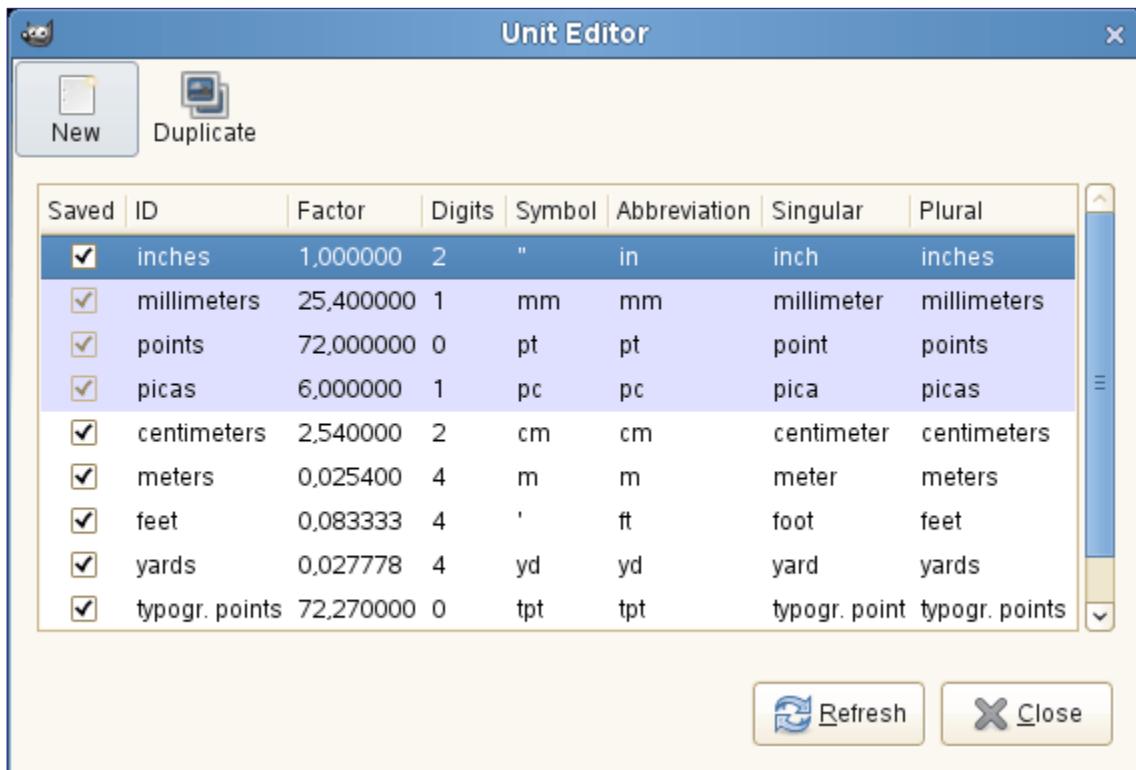
യ സ്റ്ററ്റുകൾ

Units കമാൻഡ് നിലവിൽ GIMP ഉപയോഗിക്കുന്നു ആ അളവിന്റെ യ സ്റ്ററ്റുകൾ കൂടിച്ച വിവരങ്ങൾ കാണിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഈ സാഹചര്യങ്ങൾ വിവിധങ്ങളായ GIMP വഴി ഉപയോഗിക്കാ പുതിയ യ സ്റ്ററ്റുകൾ സൃഷ്ടിക്കാനു അനുവദിക്കുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ **ഇമേജ്** മെനുബാർ നിന്ന് **EditUnits** മുവേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Unit Editor ഡയലോഗ് ജാലകത്തിന്റെ വിവരണ



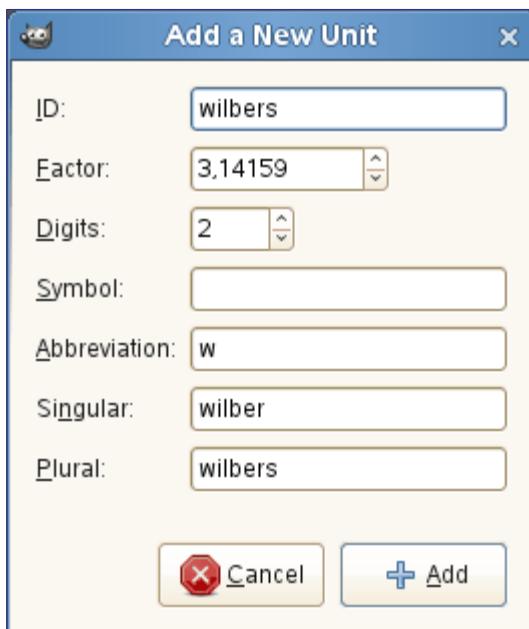
മുകളിൽ കണക്കുകൾ "Unit Editor" ഡയലോഗ് വിന്റെ കാണിക്കുന്നു. ലിസ്റ്റ്

നിലവിൽ നിർവ്വചിച്ചിരിക്കുന്നത് അളവിന്റെയും യെ സിറ്റുകൾ കാണിക്കുന്നു. താഴെ വിശദിക്കിയതുപോലെ, ഒരു പുതിയ മെഷർമെന്റ് യും സൃഷ്ടിക്കാൻ **New** ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ **Duplicate** ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം.

ലിസ്റ്റ് മ ലക്ഷ്യജൂട്ട് വിവരണ

- Saved:* ഈ നിര ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, ഒരു യെ സിറ്റു നിർവ്വചന GIMP കടന്റ് വരുമ്പോൾ സ രക്ഷിക്കപ്പെടു . ചില യെ സിറ്റുകൾ എപ്പോഴും അവർ ഒരു ചെക്ക് അടയാളപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള അല്ല പോലു, സ ക്ഷിച്ചിരിക്കുന്നത്. ഈ ലിസ്റ്റിൽ പ്രമുഖമാക്കുന്നു.
- ID:* സ്റ്റിംഗ് GIMP അതിന്റെ ക്രമീകരണ ഫയലുകൾ യെ സിറ്റു തിരിച്ചറിയാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.
- Factor:* എത്ര യെ സിറ്റുകൾ ഒരു ഇഞ്ച് ഉണ്ടാക്കുന്നത്.
- Digits:* ഈ ഫീൽഡ് സ ബ്യാപരമായ ഇൻപുട്ട് വയലുകളെ സ ചന മാത്രമാണ്. ഇൻപുട്ട് ഫീൽഡ് എക്സോ രണ്ടു ദശാ ശ അക്കങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു "inch" ഇൻപുട്ട് ഫീൽഡിൽ അതേ കൃത്യത ലഭിക്കാൻ നൽകാണ എത്ര ദശാ ശ അക്കങ്ങൾ വ്യക്തമാക്കുന്നു.
- Symbol:* യെ സിറ്റു ചിഹ്ന ഓന്നായി (ഇഞ്ച് വേണ്ടി ഉം) ഉണ്ട് എങ്കിൽ പ്രതീകമായി ഇല്ലെങ്കിലോ യെ സിറ്റു ന്റെ ചുരുക്കശൈത്യത്ത് ഉപയോഗിക്കുന്നു.
- Abbreviation:* യെ സിറ്റു ന്റെ സ ശഹ (ഉം സെന്റിമീറ്റർ വേണ്ടി "cm").
- Singular:* എത്ര GIMP യെ സിറ്റു സന്ദേശങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കാ യെ സിറ്റു ന്റെ പദ്ധതിന്റെ.
- Plural:* എത്ര GIMP യെ സിറ്റു സന്ദേശങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കാ യെ സിറ്റു ന്റെ പദ്ധതിന്റെ ബഹുവചന .

പുതിയ യെ സിറ്റുകൾ നിർവ്വചിക്കൽ

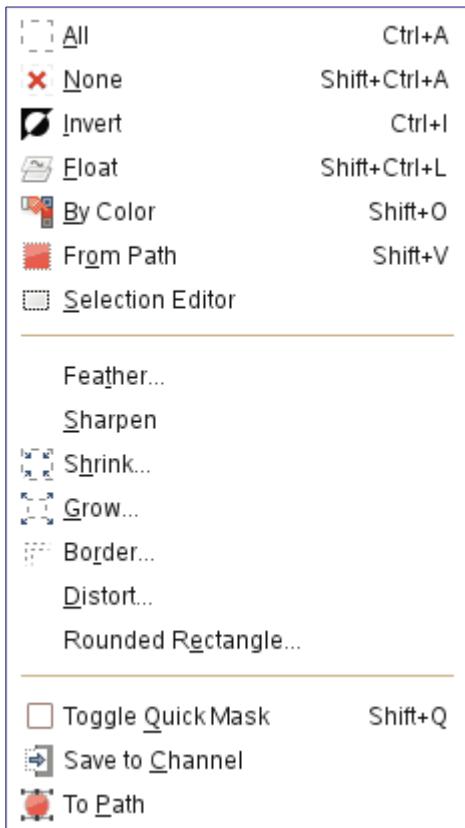


നിങ്ങൾ **New** ബട്ടൺ അല്ലെങ്കിൽ Unit Editor ഡയലോഗ് ന് **Duplicate** ബട്ടൺ ഒന്നുകൂടി മാകാ മുകളിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയു . ഡയലോഗ് ഇൻപുട്ട് മുകളിലായി വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ **New** ബട്ടണില് ക്ലിക്ക്, മിക്ക ഇൻപുട്ട് ഫീൽഡുകൾ ശ ന്യൂമാൻ. നിങ്ങൾ **Duplicate** ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ, പ്രാര ഭത്തിൽ സ ഭാഷണത്തിന്റെ ഇൻപുട്ട് ഫീൽഡുകളിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ച മ ല്യാഞ്ചർ യ സീറ്റ് മ ല്യാഞ്ചു നിങ്ങൾ നിലവിൽ **Unit Editor** ഡയലോഗ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ആകുന്നു. അതിനുശേഷ നിങ്ങളുടെ പുതിയ യ സീറ്റ് സൂഷ്ടിക്കാൻ മ ല്യാഞ്ചർ എഡിറ്റുചെയ്യാനാകു .

Select മെനു

Select മെനു ആമുഖ



ഈ ഭാഗത്ത് ചിത്ര മെനുബാർ എന്ന **Select** മെനു ആജിൽക്കൾ വിശദീകരിക്കുന്നു. ഈ വിവരിച്ച കമാൻഡുകൾ പുറമെ നിങ്ങൾക്ക് മെനുവിൽ മറ്റ് എൻട്രികൾ കണ്ടെത്താ . അവർ GIMP സ്വയം ഭാഗമല്ല എന്നാൽ വിപുലീകരണങ്ങൾ (പുർ- ഹനുകൾ) ചേർത്തത്. അതിന്റെ ഫോക്യുമെന്റേഷൻ പരാമർശിച്ചുകൊണ്ട് ഒരു പുർഹനിന്റെ പ്രവർത്തനക്ഷമത വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

എല്ലാ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

Select All കമാൻഡ് നിലവിലെ പാളി എല്ലാ അടങ്ങുന്ന ഒരു പുതിയ നിരസ്യക്കുന്നു.

Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **Select All**,
- അല്ലെങ്കിൽ കീസോർഡ് കുറുക്കുവഴി CtrlA ഉപയോഗിച്ച്.
- കാതെ, Selection Editor ന്, നിങ്ങൾ അത് Tab menu വഴി ആക്സസ് ചെയ്യാ : Selection Editor MenuAll, അല്ലെങ്കിൽ ഈ ഡയലോഗ് അടിയിൽ PLACEHOLDER,- 104341 എക്സാൻ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക്.

ഓന്നുമീല്ല

None കമാൻഡ് ഇമേജിൽ തെരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ എല്ലാ റദ്ദാക്കി. യാതൊരു തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളും ഉണ്ട്, കമാൻഡ് ഓന്നു ചെയ്യാൻ ഇല്ല. ഷോട്ട്കോഡ് തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളും ബാധകമാകില്ല.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Select None** .
- നിങ്ങൾക്ക് കീബോർഡ് കുറുക്കു ShiftCtrlA ഉപയോഗിക്കാ .
- ക ടാബ്, Selection Editor ന്, നിങ്ങൾ അത് Tab menu വഴി ആക്സസ് ചെയ്യാ : Selection Editor MenuNone, അല്ലെങ്കിൽ ഈ ഡയലോഗ് അടിയിൽ PLACEHOLDER,- 104208 ഐക്കൺ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക്.

വിപരീത

Invert കമാൻഡ് നിലവിലെ പാളി നിരക്കു inverts. അത് തിരിച്ചു നിരക്കു പുറത്ത് മുന്ന് ഉണ്ടായിരുന്ന പാളി എല്ലാ ഉള്ളടക്കങ്ങളും അതിനുള്ളിൽ ഇപ്പോൾ എന്നാണ്. യാതൊരു നിരക്കു മുമ്പിൽ ഉണ്ടായിരുന്നു, കമാൻഡ് മുഴുവൻ പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത്.

Invert colors കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഇത് കമാൻഡ് ആശയക്കുഴപ്പമുണ്ടാകരുത്.

Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **Select Invert** .
- നിങ്ങൾക്ക്, കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി CtrlI ഉപയോഗിക്കാ
- അല്ലെങ്കിൽ Selection Editor ഇതേ ഐക്കൺിൽ ക്ലിക്ക്

Float

Float കമാൻഡ് ഒരു "floating selection" ഒരു സാധാരണ നിര മാറ്റപ്പെടുന്നു.

ഒരു ഷോട്ട്കോഡ് ഗ് നിരക്കു (ചിലപ്പോൾ "floating layer" വിളിച്ചു) താൽക്കാലിക പാളി ഒരു തര അല്ലാതെ ഒരു സാധാരണ പാളി ലേക്കുള്ള ചടങ്ങിൽ സമാനമാണ് നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിലെ മറ്റ് പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു പുനരാര ഭിക്കു മുമ്പായി, ഒരു ഷോട്ട്കോഡ് ഗ് നിരക്കു anchored വേണ് . അതായത് നിങ്ങൾ (താഴെ കാണുക) ഷോട്ട് 2,401,മാത്ര പ്രകാശിപ്പിക്കുക

You cannot perform any operations on other layers while the image has a floating selection!

നിങ്ങൾ ഷോട്ട്കോഡ് ഗ് നിരക്കു ന് ഇമേജ് ഡാറ്റ വിവിധ ഓപ്പറേഷൻസ് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . അവിടെ ഒരു സമയ ഒരു ചിത്ര ഓന്നു ഷോട്ട്കോഡ് ഗ് നിരക്കു ആക്കാ .

നിങ്ങൾ Show Layer Boundary കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് പാളി ബൗണ്ടറി പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ, നിങ്ങൾ ഒരു പാളി ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചിത്ര ഒരു കൃത്യമായ പ്രദേശ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ബുദ്ധിമുട്ട് ഉണ്ടായെങ്കാ . ഈ പ്രശ്ന ഒഴിവാക്കാൻ, നിങ്ങൾക്ക് ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ഉണ്ടാക്കുക ഒരു ഷോട്ട്കോഡ് ഗ് നിരക്കു അതിനെ മാറ്റുകയു ഒരു പുതിയ പാളി അത് ആകർ കഴിയു . തുടർന്ന് യമാർത്ഥ പാളി നീക്കെ .

GIMP ആദ്യകാല പതിപ്പുകളിൽ, ഫ്ലോട്ടി ശ് തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ഒരു ചിത്ര പരിമിത ഭാഗത്ത് ഓപ്പറേഷൻസ് നടപ്പിലാക്കുന്നോൾ ക ടി ഉപയോഗിച്ചു. നിങ്ങൾ പാളികൾ ഇപ്പോൾ ക ടുതൽ എളുപ്പ ചെയ്യാവുന്നതാണ്, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഇപ്പോഴു ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിച്ച ഇന്ന വഴി ഉപയോഗിക്കാ .

Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **Select** **Float** ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി ShiftCtrlL ഉപയോഗിച്ച്.

Creating a Floating Selection Automatically

ചില ഇമേജ്‌ക്രിയകള് സ്വയ ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു സ്ഥാപ്തിക്കുക:

- "paste" ഓപ്പറേഷൻസ്, Paste Named Buffer, Paste അല്ലെങ്കിൽ Paste Into, ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു സ്ഥാപ്തിക്കുക.
- ക ടാതെ, Transform ഉപകരണങ്ങൾ, Flip, Shear, Scale, Rotate ആൻഡ് Perspective, ഒരു ഫ്ലോട്ടി ശ് നിരക്കു അവർ നിരക്കു ന് ഉപയോഗിക്കുന്നോൾ, പകര ഒരു പാളി അധിക സ്ഥാപ്തിക്കുക. **Affect** മോഡ് Transform Layer ആണ് ഒരു നിര ഇതിനുക നിലവിലുണ്ട്, ഈ ഉപകരണങ്ങൾ നിരക്കു അശകാർന്ന ഫല ഒരു ഫ്ലോട്ടി ശ് നിരക്കു സ്ഥാപ്തിക്കുക. ഒരു നിരക്കു നിലവിലില്ല പക്ഷാ അവർ നിലവിലെ പാളി അശകാർന്ന ഒരു ഫ്ലോട്ടി ശ് നിരക്കു സ്ഥാപ്തിക്കരുത്. (**Affect** മോഡ് Transform Selection ആണ്, അവ ഒരു ഫ്ലോട്ടി ശ് നിരക്കു സ്ഥാപ്തിക്കരുത്.)
- ക്ലിക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചോ CtrlAlt കീകൾ അമർത്തിക്കൊണ്ട് ഒരു നിര (കാണുക) നിങ്ങളുടെ സ്വയ ഒരു ഫ്ലോട്ടി ശ് നിരക്കു സ്ഥാപ്തിക്കുക.

Anchor a Floating Selection

You can anchor a floating selection in various ways:

- നിലവിലെ പാളി നിരക്കു നിന്ന് ഉത്ഭവിക്കുന്ന ആണ് ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു ആകർ കഴിയു . ഈ ചെയ്യുന്നതിന്, ഫ്ലോട്ടി ശ് നിരക്കു അംഗീച്ച് എവിടെയു ചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഈ നിലവിലെ പാളി ഫ്ലോട്ടി ശ് നിരക്കു ലയിപ്പിക്കുന്നു.
- അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് Anchor layer കമാൻഡ് (CtrlH) ഉപയോഗിക്കാനാകു .
- നിങ്ങൾക്ക് Layers dialog ആകർ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്ത് നിലവിലെ പാളി ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു ആകർ കഴിയു .
- ഒരു ഫ്ലോട്ടി ശ് നിരക്കു അവിടെ ആയിരിക്കുന്നോൾ ഒരു New Layer സ്ഥാപ്തിക്കാൻ എക്കിൽ ഫ്ലോട്ടി ശ് നിരക്കു പുതിയതായി സ്ഥാപ്തിക്കപ്പെട്ട ഈ പാളി ലേക്ക് ആകർ ആണ്.

By Color

Select By Color കമാൻഡ് "Select By Color" ഉപകരണ , അടിസ്ഥാന ഉപകരണങ്ങൾ നാണ് പ്രവേശിക്കുന്നതിനായി ഒരു ഇതര മാർഗമാണ്. കണ്ണഭത്താവുന്നതാണ് Select By Color ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾ.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Select** **By Color** ,

- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി ShiftO ഉപയോഗിച്ച്.

From Path

From Path കമാൻഡ് ഒരു നിര കടന്നു നിലവിലെ പാതയ്ക്ക് അവസ്ഥയാണ്. പാതയ്ക്കുള്ള അടച്ചിട്ടില്ല, കമാൻഡ് ഒരു വര രേഖയും അവസാന പോയിന്റുകൾ ബന്ധിപ്പിക്കുന്നു. യമാർത്ഥമായി പാതയ്ക്കുള്ള മാറ്റവുമില്ല.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **SelectFrom Path**.
- ക ടാബെ, നിങ്ങൾക്ക് കമാൻഡ് ആക്സസ് പാത ഡയലോഗിൽ **Path to Selection** ബട്ടൺ PLACEHOLDER,-104200 ക്കിൽ ചെയ്യാം.
- നിങ്ങൾക്ക് കീബോർഡ് കുറുക്കു ShiftV ഉപയോഗിക്കാം.

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ എധിറ്റർ

Selection Editor കമാൻഡ് "Selection Editor" ഡയലോഗ് ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഈ ഡയലോഗ് വിന്റെയോ നിലവിലെ ചിത്ര സജീവ നിരക്കു പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു നിങ്ങൾ നിരക്കു കമാൻഡുകൾ എല്ലാം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ആക്സസ് നൽകുന്നു. അതു ശരിക്കു നേരിട്ട് എധിറ്റി ഗ്രാഫിക്കും ഉദ്ദേശിച്ചുള്ളതല്ല, എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഒരു നിര പ്രവർത്തിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കുന്നു എങ്കിൽ അതു ഹാൻഡി നിരക്കു ഓഫൈസ് കല്പിക്കുന്നു തങ്ങൾക്കുണ്ട്, അതു കൽപന മരത്തിൽ കമാൻഡുകൾ തിരയാൻ അധിക ബട്ടൺ ക്കിൽ എല്ലാം ശേഷ മെനു ബാർ. "Selection Editor" പുറമെ "Select to Path" കമാൻഡ് ചില വിപുലമായ ഓപ്പഷൻകൾ പ്രദാന ചെയ്യുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Select Selection Editor**.

Description of the Selection Editor dialog window



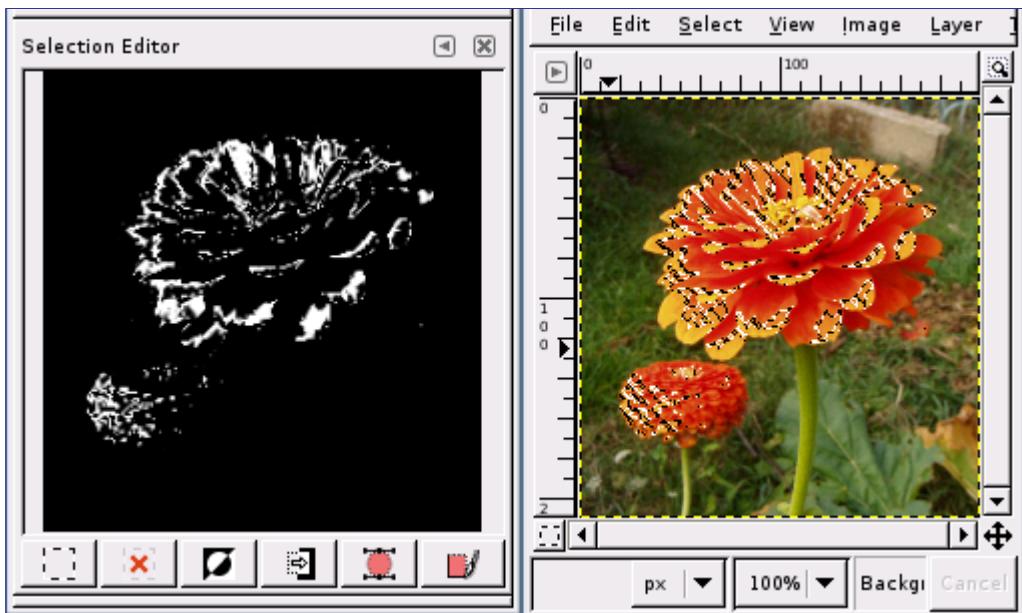
The Buttons

"Selection Editor" ഡയലോഗ് ജാലക എളുപ്പത്തിൽ നിരക്കു കമാൻഡുകൾ ആക്സസ് ഉപയോഗിക്കാനു കഴിയുന്ന നിവധി ബട്ടൺങ്ങൾക്കില്:

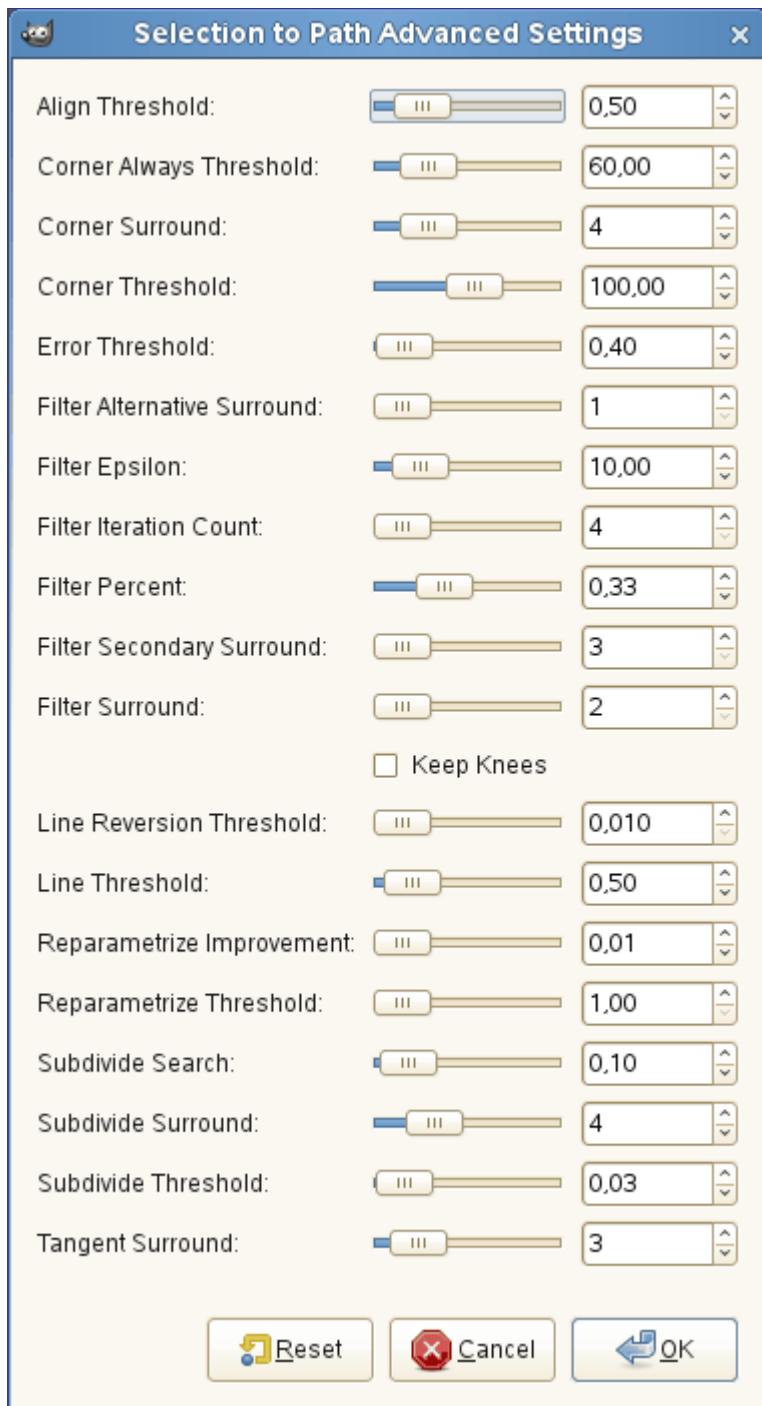
- Select All ബട്ടൺ .
- Select None ബട്ടൺ .
- Select Invert ബട്ടൺ .
- Save to Channel ബട്ടൺ .
- To Path ബട്ടൺ . നിങ്ങൾ ഈ ബട്ടനിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ Shift കീ ഹോർഡ് എങ്കിൽ "Advanced Settings" ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. ഈ ഓപ്പഷനുകൾ കൂടിച്ച് വിവരങ്ങൾക്കായി അടുത്ത വിഭാഗ കാണുക.
- Stroke Selection ബട്ടൺ .

The display window

ഡിസ്പ്ലൈ വിന്റോധിൽ, ചിത്രത്തിന്റെ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ വെളുത്ത, തിരഞ്ഞെടുത്ത നോൺ പ്രദേശങ്ങൾ കറുത്ത ആകുന്നു, ഭാഗികമായു തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ ചാര ഫോറ്ഡുകൾ ഇരിക്കുന്നു. ഈ ജാലകത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് Select by Color പോലെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണ കാണുക.



The Selection to Path Advanced Settings dialog



"Selection to Path Advanced Settings" ഡയലോഗ്, നിങ്ങൾ Shift കീക്ക് ചെയ്ത് നേടുകയും **Selection to Path** ബട്ടൻ, നിങ്ങൾ ഒരു സ്റ്റോറി ബാർ അല്ലെങ്കിൽ ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സ് കൊണ്ട് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും രിഭാഗ നിവാരി ഓഫൈസുകൾ അടങ്കിയിരിക്കുന്നു. ഒറ്റ ചെക്ക് ബോക്സ് ഉണ്ട്. ഈ ഓഫൈസുകൾ കുതലും ന തന്ന ഉപയോകതാക്ഷേരകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നുണ്ട്. അവർ:

- *Align Threshold*: രണ്ടു റോഡിന്റെ ഈ മ ല്യ അടുത്ത് അവ തുല്യമോ നടത്തിയില്ല.
- *Corner Always Threshold*: ഒരു പോയിന്റ് നിർവ്വചിക്കുന്ന കോൺ അതിന്റെ മുൻഗാമികൾ ആൻഡ് പ്രതിനിധികളാക്കുകയും ഈ ചെറുതാണ് എങ്കിൽ, അത് ഒരു കോൺ ആണ്, ഒരു ചെറിയ കോൺ ആണ് ബിന്ദുവിൽ *Corner Surround* പിക്സൽ ഉള്ളിൽ പോലും ആണ്.
- *Corner Surround*: ഒരു പോയിന്റ് ഒരു കോൺ ആണെങ്കിൽ ഇല്ലയോ എന്ന് തീരുമാനിക്കുന്നതിനുള്ള ശ്രദ്ധിക്കേണ്ട കാര്യങ്ങൾ എണ്ണ്.

- *Corner Threshold*: ഒരു പോയിന്റ്, അതിന്റെ മുൻഗാമികൾ, അതിന്റെ പിൻഗാമികളുടെയും ഈ ചെറുതാണ് ഒരു കോൺിൽ നിർവ്വചിക്കാനുള്ള, അത് ഒരു കോൺിൽ ആണ്.
- *Error Threshold*: പിശക് തുക ഏത് ഒരു തരപ്പുട്ടവരുമാണെങ്കിൽ spline PLACEHOLDER,-104258 അസ്ഥികാരമാണ്. ഏതെങ്കിലും പിക്സൽ കുടുതൽ അകലെ തരപ്പുട്ടവരുമാണെങ്കിൽ കർവ്വ് നിന്ന് അതിനേക്കാൾ ആണെങ്കിൽ, അത്രഗോരിത വിണ്ണു ശ്രമിക്കുന്നു.
- *Filter Alternative Surround*: സമീപത്തെ പോയിന്റ് രണ്ടാം നമ്പർ ഫിൽട്ടർ പരിഗണിക്കേണ്ട്.
- *Filter Epsilon*: *Filter Surround* നിർമ്മിക്കുന്ന സദിശങ്ങളെയും *Filter Alternative Surround* പോയിന്റ് തമ്മിലുള്ള കോൺകളിൽ *Filter Alternative Surround* നിന്ന് ഒന്ന് ഉപയോഗിക്കുക ഈ കുടുതൽ ഹരണപ്പാല്.
- *Filter Iteration Count*: തവണ എണ്ണ യഥാർത്ഥ ഡാറ്റ പോയിന്റുകൾ നും ത്. 50 അല്ലെങ്കിൽ അങ്ങനെ ലേക്ക്, നാടകീയമായി ഈ നമ്പർ വർദ്ധനവ് ര പക്കങ്ങളുടെ മെച്ചപ്പെട്ട ഫലങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കാൻ കഴിയു . എന്നാൽ കോൺിലും ആയിരിക്കു "should" ഏതെങ്കിലും പോയിന്റ് കണ്ടത്തിയില്ല എങ്കിൽ കർവ്വ് ആ ഘട്ടത്തിൽ ചുറ്റു കാട്ടു പോകുന്നു.
- *Filter Percent*: പുതിയ പോയിന്റ് ഹാജരാക്കേണ്ട പഴയ പോയിന്റ് ഉപയോഗിക്കുക പുന്ന് ഈ തവണ അയയ്ക്കാൻ.
- *Filter Secondary Surround*: *Filter Surround* പോയിന്റ് ഒരു വര നിഷ്കർഷിക്കുന്നു പരിഗണിക്കാവുന്ന സമീപത്തെ പോയിന്റ് എണ്ണ്.
- *Filter Surround*: ഫിൽട്ടർ പരിഗണിക്കേണ്ട സമീപത്തെ പോയിന്റ് എണ്ണ്.
- *Keep Knees*: ഈ ചെക്ക് ബോക്സ് ഓട്ടുലൈൻ കണ്ടത്തുന്നതിൽ ശേഷ "knee" പോയിന്റ് നീക്കേ വേണ്ടയോ എന്ന് പറയുന്നു
- *Line Reversion Threshold*: ഒരു spline ഈ മ ല്യ ഒരു വര ചേർച്ചയിലാക്കുന്നു, അത് ഒരു വര, അത് തിരികെ ഒരു കർവ്വുകളിൽ മാറ്റ വന്നാൽ പോലു തുടരുന്നു. ഈ പുനസ്ഥാപിക്കാനാക്കുന്നതിന് അവിടങ്ങളിൽ കർവ്വുകൾ കുടുതൽ സാധ്യത ഉണ്ടാക്കുവാൻ കർവ്വ് നീളു സ്ക്രയർ വഴി വെയ്ക്കുവെയ്ക്കുന്നു.
- *Line Threshold*: അതു ഒരു വര മാറുന്നു മുമ്പ് ഒരു spline അതിന്റെ റോഡിൻഗ് നിർണ്ണയിക്കുന്നത് ലൈൻിൽ നിന്ന് ഭിന്നത എത്ര പിക്സൽ (ശരാശരി).
- *Reparametrize Improvement*: reparameterization ഇത്രയധിക ശതമാന ഫിറ്റ് മെച്ചപ്പെടുത്താൻ ചെയ്യുന്നില്ലെങ്കിൽ, അത്രഗോരിത അത് ചെയ്യുന്നത് നിർത്തുന്നു.
- *Reparametrize Threshold*: പിശക് തുക ഇപ്പോൾ അവരുടെ reparameterize ലേക്ക് കമയായി. ഈ അത്രഗോരിത ഒരു ഒരോറ്റ spline ഉപയോഗിച്ച് ഒരു "O" പുരത്തുള്ള ര പരേവ fit ശ്രമിക്കുന്നു ഉദാഹരണമായി, സ ഭവിക്കുന്നു. പ്രാര ഭ ഫിറ്റ് അതു മെച്ചപ്പെടുത്താൻ ന്യ ട്രം-Raphson ആവർത്തന മതി നന്നാണ്. അത് അത്രഗോരിത ഏതെങ്കിലും കോൺിലും കണ്ടത്താനാക്കുന്നില്ല നല്കുന്ന എന്ന് തൊൻ വരാ .
- *Subdivide Search*: അകലെ എറ്റവു മോശ പോയിന്റ് മുതൽ കർവ്വ് ശതമാന വിഭജിച്ചിരിക്കുന്നു ലേക്ക് ഉത്തമമായ ഒരു സ്ഥല നോക്കി.
- *Subdivide Surround*: തന്നിരിക്കുന്ന പോയിന്റ് വിഭജിച്ചിരിക്കുന്നു ലേക്ക് ഉത്തമമായ ഒരു സ്ഥല തീരുമാനിക്കുവോൾ ശ്രദ്ധിക്കേണ്ട കാര്യങ്ങൾ എണ്ണു.
- *Subdivide Threshold*: എത്ര പിക്സൽ ഒരു പോയിന്റ് ഒരു വര നിന്ന് ഭിന്നത ഇപ്പോൾ

വിജേച്ചിരിക്കുന്നു ഒരു മെച്ചപ്പെട്ട സഹാ പരിഗണിക്കാ .

- *Tangent Surround*: ആ ഘട്ടത്തിൽ ടാൻജന്റ് ലേക്ക് ഫൈക്കറേശ കമ്പ്യൂട്ടീൻ ഒരു പോയിന്റ് ഇരുവശങ്ങളിലും നോക്കുന്ന പോയിന്റ് എണ്ണ.

രംഗം

Feather കമാൻഡ് ത വലുകൾ നിരക്കു അറ്റങ്ങശ്ര. ഈ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് അതിന്റെ ചുറ്റുപാടുകളു തമിലുള്ള ഒരു സുഗമമായ സ ക്രമണ സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങളുടെ "Feather Edges" ഓപ്പഷനുള്ള സാധാരണയായി ത വല്ല നിരക്കു അതിരുകൾ, പക്ഷേ ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് വീണ്ടു അവരെ ത വല്ല ചെയ്യാ .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Select** Feather .

Description of the Feather Selection dialog window



വഴി ത വല്ല നിരക്കു

നിരക്കു ബോർഡ് ഭദ്രമാക്കുന്ന വിതി നൽകുക. സ്ഥിര യ സിറ്റുകൾ പിക്സൽ, പക്ഷേ നിങ്ങൾക്ക് ദ്രോഫ്റ്റ്-സൗണ്ട് മെനുവിൽ മറ്റ് യ സിറ്റുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാ.

മ രച്ചവരുത്തുക

Sharpen കമാൻഡ് ഒരു നിര വായ്ത്തലയാൽ ചുറ്റു മങ്ങിക്കുന്നതോ നിശ്ലപ്പീനെല്ലു തുക കുറയ്ക്കുന്നു. ഇത് Feather Selection കമാൻഡ് പ്രഭാവ ദിശമാറുന്നതുമായ. നിരക്കു പുതിയ എല്ലജ് പഴയ നിരക്കു വായ്ത്തലയാൽ എന അതിനെക്കുറിച്ച് പിന്തുടരുകയു . ആന്റി-അലിയൂസിംഗ് പുറമെ നീക്കെ ചെയ്തു.

ഡയവായി Sharpen അരിപ്പ് ഈ കമാന്റെ ആശയക്കുഴപ്പമുണ്ടാക്കുന്നത്.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Select Sharpen**.

Shrink

Shrink കമാൻഡ് കുത്തൽ അകലെ ചിത്ര (നിരക്കു മധ്യത്തിലേക്ക്) അടുത്തുള്ള

അരികിൽ നിന്നു നിരക്കു വായ്ത്തലയാൽ ഒരു നിശ്ചിത ദ ര ഓരോ പോയിന്റ് ചലിക്കുന്ന വഴി തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്ത് വലുപ്പ കുറയ്ക്കുന്നു. ഭ്രമാക്കുന്ന സ കഷിക്കണമെന്ന്, പക്ഷേ ഭ്രമാക്കുന്ന ആകൃതി കോൺിലു വേൽ വകുത പോയിന്റ് അടിമരാജ്യങ്ങളിൽ ചെയ്യാ .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Select Shrink... .**

Description of the Shrink dialog



തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ചുരുക്കുക

ഒക്ലൂസ് ബോക്സിൽ നിരക്കു കുറയ്ക്കാൻ പ്രകാരമുള്ള തുക നൽകുക. യ സിറ്റ് പിക്സൽ, എന്നാൽ ഫ്രോപ്പ്-ഡൗൺ മെനുവിൽ നിന്നു അളവിന്റെ മറ്റാരു യ സിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

Shrink from image border

നിരക്കു ചിത്ര വായ്ത്തലയാൽ സഹിത പ്രവർത്തിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ മാത്രമേ ഈ ഓപ്പഷൻ പലിശ ആണ്. എന്തുകൊണ്ടും ഈ ഐഞ്ചിക എക്സിക്യൂട്ടീവ് നിരക്കു അകലെ ചിത്ര അറ്റ മുതൽ ചുരുങ്ങിപ്പോകുന്നു. എക്സിക്യൂട്ടീവ് ഓപ്പഷൻ ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, നിരക്കു ഇമേജ് അതിർത്തിയിൽ നീട്ടാൻ തുടരുന്നു.

Grow

Grow കമാൻഡ് നിലവിലെ ചിത്ര ഒരു നിര വലിപ്പ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. ഒരു നിരക്കു വലിപ്പ കുറയുന്നു Shrink കമാൻഡ്, ഒരു സമാനമായ രീതിയിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Select Grow .**

Description of the Grow Selection dialog

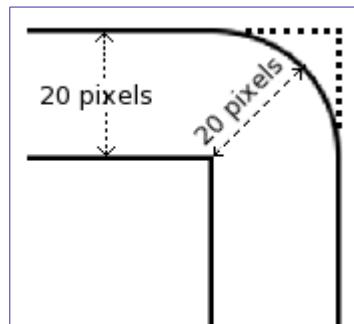


തിരഞ്ഞെടുപ്പ് വളർത്തുക

ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ നിരക്കു വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ പ്രകാരമുള്ള തുക നൽകാൻ കഴിയു . അളവിന്റെ യഥിന്റെ പിക്സൽ, എന്നാൽ ഭ്രാപ്പ-ധനം മെനു ഉപയോഗിച്ച് മറ്റാരു യഥിന്റെ തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

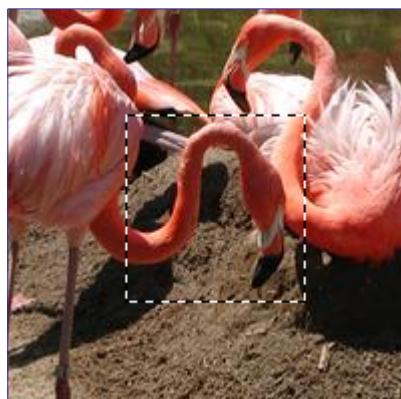
ചതുര തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ഇല്ല

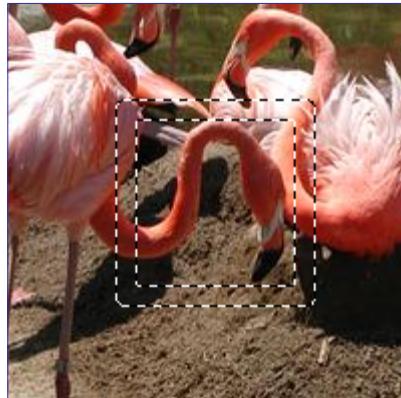
നിങ്ങൾ ഒരു ചതുരാകൃതിയിലുള്ള സൈലക്ഷനു ചെലർക്ക്, ലഭിക്കുന്ന നിരക്കു കോൺലൂ വ്യത്താകാരത്തിലാണ് ചെയ്തു. ഇതിനുള്ള കാരണ താഴെയുള്ള ഇമേജ് കാണിച്ചിരിക്കുന്നു:



നിങ്ങൾ വ്യത്താകാര കോൺലൂ താൽപ്പര്യമില്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഒരു 0% വ്യാസാർദ്ദം Rounded Rectangle കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാ .

അതിർത്തി





Select Border കമാൻഡ് നിലവിലെ ചിത്ര നിരക്കു വായ്ത്തലയാൽ ഒരു പുതിയ നിര സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു. പോലെ ഒരു ഫോട്ടോ പുതിയ നിരക്കു പിന്നീട് ചുറ്റു സ്യൂഷ്ടിക്കാളുടീരിക്കുന്നത് നിലവിലെ നിരക്കു വായ്ത്തലയാൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു. , ഡയലോഗ് വീന്റഡോയിൽ പിക്സൽ അല്ലെങ്കിൽ മറ്റ് ചില യ സിറ്റിൽ നിങ്ങൾ അതിർത്തി വീതി, നൽകുക. പുതിയ അതിർത്തിയിൽ ഒന്നര പുറത്ത് തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്ത് ഒന്നര അക സ്ഥിതിചെയ്യുന്നത്.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Select Border** .

Description of the Border dialog window



വഴി ബോർഡർ നിരക്കു

ബോക്സിൽ അതിർത്തി നിരക്കു വീതി നൽകുക. സ്ഥിര യ സിറ്റുകൾ പിക്സൽ, പക്ഷേ നിങ്ങൾക്ക് ഭ്രാപ്പ്-ഡാണി മെനുവിൽ യ സിറ്റുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

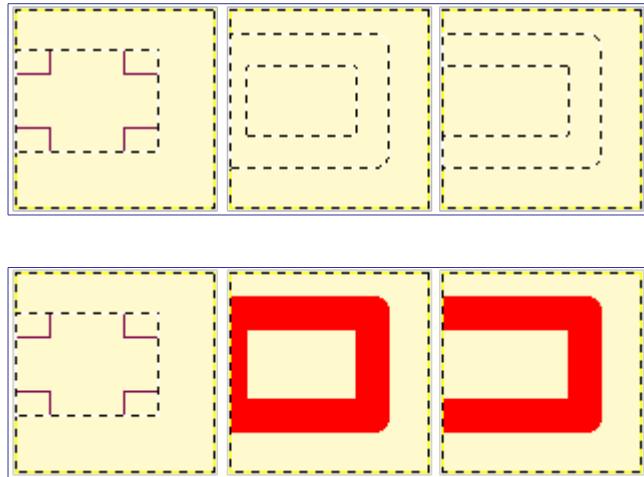
Feather border

ഈ ഓപ്പഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, നിരക്കു അറ്റങ്ങൾ ത വലുകളു ചെയ്യു . ഈ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് അതിരെ ചുറ്റുപാടുകളു തമിലുള്ള ഒരു സുഗമമായ സ ക്രമണ സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു. ഈ ആവശ്യത്തിനായി നിരക്കു ഉപകരണങ്ങളുടെ **Feather Edges** ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയില്ല അധിക ശ്രദ്ധിക്കുക.

Lock selection to image edges

ഈ ഓപ്പഷൻ പ്രാപ്തമാക്കി, അത് ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു വായ്ത്തല അവസ്ഥയിലാണ് എങ്കിൽ ഒരു (സാധാരണയായി സമചതുര) നിരക്കു ഒരു

വകരിലിരുന്നുകോണ്ട് മാറ്റമില്ല; പുതിയ നിരക്കു ചുറ്റു സ്വീച്ചികപ്പെടു .



Distort

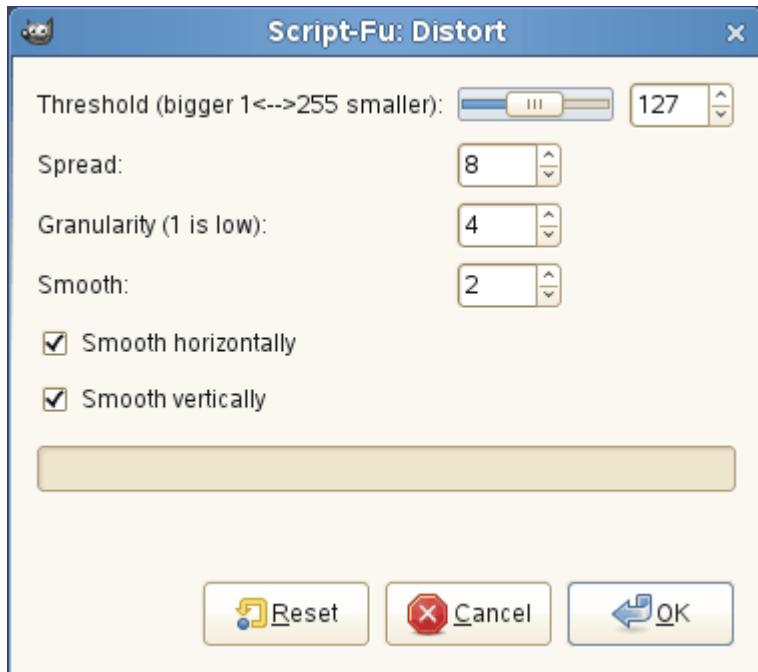


"Distort" കമാൻഡ് നിരക്കു കോണ്ട് deforms.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menu bar through **Select Distort...** .

Description of the Distort Dialog Window



ഈ കമാൻഡ് ര പമാകാൻ ക ടാനോ കുറയ്ക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന നിരവധി ഓപ്പഷനുകൾ ഉണ്ട്. അതു ഫലം കണ്ടിരിത്ത് സാധ്യമല്ല നിങ്ങൾ പരീക്ഷണങ്ങൾ തന്ത്രങ്ങൾക്കുണ്ട്.

ഉമ്മറ

ഒരു തട്ടിച്ചുനോക്കുന്നേം വികലമായ നിരക്കു ചുരുങ്ങിപ്പോകുന്നു. ഒരു താഴ്ന്ന ദ രമാണു നിരക്കു വലുതാക്കുന്നു.

പുതിയ ഔട്ടലെൻ യമാർത്ഥ നിരക്കു പുരത്ത് യമാർത്ഥ നിരക്കു അകത്ത് ക ടുതൽ അതിലധികമോ എങ്കിൽ സജീവ നിരക്കു ഒരു സാധാരണ ആകൃതി (ഉദാ തീർഘചതുര അല്ലെങ്കിൽ എല്ലിപ്പസ് നിരക്കു) ഈ ഓപ്പഷൻ നിയന്ത്രണങ്ങൾ ഉണ്ട് എങ്കിൽ.

വിരിക്കുക

ഉയർന്ന "Spread" ര പമാകാൻ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

ഗ്രാനുലാരിറ്റിയുടെ

ഉയർന്ന "Granularity" ര പമാകാൻ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

സുഗമമായ

ഉയർന്ന "Smooth" ര പമാകാൻ കുറയുന്നു.

Smooth horizontally അല്ലെങ്കിൽ **Smooth vertically** നിർജീവമാക്കുന്നു ര പമാകാൻ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

Rounded Rectangle

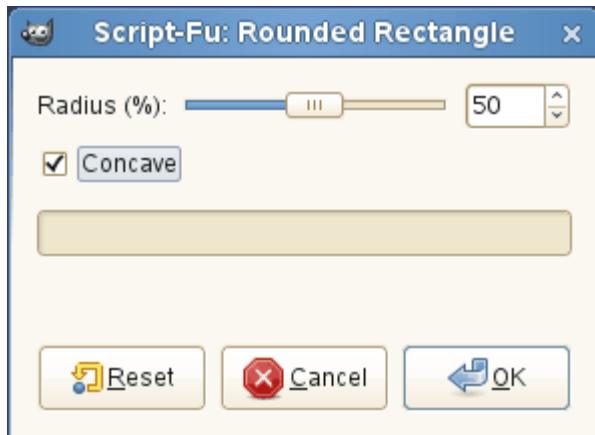


"Rounded Rectangle" സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ കമാൻഡ് വ്യത്താകാരമോ കോൺലൂ ഒരു ചതുരാകൃതിയിലുള്ള സെലകഷനു നിലവിലുള്ള ഒരു നിര (ചതുരാകൃതിയിലുള്ള, ദീർഘവ്യത്താകൃതിയിലുള്ള അല്ലെങ്കിൽ മറ്റ് ആകാര) മാറ്റപ്പെടുന്നു. കോൺലൂ അകത്ത് (അകത്തെതയ്ക്ക്) നേരെ അല്ലെങ്കിൽ പുറത്ത് (പെപ്പിന്റെ) നേരെ വള്ളതു കഴിയു . ഈ ചെയ്യുന്നതിന്, കമാൻഡ് നിരക്കു എന കോൺലൂ ചേർക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ സർക്കിളുകളിൽ നീക്കെ .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menu bar through **Select Rounded Rectangle** .

Rounded Rectangle സഭാപണ വിന്റോ വിവരണ



റേഡിയസ് (%)

നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ഷൈറ്റ് അല്ലെങ്കിൽ ടെക്നോളജി ഫീൽഡ് ഉപയോഗിച്ചു ശതമാന വ്യത്താകാരമോ മ ലയിൽ ആരത്തിന് നൽകാ . ഈ മ ല്യ ഉയര അല്ലെങ്കിൽ വീതി ഒരു ശതമാന ഏതാണോ കുറവ് അത് ആണ്.

അകത്തെതയ്ക്ക്

ഈ കളഞ്ഞി പരിശോധിക്കുകയാണെങ്കിൽ, കോൺലൂ (അകത്ത് നേരെ വള്ളതുമാണ്) പകര പെപ്പിന്റെ (പുറതുള്ള നേരെ വള്ളതുമാണ്) അകത്തെതയ്ക്ക് ആയിരിക്കു .

Toggle QuickMask

ഈ കമാൻഡ് ചിത്രത്തിന്റെ താഴെയുള്ള ഇടത് മ ലയിൽ ചെറിയ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് അതേ നടപടി ഉണ്ട്. Quick Mask കാണുക

Activate Dialog

- You can access this command through **Select** Toggle QuickMask .
- സ്വന്തേ കുറുക്കുവഴി ShiftQ ആണ്

Save to Channel

Save to Channel കമാൻഡ് ഒരു ചാനലിലേക്ക് ആയി നിരക്കു സ രക്ഷിക്കുന്നു. ചാനൽ തുടർന്ന് ഒരു ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് മാസ്ക് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ Channel Dialog വിഭാഗത്തിൽ കണ്ടെത്താനാകു അവരെ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾ.

എത്ര ആമുഖത്തിൽ ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു ഉദാഹരണ കണ്ടെത്തു . ഇത് അങ്ങനെ ഈ തിരഞ്ഞെടുത്തത് ലോഗോ അറിപ്പ് ഒരു ആൽഫ ഉപയോഗപ്പെടുത്തുക ഒരു ആല്ഫാ ചാനലിലേക്ക് ഒരു നിര പരിവർത്തന കാണിക്കുന്നു.

Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **Select** Save to Channel .
- നിങ്ങൾക്ക് Selection Editor നിന്ന് അത് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

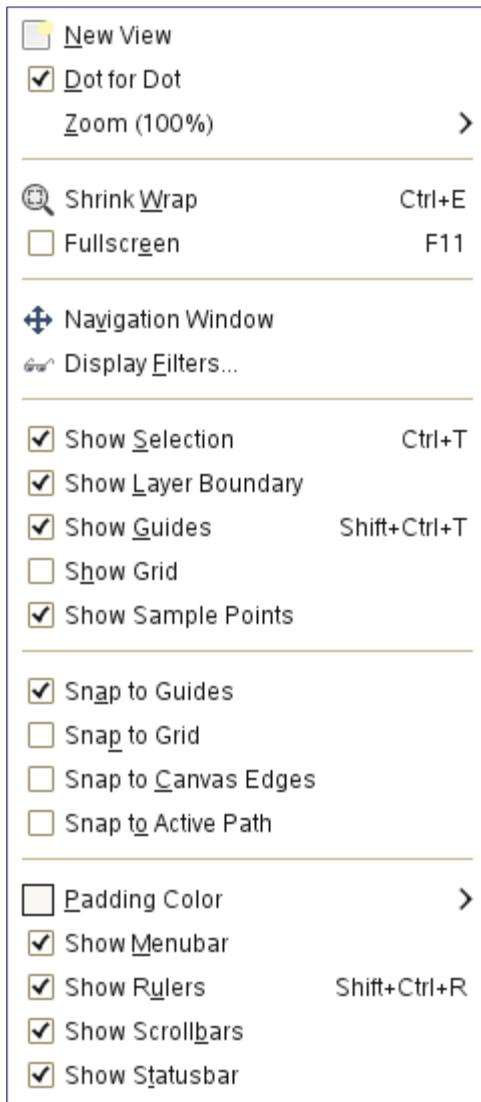
To Path

To Path കമാൻഡ് ഒരു പാതയിലേക്ക് ഒരു നിര ആക്കാനുള്ള . ചിത്ര മാറ്റാൻ തോന്നുന്നില്ല, എന്നാൽ നിങ്ങൾ Paths Dialog പുതിയ പാത കാണാൻ കഴിയു . പണിസമീയിൽ Path tool ഉപയോഗിക്കുന്നതിലെ, കൃത്യമായു നിരക്കു ര പരേവ പൊരുത്തപ്പെടാൻ കഴിയു . കണ്ടെത്താവുന്നതാണ് Paths dialog വിഭാഗത്തിൽ പാതകൾ സ ബന്ധിച്ച ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾ.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menu bar through **Select** To Path .
- നിങ്ങൾക്ക് Selection Editor നിന്നോ നിങ്ങൾ Advanced Options ധാരാള പ്രദാന ചെയ്ത Paths Dialog നിന്ന് അത് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Introduction to the View Menu



ഈ ഭാഗത്ത് ചിത്ര ഇൻറൈഫയിസ് വിവിധ ഘടകങ്ങൾ ദ്വാരാപരത അല്ലെങ്കിൽ ഭാവബാധികമുന്ന കമാൻഡുകൾ അടങ്ങുന്ന **View** മെനു വിവരിക്കുന്നു.

ഈവിടെ വിവരിച്ച കമാൻഡുകൾ പുറമെ നിങ്ങൾക്ക് മെമ്പുവിൽ മറ്റ് എൻട്ടികൾ കണ്ടത്താ . അവർ GIMP സ്വയം ഭാഗമല്ല എന്നാൽ വിപുലീകരണങ്ങൾ (ഫൂർ-ഇന്യൂകൾ) ചേർത്തത്. അതിന്റെ ഫോകസുമെന്റേഷൻ പരാമർശിച്ചുകൊണ്ടാണ് ഒരു പുർണ്ണമിന്നിന്റെ പ്രവർത്തനക്ഷമത വിവരങ്ങൾ കണ്ടത്താൻ കഴിയു .

New View

New View കമാൻഡ് നിലവിലുള്ള ഡിസ്പ്ലൈ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമായി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയുന്ന നിലവിലെ ചിത്ര , ഒരു പുതിയ ഇമേജ് വിന്റെയോ സ്വീച്ച് കമുന്നു. നിങ്ങൾ മുതലായവ എന്നെല്ലാം കുറഞ്ഞു ഏത് .1 ഏതെങ്കിലും ചിത്ര, .2, ഓൺലൈൻ കാഴ്ചകൾ

സൂഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു , എന്നാൽ മാത്രമേ സ ഫാക്ടർ മറ്റ് കാണൽ ഓപ്പണുകൾ വ്യത്യസ്തമായിരിക്കു . ഏതൊരു മാറ്റവു , നിങ്ങൾക്ക് ഒരു വിന്റോധിൽ ചെയ്യുന്ന കാണുന്നത് മാറ്റങ്ങൾ പുറമെ ഒരേ ചിത്ര കാണിക്കുന്ന മറ്റ് ദ്രശ്യങ്ങളിലു ദ്രശ്യമാകു . പുതിയ കാഴ്ചകൾ പ്രത്യേക ഇമേജ് ഫയലുകൾ അല്ല; അവർ ലഭിതമായി ഒരേ ചിത്ര വിവിധ വശങ്ങളാണ്. ഓൺലൈൻ കാഴ്ചകൾ, നിങ്ങൾ ഒരു ഉയർന്ന സ ഫാക്ടർ ചെയ്തത് വ്യക്തിഗത പിക്സൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു എങ്കിൽ ഉദാഹരണത്തിന് ഉപയോഗിച്ചുകാ . അതിനുശേഷ , നിങ്ങൾ ഇഫക്റ്റുകൾ നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾ ഒരു സാധാരണ വലുപ്പത്തിൽ ചിത്രത്തിൽ കാണാൻ കഴിഞ്ഞില്ല.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **View New View** .

Dot for Dot

Dot for Dot കമാൻഡ് പ്രാപ്തരാക്കുകയു "Dot for Dot" മോഡ് അപ്രാപ്തമാക്കുന്നു. അതു (പരിശോധിച്ച) പ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ സ ഐടക 100% ആണ്, ചിത്ര ഓരോ പിക്സൽ സ്ക്രീനിൽ ഒരു പിക്സൽ ആയി പ്രദർശിപ്പിക്കു . അതു അപ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, ഇമേജ് അതിന്റെ "real/" വലുപ്പത്തിൽ ദ്രശ്യമാകു , വലുപ്പ അതു അച്ചടിക്കാൻ പാകത്തിൽ ഉണ്ടായിരിക്കു .

ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണ അതു വിശദമാക്കുന്നത് ചെയ്യു . താഴെ ചിത്ര ഉള്ള സകൽപ്പിക്കുക:

- ചിത്ര വലുപ്പ : 100x100 പിക്സൽ
- Image resolution: 300 ppi (pixels per inch)
- Image displayed with Zoom=100%, "Dot for Dot" enabled:
100 pixels
- ചിത്ര സ ദ്രശ്യമാകാൻ = 100%, "Dot for Dot" disabled:
100 pixels 300 ppi = 1/3 inch 0.85 cm

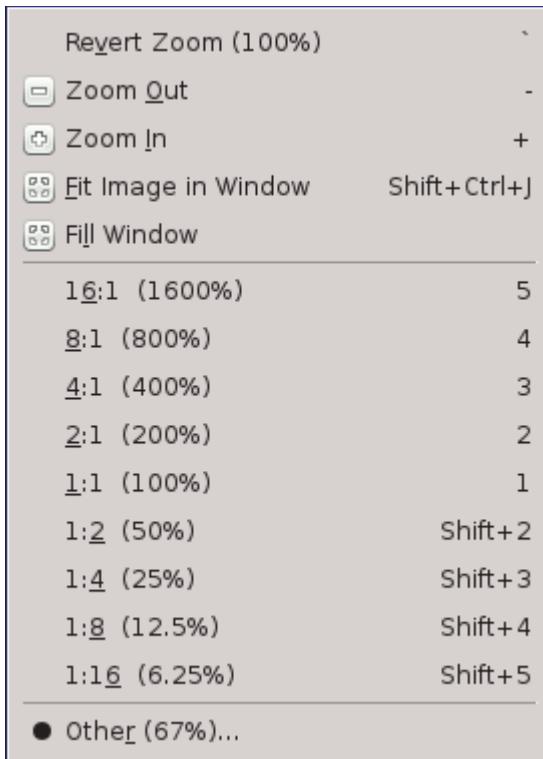
ഡോക്സ് മോഡ് ശരിയായി പ്രവർത്തിക്കുന്നതിന് ഡോക്സ് വേണ്ടി, ചിത്രത്തിന്റെ ചിത്ര Preferences menu ത്ത് സ്ക്രീൻ റെസല ഷൻ തുല്യമായിരിക്കണം .

ഈ മോഡ് പ്രാപ്തമാക്കുന്നത് ഷൈക്കണ്ണുകളു വെബ്സ് ഗ്രാഫിക്സ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു എങ്കിൽ ശുപാർശ. നിങ്ങൾ അച്ചടിച്ച് ഉദ്ദേശിച്ചുള്ള ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു എങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഡോക്സ് വേണ്ടി-ഡോക്സ് മോഡ് അപ്രാപ്തമാകണം .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **View Dot for Dot** .

സ



Zoom ഉപമെന്റുവുണ്ട് ഇമേജ് വിൻഡോ (കുറയാനോ) ചിത്രത്തിലേതു വലുതായിക്കാണാനുള്ള ബാധിക്കുന്ന വിവിധ ആളഞ്ഞകൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു. നിങ്ങൾ പിക്സൽ-ലൈറ്റ് ഇമേജ് പരിഷ്കാരങ്ങൾക്കോ കൃത്യമായ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളും making, ഉയർന്ന പ്രിസിഫർ പ്രവർത്തിക്കാൻ വേണമെങ്കിൽ ഒരു ചിത്ര (സ്) വിസ്താര ഉപയോഗപ്പെടുന്നു. മറുവശത്ത്, ഒരു ഇമേജ് (സ് മി ഗ്) കുറയ്ക്കുന്നതിനുള്ള ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു കള്ളൂക്കുടി ലഭിക്കുന്നത് മുഴുവൻ ചിത്ര ബാധിക്കുന്ന മാറ്റങ്ങളുടെ ഫലങ്ങൾ കാണുന്നത് സൗകര്യപ്രദമായ ആണ്. സ് മി ഗിൽ അല്ലെങ്കിൽ പാര്യപടിയാക്കാനാവില്ല, അതു ഇമേജ് ധാര ബാധിക്കില്ല ശേഷ , അതു പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു ഒരേയൊരു വഴി കാരു ശ്രദ്ധിക്കുക.

ഈ ഉപമെന്റുവുണ്ട് എൻട്രികൾ പുറമെ അവിടെ പുറമെ ഇമേജ് വിൻഡോ (status bar പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു എങ്കിൽ) ചുവടെ വകരിൽ ഒരു സ് പുൾ-ഡേഡണ്ട് മെനു, നിരവധി പ്രീസെറ്റ് സ് അളവ് ലഭ്യമാണ് ആണ്.

നിങ്ങൾക്ക് Navigation dialog സ് സ് ബന്ധിച്ച ക്രമീകരണങ്ങൾ കഴിയു . നിങ്ങൾക്ക് ചിത്രത്തിൽ ഒരു പ്രത്യേക പ്രദേശ സ് അനുവദിക്കുന്ന Zoom ഉപയോഗിക്കാ .

Activate the Submenu

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **View**Zoom മുഖ്യമായ ഇല്ലാതാക്കിയ ഉപമെന്റുവുണ്ട് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു . ഉദാഹരണത്തിന്, **Zoom (100%)** , "View" മെനുവിൽ "Zoom" ലോഡ് നിലവിലെ സ് ഘടക കാണിക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക.

Contents of the Zoom submenu

വിവിധ "Zoom" ഉപമെന്റുവുണ്ട് കമാൻഡുകൾ താഴെ, എന്തെങ്കിലും ഉണ്ടാക്കിയിൽ, അവരുടെ സ്വത്വവേയുള്ള കീബോർഡ് കുറുക്കുവച്ചികൾ സഹിത വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

Revert Zoom

(കുറുക്കുവഴി: ' [ഗ്രേവ് അക്സസ്, "backtick"]) ഈ കമാൻഡ് ഉദാഹരണത്തിന് **Revert Zoom (100%)** ഈ ലേബൽ ഇല്ലത്തെ കഴിത്തെ മ ല്യ , സ ഘടക പുനഃക്രമീകരിക്കു . നിങ്ങൾ സജീവ ചിത്രത്തിന്റെ സ ഘടക മാറ്റി ഓക്കലു എങ്കിൽ ഈ എൻട്ടി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

സ ഓട്ട്

(കുറുക്കുവഴി: -) ഓരോ തവണ "Zoom Out" ഉപയോഗിക്കുന്നു, സ ഫാക്ടർ എക്സേരേ 30% കുറയുകയു ചെയ്യുന്നു. 0.39% ആക്കണമെന്ന സ നില ഉണ്ട്.

വലുതാക്കുക

(കുറുക്കുവഴി: +) ഓരോ തവണ "Zoom In" ഉപയോഗിക്കുന്നു, സ ഫാക്ടർ എക്സേരേ 30% വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. പരമാവധി സാധ്യത സ നില 25600% ആണ്.

ഈ ഒരു സാധാരണ ഓപ്പറേഷൻ ആണ് ഈ ട്രിപ്പിൾ കീബോർഡുകൾ ന് Shift കീ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ അമർത്ഥിക്കുന്ന വേണ കാരണ "Zoom In" എന്ന കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി അല്ലെങ്കിലു വിവാദ മാറ്റി. ഒരു വ്യത്യസ്ത കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി ആഗ്രഹിക്കുന്നു എങ്കിൽ അതു ഒരു ചലനാത്മക കുറുക്കുവഴി സ്വീച്ച്‌ടിക്കാൻ കഴിയു (ഈ യ റോപ്പൻ കീബോർഡുകൾക്കുള്ള ഇതല്ല); നിർദ്ദേശങ്ങൾക്കായി User Interface Preferences സഹായ വിഭാഗ കാണുക.

Fit Image in Window

(കുറുക്കുവഴി: ShiftCtrlI). ഈപ്പോഴു വിന്റെയായിൽ പ രണമായി നിലനിർത്തിക്കാണ്ഡുത്തെന്ന ഈ കമാൻഡ്, കഴിയുന്നതെ വലിയ ഇമേജ് ഉയർന്നു. അവിടെ സാധാരണയായി, ചിത്രത്തിന്റെ രണ്ടു വശത്തു ചെയ്ചു എന്നാൽ എല്ലാ നാലു ഭാഗത്തു ഇല്ല ചെയ്യു .

Fit Image to Window

ഈ കമാൻഡ് കാണിക്കു എത്തെങ്കിലു പാഡിംഗ് ആവശ്യമില്ലാതെ കഴിയുന്നതെ വലിയ ഇമേജ് ഉയർന്നു. ഈ ചിത്ര ഒരു അളവുകളിലു ലെ തികച്ചു ജാലക അനുയോജ്യമാകു , പക്ഷെ സാധാരണയായി മറ്റ് മാനങ്ങൾ ലെ ജാലകത്തിന്റെ അതിരുകൾ വ്യാപ്തിയുള്ള എന്നാണ്.

ഉത്തര : ബി (എക്സ്%)

ഈ കമാൻഡുകൾ ഉപയോഗിച്ച്, പ്രീ-സെറ്റ് സ ലെവലുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയു . മെനു ലേബലുകൾ ഓരോനു ഒരു അനുപാത , അതുപോലെതന്നെ ഒരു ശതമാന മ ല്യ നൽകുന്നു. ഓരോ സ പ്രീ-സെറ്റ് സ്വന്ത കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി ശ്രദ്ധിക്കുക. നിലവിലെ സ ഒരു വലിയ ഡോക്യുമെന്റുത്തി.

Other

(0.39%) 256 256: (25600%) 1 ഈ കമാൻഡ് 1 ഗ്രേഡിന്റെ നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്നു എത്തെങ്കിലു സ നില തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു.

നിങ്ങൾ പിക്സൽ തലത്തിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നോൾ, നിങ്ങൾ New view കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാ . ഈ ഒരേ സമയ അതിന്റെ സാധാരണ വലുപ്പത്തിൽ ഇമേജ് സ ഭവിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കുന്നതിനെയു കാണാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

Shrink Wrap

ഈ നിലവിലെ സ ഘടക ചിത്ര പോലെ കുത്യമായി ഒരേ വലിപ്പ് അങ്ങനെ Shrink

Wrap കമാൻഡ് വിന്റോ മാറ്റുന്നു. ചിത്ര പ രണ്ടുമായു സ്കീൻിൽ അനുയോജിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ, അങ്ങനെ ചിത്രത്തിന്റെ ഏറ്റവു വലിയ സാധ്യത ഭാഗ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു ഇമേജ് വിന്റോ വിശാലമായിരിക്കുന്നു. പ്രീഫറൻസ് ഡയലോഗിന്റെ Image Window പേജിൽ "Resize window on zoom" ആംഗൾ "Resize window on image size change" ഓപ്ഷൻകൾ നിർത്തുന്നില്ലെങ്കിൽ GIMP സ്വയം ഈ ചെയ്യാൻ കാരി ശ്രദ്ധിക്കുക.

ഈവിടെ സ്വഭാവസവിശേഷതകൾ നിവൃത്തിച്ചതുമില്ല എന്ന് GIMP സ്വയം എന്നാൽ "window manager", നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ഓപ്പറേറ്റി ഗ് സിസ്റ്റത്തിന്റെ ഒരു ഭാഗ കൊണ്ട് ശ്രദ്ധിക്കുക. അതുകൊണ്ട് വിവരിച്ച് പ്രവർത്തനക്ഷമത നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ വിവിധ ആയിരിക്കാ, അല്ലെങ്കിൽ ഏറ്റവു മോശ കേസിൽ, ഒരു ലഭ്യമല്ലാത്തത്.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **View** Shrink Wrap ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി CtrlJ ഉപയോഗിച്ച്.

Full Screen

Fullscreen കമാൻഡ് പ്രാപ്തമാക്കുന്നു മുഴുവൻ സ്കീൻിൽ ചിത്ര വിന്റോ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു. അത് പ്രാപ്തമാക്കുകയു, ചിത്ര വിന്റോ മുഴുവൻ സ്കീൻ പിടിച്ചിട്ടു, എന്നാൽ ഇമേജ് ദ്രോ ഒരേ വലിപ്പ . നിങ്ങൾ പ രണ്ടു സ്കീൻ മോഡിൽ പ്രാപ്തമാക്കുന്നോൾ, മെനുബാർ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ചെയ്യാ, എന്നാൽ ഇങ്ങനെ സ ഭവിക്കുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ ഇമേജ് മെനു ആക്സസ് രേറ്റ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യാ . നിങ്ങൾ Preferences മെനുവിൽ പ രണ്ടു സ്കീൻ മോഡിൽ സ്ഥിര ഭാവ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു.

TAB കീ അമർത്തിയാൽ എല്ലാ ഇന്നത്തെ തുറയിൽ ദ്രുത്യുപരത ടോഗിൾ ചെയ്യുന്നു.

നിങ്ങൾ ഒരു ആപ്പിൾ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ GIMP ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ, പ രണ്ടു സ്കീൻ ആപ്പിൾ ആവശ്യമായ പ്രവർത്തനക്ഷമത നൽകുന്നില്ല ശേഷ , പ്രവർത്തിക്കാനിടയില്ല. പകര, *Green Button* മാകാ ചിത്ര ജാലക പരമാവധി അതിനാൽ ചിത്ര സ്കീൻിന്റെ ഏറ്റവു ത്രിപുര.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **View** Full Screen ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി F11 ഉപയോഗിച്ച്.
- മൾട്ടി വിന്റോ മോഡ്, നിങ്ങൾക്ക് ചിത്ര വിന്റോയുടെ ദൈറ്റിൽ ബാറിൽ ഡാബിൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ലഭിക്കു .

Navigation Window

Navigation Window കമാൻഡ് navigation window തുറക്കുന്നു. ഈ എളുപ്പത്തിൽ സ ലൈബ്രറുകൾ സജ്ജമാക്കാനു ചിത്രത്തിന്റെ ദ്രുത്യമായ ഭാഗങ്ങൾ നിക്കാൻ ചിത്രത്തിന് നാവിഗേറ്റുചെയ്യുന്നതിനുള്ള അനുവദിക്കുന്നു. കണ്ണേത്താവുന്നതാണ് Navigation dialog അധ്യായത്തിൽ അത് ഉപയോഗിച്ച് ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾ.

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.

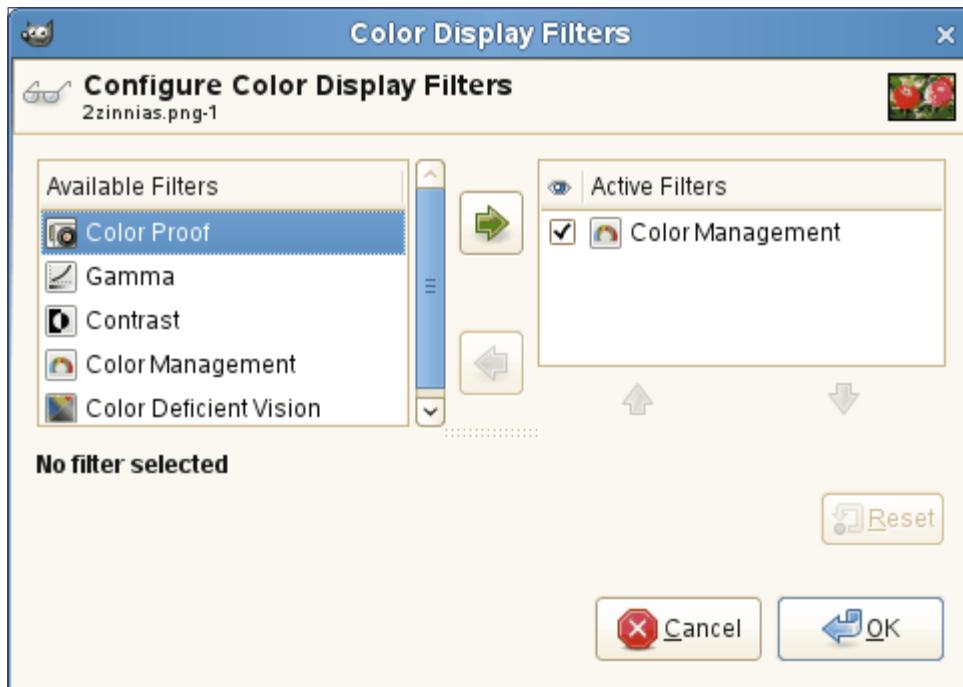
Display Filters

വധിക്കപ്പെട്ട ഈ കമാൻഡ് ഒരു ഡയലോഗ് ജാലക കാണിക്കുന്നു. ഈ വിൻഡോ ഡിസ്പ്ലേ ഫിൽറ്ററുകൾ അവരുടെ ഓഫൈസുകൾ മാനേജ് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . പ്രദർശിപ്പിക്കുക ഫിൽറ്ററുകൾ **filters** -menu ലെ ഫിൽറ്ററുകൾ ഉപയോഗിച്ച് തെറ്റിയിരിക്കുന്നത് ചെയ്യുന്നത്. പ്രദർശിപ്പിക്കുക ഫിൽറ്ററുകൾ ഇമേജ് ഡാറ്റ മാറ്റ ; അതു ഒരാൾ മാത്രമേ കാണാ . നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീൻ മുന്നിൽ വലിയ പാനുകൾ പോലെ ഡിസ്പ്ലേ ഫിൽറ്ററുകൾ ഉപയോഗിക്കാവുന്നതെയുള്ള . അവർ ചിത്രത്തിന്റെ നിങ്ങളുടെ മാറ്റണ . ഈ നിര മാനേജ് മാത്രമല്ല നിര കുറവ് ദർശന അനുകരിക്കുന്ന നിയന്ത്രിക്കൽ, സോഫ്റ്റ് നിവാരണാരീതികളും ഫിൽറ്ററുകൾ കാര്യങ്ങൾ ഉപയോഗപ്പെട്ടു .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

You can access this command from the image menubar through **View** Display Filters... .

Display Filters നാണ്ഡണ വിവരണ



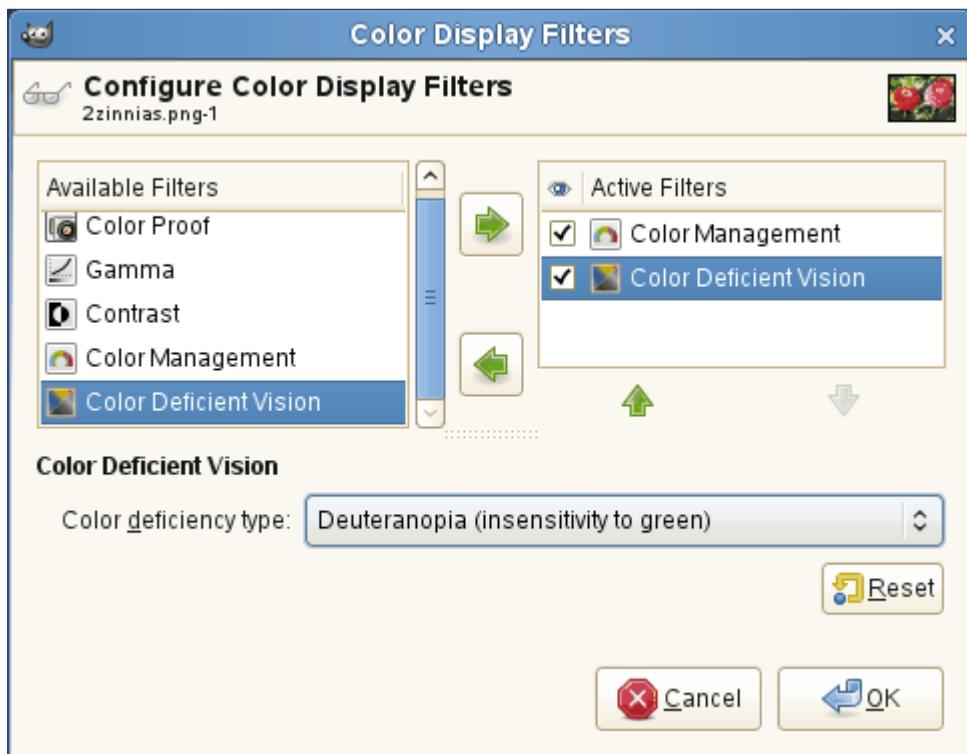
ഈ ഡയലോഗ് രണ്ടു ചെറിയ selectboxes ഉണ്ട്. അവശേഷിക്കുന്നു selectbox **Available Filters** പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ **right arrow** ബട്ടൺ അതു കൂടിക്കു തിരഞ്ഞെടുത്ത് ശരിയായ selectbox ഒരു ഫിൽറ്റർ നിക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്തു ബോക്സുകൾ പരിശോധിയ്ക്കുന്നു എങ്കിൽ പ്രയോഗിക്കു അനുസരിച്ചാണ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു ഫിൽറ്ററുകൾ ന് **Active Filters** വിൻഡോ. നിങ്ങൾ **left arrow** ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച് ഇടത്ത് selectbox അവകാശ selectbox നിന്ന് ഫിൽറ്ററുകൾ നിക്കാ . നിങ്ങൾ അതിന്റെ പേരിൽ കൂടിക്കുചെയ്ത് ഒരു ഫില്ടർ,

അതിന്റെ ഓപ്ഷൻകൾ **Configure Selected Filter** പ്രോസേസ്റ്റെ രീതി selectboxes ചുവടെ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

- Simulation of deficient vision (;)
- Color Management (;)
- Others ()

കളർ പകുതിയിലേരെ വിഷയ

നിങ്ങൾ സ്യൂഷ്ടിക്കുന്ന ചിത്രങ്ങൾ, തങ്ങൾ പ്രതീക്ഷിക്കുന്നു, പല വ്യത്യസ്ത സിസ്റ്റങ്ങളിൽ പലരു കാണു . നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ അങ്ങനെ കാര്യമായി ചിത്രത്തിന്റെ കാഴ്ച അപരാപ്തതകൾ കൊണ്ട് എന്നോ നിന്ന് വ്യത്യസ്ത ക്രമീകരണങ്ങളിൽ ഒരു സ്ക്രീൻ മനുഷ്യരോട് കുറച്ച് വ്യത്യസ്തമാണ് കാണപ്പെടാ . ചില വിവരങ്ങൾ പോലു നാടാണ് വരിപ്പ്.



ഓപ്ഷൻകൾ

Color Deficiency Type

നിങ്ങളുടെ ഇടയിൽ നിന്നു തിരഞ്ഞെടുക്കാ ഇന്ന ദ്രോപ്പ്-ഡേഡിൾ മെനുവിൽ:

Protanopia (insensitivity to red)

പ്രോട്ടാനോപ്പിയ നിന്ന് ചുവപ്പ് ഒരു ഭൂശ്യ കുറവ് ആണ്. അതു നന്നായി അറിയപ്പെടുന്ന daltonism (ചുവപ്പ്-പച്ച നിന്ന് അന്യത) തുടർന്ന്. Daltonism ജനസ വ്യ പരിഗണിക്കുന്നു പതിവായി സി ഭവിക്കുന്നത്.

പ്രോട്ടാനോപ്പിയ അതിനെക്കാൾ യഥാർത്ഥത്തിൽ കുതൽ സകീർണ്ണമായ; അവൻ ഇപ്പോഴു മത്ത, നീല സെൻസിറ്റീവ് ആണെങ്കിലും ഇന്ന പ്രശ്ന ഒരു വ്യക്തി, ചുവപ്പ്, പച്ച ഒന്നുകിൽ കാണാൻ കഴിയില്ല. പുരും, luminance പരാമീതിന് ഒരു നഷ്ട ഉണ്ട് ആൻഡ് ഹ്യ സ് ഫ്രൈ തര ഗങ്ങലെ നേരെ shift.

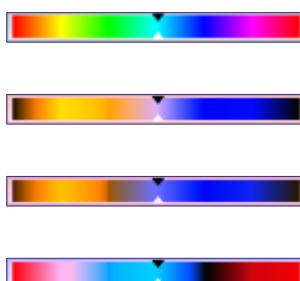
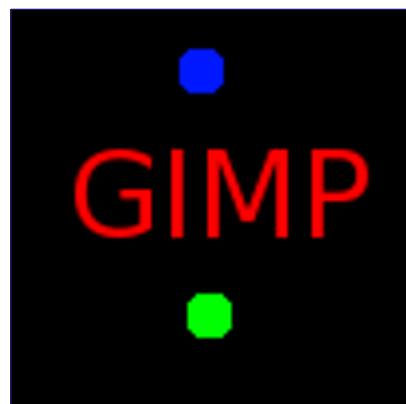
Deutanopia (insensitivity to green)

ഡൂട്ടറാനോപ്പിയ വ്യക്തിയുടെ പച്ച ദർശനത്തിൽ ഒരു കുറവ് ഉണ്ട്. ഡൂട്ടറാനോപ്പിയ വ്യക്തി ചുവപ്പു പച്ചയു പരമ്പരിന് ഒരു നഷ്ട ഉള്ളതിനാൽ ഡോട്ടറാനോപ്പിയ യല്ലായുള്ള , അവൻ യാതൊരു luminance നഷ്ടമോ ചെന്നായ ഷിഫ്റ്റ് ഉണ്ട്.

ടിട്ടറാനോപ്പിയ (നീല insensitivity)

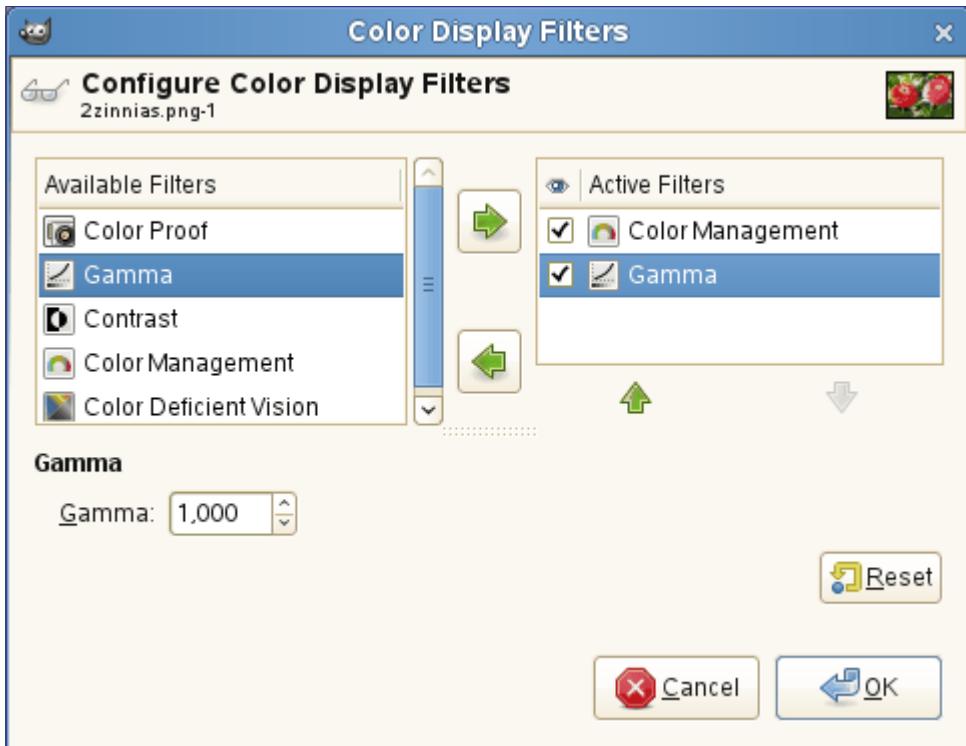
ടിട്ടറാനോപ്പിയ വ്യക്തിയുടെ അവൻ ഇപ്പോഴു ചുവപ്പ്, പച്ച സെൻസിറ്റീവ് ധാരണ നീല, മഞ്ഞ ആവേഗ പകുതിയിലേറെ ആണ്. അവൻ luminance ചീല ആവേഗ പോയിട്ടില്ല, ആൻഡ് ഹൃ സ് നീംബ തര ഗങ്ങളെ നേരെ shift.

Examples

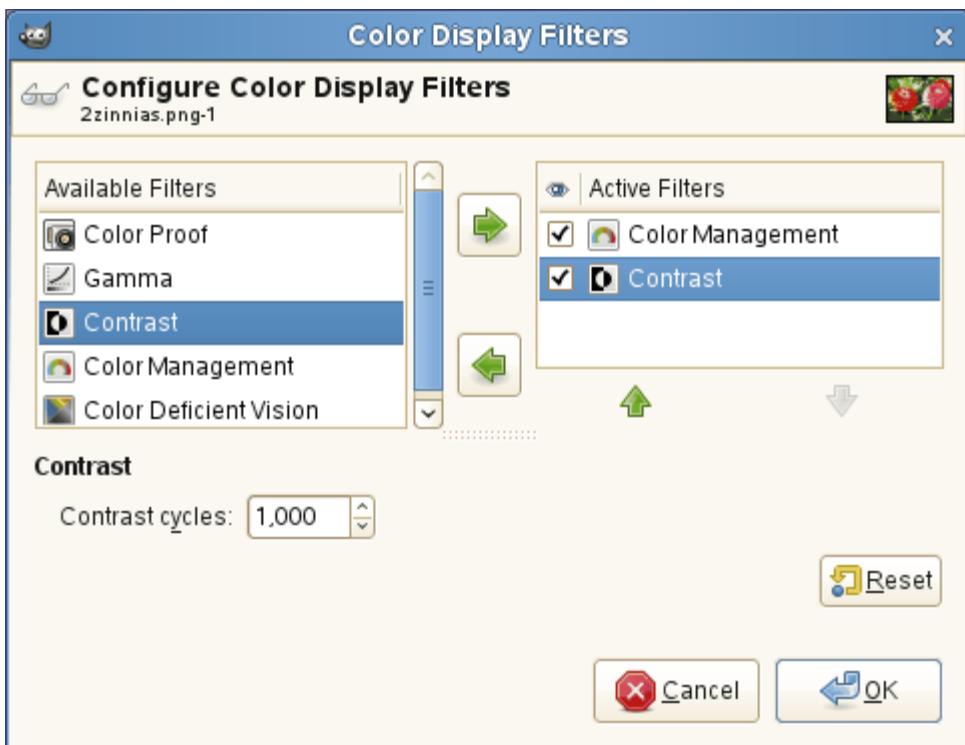


ഗാമ

The "Gamma" dialog



ഇലക്ട്രീക്കൽ ഗാൾത നിന്റെ തെളിച്ചു തമ്മിലുള്ള കരസ്പോണ്ടൻസ് തോല്പികയെല്ലാം അതു ഉപകരണ (ക്യാമറ, സ്കാൻർ, മോണിറ്റർ മുതലായവ) ആഗ്രഹിച്ചിരിക്കുന്നു. "Gamma" ഈ എഴുത്തുകുത്തുകളു തിരുത്താൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു ഗുണകമായ ആണ്. നിങ്ങളുടെ ചിത്ര വളരെയധിക luminence അല്ലെങ്കിൽ പോരാ ഒരു മോൺിറ്ററിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു പോലും, ഇരുണ്ട ചുറ്റിത്തിരിയുന്ന ഇരുവരു മേഖലകളിൽ ദൃശ്യമാകു ആയിരിക്കണം. "Gamma" പ്രദർശിപ്പിക്കുക ഫിൽറ്റർ ഈ വ്യവസ്ഥകൾ പ്രകാര നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ധാരണ അനുവദിക്കുന്നു. നിലവിലെ ഡിസ്പ്ലൈ ഗാമാ, എന്നാൽ മാറ്റ ചിത്ര തന്നെ ഗാമ മാറ്റാൻ മാത്രമല്ല ആഗ്രഹിക്കുന്ന സാഹചര്യത്തിൽ, ഒരു വിവരണ കണ്ടത്താൻ കഴിയും.



The "Contrast" dialog

ഇവിടെ, നിങ്ങൾ തിരികെക്കുന്ന മെഡിക്കൽ പൊതുസഖയത്തിലായിത്തീരുന്നതാണ്. "Contrast Sensitivity" വിപരിതമാണ് ചെറുതായി വ്യത്യാസങ്ങൾ വേർത്തിരിച്ചുറിയാൻ വിഷയത്ത് സിറ്റു ശേഷി ആണ്. (അന്താഴ , അതോടൊപ്പ് സശിപ്പിച്ച്, കാരണ പ്രമേഹ ഉദാഹരണത്തിന്,) തിമിര ചില ആളുകളെ അല്ലെങ്കിൽ നശിച്ചുകൊണ്ടിരുന്നു (എത്ര ലെൻസ് ദൈറ്റിനയിൽ മേൽ വെളിച്ച ചിതറികയെ സുതാര്യമല്ല പരലുകൾ ഉണ്ട് എന്നാണ്) എന്നാൽ സ വേദനക്ഷമത ഒരു കുറവ് ഉണ്ട്: ഉദാഹരണത്തിന്, റ്യസ് ന് പാടുകൾ വേർത്തിരിച്ചുറിത്തുകൊണ്ടു ബുദ്ധിമുട്ടുകൾ തന്നെ.

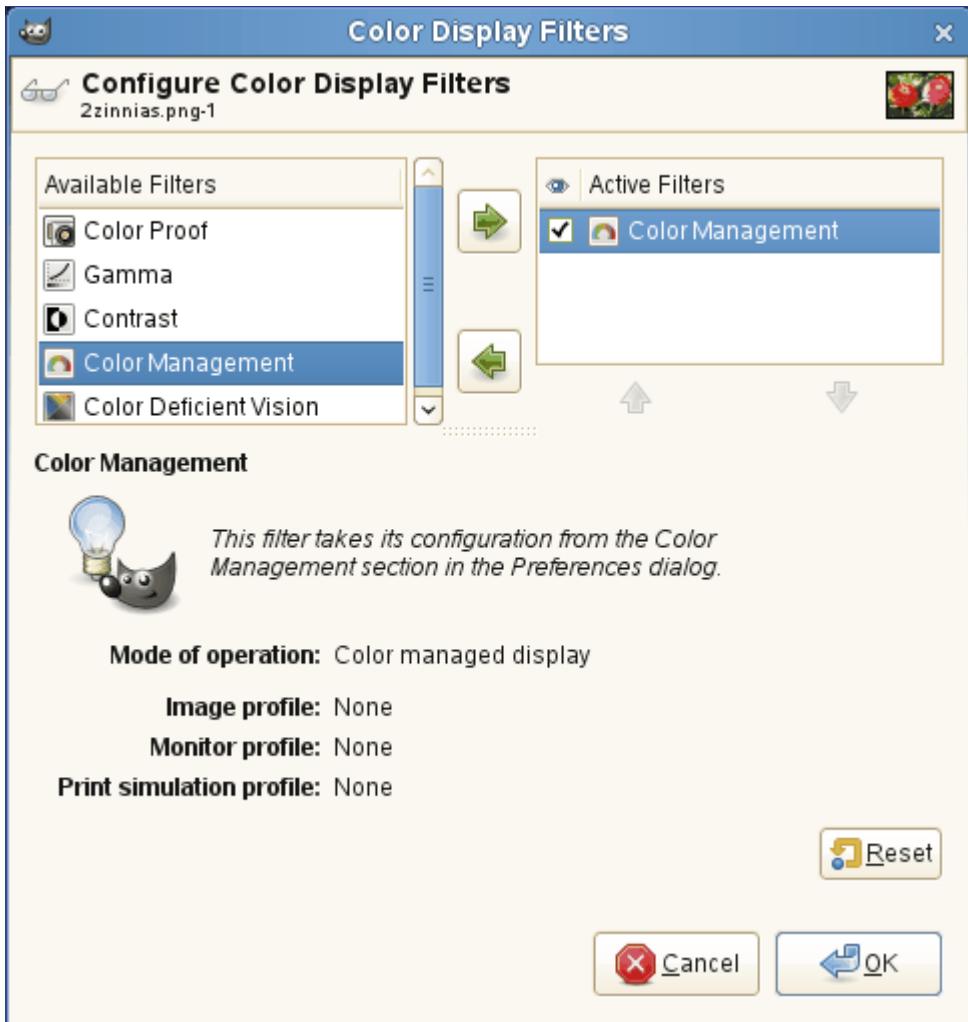
ഈ വിഷയത്തിൽ താൽപ്പര്യമില്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് "contrast sensitivity" വെബ്സ് ബേബ്സ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ഓപ്പണുകൾ

Contrast Cycles

"Contrast" അഭിപ്പി, നിങ്ങൾ തിമിര ബുദ്ധിമുട്ടുനു പോലെ കാണാൻ കഴിയു . നിങ്ങളുടെ മുത്തപ്പൂര്വികൾ നന്നായി കാണാൻ കഴിയു അങ്ങനെ ചിത്രത്തിന്റെ തീവ്രത വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ ഉണ്ടായെങ്കാണ് . മിക്കപ്പോഴും, **Contrast Cycles** പരാമീറ്റർ മാത്ര വളരെ കുറത്തു മ ല്യങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കപ്പെട്ടിട്ടുണ്ട്. ഹയർ മ ല്യങ്ങൾ ഇവിടെ യു.എസ് താൽപ്പര്യ ഇല്ലാത്ത ഒരു വരുത്തൽ പ്രഭാവ സൃഷ്ടിക്കാൻ: നിങ്ങൾ 255 മുകളിൽ പ്രതല മ ല്യ വർദ്ധിച്ചാൽ, തീർക്കുന്ന നിര ലഭ്യമാകുന്നു.

വർണ്ണ മാനേജ്മെന്റ്



ഈ ഫിൽട്ടർ ഓരോ ചിത്രവും വിന്റോ വേണ്ടി ജിന്ന് നിന്ന് മാനേജ്മെന്റ് പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ജിമ്മീ നിന്ന് മാനേജ്മെന്റ് കുറിച്ച് കൂതലവിയാൻ, വായിക്കുക.

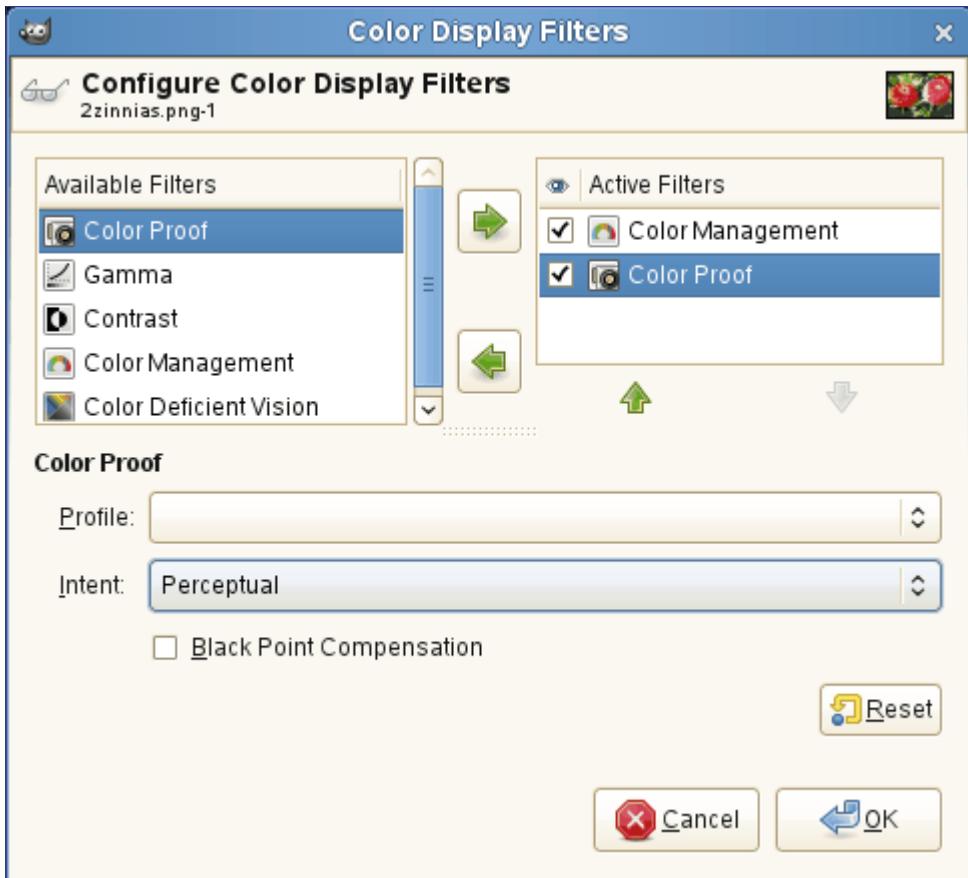
ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ

ജിമ്മീ നിന്ന് മാനേജ്മെന്റ് എല്ലാ ഇഷ്ടാനുസ്യതമാക്കുന്നതിനെക്കുറിച്ച് ജിമ്മീ മുൻഗാണനകളിൽ ചെയ്യണമെന്ന്. താങ്കൾക്ക് കണ്ണത്താൻ കഴിയും ഈ വിശദമായ വിവരങ്ങൾ.

വർണ്ണ രേഖകൾ

നിങ്ങൾ പുനരുത്പാദിപ്പിക്കുന്നതിനായുമുള്ള വിവിധ സിസ്റ്റങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ അനന്തമായി പ്രതിനിധാന കഴിയില്ല. വിവിധ സിസ്റ്റങ്ങളിൽ പ്രകൃതിയും തമ്മിലുള്ള പൊതുവായി പല നിങ്ങൾ ഉണ്ട് പോലും, നിങ്ങൾ ചില പോലെയായിരിക്കയില്ല. "gamut" ഒരു സിസ്റ്റ് നിന്ന് സ്ഥിതിചെയ്യുന്നത്. *Color Profiles* നിങ്ങൾ ഈ വ്യത്യാസങ്ങൾ പരിഹരിക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുക.

നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് പ്രിൻ്റ് മുന്ത് നിങ്ങൾ ഒരു പ്രോഫൈൽ അപേക്ഷിക്കുന്ന താൽപ്പര്യപ്പെടുന്ന ഫല ലഭിക്കും എങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് കാണാൻ ഉപയോഗപ്രദമാകും. "Color Proof" ഫിൽട്ടർ ഒരു കളർ പ്രോഫൈൽ പ്രയോഗിച്ച് ശേഷ എങ്ങനെ നിങ്ങളുടെ ചിത്ര നോക്കുക കാണിക്കുന്നു.



The Color Proof options

Profile

ഈ ഓപ്പഷൻ പ്രിൻ്റർ നിന്റെ കഴിവുകൾ പകർത്താനായി ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു നിന്റെ പ്രൊഫൈൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു. ഉദ്ദേശിച്ച പ്രൊഫൈൽ ലിസ്റ്റിൽ കാണിക്കില്ല എങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഒരു ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത് അത് ചേർക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു വേണ്ടി. ഈ ലിസ്റ്റിൽ അവസാന എൻ്റി തിരഞ്ഞെടുത്ത് ചെയ്യാവുന്നതാണ്.

Intent

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ഉപകരണ ("are out of gamut") വഴി പുനർനിർമ്മിക്കാവുന്നതാണ് കഴിയില്ല നിങ്ങൾ കൈകാര്യ ചെയ്യണമെന്നു എങ്ങനെ നിർണ്ണയിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന രീതി ആണ് തർജ്ജമ ഉദ്ദേശ്യത്താടെ, തിരഞ്ഞെടുക്കാ . വിവിധ നേർഡി ഗ്രംഡേറ്റേഷൻ വിശദമായി പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കുന്നു.

Black Point Compensation

സ്കാൻ പോയിന്ത് നഷ്ടപരിഹാര അച്ചടിക്കുന്നേം നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൻറെ ഇരുണ്ട നിങ്ങൾ മെച്ചപ്പെട്ട representation അനുവദിക്കുന്നു.

Show Selection

Show Selection കമാന്റെ പ്രാപ്തമാക്കുന്നു ഇമേജ് വിന്റോഡിൽ നിരക്കു ചുറ്റുമുള്ള അതിനെക്കുറിച്ച് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു. ഈ ലൈൻ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നേം അപ്രാപ്തമാക്കിയാൽ പോലും, നിരക്കു ഇപ്പോഴും നിലവിലുണ്ട് ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക.

നിങ്ങൾ Image Window Appearance ഡയലോഗിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു സ്ഥിര

സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **View Show Selection**,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി CtrlT ഉപയോഗിച്ച്.

Show Layer Boundary

Show Layer Boundary കമാൻഡ് പ്രാപ്തമാക്കുന്നു ഇമേജ് ജാലകത്തിൽ ഒരു പാളി ചുറ്റുന്ന മത്ത അതിനെക്കുറിച്ച് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു. പാളി ഇമേജ് വിന്റോ ചെറുതാണ് വരുമ്പോൾ അതിനെക്കുറിച്ച് യമാർത്ഥത്തിൽ മാത്രമേ കാണാനാക . പാളി ഇമേജ് വിന്റോ ആയി ഒരേ വലിപ്പ എപ്പോഴാണ്, പാളി അതിർത്തി ചിത്ര അതിർത്തിയിൽ മ ടപ്പടാത്ത ആണ്.

നിങ്ങൾ Image Window Appearance ഡയലോഗിൽ പാളി ബൗണ്ടറിയിലേക്ക് സ്വന്തേ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **View Show Layer Boundary** .

Show Guides

Show Guides കമാൻഡ് പ്രാപ്തമാക്കുന്നു ഇമേജ് ജാലകത്തിൽ Guides പ്രദർശിപ്പിക്കുകയുണ്ടായതായി നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ Image Window Appearance ഡയലോഗിൽ ഗൈഡുകൾ സ്ഥിര സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **View Show Guides** ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി ShiftCtrlT ഉപയോഗിച്ച്.

Show Grid

Show Grid കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് പ്രാപ്തമാക്കു , ഗ്രിഡ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് പ്രവർത്തനരഹിതമാക്കാനാകു . അത് തയ്യാറാക്കാൻ ചെയ്യുമ്പോൾ, ഗ്രിഡ് ചിത്ര ഓവർലോക്കളു നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ചിത്ര ഘടകങ്ങൾ ചുകോണ്ട് ലേക്ക് സുഗമമാക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ Image Window Appearance ഡയലോഗിൽ ഗ്രിഡ് സ്ഥിര സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

പുറമേ Configure Grid കമാൻഡു Snap to Grid കമാൻഡ് കാണുക.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **View Show Grid** .

Show Sample Points

ഈ കമാൻഡ് പ്രാപ്തമാക്കുന്നു ഇമേജ് വിന്റോയായിൽ സാമ്പിൾ പോയിന്റ് കാണിക്കുന്ന നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു. സാമ്പിൾ പോയിന്റുകൾ sample points dialog ലെ നാല് പിക്സൽ നിര വിവരങ്ങൾക്കു് പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **View Show Sample Points** .

Snap to Guides

Snap to Guides കമാൻഡ് പ്രാപ്തമാക്കുന്നു ഗൈഡുകൾ സ്നാപ്പ് അപ്രാപ്തമാക്കുന്നു. എപ്പോൾ ഗൈഡുകളിലേക്കുള്ള സ്നാപ്പ് പ്രവർത്തനക്ഷമമാണ്, (Show Guides കാണുക) സജജമാക്കാൻ ഗൈഡുകൾ എത്രാണ് കാന്തിക തോന്നു ; നിങ്ങൾ ഒരു പാളി അല്ലെങ്കിൽ സെലക്ഷൻ നീക്കുന്നോൾ, വഴികാട്ടികൾ അതു ആസന്നമാവുന്നോൾ അത് വലിക്കുക തോന്നുന്നില്ല. ഈ ചിത്ര മ ലക്ഞങ്ങളുടെ കൃത്യതയാർന്ന ഷൈസ്മെന്റീനായി ബുഹത്തായ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **View Snap to Guides**

Snap to Grid

Snap to Grid കമാൻഡ് പ്രാപ്തരാക്കുകയു ഗ്രിഡിലേക്ക് സ്നാപ്പ് അപ്രാപ്തമാക്കുന്നു. എപ്പോഴാണ് ഗ്രിഡിലേക്ക് സ്നാപ്പ് പ്രവർത്തനക്ഷമമാണ്, (Show Grid കാണുക) സജജമാക്കാൻ ഗ്രിഡ് എത്രാണ് കാന്തിക തോന്നു ; നിങ്ങൾ ഒരു പാളി അല്ലെങ്കിൽ സെലക്ഷൻ നീക്കുന്നോൾ, ഗ്രിഡ് പോയിന്റുകൾ ആസന്നമാവുന്നോൾ അത് വലിക്കുക തോന്നുന്നില്ല. ഈ ചിത്ര മ ലക്ഞങ്ങളുടെ കൃത്യതയാർന്ന ഷൈസ്മെന്റീനായി ബുഹത്തായ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **View Snap to Grid** .

Snap to Canvas

ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രാപ്തമാക്കി, നിങ്ങൾ ഒരു നിര അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പാളി നീക്കാൻ അവരത് ആസന്നമാവുന്നോൾ കാൻവാസ് വേണമക്കിലു പിന്മാറുമെന്ന് ദ്രശ്യമാകു . ഈ ചിത്ര മ ലക്ഞങ്ങളുടെ കൃത്യതയാർന്ന ഷൈസ്മെന്റ് ഉപയോഗപ്രദമാണ്.

ചിത്ര പോലെ ക്യാൻവാസ് ഉണ്ട്, ഒരേ വലിപ്പ് : കാൻവാസ് വേണമകിലും സാധാരണയായി ഇമേജ് അററേഞ്ചർ കലർത്തിയ ചെയ്യുന്നു. എന്നാൽ നിങ്ങൾ Image Canvas Size തോളുന്ന ക്യാൻവാസ് വലിപ്പ് മാറ്റാൻ കഴിയും .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **View Snap to Canvas**.

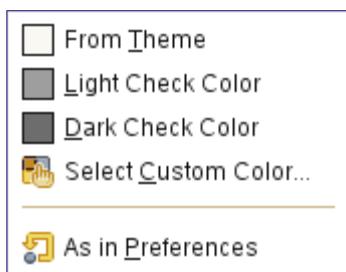
Snap to Active Path

ഈ ഓഫീസ് പ്രാപ്തമാക്കി, നിങ്ങൾ ഒരു നിര അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പാളി നീക്കാൻ അവരത് ആസന്നമാവുന്നോൾ സജീവ പാതയുടെ അടുത്ത ആകർഷണ പോയിന്തും വലിക്കുക തോന്നുന്നില്ല. ഈ ചിത്ര മ ലക്ഷ്യഭൂത കൃത്യതയാർന്ന ഷൈറ്റ്‌മെന്റ് ഉപയോഗപ്രദമാണ്.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **View Snap to Path**.

Padding Color



നിങ്ങൾ Padding Color കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ചുറ്റുമുള്ള ക്യാൻവാസ് നിന്ന് മാറ്റാൻ കഴിയും . ക്യാൻവാസ് ചിത്ര സ്ഥിതിചെയ്യുന്നത് ഉപരിതല . അത് ചിത്രത്തിന്റെ വിന്റയോധിയിൽ ഇമേജ് ചുറ്റു ഒരു ഫേയി പോലെ കാണപ്പെടുന്നു. പാഡി ഗ്രോട്ട് നിന്ന് ഇമേജ് ഏതെങ്കിലും പ്രഭാവ ഇല്ല ഇൽ, സ്വകാര്യ മുൻഗണന വെറു ഒരു കാര്യ . ഈ വർണ്ണ നൽകുക പ്രയോഗ നിന്ന് സമാനമല്ലാത്ത ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക.

Activating the submenu

- You can access this submenu from the image menubar through **View Padding Color**.

Padding Color Options

From Theme

Preferences Theme നിർവ്വചിച്ച തീ നിന്ന് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Light/Dark Check Color

Preferences Display നിർവ്വചിക്കുന്നത് ഏത് സുതാര്യത പ്രതിനിധികരിച്ച് ചെക്ക് ഉപയോഗിക്കപ്പെടുന്നു.

Select Custom Color

നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു നിറ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് കളർ സൈലക്ടർ വിന്റോ തുറക്കുന്നു.

As in Preferences

Image Window Appearance തിരഞ്ഞെടുത്ത നിറ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Show Menubar

Show Menubar കമാൻഡ് പ്രാപ്തരാക്കുകയും മെനുബാർ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ full-screen mode പ്രവർത്തിക്കുന്നയാളാണെങ്കിലും അത് അപ്രാപ്തമാക്കാൻ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു. മെനുബാർ പ്രദർശിപ്പിക്കില്ല, നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ മെനുബാർ എൻട്രികൾ ആക്സസ് വലത് കൂക്ക് ചെയ്യാം.

നിങ്ങൾ Image Window Appearance ഡയലോഗിൽ മെനുബാർ സ്ഥിര സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **View Show Menubar**.

Show Rulers

Show Rulers കമാൻഡ് പ്രാപ്തരാക്കുകയും ഭരണാധികാരികൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ full-screen mode പ്രവർത്തിക്കുന്നയാളാണെങ്കിലും അതു അവരെ അപ്രാപ്തമാക്കാൻ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

നിങ്ങൾ Image Window Appearance ഡയലോഗിൽ ഭരണാധികാരികൾ സ്ഥിര സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **View Show Rulers**,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവച്ചി **ShiftCtrlR** ഉപയോഗിച്ചു.

Show Scrollbars

Show Scrollbars കമാൻഡ് പ്രാപ്തരാക്കുകയും സ്ക്രോൾബാറുകൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ full-screen mode പ്രവർത്തിക്കുന്നയാളാണെങ്കിലും അതു അവരെ അപ്രാപ്തമാക്കാൻ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

നിങ്ങൾ Image Window Appearance ഡയലോഗിൽ സ്ക്രോൾബാറുകൾ സ്ഥിര സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **View Show Scrollbars**.

Show Statusbar

Show Statusbar കമാൻഡ് പ്രാപ്തമാക്കുന്നു റ്റൂറ്റസ് ബാർ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു നിഷ്ക്രിയമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾ full-screen mode പ്രവർത്തിക്കുന്നോൾ അത് അത് ഡിസൈൻ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

നിങ്ങൾ Image Window Appearance ഡയലോഗിൽ റ്റൂറ്റസ് ബാറിൽ സ്ഥിര സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **View Show Statusbar** .

Image മെനു

പൊതു അവലോകന

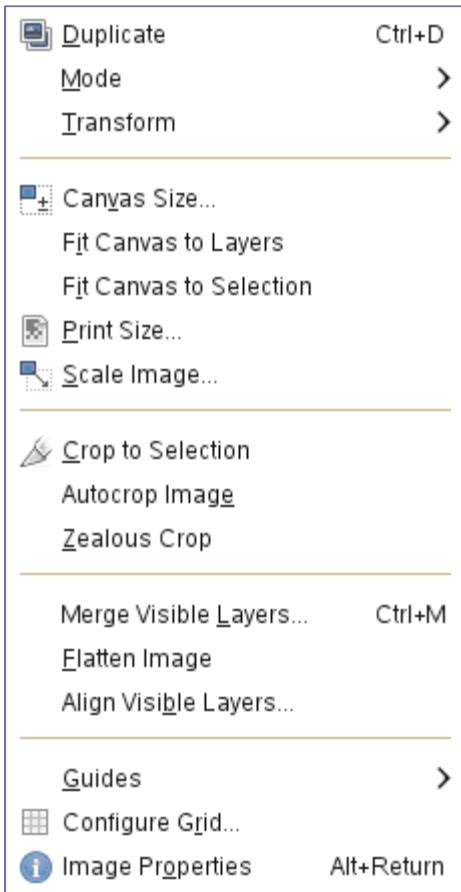


Image മെനു ചില വിധത്തിൽ ചിത്ര മുഴുവനായും ഉപയോഗിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ ബാധിക്കുന്ന കമാൻഡുകൾ, വെറു സജീവ പാളി അല്ലെങ്കിൽ ചിത്ര മറ്റൊരുക്കിലും പ്രത്യേക ഭാഗ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.

ഇവിടെ വിവരിച്ചു കമാൻഡുകൾ പുരുഷ മെനുവിൽ മറ്റ് എൻട്രികൾ കണ്ടെത്താ . അവർ GIMP സ്വയം ഭാഗമല്ല എന്നാൽ വിപുലികരണങ്ങൾ (ഫൂ- ഇന്റുകൾ) ചേർത്തത്. അതിന്റെ ഫോക്കസുമെന്റേഷൻ പരാമർശിച്ചുകൊണ്ടാണ് ഒരു പൂർണ്ണിന്റെ പ്രവർത്തനക്ഷമത വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

Duplicate

Duplicate കമാൻഡ് അതിന്റെ പാളികൾ ചാനലുകളും പാതകൾ എല്ലാ ഏത് നിലവിലെ കൃത്യമായ പകർപ്പാണ് ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു. GIMP ക്ലീപ്പ്ബോർഡും ചരിത്ര ബാധകമാക്കില്ല.

ഈ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പുതിയ കാഴ്ച ഒരു ഡിസ്കേറ്റ് ചിത്ര തെറ്റിയരിക്കാതിരിക്കുക. ഒരു **ViewNew View**, എല്ലാ മാറ്റങ്ങളും ധ്യാർത്ഥ ചിത്ര കടന്നു ചെയ്യുന്നു.

കമാർഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Image Duplicate** ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീസോർഡ് കുറുക്കുവഴി CtrlD ഉപയോഗിച്ച്.

മോഡ്



Mode ഉപമെനുവുണ്ട് ചിത്രത്തിൽ നിന്റെ മോഡ് മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്ന ആളംതകൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു. മ നും ര പങ്ങൾ ഉണ്ട്.

Activating the Submenu

- You can access this submenu from the image menubar through **Image Mode** .

The Contents of the Mode Submenu

- RGB
- Greyscale
- ഇൻഡേക്സ്
- നിർണ്ണയിക്കുക കളർ പ്രോഫൈൽ (Color management കാണുക)
- (Color management കാണുക) വർഷീ പ്രോഫൈൽ പരിവർത്തന

RGB mode

RGB കമാർഡ് ആർജിബി മോഡിലേക്ക് നിങ്ങളുടെ ചിത്ര മാറ്റപ്പെടുന്നു. കുടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് ഭ്രാസിറിയിൽ RGB വിവരണ കാണുക. സാധാരണ, ഈ മോഡിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്ന സ്ക്രീനിലേക്ക് നന്നായി ചേർച്ചപ്പെടുത്തുകയാണ് എത്ത്. ഈത് ശ്രേണ്ട് കൈയിൽ അല്ലെങ്കിൽ ഇൻഡേക്സ് മോഡ് ഒരു ആർജിബി ചിത്ര പരിവർത്തന സാധ്യമാണ്, പക്ഷേ ശ്രദ്ധിക്കുക: നിങ്ങൾ ചിത്ര സ രക്ഷിച്ചു ചെയ്തുകഴിത്താൽ, ഇന്തി ആർജിബി നിന്റെ, അതുവഴി നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് പ്രവർത്തിക്കു എന്നോർക്കുക വീണ്ടുടുക്കാനു കഴിയു .

Activating the command

- You can access this command from the image menu bar through **Image Mode RGB** .

Grayscale mode

താങ്കൾക്ക് 0-255 (കറുത്ത) (വെള്ള), ചാര 256 തലങ്ങളിൽ ഉപയോഗിച്ച് ഗ്രേസ്കേയിൽ നിങ്ങളുടെ ചിത്ര പരിവർത്തന ഗ്രാസ്കേ കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാം.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Image Mode Grayscale**.

Indexed mode

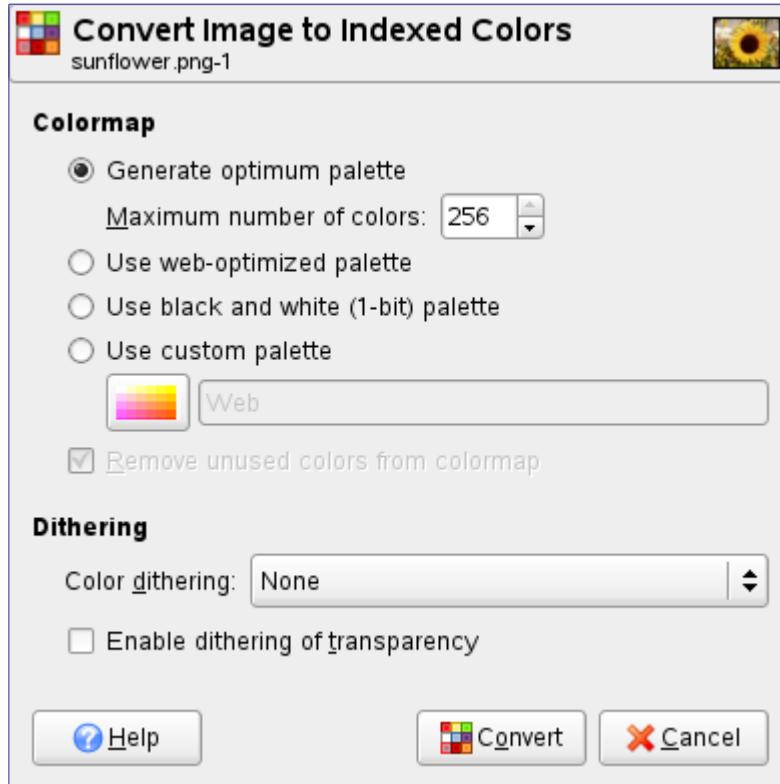
Indexed കമാൻഡ് ഇൻഡൈക്സേഡ് മോഡിലേക്ക് നിങ്ങളുടെ ചിത്ര മാറ്റപ്പെടുന്നു. സ ചികയിലാക്കിയത് കളർ മോഡ് കുറിച്ച് കുത്തൽ വിവരങ്ങൾക്ക് ഫ്രാസറിയിൽ indexed colors കാണുക.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Image Mode Indexed**.

The Convert Image to Indexed Colors dialog

Indexed കമാൻഡ് **Convert Image to Indexed Colors** ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു.



Colormap Options

- **Generate optimum palette:** ഈ ഓഫ്ശെൽ 256 നിന്നും (ക്ലാസിക് GIF ഫോർമാറ്റിൽ) ഒരു സ്ഥിര പരമാവധി എല്ലാ സാധ്യതയുള്ള ഏറ്റവും മികച്ച പാലറ്റ് സൂച്ചകമാക്കുന്നു. ഈ മിനുസമുള്ള സ ക്രമണങ്ങളിൽ അനാവശ്യ

ഇപക്രൂകൾ (കളർ പരിചയവുമായാണ്) സൂഷ്ടിക്കാൻ നേരെ ഈ *Maximum Number of Colors* കുറയ്ക്കാൻ കഴിയു . എനിരുന്നാലു വി.എസിന്റെ ഉപയോഗിച്ച് ആവശ്യമില്ലാത്ത ഇപക്രൂകൾ കുറത്തെക്കു കഴിത്തെക്കാ .

- **Use web-optimized palette:** വൈബ് അനുര പമാക്കിയിരിക്കുന്നു ഒരു പാലറ്റ് ഉപയോഗിക്കുക.
- **Use black and white (1-bit) palette:** ഈ ഓപ്പഷൻ മാത്രമാണ് രണ്ട് നിറങ്ങൾ, കറുപ്പും വെളുപ്പും ഉപയോഗിയ്ക്കുന്നു ഒരു ഇമേജ് സൂഷ്ടിക്കുന്നു.
- **Use custom palette:** ഈ ബട്ടൺ ലിസ്റ്റിൽ നിന്ന് ഒരു ക്രൂ പാലറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു. നിറങ്ങൾ എണ്ണു ഓരോ പാലറ്റ് വേണ്ടി തെളിവാണ്. "Web" പാലറ്റ്, 216 നിറങ്ങൾ, "web-safe" പാലറ്റ് ആണ്. ഈ യഥാർത്ഥത്തിൽ Mac, PC രണ്ടു ഒരേ നോക്കു നിറങ്ങൾ നൽകുന്നതിന് നേര്ത്തിക്കേപ്പ് സൂഷ്ടിച്ചിരിക്കുന്നു, Internet Explorer 3 നേടാനായത്. പതിപ്പ് 4 മുതൽ, MSIE ഒരു 212 വർഷം പാലറ്റ് കൈകാര്യ . എല്ലാ ഫോറോമുകളിലും തമിലുള്ള നിര ഒരുവിൽ പ്രശ്നം ഇതുവരെ പരിഹരിച്ചതായി ഇതുവരെയു അതു ആയിരിക്കു ഒരുപക്ഷേ ഓരോക്കുള്ളു . ഒരു വൈബ് പേജ് ഡിസൈൻ ഗ ചെയ്യുന്നോൾ, മനസ്സിൽ രണ്ടു തത്ത്വങ്ങളു വേണ : ഒരു ലൈറ്റ് പശ്വാതലവത്തിൽ ഇരുണ്ട പശ്വാതലവത്തിൽ അല്ലെങ്കിൽ കടു പാം വെളിച്ച വാചക ഉപയോഗിക്കുകയു വിവരങ്ങൾ കൈമാറുന്നതിന് നിര ആശയിക്കുന്നത് ഓരോക്കുള്ളു .

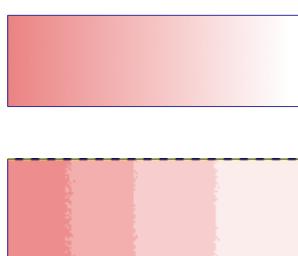
നിങ്ങളുടെ ചിത്ര പല നിറങ്ങൾ ഇല്ലെങ്കിലോ പാലറ്റ് ചില നിറങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുവരുത്. **Remove unused colors from final palette** ഓപ്പഷൻ എങ്കിൽ അവർ പാലറ്റ് നിന്നു നീക്കേ ചെയ്യു .

Dithering Options

ഗണമാണായെന്നത് ചിത്ര 256 നിറങ്ങൾ കുറവോ അടങ്കിയിരിക്കുന്നു മുതൽ, യഥാർത്ഥ ചിത്ര ചില നിറങ്ങൾ പാലറ്റ് ലഭ്യമാണ് വന്നുകാം . ഈ സ ക്ഷമമായ നിര മാറ്റങ്ങൾ വേണ പ്രോശ്രാഞ്ഞുടെ ചില b1otchy അല്ലെങ്കിൽ വര പാച്ചുകൾ കാരണമായെക്കാ . വി.എസിന്റെ ഓപ്പഷനുകൾ പാലറ്റ് ഓപ്പഷനുകൾ സൂഷ്ടിച്ച് ആവശ്യമില്ലാത്ത ഇപക്രൂകൾ തിരുത്താൻ ചെയ്യുടെ.

ഒരു വി.എസിന്റെ അരിപ്പ് പകര പാലറ്റ് ആകുന്നു സമാനമായ നിറങ്ങൾ പിക്സൽ കൂളിക്കുകൾ ഉപയോഗിച്ച് പാലറ്റ് നിന്ന് കാണുന്നില്ലെങ്കിൽ ഒരു നിര എക്കദേശ ശ്രമിക്കുന്നു. അകലെ നിന്നു നോക്കുന്നോൾ, ഈ പിക്സൽ ഒരു പുതിയ നിര തോന്തിപ്പോകു . dithering ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്കായി സഭകളുമരിയില്ല കാണുക.

മ ന് ഫിൽട്ടറുകൾ (ഫൂണ് "None") ലഭ്യമാണ്. ഒരു പ്രത്യേക അരിപ്പ് ഫലമായാണ് നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൽ ആകു എന്തു പ്രവചിക്കാൻ സാധ്യമല്ല, അതിനാൽ നിങ്ങൾ എല്ലാ ശ്രമിക്കുക മികച്ച പ്രവർത്തിക്കുന്നു കാണാൻ വരു . "Positioned Color Dithering" അരിപ്പ് നന്നായി ആനിമേഷനുകൾ ലേക്ക് ചേർച്ചപ്പെടുത്തുകയാണ്.

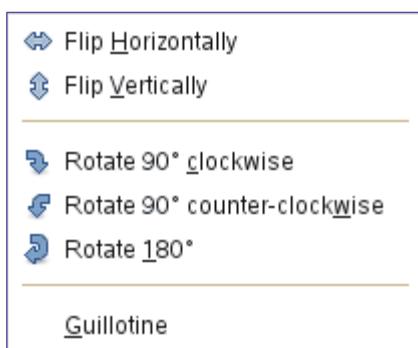




ഒരു GIF ചിത്ര ത്ത് സുതാരുത 1 ബിറ്റ് എഴുതപ്പെട്ടിട്ടുണ്ട്: സുതാരുമായ അല്ലെങ്കിൽ സുതാരുമല്ല. ഭാഗിക സുതാരുത മിഡ്രാബോധ നൽകാൻ, നിങ്ങൾ **Enable dithering of transparency** എഴുപ്പിക്കുന്ന ഉപയോഗിക്കാം. എന്നാൽ Semi-flatten പുഗ്-ഇൻ നിങ്ങൾക്ക് മെച്ചപ്പെട്ട ഫലങ്ങൾ നൽകും .

നിങ്ങൾ Colormap Dialog ഉപയോഗിച്ച് ഗണമാനണായെന്നത് ചിത്ര നിര പാലർ എഡിറ്റുചെയ്യാനാകും .

Transform



Transform ഉപമനുവുണ്ട് ഇനങ്ങൾ കരഞ്ഞുന അല്ലെങ്കിൽ അതു കത്തിക്കൽ അതു ഓല്ല ചിത്ര മാറുന്നു.

Activating the Submenu

- You can access this submenu from the image menubar through **Image** Transform .

The Contents of the Transform Submenu

Transform ഉപമനുവുണ്ട് കമാൻഡുകൾ ഉണ്ട്:

- Flip Horizontally; Flip Vertically
- Rotate 90° clockwise / counter-clockwise; Rotate 180°
- Guillotine

Flip Horizontally; Flip Vertically

നിങ്ങൾ ചിത്ര കൃത്യമായി, അല്ലെങ്കിൽ Flip Horizontally അല്ലെങ്കിൽ Flip Vertically ആജാതകൾ ഉപയോഗിച്ച്, ഒരു കാർഡ് പോലെ തിരിഞ്ഞ് കഴിയും . ഈ കമാൻഡുകൾ മുഴുവൻ ചിത്ര പ്രവർത്തിക്കാം. ഒരു നിരക്കു കൃത്യമായി, Flip Tool ഉപയോഗിക്കുക. ഒരു പാളി കൃത്യമായി, **Layer** Transform മെനു അല്ലെങ്കിൽ Flip Tool പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക.

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** .

രൊട്ടേഷൻ

നിങ്ങൾ **Image** മെനുവിന്റെ Transform സബ്മെനു ന് രൊട്ടേഷൻ ആളഞ്ഞകൾ ഉപയോഗിച്ച്, ഇമേജ് 90 ഘട്ടികാരഡിശയിൽ അല്ലെങ്കിൽ എതിർ-ഘട്ടികാരഡിശയിൽ തിരികുക, അല്ലെങ്കിൽ അതു 180 തിരികുകയോ കഴിയു . ഈ കമാൻഡുകൾ അർദ്ധകായ ലാൻഡ്സ്കേപ്പ് ഓറിയേന്റേഷൻ മാറാൻ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . അവർ മുഴുവൻ ചിത്ര പ്രവർത്തിക്കാ . നിങ്ങൾ മരും കോൺിൽ ചിത്ര തിരികുന്നതിന് ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഒരു നിര തിരികുന്നതിനോ ഒരു പാളി തിരികുന്നതിന് എക്കിൽ Rotate Tool ഉപയോഗിക്കുക. നിങ്ങൾക്ക് Layer Transform മെനു ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പാളി തിരിക്കാനോ കഴിയു .

Activate the Commands

നിങ്ങൾ വഴി ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് ഈ മ നു കമാൻഡുകൾ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു

- **Image Transform Rotate 90 degrees CW,**
- **Image Transform Rotate 90 degrees CCW** ആൻഡ്
- **Image Transform Rotate 180 .**

ഗില്ലറ്റിൻ

Guillotine കമാൻഡ് കഷണങ്ങൾ അപ്പ് നിലവിലെ ചിത്ര , ചിത്ര ഗൈഡുകൾ അടിസ്ഥാനമാക്കി. ഓരോ ഗൈഡ് സഹിത ചിത്ര ഒരു ഗില്ലറ്റിൻ (പേപ്പർ മുറിക്കുന്ന) ഉപയോഗിച്ചുള്ള ഒരു ഓഫീസിൽ പ്രമാണങ്ങൾ മുറിക്കൽ സമാനമായ മുറിവു കഷണങ്ങളായി നിന്നു പുതിയ ഇമേജുകൾ ഉണ്ടാക്കുന്നു. ഗൈഡുകൾ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക്, കാണുക.

Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **Image Transform Guillotine** .

കാൻവാസ് വലിപ്പ

"canvas" ചിത്ര ദൃശ്യമായ ആണ്. സ്വതന്ത്ര ക്യാൻവാസ് വലിപ്പ പാളികൾ വലിപ്പ അവധികാലത്തിനായുള്ള. Canvas Size കമാൻഡ് വലുതാക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ ക്യാൻവാസ് വലിപ്പ കുറയ്ക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ, നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പക്ഷ പാളികൾ വലിപ്പ പരിഷ്കരിക്കാനു കഴിയു . നിങ്ങൾ ക്യാൻവാസ് വിശാലമാക്കുന്നോൾ, ഇമേജിൽ ഉള്ളടക്ക ചുറ്റു ഇട . നിങ്ങൾ അത് കുറയ്ക്കാൻ ചെയ്യുന്നോൾ, ദൃശ്യമായ വലുപ്പ എന്നാൽ പാളികൾ ഇപ്പോൾ ക്യാൻവാസ്

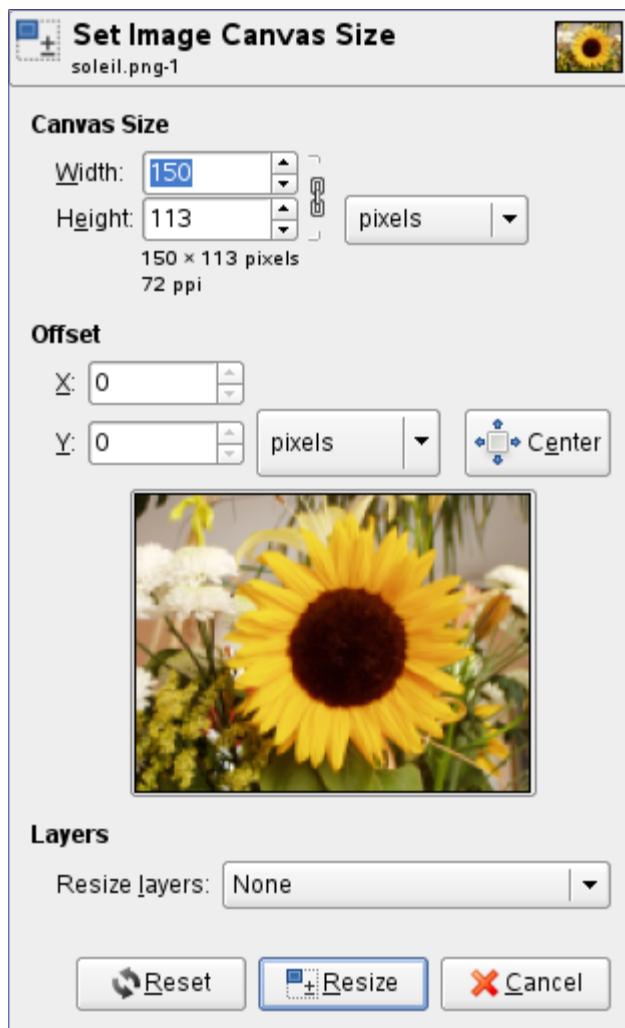
അതിർത്തിയിൽ അപ്പുറ ദിർഘിപ്പിക്കു .

നിങ്ങൾ ക്യാൻവാസ് വലിപ്പ കുറയ്ക്കാനു , പുതിയ ക്യാൻവാസ് പ്രിവ്യ ഒരു നേർത്ത സെഗ്മെന്റ് അതിർത്തിയിൽ ചുറ്റു ലഭ്യമാകുന്നു. മാസ് സ പിക്കയെ ഓടിക്കൊണ്ടിരുന്ന ഫ്രോസ്; ഈ ഫ്രേയി നേരെ ഇമേജ് നീക്കാൻ കൂടിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രാഗ്.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Image Canvas Size** .

Description of the Canvas Size dialog



കാൻവാസ് വലിപ്പ

Width; Height

നിങ്ങൾ **Width** ക്യാൻവാസ് എന്ന **Height** സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . സ്ഥിര യ ണിറുകൾ ഉദാ പിക്സൽ പക്ഷേ വ്യത്യസ്ത യ ണിറുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാ , ശതമാന , നിലവിലെ അളവുകളിലേക്ക് ആപേക്ഷിക പുതിയ അളവുകൾ സജ്ജീകരിക്കണമെങ്കിൽ. വീതിയു ഉയരവു വലത് ചെയിൻ തകർത്തു ചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, വീതിയു ഉയരവു പരസ്പര ഒരേ താരതമ്യേന വലിപ്പമുള്ള പ്രമാണിച്ചു. ആ മറ്റാരാളു ഒരു ഇന്തേ തുക മാറുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ മ ല്യാഞ്ചിൽ ഓ മാറ്റാൻ എക്കിൽ ആണ്. നിങ്ങൾ അത് കൂടിക്കുചെയ്ത് ചെയിൻ ല അലിക്കുകയു , പ്രത്യേകമായി വീതിയു ഉയരവു സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

എന്തുതന്നെ നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന യ സിറൂകൾ, പിക്സൽ വലുപ്പ , നിലവിലെ ചിത്ര കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ എപ്പോഴും Width ആൻഡ് Height നിലങ്ങളും ചുവടെ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ **Canvas Size** ഡയലോഗിൽ രണ്ടു ഷണ്ഠികൾ മാറ്റാൻ കഴിയില്ല; അത് ചെയ്യാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ, Print Size dialog ഉപയോഗിക്കുക.

ഓഫ്സെറ്റ്

Offset മ ലൈറ്റ് കാൻവാസിൽ ചിത്ര (ചിത്ര , സജീവ പാളി) സ്ഥാപിക്കുക ഉപയോഗിക്കുന്നു. വലുപ്പമുള്ള ഡയലോഗ് ജാലകത്തിന്റെ പ്രിവ്യ ക്യാൻവാസ് ഉള്ളടക്കങ്ങൾ കാണാൻ കഴിയു . ക്യാൻവാസ് ചിത്ര ചെരുതാണ് ചെയ്യേണ്ടത്, പ്രിവ്യ വിന്റേഡ് നേരത്തെ നെറ്റിവ് അതിർത്തിയിൽ ഒരു ഫ്രേമി അത് കാണിക്കുന്നു.

എക്സ്; പിന്ന

X ആൻഡ് Y ക്യാൻവാസ് മുകളിലെ ഇടത് കോൺിൽ ആപേക്ഷിക ചിത്ര മുകളിലെ ഇടത് കോൺിൽ കോർബിനേറ്ററുകൾ വ്യക്തമാക്കുക. ക്യാൻവാസ് ചിത്ര ചെരുതാണ് അവർ നെറ്റിവ്. PLACEHOLDER,-103828: വ്യത്യസ്ത വഴികൾ (തീർച്ചയായു , നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ കാൻവാസ് അതിരുകൾ കവിയരുത്) ഇമേജ് പതിക്കാൻ കഴിയു

പാളികൾ

ജിപ്പ്-2.4 പതിപ്പ് മുമ്പ്, "Canvas Size" പാളി വലുപ്പ യാതൊരു സ്വാധീനവു . അതു മാറ്റാൻ, നിങ്ങൾ Layer Boundary Size കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാൻ ഉണ്ടായിരുന്നു. "Layers" ഐച്ചിക ഇപ്പോൾ എങ്ങനെ ഒരുപക്ഷേ, പാളികൾ വലുപ്പ ചെയ്യ വ്യക്തമാക്കാൻ നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുന്നു. ഭ്രാപ്പ്-ഡെബിൾ ലിസ്റ്റ് നിരവധി സാധ്യതകൾ പ്രദാന :



- **None:** സ്ഥിര ഓഫ്സെറ്റ്. ഈ പാളി വലുപ്പ , മാത്രമല്ല ക്യാൻവാസ് അണ്.
- **All Layers:** എല്ലാ പാളികളും ക്യാൻവാസ് വലിപ്പ വലുപ്പ ചെയ്യുന്നു.
- **Image-sized layers:** മാത്രമേ ഇമേജ് അനേക വലിപ്പമുള്ള പാളികൾ ക്യാൻവാസ് വലുപ്പ വലുപ്പത്തിലാണെന്ന്.
- **All visible layers:** മാത്ര കാണാവുന്ന പാളികൾ ഒരു ഐക്കൻ അടയാളപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള, ലൈറ്റ് ഡയലോഗിൽ, ക്യാൻവാസ് വലുപ്പ വലുപ്പത്തിലാണെന്ന്.
- **All linked layers:** ലൈറ്റ് ഡയലോഗ് ഒരു അടയാളപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള മാത്ര ലിക്ക് പാളികൾ, ക്യാൻവാസ് വലുപ്പ വലുപ്പത്തിലാണെന്ന്.

കേന്ദ്ര

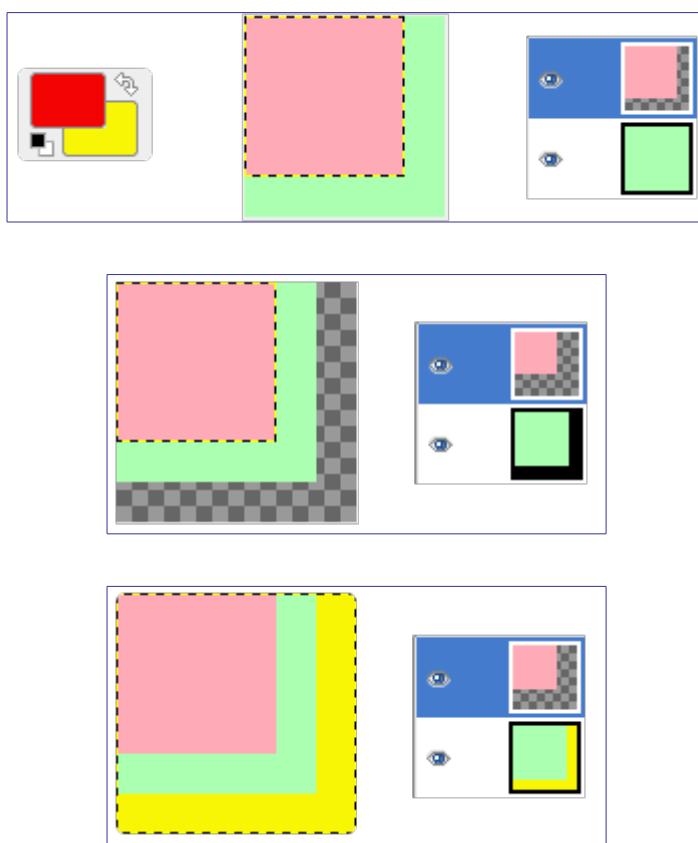
Center ബട്ടൺ നിങ്ങൾ കാൻവാസിൽ ചിത്ര മധ്യഭാഗത്താകാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ കേന്ദ്ര ബട്ടൺ കൂംകൾ ചെയ്യേണ്ടത്, ഓഫ്സെറ്റ് മ പ്രാംഗൾ സ്വയ കണക്കാക്കി ടെക്സ്റ്റ് ഭോക്സുകൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ **Resize** ബട്ടണില് കൂംകൾ ചെയ്യേണ്ടത്, ക്യാൻവാസ് വലുപ്പ , പക്ഷേ പിക്സൽ

വിവരങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ ഭ്രായി ഗ് സ്കൈയിൽ മാറ്റമില്ല ആകുന്നു.

നിങ്ങൾ അതിന്റെ വലിപ്പ് മാറ്റി മുൻപ് ചിത്രത്തിന്റെ പാളികൾ ക്യാൻവാസ് അതിരുകളെ കഴിയാത്തതു, അത് വ്യാപ്തിയിൽ ചേർത്തതാണ് ആ ക്യാൻവാസ് ഭാഗത്തുനിന്നു പാളികളില്ല. അതുകൊണ്ടു, ക്യാൻവാസ് ഈ ഭാഗ സുതാര്യമായ ഒരു ശ രീഞ്ഞിന് flatten നിങ്ങൾ കൂത്യുമായി ക്യാൻവാസ് പാകമാക്കുന്ന ഒരോറു പാളി ഒരു ചിത്ര ലഭിക്കു അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ മറ്റൊന്തക്കിലും പാളികൾ മാറ്റുന്നതിൽ ഇല്ലാതെ സജീവ പാളി വലുപ്പ് Layer to Image Size കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാം സാഹചര്യത്തിൽ ചിത്ര , ഓന്നുകില്. നിങ്ങൾക്ക് ഒരു പുതിയ ലയർ ഉണ്ടാക്കുക നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പശ്വാത്തലവും പരിപ്പിക്കാൻ കഴിയും . അതിലെ, നിങ്ങൾ ഒരു ഡിജിറ്റൽ "passer-partout" (പ്രാസ് ഒരു തരത്തിലുള്ള ഒരു ഫോട്ടോഗ്രാഫിൽ വഴുതുന്നു വേണ്ടി ഒരു നീക്ക തിരികെ മെണ്ട്) സൃഷ്ടിക്കുക.

Example



ഉപകാരപ്രദമായ കാൻവാസ് വലിപ്പ് 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:



അളവുകൾ അണ്ടലിക്കുചെയ്യുന്നതിനുള്ള അടുത്ത വീതി ചങ്ങല ഉയരവു എൻടികൾ കൂിക്കുചെയ്യുക. ഈ തലങ്ങളു പരിഷ്കരിക്കുന്നതു ക്യാൻവാസ് നേരെ ചിത്ര നീകൾ, വിചാരണ, പിശകിന്, നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചിത്രത്തിന്റെ ഭാഗത്ത് മുറിക്കാൻ കഴിയു . വലിപ്പ മാറ്റുന്നത് ബട്ടണിൽ കേന്ദ്ര ബട്ടണിൽ കൂികൾ തുടർന്ന്.



Crop tool ഉപയോഗിക്കാൻ എല്ലാം .

Fit Canvas to Layers

Fit Canvas to Layers കമാൻഡ് ചിത്ര ഏറ്റവു വലിയ പാളി, വീതിയു ഉയരവു ലെ വലിപ്പ ക്യാൻവാസ് വലിപ്പ അനുയോജ്യമാകുന്നു.

സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നോൾ അബ്ലൈക്കിൽ ഒരു ഇമേജ് തുറക്കുന്നോൾ, ക്യാൻവാസ് വലുപ്പ ഇമേജ് വലുപ്പ നിർവ്വചിക്കപ്പെടു നിങ്ങൾ പുതിയ പാളികൾ ചേർക്കുക എങ്കിൽ മാറ്റമില്ലാതെ നിലനിൽക്കുന്നു ആണ്. നിങ്ങൾ ക്യാൻവാസ് വലുതാൻ ഒരു പാളി ചേർക്കുകയാണെങ്കിൽ, ക്യാൻവാസ് പരിമിതിയുള്ളവനായിരുന്നതെങ്കിൽ മാത്ര പ്രദേശത്തെ ദ്രുശ്യമാകു . മുഴുവൻ പാളി കാണിക്കുന്നതിനുള്ള, ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക.

Activate the command

- You can access this command from the image menubar through **Image Fit Canvas to Layers** .

Fit Canvas to Selection

Fit Canvas to Selection കമാൻഡ് വീതിയു ഉയരവു തു നിരക്കു വലിപ്പ ക്യാൻവാസ് വലിപ്പ അനുയോജ്യമാകുന്നു.

Activate the command

- You can access this command from the image menubar through **Image Fit Canvas to Selection** .

പ്രിൻ്റ് വലിപ്പ

നിങ്ങൾ *dimensions of a printed image* അതിന്റെ *resolution* മാറ്റാൻ Print Size ഡയലോഗ് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . ഈ കമാൻഡ് ഇമേജിൽ പിക്സലുകളുടെ എണ്ണം മാറ്റാൻ ഒരു അത് ചിത്രത്തിന്റെ റീസാമ്പിൾ ഒരു (അത് റീസാമ്പിൾ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പ മാറ്റണമെങ്കിൽ, Scale Image കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക.)

Activating the Dialog

- You can access this dialog from the image menubar through **Image** Print Size .

Options in 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.

ധയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നോൾ, പെട്ടികളിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ചിത്ര യമാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ ചിത്ര ആൺ. നിങ്ങൾക്ക് ഓട്ടപുട്ട് ചിത്ര വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ എങ്കിൽ അച്ചടിച്ച പേജ് കുത്തൽ പിക്സൽ നീള യ സീറ്റ് ഉപയോഗിക്കുന്ന ശേഷ , ചെറിയ ആയിരിക്കു . അതുപോലെ, ഒരേ കാരണത്താൽ, ഇമേജ് വലിപ്പ മാറ്റിക്കാണിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക ചിത്ര മാറ്റ .

അച്ചടിച്ച പേജിന്റെ മ രച്ച വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ ചിത്ര ഫലങ്ങളിൽ വർദ്ധിക്കുന്നത്. യാതൊരു പിക്സൽ (ആരു ഇമേജ് വിവരങ്ങൾ) നീകെ സ്ഥിതിക്ക് ഇത് അത് തെട്ടിപ്പോകു ഇമേജ് വലുപ്പ കുറച്ചുകൊണ്ട് നിന്ന് തികച്ചു വ്യത്യസ്തമാണ്.

Width; Height

ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകൾ ഉപയോഗിച്ച് അച്ചടി വിതിയു ഉയരവു സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . ദ്രോപ്പ്‌ഡാണ്ട് ലിറ്റിൽ നിന്ന് ഈ മ ല്യാഞ്ചർ വേണ്ടി യ സീറ്റുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

ഉടൻ വിതി അല്ലെങ്കിൽ ഉയര മാറ്റാൻ പോലെ എക്സ് ഓഫ് / അല്ലെങ്കിൽ Y നൽകുന്ന മ ല്യാഞ്ചർ സ്വയ അതിനുസരിച്ച് മാറ്റുക. രണ്ടു റെസല ഷൻ മ ല്യാഞ്ചർ ലിക്കിൾ നിലനില്ക്കുന്നു എങ്കിൽ ചിത്രത്തിന്റെ ഉയര വിതിയുടെ സ്വന്ധവു സ്വയ പരിപാലിക്കുന്നത്. നിങ്ങൾ സ്വതന്ത്രമായി പരസ്പര ഈ മ

ല്യങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ, കേവലം ലിക്ക് തകർക്കാൻ ചെയിൻ ചിഹ്ന കീഴിൽ ചെയ്യുക.

X resolution; Y resolution

നിങ്ങൾ എന്നു അതിൽ പിക്സലുകളുടെ എണ്ണ് ചിത്രത്തിന്റെ ഫീസിക്കൽ വലിപ്പ , നിന്ന് അച്ചടിച്ച വിതിയു ഉയരവു കണക്കുക ടാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ചിത്ര സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

ഈ ചിത്ര മ ല്യങ്ങൾ മാറ്റാൻ ടെക്നിക്സ് ബോക്സുകൾ ഉപയോഗിക്കുക. അവർ തങ്ങളുടെ ബന്ധ നിന്റെരൂമായ നിലനിർത്താൻ ലിങ്കുചെയ്യാനാക . രണ്ട് ബോക്സുകൾ തമിലുള്ള അടച്ച ചെയിൻ ചിഹ്ന മ ല്യങ്ങൾ ഒരുമിച്ചു പോകുന്നു സ ചിപ്പിക്കുന്നു. ചെയിൻ ചിഹ്ന കീഴിക്കുചെയ്ത് കണ്ണി പൊട്ടി, നിങ്ങൾക്ക് സ്വതന്ത്രമായി പരസ്പര മ ല്യങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

സ്കേയിൽ ചിത്ര

Scale Image കമാൻഡ് ഇത് അടങ്കുന്ന പിക്സലുകളുടെ എണ്ണ് മാറ്റുന്നതിലെ ദ ശക്തമാരായ ചിത്രത്തിന്റെ ശാരീരിക വലിപ്പ കുറയ്ക്കുന്നു. അത് ചിത്രത്തിന്റെ ഉള്ളടക്കങ്ങളുടെ വലിപ്പ മാറ്റങ്ങൾ അതിനുസരിച്ച് ക്യാൻബാസ് മാറ്റുന്നു.

മുഴുവൻ ചിത്രത്തിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് വ്യത്യസ്ത വലിപ്പത്തിലുള്ള പാളികൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഇമേജ് ചെരിയ making അവരിൽ ചിലർ ഒന്നു ഇങ്ങനീ, ഒരു പാളി ഒരു പിക്സൽ വൈവധ്യ അല്ലെങ്കിൽ ഉയർന്ന കുറവായി കഴിയാത്ത സ്ഥിതികൾ അകലുകയു കഴിഞ്ഞില്ല. ഇങ്ങനെ സ ഭവിക്കുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഓപ്പറേഷൻ മുമ്പുള്ള മുന്നറയിപ്പ് ചെയ്യു .

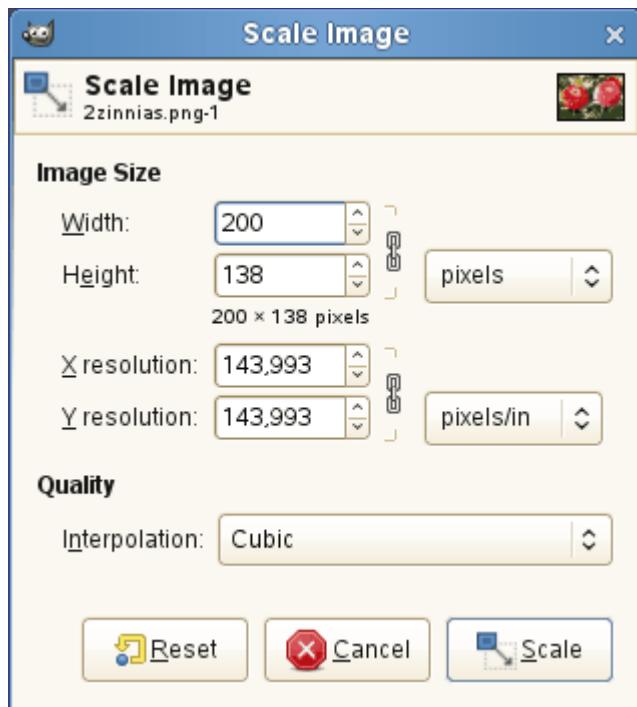
നിങ്ങൾ ഒരു പ്രത്യേക പാളി സ്കേയിൽ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, Scale Layer കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക.

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.

Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **Image** Scale Image .

The Scale Image Dialog



ചിത്ര വലിപ്പ

അതു നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ലോഡ് ചെയ്യുകയു ചെയ്ത ശ്രേഷ്ഠ , റാ , ഇമേജ് ഫയലിൽ പ്രവർശിപ്പിക്കുമ്പോഴലും, അല്ലെങ്കിൽ കടലാസിൽ അതു അച്ചടിച്ച ശ്രേഷ്ഠ : നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് നാലു സ്ഥലങ്ങളിൽ ഒന്നാണ് സ്ഥിതി കഴിയു ഓർക്കണം . അതു നേരിട്ട് ചിത്ര (റാ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ഫയലിൽ) ആവശ്യമാണ് മെമ്മൻി അളവ് ബാധിക്കുന്നു അങ്ങനെ ചിത്ര ചെയറിന്, പിക്സലുകളുടെ എണ്ണ് (വിവരങ്ങൾ തുക) ചിത്രവു അടങ്കിയിരിക്കുന്നു.

എന്നിരുന്നാലു പ്രിൻ്റി ശ്രദ്ധ വലുപ്പ പുറമേ അടിസ്ഥാനപരമായി എത്ര പിക്സൽ കടലാസ് ഓരോ ഇഞ്ച് ന് ഉണ്ടാകു നിശ്ചയിക്കുന്നത് ചിത്ര , പ്രമേയത്തിലെ ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ചിത്ര കയറലു അതിൽ പിക്സലുകളുടെ എണ്ണ മാറ്റാതെ തന്നെ അച്ചടി വലിപ്പ മാറ്റാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് Print Size ഡയലോഗ് ഉപയോഗിക്കണം . സ്ക്രീൻ വലുപ്പ പിക്സൽ എണ്ണത്തിലുള്ള, മാത്രമല്ല സ്ക്രീൻ റെസല ഷൻ, സ ഫാക്ട്രർ ആൻഡ് Dot for Dot ഓപ്പഷൻ കുമീകരണ മാത്രമല്ല ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു.

നിങ്ങൾ അതിന്റെ യമാർത്ഥ വലുപ്പത്തിൽ അപ്പുറ ഒരു ചിത്ര വലുതാക്കുന്നു എങ്കിൽ GIMP interpolation നഷ്ടപ്പെടുന്നുണ്ട് പിക്സൽ കണക്കാക്കുന്നു, പക്കെ എത്തെങ്കിലും പുതിയ വിശദാ ശരങ്ങൾ ചേർക്കുക ഇല്ല. ക ടുതൽ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ഇമേജ് വലുതാക്കുന്നു ക ടുതൽ മങ്ങിയ അതു മാറ്റുന്നു. ഒരു റെസിഡൻസ് ചിത്ര ര പ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന interpolation രീതി ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് സ്കേയിൽ ശ്രേഷ്ഠ Sharpen അരിപ്പ് ഉപയോഗിച്ച് ഭാവ മെച്ചപ്പെടുത്താൻ എങ്കിലും അതു നിങ്ങളെ സ്കോൻ ഉയർന്ന റെസല ഷൻ ഉപയോഗിക്കുക, ഡിജിറ്റൽ ഫോട്ടോക്കാളെടുക്കാനുള്ള അല്ലെങ്കിൽ മറ്റ് മാർഗ്ഗങ്ങളിലെ ദ ഡിജിറ്റൽ ചിത്രങ്ങൾ നല്കത്. റാസ്റ്റർ ചിത്രങ്ങൾ അന്തർലീനമായിട്ടുള്ള നന്നായി സ്കേയിൽ ചെയ്യുന്നത്.

നിങ്ങൾക്ക് ഒരു വെബ് പേജിൽ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ ഉദ്ദേശിക്കുന്നുവെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ ചിത്ര കുറയ്ക്കാൻ വരാ . നിങ്ങൾക്ക് മിക്ക ഇന്ത്രൈനെറ്റ് ഉപയോക്താക്കലെ പ റണ്ടുമായു ഒരു വലിയ ചിത്ര പ്രവർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയില്ല താരതമ്യേന ചെറിയ സ്ക്രീനുകൾ ഉണ്ടെന്ന് പരിഗണിക്കണം . പല സ്ക്രീനുകൾ 1024x768 അല്ലെങ്കിൽ അതിലും കുറവ് ഒരു ചിത്ര ഉണ്ട്.

പിക്സൽ ചേർത്തുകൊണ്ടോ നീക്കെ ചെയ്ത് "Resampling" വിളിക്കുന്നു.

Width; Height

നിങ്ങൾ Scale കമാൻഡ് കൂടി ചെയ്യുന്നോൾ, ഡയലോഗ് പിക്സലിൽ യമാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ തലങ്ങളു പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ **Width** നിങ്ങൾ പിക്സൽ ചേർത്തുകൊണ്ടോ നീക്കെ ചെയ്ത് നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് നൽകാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന **Height** സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . വിതിയു ഉയരവു ബോക്സുകൾ അടുത്ത ചെയിൻ ഷൈക്കൺ പിരിയാത്ത ആണേങ്കിൽ, വിതിയു ഉയരവു പരസ്പര അതേ അനുപാതത്തിൽ താമസിക്കു . നിങ്ങൾ അത് കൂടിക്കുചെയ്ത് ചെയിൻ പോടി, നിങ്ങൾക്ക് സൃഷ്ടന്മായി അവർക്ക് കഴിയു , എന്നാൽ ഈ ചിത്ര വളച്ചുടിക്കാൻ ചെയ്യു .

എന്നിരുന്നാലു , നിങ്ങൾ പിക്സലിൽ അളവുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ ഇല്ല. ഭ്രാപ്പ-ഡയാൾ മെനുവിൽ നിന്നു വിവിധ യ സീറ്റുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാ . നിങ്ങൾ യ സീറ്റ് ശതമാന തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണേങ്കിൽ, നിങ്ങൾ അതിന്റെ യമാർത്ഥ വലുപ്പത്തിൽ ആപേക്ഷിക ഇമേജ് വലുപ്പ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾക്ക് പോലുള്ള ഇഞ്ച് അല്ലെങ്കിൽ മില്ലിമീറ്റർ ഫിസിക്കൽ യ സീറ്റുകൾ, ഉപയോഗിക്കാ . ആ ചെയ്യുകയാണേങ്കിൽ, **X resolution** ആൻഡ് **Y resolution** നിലങ്ങൾ ഉചിതമായ മ ലൈഞ്ചർ അവർ പിക്സൽ ഫിസിക്കല് യ സീറ്റുകൾ, ഇമേജ് തലങ്ങളു തമിലുള്ള പരിവർത്തന ഉപയോഗിക്കുന്ന കാരണ സജ്ജമാക്കണ .

X resolution; Y resolution

നിങ്ങൾ **X resolution** ആൻഡ് **Y resolution** മേഖലകളിലെ ചിത്രത്തിനായുള്ള അച്ചടി രേഖയ ഹിന്ന സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . ഭ്രാപ്പ-ഡയാൾ മെനു ഉപയോഗിച്ച് അളവിന്റെ യ സീറ്റുകൾ മാറ്റാൻ കഴിയു .

ഗുണമേഖലയുള്ള

ഇമേജ് വലുപ്പ മാറ്റാൻ, ഒന്നുകൂടി ചില പിക്സൽ നീക്കെ ചെയ്യു ചെയ്യണ അല്ലെങ്കിൽ പുതിയ പിക്സൽ ചേർക്കണ . നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന പ്രക്രിയ ഫല ഗുണമേഖല നിർണ്ണയിക്കുന്നു. **Interpolation** ഭ്രാപ്പ ഡയാൾ ലിസ്റ്റ് ഒരു സ്കേയറിൽ സ്വീര പത്തിൽ പിക്സൽ നിര interpolating ലഭ്യമായ രീതികൾ നിരക്കു നൽകുന്നു:

Interpolation

- **None:** ഇല്ല interpolation ഉപയോഗിക്കുന്നു. അവർ ഒരു ചെയ്യുന്നോൾ പോലെ പിക്സൽ, ലഭ്യമായി വികസിക്കു അല്ലെങ്കിൽ നീക്കെ ചെയ്യുന്നു. ഈ രീതി വളരെ ഫാസ്റ്റ് നിലവാര കുറവും, എന്നാൽ.
- **Linear:** ഈ രീതി താരതമ്യേന ഫാസ്റ്റ്, എന്നാൽ ഇപ്പോഴും ഗ ഭീരമായി നല്ല ഫലങ്ങൾ നൽകുന്നു.
- **Cubic:** മികച്ച ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് രീതി, മരിച്ച് പതുക്കെയുള്ള രീതി.
- **Sinc (Lanczos 3):** ജിന്വ-2.4 പുതിയ ഈ രീതി പ്രധാനപ്പെട്ട resizings കുറവാണ് മങ്ങൽ നൽകുന്നു.

ഈ കാണുക നിങ്ങൾ ഒരു പാളി, ഒരു നിര അല്ലെങ്കിൽ ഒരു പാതയും നിരക്കുന്നു Selection tool.

Crop to Selection

Crop to Selection കമാൻഡ് ആരുടെ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ എല്ലാ പ രണ്ടായു

തിരഞ്ഞെടുത്തത് ആകുന്നു നാനാഭാഗങ്ങളിലുമുണ്ടായിരിക്കു എത്തെങ്കിലും സ്റ്റിപ്പുകൾ നീക്കെ ചെയ്ത് നിരക്കു അതിർത്തി ഇമേജ് കൃഷിചെയ്യുക. എത്ര ഭാഗികമായും (ഭദ്രമാക്കുന്ന വഴി, ഉദാഹരണത്തിന്) തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതു മേഖലകൾ വെട്ടിച്ചെറുതാക്കാനോ അല്ലെങ്കിൽ വലുകളും ചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, പലവിധത്തിലുള്ള കടൽപ്പുറത്തെ ഏരിയയുടെ ബാഹ്യ പരിധി ന് നടപ്പാക്കു . ചിത്ര ധാതാവു നിരക്കു ഉണ്ടെങ്കിൽ, മെനു ഫോറ്റോ പ്രവർത്തനരഹിതമാക്കി, ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

ഈ കമാൻഡ് ചിത്ര പാളികൾ എല്ലാ വിളകളും . വെറു സജീവ പാളി മുറിക്കുന്നതിന്, Crop Layer കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുക.

Activate the command

- You can access this command on the image menu bar through **Image** Crop to Selection .

Autocrop Image

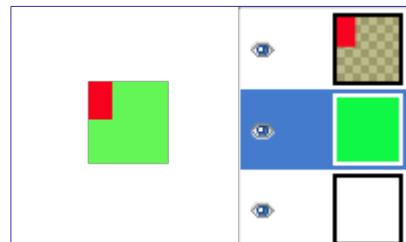
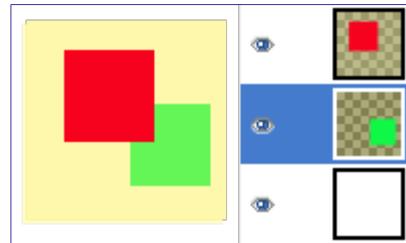
Autocrop Image കമാൻഡ് ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് അതിരുകൾ നീക്കെ ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾ Crop ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് പോലെ അത് എല്ലാ ഒരേ നിര എറ്റവും വലിയ സാധ്യത അതിർത്തി സജീവ പാളി പരിശോധിക്കയും തുടർന്ന് ഇമേജ് നിന്ന് ഈ പ്രദേശ കൃഷിചെയ്യുക.

ഈ കമാൻഡ് മാത്ര അതിരുകൾ കണ്ടെത്താൻ ചിത്രത്തിന്റെ *active layer* ഉപയോഗിക്കുന്ന ശ്രദ്ധാപ രീതി ശ്രദ്ധിക്കുക. മറ്റു പാളികൾ സജീവ പാളിയായി പരിധികൾ അനേക പരിധികൾ പ്രകാര വലുപ്പം ചെയ്യുന്നു.

Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **Image** Autocrop Image .

Example

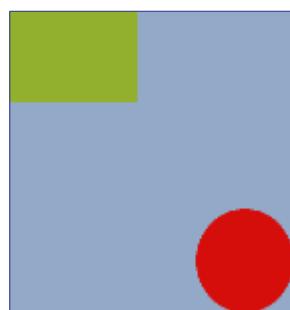
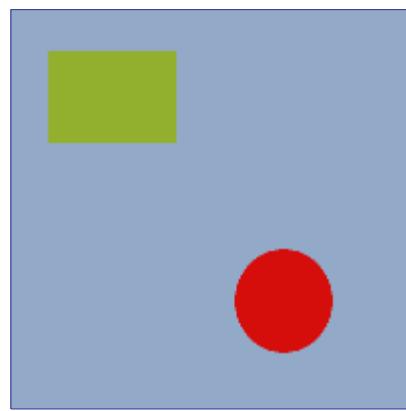


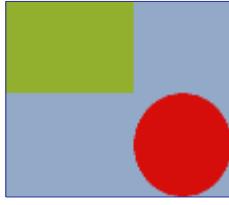
Zealous Crop

Zealous Crop കമാൻഡ് ഒരു ശൈലി പോലെ ഒരൊറ്റ നിന്റെ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്ര കൃഷിചെയ്യുക. അതു ഒരു പ്രോസൈസ് കമാൻഡ് എന്നപോലെ, വേണമകിലും കൃഷിചെയ്യുക, അത് ഒരേ നിന്റെ (കുറഞ്ഞപക്ഷ താത്തികമായി) ബി സ്വത്തെ മധ്യത്തിൽ (പ്രോസൈസ് കൃഷിചെയ്യുക.

അതു മാത്ര സജീവ പാളി വിശകലന ആണെങ്കിലും Zealous Crop, പാളികൾ എല്ലാ വിളകളും ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക. ഈത് മറ്റ് പാളികൾ നിന്നുള്ള വിവര നഷ്ടപ്പെടുത്തിനാൽ നയിച്ചേക്കാ.

Example





Activate the Command

- You can access this command from the image menu bar through **Image** Zealous Crop

ദൃശ്യ ലെയറുകൾ ലയിപ്പിക്കുക

Merge Visible Layers കമാൻഡ് ഒരു ലെയർിലേക്ക് ദൃശ്യമാണ് എത്ത് പാളികൾ ലയിപ്പിക്കുന്നു. ദൃശ്യ പാളികൾ ഒരു "eye" ഐക്കൺ ഡയലോഗ് ലെയറുകളിൽ കാണിക്കേണ്ടതാണ് എത്ത് ഭാഗവാഹാർ.

ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച്, യമാർത്ഥ കാണാവുന്ന പാളികൾ അപ്രത്യക്ഷമാകു . New From Visible കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച്, ഒരു പുതിയ പാളി റൂഡ് മുകളിലുള്ള തയ്യാറാക്കി, യമാർത്ഥ കാണാവുന്ന പാളികൾ നിലനിൽക്കുകയുള്ള .

Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **Image** Merge Visible Layers ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി CtrlM ഉപയോഗിച്ച്.

Description of the Layers merge Options Dialog



ഹൈന്തൽ ലയിപ്പിച്ചു ലെയർ ആയിരിക്കണ :

ദൃശ്യ പാളികൾ പാളികളുടെ ഡയലോഗിൽ ഒരു "eye" ഐക്കൺ ഉപയോഗിച്ച് അടയാളപ്പെടുത്തിയിരിക്കു എത്ത് പാളികൾ ആകുന്നു.

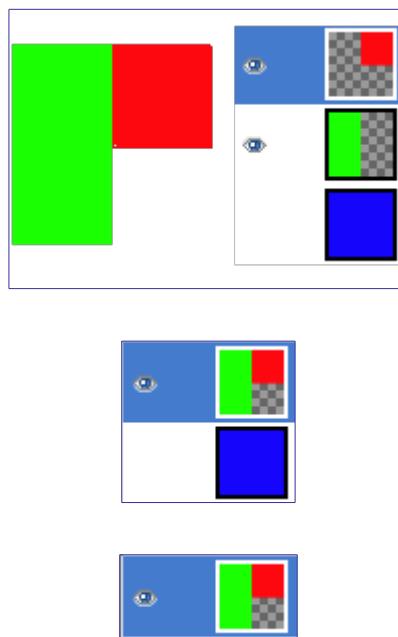
- *Expanded as necessary*: അന്തിമ പാളി ലയിപ്പിച്ച പാളികൾ എല്ലാ ഉൾക്കൊള്ളാൻ മാത്ര വലുതാണ്. GIMP ഒരു പാളി ഇമേജ് ക ടുതലായിരിക്കണം എന്ന് ഓർക്കുക.
- *Clipped to image*: അന്തിമ പാളി ഇമേജ് അതേ വലുപ്പ ആണ്. GIMP ലെ പാളികൾ ചിത്രത്തിൽ തന്നെ ക ടുതലായിരിക്കണം കഴിയുമെന്ന് ഓർമിക്കുക. ചിത്ര വലുതാണ് ആ സ്വര പത്തിൽ ഏതെങ്കിലും പാളികൾ ഇന്ന് ഓപ്പണൽ വഴി ചെത്തിയെടുത്തത് ചെയ്യുന്നു.
- *Clipped to bottom layer*: അന്തിമ പാളി ചുവവെ പാളി അതേ വലുപ്പ ആണ്. ചുവവെ പാളി ദ്രോമായ പാളികൾ ചില ചെറുതാണ് എങ്കിൽ, അവസാന പാളി ചുവവെ പാളി വലുപ്പവും സ്ഥാനത്തെക്ക് ചെത്തിയെടുത്തത് ചെയ്ത് കസവുകൊണ്ടുള്ളതു.

Merge within active group only

This self-explanatory option is enabled when a layer group exists.

Discard invisible layers

ഈ ഓപ്പണൽ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു , നോൺ ദ്രോമായ പാളികൾ പാളി റൂഡാക്ക് നിന്നു നീക്കെ ചെയ്തു.



ചിത്ര പരത്തുക

Flatten Image കമാൻഡ് ആൽഫ ചാനലുമായി ഒരു ലെയറിലേക്ക് ചിത്ര പാളികൾ എല്ലാ രാവിലും . ചിത്ര നീട്ടപ്പെടുന്നോൾ ശ്രേഷ്ഠ , ഒരേ ഭാവ അതിന്റെ മുന്നിൽ ഉണ്ടായിരുന്നു ഉണ്ട്. വ്യത്യാസ ഇമേജ് എല്ലാ സുതാര്യതയും ഇല്ലാത്ത ഒരു പാളിയായി എന്നതാണ്. യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ പാളികൾ എല്ലാ വഴി സുതാര്യമായ ഏതെങ്കിലും പ്രദേശങ്ങൾ ഉണ്ട്, പശ്ചാത്തല നിന്ന് ദ്രോമാണ്.

ഈ പ്രവർത്തന ചിത്ര ഘടനയിൽ കാര്യമായ മാറ്റങ്ങൾ ചെയ്യുന്നു. അതു നിങ്ങൾ അഭ്യവ് അഭ്യുക്തിൽ സുതാര്യതയും (ഒരു ആല്പഹാ ചാനൽ) പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല ഒരു ഫോർമാറ്റിൽ ഒരു ചിത്ര സ രക്ഷിക്കുവാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന സമയത്ത് സാധാരണയായി നൽകേണ്ടതുള്ള .

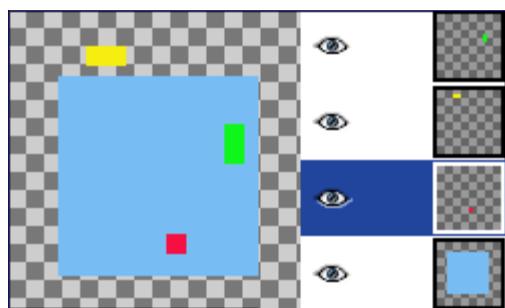
Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **Image Flatten Image**

ദൃശ്യ ലെയറുകൾ വിന്യസിക്കുക

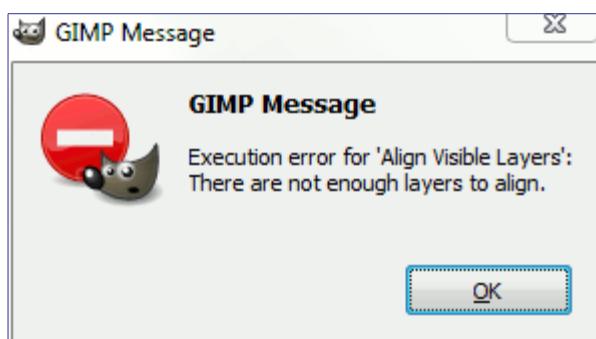
Align Visible Layers കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച്, വളരെ കൃത്യമായി കാണാവുന്ന പാളികൾ ("eye" ഫോട്ടോ കോണ്ട് അടയാളപ്പെടുത്തിയ ആ) സ്ഥാന കഴിയു . നിങ്ങൾ പ്രത്യേകിച്ച് പല ചെറിയ പാളികൾ ഉണ്ടായിട്ടു ആനിമേഷനുകൾ, പ്രവർത്തിക്കുന്നു ചെയ്യുന്നോൾ കൃത്യത ഇന ബിരുദ പ്രത്യേകിച്ചു ഉപകാരപ്രദമാണ്. Align Visible Layers കീക്കുചെയ്താൽ പാളികൾ വിന്യസിച്ചിരിക്കുന്ന എങ്ങനെ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ധയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

GIMP 1.2 ത്ര, വിന്യാസ സ്വത്വവൈധൂലി വേസ് റൂഡക്കിലുള്ള മുകളിൽ ദൃശ്യമായ പാളി ആയിരുന്നു. GIMP 2 സ്വത്വവൈ അലേറ്റമെന്റ് വേസ് കാൻവാസ് വായ്ത്തലയാൽ ആണ്. നിങ്ങൾക്ക് തുടർന്നു ചിത്ര റൂഡക്ക് ചുവടെ പാളി ന്, ധയലോഗിൽ **Use the (invisible) bottom layer as the base** പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് കഴിയു അദ്ദേഹ പോലു .

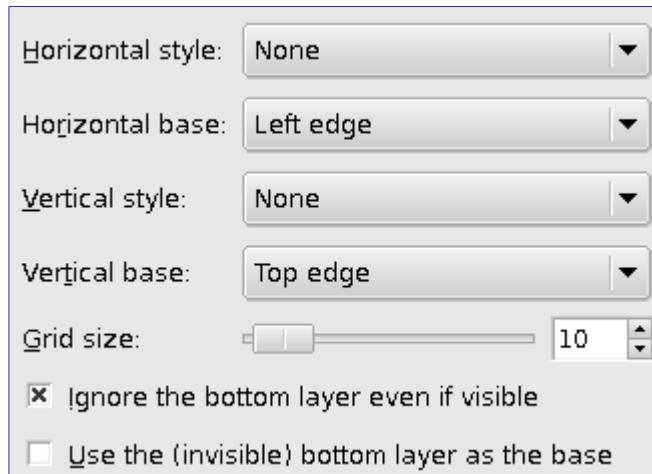


Activate the Command

- 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.



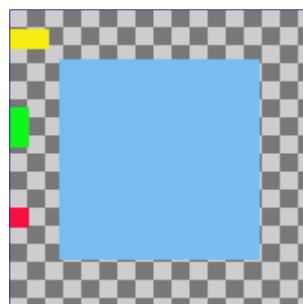
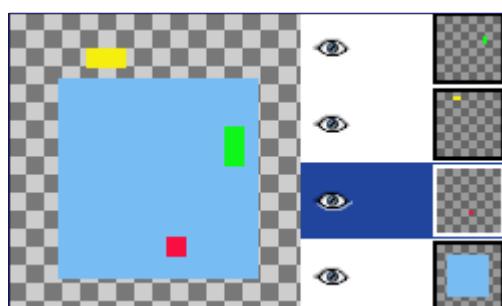
Align Visible Layers ധയലോഗിന്റെ വിവരണം

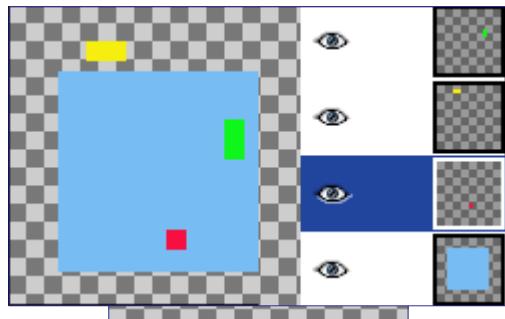


Horizontal Style; Vertical Style

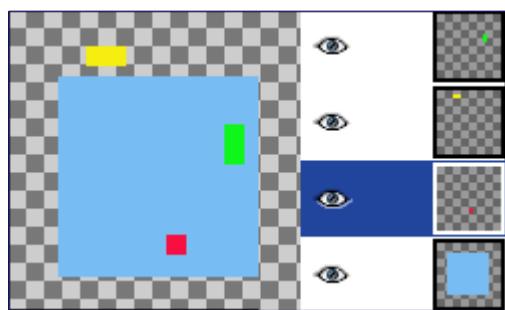
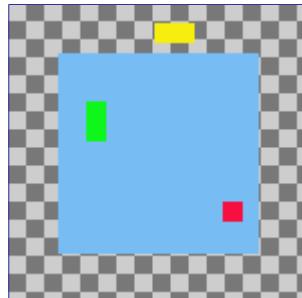
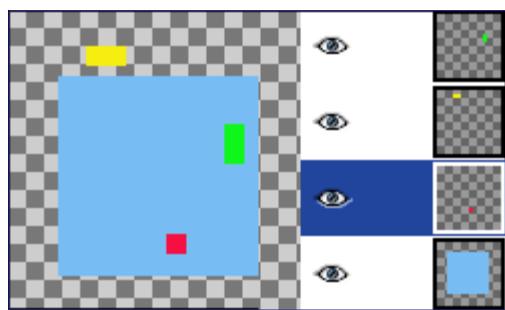
ഈ ഓപ്പഷനുകൾ പാളികൾ പരസ്പര ബന്ധത്തിൽ നീക്കി വേണ നിയന്ത്രിക്കുന്നു. തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ നിങ്ങൾക്ക് കഴിയു :

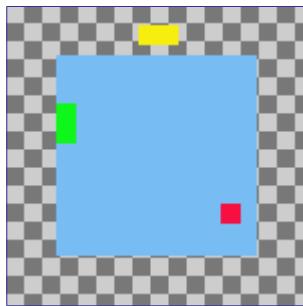
- **None:** ഉണ്ട് യമാക്രമ , തിരശ്വീനമായി മാറ്റമില്ലെന്നു ലഭ്യമായതോ സ്ഥാന ആയിരിക്കു .
- **Collect:** കാണാവുന്ന പാളികൾ **Horizontal base** ആൻഡ് **Vertical base** ഓപ്പഷനുകൾ നിർണ്ണയിച്ചിരിക്കുന്നു എന്നു വഴിയിൽ , ക്യാൻവാസിൽ വിന്യസിച്ചിരിക്കുന്ന ചെയ്യു . നിങ്ങൾ **Right edge** ഒരു **Horizontal base** തെരഞ്ഞെടുത്താൽ , പാളികൾ ക്യാൻവാസ് നിന്നു അപ്രത്യക്ഷമാകു ചെയ്യാ . നിങ്ങൾ ക്യാൻവാസ് വിന്നതാര അവരെ വീണ്ടുംകുന്നതിന് കഴിയു . നിങ്ങൾ **Use the (invisible) bottom layer as the base** എഴുപ്പിക ചെക്ക് ചെയ്താൽ , പാളികൾ ചുവടെ പാളിയുടെ മുകളിൽ ഇടത് മ ലയിൽ വിന്യസിച്ചിരിക്കുന്ന ചെയ്യു .



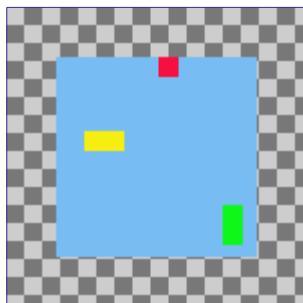
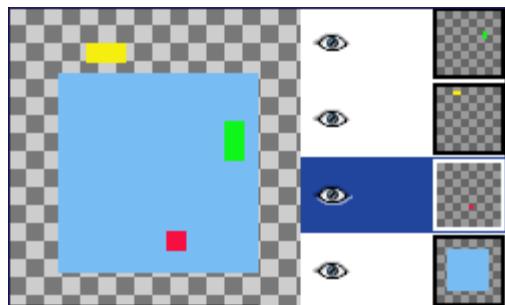


- **Fill (left to right); Fill (top to bottom)**: കാണാവുന്ന പാളികൾ നിങ്ങൾ യമാക്കി അല്ലെങ്കിൽ **Horizontal base**, തിരഞ്ഞെടുത്ത എഡജ് തകഖവണ്ണ കാൻവാസിൽ അവസ്ഥയിലാണ് ചെയ്യു . അങ്ങനെ അവർ പരസ്പര ഓവർലാപ് ചെയ്യുന്നത് പാളികൾ, പതിവായി ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്നത്. റൂക്ക് ലെ മുകളിലെ പാളി സ്വര പത്തിൽ ഇടത്തേ (അല്ലെങ്കിൽ സമ്പിക്കുന്ന) സ്ഥാന സ്ഥാപിച്ചിരിക്കുന്നു. റൂക്ക് ലെ ചുവടെ പാളി ചിത്രത്തിന്റെ വലതേത (അല്ലെങ്കിൽ താഴെയുള്ള) സ്ഥാന സ്ഥാപിച്ചിരിക്കുന്നു. മറ്റ് പാളികൾ ഈ രേഖ സ്ഥാനങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള പതിവായി വയ്ക്കുന്നു. **Use the (invisible) bottom layer as the base** ഓപ്പഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, പാളികൾ ചുവടെ പാളി ഇന്തേ വായ്ത്തലയാൽ അവസ്ഥയിലാണ്.



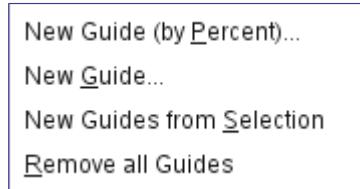


- **Fill (right to left); Fill (bottom to top)**: ഈ കമീകരണങ്ങൾ മുകളിൽ വിവരിച്ച് പറഞ്ഞാൽ സമാനമായി പ്രവർത്തിക്കുന്നു, പക്ഷെ നിരയുന്നത് എതിർ ദിശയിൽ സംഭവിക്കുന്നത്.



"Fill" ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് സ്വർപ്പിച്ചാൽ അവിടെ ചുരുങ്ങിയത് മനസ്സിലെ പാളികൾ ആയിരിക്കണം .

വഴികാട്ടി



Guides ഉപമെമ്പുവുണ്ട് ഗൈഡുകൾ സൃഷ്ടിയു നീക്കേ വിവിധ ആളഞ്ഞകൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു.

Activating the Submenu

- You can access this submenu from the image menubar through **Image** Guides .

The Contents of the Guides Submenu

Guides ഉപമെമ്പുവുണ്ട് കമാൻഡുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു:

-
-
-
-

New Guide

New Guide കമാൻഡ് ചിത്ര ഒരു ശൈലി ചേർക്കുന്നു.

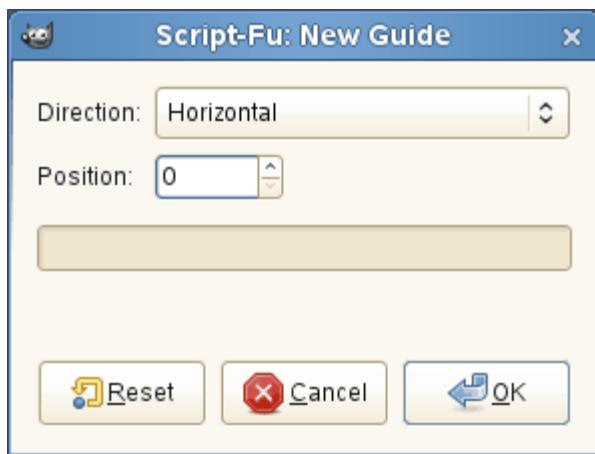
നിങ്ങൾക്ക് വഴി ചിത്രത്തിലേക്ക് കേവല ഇമേജ് ഭരണാധികാരികൾ നിന്ന് വഴിക്കൊടുക്കളേ ഓക്കുചെയ്ത് ചെയ്തോ നിങ്ങൾക്ക് ആഗ്രഹിക്കുന്ന അവരെ പൊസിഷൻിൽ വഴി, കൂത്തൽ വേഗത്തിൽ ചേർക്കാൻ കഴിയു, പക്ഷേ കുറവ് കൃത്യമായി.

Activate the Command

You can access this command from the image menubar through **Image** Guides New Guide

New Guide Options

നിങ്ങൾ New Guide തിരഞ്ഞെടുക്കുക, ഒരു ധ്യാലോഗ് തുറക്കുന്നു, നിങ്ങൾ **Direction** ആൻഡ് **Position**, പിക്സലിൽ, പുതിയ ശൈലി കൂത്തൽ കൃത്യമായി click- ആൻഡ്-വലിച്ചു ഉപയോഗിച്ച് അധിക സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.



സ വിധാന

ഭ്രാഹ്മിയാണ് ലിംഗ് ഉപയോഗിച്ച്, ശൈലിന്റെ **Direction** തിരഞ്ഞെടുക്കാം **Horizontal** അല്ലെങ്കിൽ **Vertical** എന്നുകിൽ.

സ്ഥാന

Position ഉറവിട കോർഡിനേറ്റ് ക്യാർബാസ് മുകളിലെ ഇടത് കോൺിൽ ആണ്.

New Guide (by Percent)

New Guide (by Percent) കമാൻഡ് ചിത്ര ഒരു ശൈലി ചേർക്കുന്നു. ശൈലി സ്ഥാന കാർബാസ് ഉയരവു വീതി ശതമാനമായി വ്യക്തമാക്കുന്നത്.

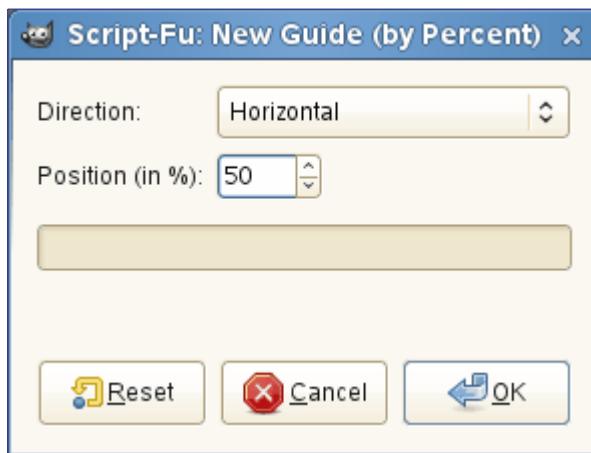
നിങ്ങൾക്ക് ഈ ഇമേജ് ഭരണാധികാരികൾ നിന്ന് വഴികാട്ടികളേ കീക്കുചെയ്ത് ചെയ്തോ നിങ്ങൾക്ക് ആഗ്രഹിക്കുന്ന അവരെ പൊസിഷൻിൽ വഴി ക ടുതൽ വേഗത്തിൽ ചിത്രത്തിലേക്ക് ശൈലീകൾ ചേർക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ കീക്കിൽ-ആൻഡ്-വലിച്ചു കോരുവാൻ വഴികാട്ടി എന്നിരുന്നാലു , പോലെ തലമുറകളുകൾ കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് പിടിക്കുകയു പോലെ സ്ഥാനങ്ങളിലാണ്.

Activate the Command

You can access this command from the image menubar through **Image** Guides New Guide (by Percent) .

New Guide (by Percent) Options

ഈ മെനു ഈ തിരഞ്ഞെടുക്കുക, ഒരു ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു, പുതിയ ശൈലിന്റെ ശതമാന നിങ്ങളെ **Direction** ആൻഡ് **Position**, സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.



സ വിധാന

ദ്രോപ്പ-ഡെൽ ലിസ്റ്റ് ഉപയോഗിച്ച്, ശൈലിന്റെ **Direction** തിരഞ്ഞെടുക്കാം **Horizontal** അല്ലെങ്കിൽ **Vertical** എന്നുകിൽ.

സ്ഥാന

പുതിയ ശൈലിന്റെ **Position** തിരഞ്ഞെടുക്കാം . കോർഡിനേറ്റ് വ ശജനായ കാൻവാസ് മുകളിലെ ഇടത് മ ലയിൽ ആണ്.

New Guides from Selection

New Guides from Selection കമാൻഡ് നാലു ശൈലീ ലൈനുകൾ, അപ്പൾ, ലോവർ, ഇടത്, വലത് നിലവിലെ നിരക്കു അറ്റങ്ങൾ ഓരോ ഒന്നു ചേർക്കുന്നു. നിലവിലെ ചിത്രയാതൊരു നിരക്കു ഉണ്ടാക്കിൽ, ആരു ശൈലീകൾ നിറയ്ക്കു .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

You can access this command from the image menubar through **Image** Guides New Guides from Selection .

Remove all guides

Remove all Guides കമാൻഡ് ഇമേജിൽ നിന്നു എല്ലാ ശൈലീകൾ നീക്കേ . കൂടിക്കുചെയ്യുന്നത്-ആൻഡ്-വലിച്ചിട്ടുന്നോൾ ഒരു പ്രമാണി ലേക്കായി ഒന്നൊ രണ്ടൊ വഴികാട്ടികളേ അവരെ നീക്കേ ആതശതിയിലുള്ള വഴി. നിരവധി ശൈലീകൾ സ്ഥാനങ്ങളിലാണ് എങ്കിൽ ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

Activate the Command

You can access this command from the image menubar through **Image** Guides Remove all guides .

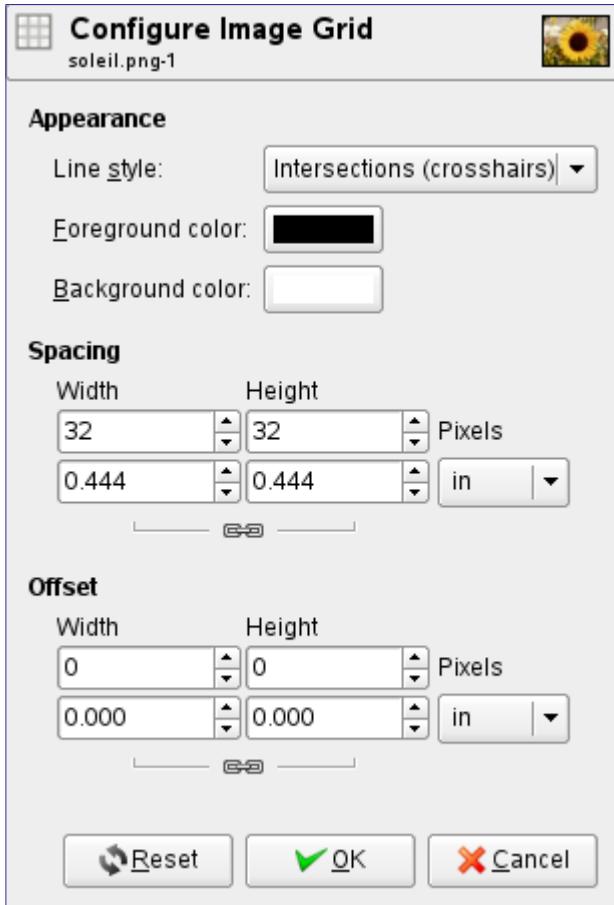
ഗ്രിഡ് ക്രമീകരിക്കുക

Configure Grid കമാൻഡ് നിങ്ങൾ അതിൽ പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് സമയത്ത്, നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ ചിത്ര മേൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുകയു കഴിയു ഗ്രിഡ് സംഘടിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. GIMP മാത്ര കാർട്ടീഷ്യൻഫോട്ട് ഗ്രിഡുകൾ നൽകുന്നു. നിങ്ങൾ സ്വതന്ത്രമായി തിരഞ്ഞീന, ലഭ ബൈ ഗ്രിഡ് ലൈനുകൾ വേണ്ടി, ചിത്ര ഉത്തരവ് നിന്ന് ഗ്രിഡ് ലൈനുകൾ നിറവു സ്വീപ്പസി ഗ്, ഓഫ്സെറ്റുകളുണ്ട് തിരഞ്ഞെടുക്കാ . നിങ്ങൾ അഭ്യു വ്യത്യസ്ത ഗ്രിഡ് ശൈലികളുടെ തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Image** Configure Grid .

Configure Grid യയ്യോഗിന്റെ വിവരണ



കാഴ്ച

Configure Image Grid ഡയലോഗിൽ, നിങ്ങൾ ഇമേജ് ഗ്രിഡ് ഓൺ ചെയ്യുന്നോൾ എത്ത് കാണിച്ചിരിക്കുന്നു ഗ്രിഡ് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

Line style

കവലകളു് (ഡ്യാട്ടുകൾ)

ഈ രീതിയിൽ, കുറഞ്ഞത് പാതകൾ, ഗ്രിഡ് ലൈനുകൾ ഓരോ ജ ഗ്രിഡിൽ ഒരു ലഭിതമായ ഡ്യാട്ടു കാണിക്കുന്നു.

കവലകളു് (crosshairs)

ഈ രീതിയിൽ, സ്വത്വേ, ഗ്രിഡ് ലൈനുകൾ ഓരോ ജ ഗ്രിഡിൽ ഒരു പൂസ് അകൃതിയിലുള്ള അടയാളസ ചി കാണിക്കുന്നു.

ഓനിടവിട്ട്

ഈ രീതിയിൽ ഗ്രിഡിന്റെ മുൻഭാഗത്തെ തകർത്തുകളണ്ടു വരികൾ കാണിക്കുന്നു. വരികൾ ഒരുമിച്ചു വളരെ അടുത്താണ് എങ്കിൽ, ഗ്രിഡ് മനോഹരമായിരിക്കു ചെയ്യില്ല.

ഇരട്ട ഡാഷ്ട്

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 നിര തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് നിര പാർക്കയെല്ലാ കൂടിക്കുചെയ്യുക.

അക്ക

Width and Height

നിങ്ങൾ ശ്രീയിന്റെ സെൽ വലിപ്പ് , അളക്കാനുള്ള യ ണിറ്റ് തിരതെടുക്കാ .

ഓഫ്സെറ്റ്

Width and Height

നിങ്ങൾ ആദ്യ സെല്ലിന്റെ ഓഫ്സെറ്റ് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . കോർഡിനേറ്റ് വ ശജനായ ചിത്ര മുകളിലെ ഇടത് കോൺിൽ ആണ്. സ്വതവേ, ശ്രീയ കോർഡിനേറ്റ് ഉത്ഭവ തുടങ്ങുന്നത്, (0,0).

ചിത്ര പ്രോപ്പറ്റീസ്

"Image Properties" കമാൻഡ് ചിത്രത്തിനായുള്ള വിവിധ ധാരാള വിവരങ്ങൾ കാണിക്കുന്ന ഒരു ജാലക തുറക്കുന്നു.

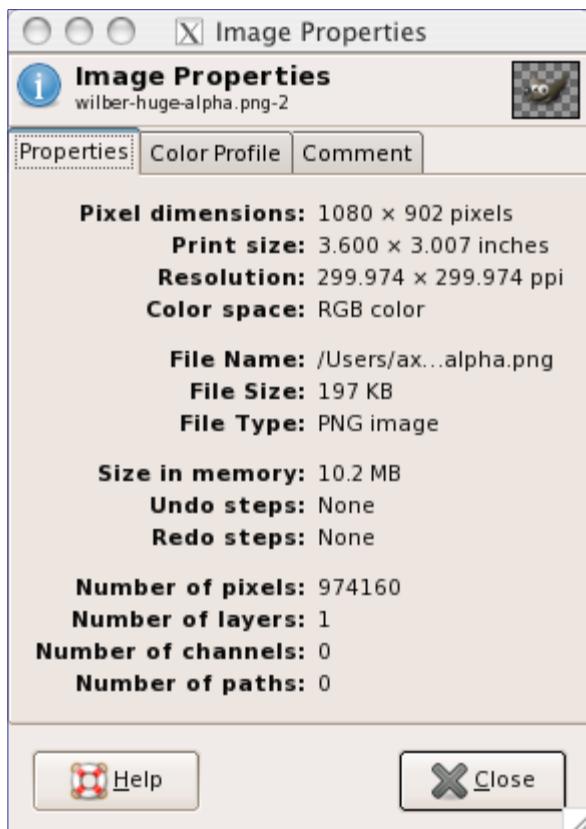
Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **Image** **Image Properties** ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Alt+Return ഉപയോഗിച്ച്.

ഓപ്പഷനുകൾ

ഉള്ള കിളിവാതിൽ മ നു ടാബുകൾ തിരിച്ചിട്ടുണ്ട്.

Properties tab



Pixel dimensions

പിക്സലിൽ ഇമേജ് ഉയര വീതി, ആ, ചിത്രത്തിന്റെ *physical* വ്യാപ്തി.

Print size

ചിത്ര നിലവിലെ യ സീറ്റുകളിൽ, അച്ചടിക്കാൻ പാകത്തിൽ ഉണ്ടാകു വലുപ്പ കാണിക്കുന്നു. ഈ ചിത്രത്തിന്റെ *logical* വ്യാപ്തി. അത് ചിത്രത്തിന്റെ സ്കൈൻ രേഖയെ ഷാരീരിക വലിപ്പ ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു.

മിശ്രവ്

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

ചിത്ര ഉൾപ്പെടുന്ന ഫയൽ ഫോർമാറ്റ്.

Size in memory

ചിത്രങ്ങൾ ജേണൽ ഉൾപ്പെടയുള്ള കയറ്റിക്കാണ്ട് ചിത്രത്തിന്റെ റാ ഉപഭോഗ . ഈ വിവര പുറമേ ചിത്ര വിന്റോധിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. വലുപ്പ ഡിസ്കിലെ ഫയലിന്റെ വലുപ്പ നിന്ന് തികച്ചു വ്യത്യസ്തമാണ്. പ്രദർശിപ്പിച്ച ചിത്ര റാമിലേക്ക് കാരണം ആണ് GIMP വിണ്ടു പ്രക്രിയകൾക്കുള്ള മെമ്മറിയിൽ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് സ കഷിക്കുന്നു കാരണം .

Undo steps

നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ നിർവ്വഹിച്ച നിങ്ങൾ പഴയപടിയാക്കാനുമാകു പ്രവർത്തനങ്ങൾ എണ്ണ . നിങ്ങൾ Undo History ഡയലോഗിൽ അവരെ കാണാൻ കഴിയു .

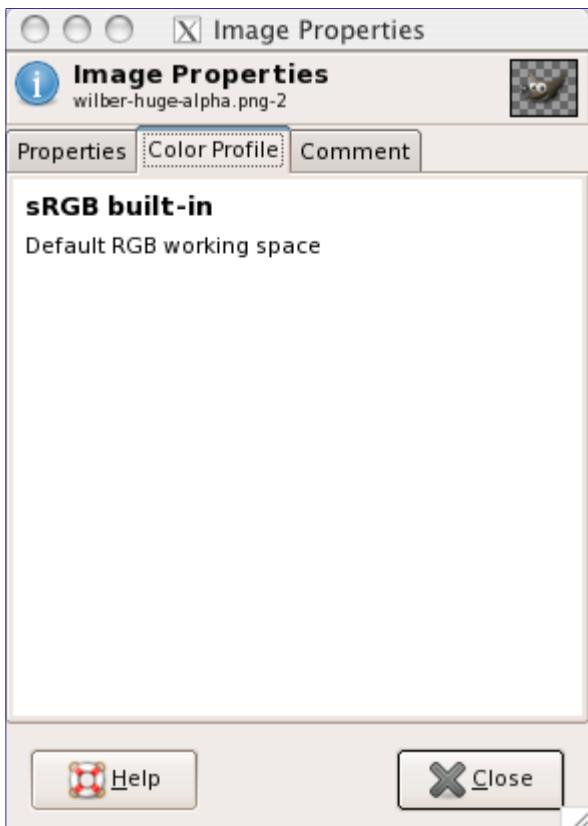
Redo steps

നിങ്ങൾ വിണ്ടു കഴിയുന്ന, പ രഖാവസ്ഥയിലാക്കിയ പ്രവർത്തനങ്ങളുണ്ട് എണ്ണ .

പിക്സൽ എണ്ണ ; പാളികൾ എണ്ണ ; ചാനലുകളുടെ എണ്ണ ; പാതകൾ എണ്ണ

Well counted!

Color profile tab



ഈ കാബ് നിന്റെ പ്രവാഹപെടൽ ചിത്ര ഉപയോഗിച്ച് ജിന്ന് ലോധ് പേര് അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. സുതേ ബിൽറ്റ്-ഇൻ 'sRGB' പ്രവാഹപെടൽ ആണ്.

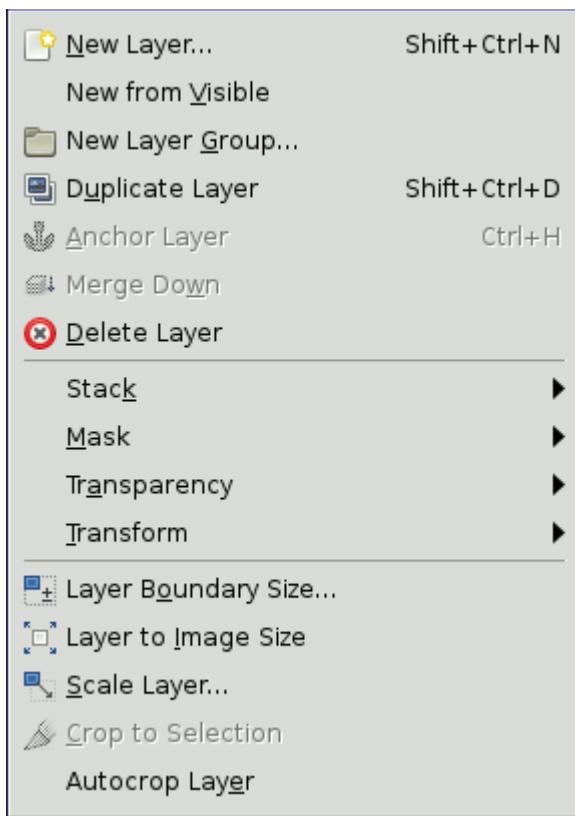
Comments tab



ഈ കാബ് നിങ്ങൾക്ക് കാണാനു ചിത്രത്തിനായി ഒരു അലിപ്രായ അനുവർത്തിക്കുന്നു.

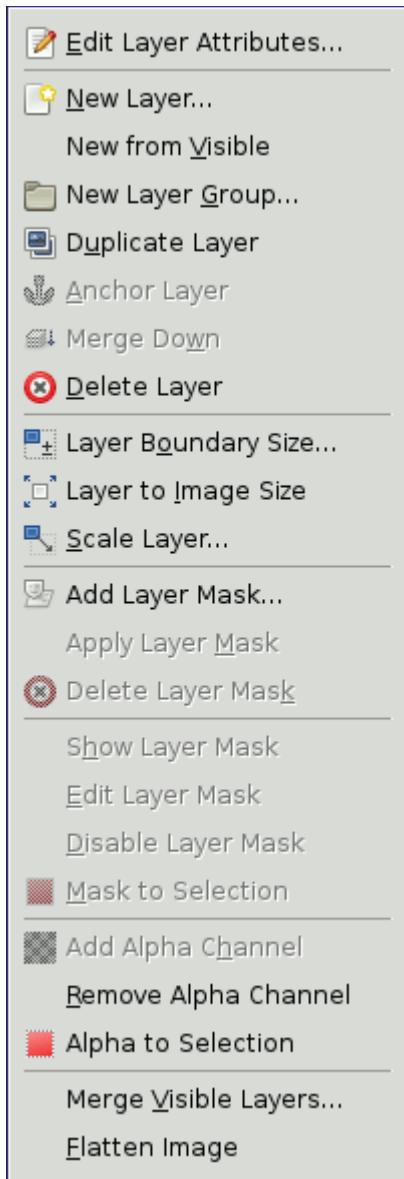
Layer മെനു

Introduction to the Layer Menu



The items on the **Layer** menu allow you to work on layers.

ചിത്ര വിന്റയോറിൽ ഇമേജ് മെനുവാർ നിന്നു ക്ലിക്കുചെയ്ത് **Layer** മെനു ആക്സസ് ചെയ്യുന്നതിൽ പൂരമെ, നിങ്ങൾ പാളികൾക്ക് ഡയലോഗിൽ ഒരു പാളി ഉപയോഗിച്ചിരുത്തിൽ വലത് ക്ലിക്കുചെയ്ത് നേടാ . നിങ്ങൾക്ക് ഈ മെനുവിലെ ഓപ്പറേഷൻസ് പല പാളികളാണ് ഡയലോഗ് ബട്ടണുകൾ മാകാ , ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു പാളി മാനേജിംഗ് പാളിയുടെ സുതാര്യത ലയിക്കുന്നത് പാളികൾ വ്യാപ്തിയിൽ നിർവ്വഹിക്കാൻ കഴിയു .



ഇവിടെ വിവരിച്ച കമാൻഡുകൾ പുരുമ നിങ്ങൾക്ക് മനുവിൽ മറ്റ് എൻട്ടികൾ കണ്ടത്താ . അവർ GIMP സ്വയം ഭാഗമല്ല എന്നാൽ വിപുലീകരണങ്ങൾ (ഫൂ്റ്-ഇന്റുകൾ) ചേർത്തത്. അതിന്റെ ഫോകസുമെന്റുൾപ്പാട് പരാമർശിച്ചുകൊണ്ടാണ് ഒരു പുതിയ പ്രവർത്തനക്ഷമത വിവരങ്ങൾ കണ്ടത്താൻ കഴിയു .

പുതിയ ലൈറ്റ്

New Layer കമാൻഡുകളുടെയു സജീവ പാളി മീതെ ചിത്രത്തിന്റെ പാളി റ്റൂക്ക് പുതിയ, ശരീരമായ പാളി ചേർക്കുന്നു. കമാൻഡ് പുതിയ പാളി വലിപ്പ വ്യക്തമാക്കാൻ സാധിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** **New Layer** .

Description of the New Layer Dialog



ശ്രീറഷ്ക "Create a new layer" കീഴിൽ ആ ചിത്രത്തിന്റെ പേര് കാണാൻ കഴിയു ഈ പുതിയ പാളി ശ്രീറഷ്ക അതു ഒരു ലാലുച്ചിത്ര അടുത്ത സ്വീകരിക്കുക. അതാണ് നിങ്ങൾ നല്ല ചിത്ര തിരഞ്ഞെടുത്തു എങ്കിൽ ഓൺലൈൻ ഇമേജ് തുറക്കുക അവിടെ കാണാൻ രസകരമായിരിക്കും.

Layer Name

പുതിയ ലൈറ്റർ പേര്. ഏതെങ്കിലും ഫണ്ട്ഷണൽ പ്രാധാന്യ ഇല്ല; അതു കേവലാണ് നിങ്ങൾ പാളി ഉദ്ദേശ്യം ഓർക്കാൻ സുവാ വഴി. സ്ഥിര പേര് "New Layer" ആണ്. നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന പേരുള്ള ഒരു പാളി ഇതിനുകൊണ്ട് എങ്കിൽ, ഒരു നുബർ സ്വയം നിങ്ങൾക്ക് **OK** ബട്ടണില് കീക്കുചെയ്യുന്നോൾ അത് അതുല്യമായ (ഉദാ "New Layer#1") വേണ്ടി അതു പ്ലടുന്നു.

Width; Height

പുതിയ ലൈറ്റർ തലങ്ങളും. ഡയലോഗ് ലഭ്യമാക്കുന്നോൾ, മ ല്യാഞ്ചർ ചിത്രത്തിന്റെ അളവുകളിലേക്ക് ആരു ഭിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ രണ്ടു ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകൾ ഉപയോഗിച്ച് മാറ്റാം. നിങ്ങൾക്ക് വലതുവശത്ത് പുർഖാണ്ട് മെനുവിൽ യ സ്റ്റൂക്സ് മാറ്റാവുന്നതാണ്.

ലൈറ്റർ വർഷ്ണ ഇന

നിലവിലെ **Foreground color**, നിലവിലെ **Background color**, **White** ആണ്ട് **Transparency**: പാളി നിന്നുന്നു വര നിന്ന് നാലു ഓഫീസുകൾ ഉണ്ട്.

New Layer Group

This command creates a new layer group directly. Please refer to .

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.

New From Visible

This command merges the visible layers into a new layer at the top of the layer stack.

ലക്ഷ്യ കുടുതൽ ഫല കുതിരം , എന്നാൽ ഈ സാഹചര്യ സ്വീഷ്ടിച്ച ഘട്ടങ്ങൾ പ്രമാണിച്ചു. ഉദാഹരണ : തിരഞ്ഞെടുത്ത് നിങ്ങളുടെ മർട്ടിലെയർ ചിത്രത്തിന്റെ ചില പ്രദേശങ്ങൾ ബുറ ആഗ്രഹിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ കാണുന്നത് നിങ്ങൾക്ക് നിന്ന് ഒരു പുതിയ ലയർ ഉണ്ടാക്കുക അതു ബുറ തുടർന്ന് നിങ്ങളുടെ യമാർത്ഥ സ്വീഷ്ടി കാണിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഭാഗങ്ങൾ മായ്ചുകളയാൻ ഒരു സാധാരണ സഭവ .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** New From Visible .

പാളി ഡ്യൂപ്പിക്കേറ്റ്

Duplicate Layer കമാൻഡ് പുതിയ തല സജീവ പാളി ഏതാണെങ്കിൽ സമമാണ്, ഒരു പകർപ്പ് ആണ് ചിത്രത്തിലേക്ക് ചേർക്കുന്നു. പുതിയ പാളി ദിജിറ്റൽ പാളി പേര് അതേ, എന്നാൽ അതു അനുബന്ധമായി "copy" ഉണ്ടു.

നിങ്ങൾ ഒരു ആലോഹാ ചാനൽ ഇല്ലാത്ത ഒരു പശ്ചാത്തല പാളി ഡ്യൂപ്പിക്കേറ്റ്, പുതിയ പാളി ഒറ്റ വകയിരുത്തുന്നു. കുടാതെ, സജീവ പാളി ഐടിപ്പിച്ചിരിക്കുന്ന ഏതെങ്കിലും "parasites" ഉണ്ടെങ്കിൽ അവർ കോപ്പിയാണ് അല്ല. (വചന "parasites" മനസ്സിലാക്കാൻ നിങ്ങളെ ചെറിയ, അസുഖകരമായ ജീവികൾ പരിമിതപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു, കഴിത്തെ വാചക അവഗണിക്കുക.)

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.
- കുടാതെ, Layer Dialog ന്, നിങ്ങൾ അതു സന്ദർഭ പോലെ-അല്ലെങ്കിലും മെനുവിലെ Duplicate വഴി ആക്സസ്, അല്ലെങ്കിൽ ഈ ഡയലോഗ് അടിയിൽ PLACEHOLDER,-104597 എക്സാൻ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് കഴിയു .

Anchor layer

നിങ്ങൾ ഒരു ഫ്ലോട്ടി ഗ് നിരക്കു സ്വീഷ്ടിച്ചു, ഒരു താൽക്കാലിക പാളി, ഒരു "floating layer" അല്ലെങ്കിൽ "floating selection" വിളിച്ചു പാളി ട്രാക്ക് ചേർത്തു. കാല ഫ്ലോട്ടി ഗ് പാളി നിലനിൽക്കുകയാണെങ്കിൽ പോലെ മാത്രമായി പ്രവർത്തിക്കാ . ചിത്രത്തിന്റെ ശേഷിക്കുന്ന ജോലികൾ, നിങ്ങൾ Anchor layer കമാൻഡ് മുൻ സജീവ പാളി ഫ്ലോട്ടിങ് പാളി "anchor" വേണാം . ചിത്ര ഒരു ഫ്ലോട്ടി ഗ് നിരക്കു അടങ്കിയിരിക്കുകയാണെങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

ഒരു സജീവ നിരക്കു ഉപകരണ ഉണ്ടെങ്കിൽ, അത് നിരക്കു പുറത്തുള്ള മാസ് പോയിന്റ് ഒരു ആകാർ എക്സാൻ ഉപയോഗിച്ച് പ്രദർശിപ്പിക്കു .

Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Anchor layer ,

- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി CtrlH ഉപയോഗിച്ചു.

Alternative Ways of Anchoring a Floating Selection

There are more ways to anchor a floating selection:

- നിലവിലെ പാളി നിരക്കു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു ഒഴികെ ചിത്ര എവിടെയും കൂടിക്കുചെയ്ത് ഉത്തരവിക്കുന്ന ആൺ ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു ആകർ കഴിയു .
- നിങ്ങൾക്ക് ആകർ ബട്ടൺ PLACEHOLDER,-104501 Layers dialog എന്ന കൂടിക്കുചെയ്ത് നിലവിലെ പാളി ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു ആകർ കഴിയു .
- ഒരു ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു അവിടെ ആയിരിക്കുന്നേം ഒരു New Layer സൂഷ്ടിക്കാൻ എക്സിൽ ഫ്ലോട്ടിംഗ് നിരക്കു പുതിയതായി സൂഷ്ടിക്കപ്പെട്ട ഈ പാളി ലേക്ക് ആകർ ആണ്.

Merge Down

, അക്കൗണ്ടിലേക്ക് അതിന്റെ അതാര്യത, തല mode പോലുള്ള സജീവ പാളി വിവിധ ഉള്ള, എടുക്കൽ റൂഡക്കിലുള്ള Merge Down കമാൻഡ് പാളി സജീവ പാളി വെരു താഴെ ലയിപ്പിക്കുന്നു. തത്പരമായുണ്ടാകുന്ന ലയിച്ച പാളി സാധാരണ മോഡിൽ ആകു ; താഴെ പാളി ഓപാസിറ്റി അവകാശി. താഴെ പാളി കൈനടി അല്ല, അല്ലെങ്കിൽ ഇത് സാധാരണ പുറമെ ചില മോഡിൽ ആണെങ്കിൽ ഈ കമാൻഡ് പൊതുവിൽ ചിത്ര ര പ മാറ്റു . എക്സിൽ

Merge Down എറ്റവും സാധാരണമായ ഉപയോഗ അതാര്യത, (നിങ്ങൾ ചെയ്യുന്നത് എന്താണെന്ന് കാണുന്നതിന്, സാധാരണയായി സുതാരുമല്ല സാധാരണ മോഡിൽ) ഒരു "base layer" ആര ഭിക്കുന്നത് എത്താരു ആകുതി, അത് മുകളിൽ ഒരു "modification layer" ചേർത്ത് ഒരു പാളി നിർമ്മിക്കാൻ ആണ് നിങ്ങൾ വേണ , പാളി മോഡ്. ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, പരിഷ്കരണത്തിന് പാളി ഇരങ്ങി സ യോജിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് രണ്ടു പാളികൾ ഒന്നാക്കി, ഇമേജ് തെരയുന്നു വഴി മാറ്റാതെ തന്നെ സ യോജിപ്പിക്കു .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Merge Down .

Delete Layer

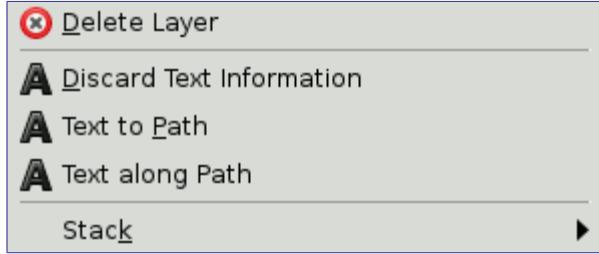
Delete Layer കമാൻഡ് ഇമേജിൽ നിന്നു നിലവിലെ പാളി ഇല്ലാതാക്കുന്നു.

Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Delete Layer .
- ക ടാതെ, Layer Dialog ന്, നിങ്ങൾ അതു സന്ദർഭ പോപ്പ്-അപ്പ് മെനുവിലെ Delete Layer വഴി ആക്സസ്, അല്ലെങ്കിൽ ഇന്ന ഡയലോഗ് അടീയിൽ PLACEHOLDER,-104463 എക്സിൽ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് കഴിയു .

ലെയർ മെനു എഴുത്തുകൾ കമാൻഡുകൾ

ഈ കമാൻഡുകൾ ഒരു ടെക്സ്റ്റ് പാളി ഇന്നതെത്ത മാത്രമേ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

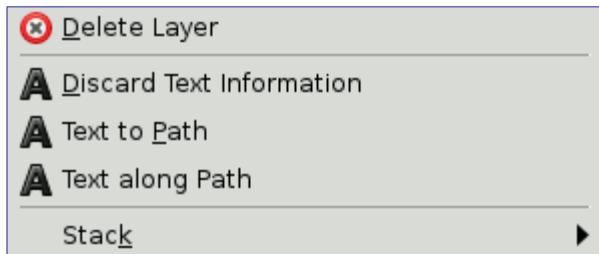


The Text Commands

-
-
-
- **Text to Selection** ഡ്രോപ്പ്-ചെയ്യണം ലിസ്റ്റിൽ, കമാൻഡുകൾ (വാസ്തവത്തിൽ, ടെക്സ്റ്റ് വിവിധ സുതാര്യത പ്രദേശങ്ങൾ എന്ന രീതി) സുതാര്യത ഉപ-മെനു ആ തനിപ്പിക്കൽപ്പാണോയെന്ന്:
 - **Text to Selection:**
 - **Add to Selection:**
 - **Subtract from Selection:**
 - **Intersect with Selection:**

ടെക്സ്റ്റ് വിവര നിരസിക്കുക

ഈ കമാൻഡ് ഒരു ടെക്സ്റ്റ് പാളി ഇന്നതെത്ത മാത്രമേ പ്രദർശിപ്പിച്ച ടെക്സ്റ്റ് കമാൻഡുകൾ ശ്രദ്ധിക്കാം ഭാഗമായ.



നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് വാചക ചേർക്കുന്നേണ്ടാൽ, GIMP നിർദ്ദിഷ്ട വിവരങ്ങൾക്കു ചേർക്കുന്നു. ഈ കമാൻഡ് ഒരു സാധാരണ റെൻഡറേചയറ്റുന്നു ലെയറിലേക്ക് നിലവിലെ ടെക്സ്റ്റ് പാളി ര പാതരപ്പെടുത്തി, ഈ വിവരങ്ങൾക്കു നിരസിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. തെളിഞ്ഞുകാണാ അല്ല എന്നു ചെയ്യാൻ കാരണം .

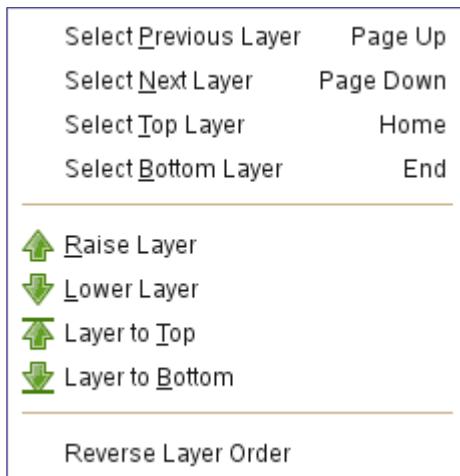
നിങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് പാളി ഒരു ഗ്രാഫിക് ഓപ്പറേഷൻ ബാധകമാക്കുകയും ചെയ്യുന്നേണ്ടാൽ ബിറ്റ്മാപ്പ് വാചകത്തിന്റെ ഈ പരിവർത്തന സ്വയം നടപ്പാക്കു ശ്രദ്ധിക്കുക. ടെക്സ്റ്റ്

പരിഷ്കരിച്ചു എത്ര ഓപ്പറേഷൻ പഴയപടിയാക്കിക്കൊണ്ട് തിരികെ ടെക്നോളജി വിവരങ്ങൾ നേടാൻ കഴിയു .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Discard Text Information .

Stack Submenu



Activating the Submenu

- You can access this submenu from the image menubar through **Layer** Stack .

The Contents of the Stack Submenu

Stack ഓപ്പമെന്നുവുണ്ട് കമാൻഡുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു:

- • • •

Select Previous Layer

Select Previous Layer കമാൻഡ് പാളി വെരു പാളി റ്റൂക്ക് സജീവ പാളി മുകളിൽ തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. കമാൻഡ് ലെയറുകൾ ഡയലോഗിൽ പാളി എടുത്തുകാണിക്കുന്നു പുതിയ സജീവ പാളി ചെയ്യുന്നു. സജീവ പാളി റ്റൂക്ക് മുകളിൽ ഇടിനക ഉണ്ടക്കിൽ ഈ മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

ങ്ങു സാധാരണ വിന്റോഡ്-ലിതിയിൽ ഈ ഗ്രീഷ് കീബോർഡിലെ ശ്രദ്ധിക്കുക, സ്ഥിര കുറുക്കുവഴി Page_Up അക്കങ്ങളും അറിയണ്ടുകൾ കീ ലേക്ക്, എന്നാൽ സ വും കീപാഡ് ഇടതു ആറു കീകൾ സ ഘട്ടത്തിലെ മറ്റു Page_Up കീ സ ചിപ്പിക്കുന്നത്.

നിങ്ങൾ പതിവായി പെയിൻ്റ് ഗിന് മറ്റാരു പാളി ന്, നിങ്ങൾ ക ടുതൽ Ctrl കീ പിടിച്ച് ലഭിക്കുന്നതെന്ന്, നിങ്ങൾ നിര -പികർ ഉപകരണ ഉപയോഗിക്കുന്നോൾ അവ പ്രത്യേകിച്ച് ഉപയോഗിക്കാൻ പാളി നിന് നിരങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക എങ്കിൽ Select Previous Layer ആൻഡ് Select Next Layer കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ വളരെ ഉപകാരപ്രദമായ ആയിരിക്കാ പെയിൻ്റ് ശ് പ്രയോഗങ്ങളും.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Stack Select Previous Layer ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി പ്ര ഉപയോഗിച്ച്.

അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് ലളിതമായി ലയർ ഡയലോഗിൽ പാളി നാമത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

Select Next Layer

Select Next Layer കമാൻഡ് പാളി വെരു പാളി റ്റൂക്ക് സജീവ പാളി ചുവടിൽ തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. കമാൻഡ് ലെയറുകൾ ഡയലോഗിൽ പാളി എടുത്തുകാണിക്കുന്നു പുതിയ സജീവ പാളി ചെയ്യുന്നു. സജീവ പാളി റ്റൂക്ക് താഴെയുള്ള ഇടിനക ഉണ്ടക്കിൽ ഈ മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

ങ്ങു സാധാരണ വിന്റോഡ്-ലിതിയിൽ ഈ ഗ്രീഷ് കീബോർഡിലെ ശ്രദ്ധിക്കുക, സ്ഥിര കുറുക്കുവഴി Page_Down അക്കങ്ങളും അറിയണ്ടുകൾ കീ ലേക്ക്, എന്നാൽ സ വും കീപാഡ് ഇടതു ആറു കീകൾ സ ഘട്ടത്തിലെ മറ്റു Page_Down കീ സ ചിപ്പിക്കുന്നത്.

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.

Select Top Layer

Select Top Layer കമാൻഡ് റ്റൂക്ക് ലെ മുകളിലെ പാളി ചിത്രത്തിനായി സജീവ പാളി ചെയ്യുന്നു ലെയറുകൾക്കുമായുള്ള ഡയലോഗിൽ അതു എടുത്തുകാണിക്കുന്നു.

സജീവ പാളി ഇതിനക റ്റൂക്കിലുള്ള മുകളിലെ പാളി, ഈ മെനു എൻടി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

ങ്ങു സാധാരണ വിൻഡോസ്-ൺതിയിൽ ഈ ഗ്രീഷ് കീബോർഡിലെ ശ്രദ്ധിക്കുക, സുതഭവയുള്ള കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി Home അക്കങ്ങളും അറിയണ്ടുകൾ കീ ലേക്ക്, എന്നാൽ സ വ്യാ കീപാഡ് ഇടതു ആറു കീകൾ സ ഘത്തിലെ മറ്റു Home കീ സ ചിപ്പിക്കുന്നത്.

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 കൂടിക്ക് ചെയ്യുക.

Select Bottom Layer

Select Bottom Layer കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച്, റ്റൂക്കിലുള്ള ചുവവെട പാളി പിത്രത്തിനായി സജീവ പാളി തീർന്നിരിക്കുന്നു കഴിയു . പിന്നീട് ലയർ ഡയലോഗിൽ ഹൈലൈറ്റുചെയ്തിരിക്കുന്നു. റ്റൂക്ക് ചുവവെട പാളി ഇതിനക സജീവമായ പാളി എങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻടി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

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 കൂടിക്ക് ചെയ്യുക.

Raise Layer

Raise Layer കമാൻഡ് പാളി റ്റൂക്ക് സജീവ പാളി ഒരു സ്ഥാന രേഖപ്പെടുത്തുന്നു. സജീവ പാളി മുകളിൽ ഇതിനക അല്ലെങ്കിൽ ഒരേയൊരു പാളി ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻടി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്. എങ്കിൽ സജീവ പാളി റ്റൂക്ക് ചുവവെട അത് ഒരു ആലപ്പാ ചാനൽ ഇല്ലെങ്കിൽ, അതിനെ ഒരു ആൽപ്പ ചാനൽ ചേർക്കുക വരെ ഉയിർത്തുന്നതുകയു കഴിയില്ല.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Stack Raise Layer ,
- അല്ലെങ്കിൽ ലൈറ്റുകൾ ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള മുകളിലേക്കുള്ള അനുഡയാള ഐക്കൺിൽ കൂടിക്കുചെയ്ത്.

Lower Layer

Lower layer കമാൻഡ് പാളി റ്റൂകൾ സജീവ പാളി ഒരു സ്ഥാന താഴുന്നത്. സജീവ പാളി റ്റൂകൾ താഴെയുള്ള ഇതിനക അല്ലെങ്കിൽ ഒരേയൊരു പാളി ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്. എങ്കിൽ

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Stack Lower Layer ,
- അല്ലെങ്കിൽ ലൈറ്റൂകൾ ഡയലോഗ് ചുവട്ടിൽ ഇനങ്ങി അസ്റ്റയാള ഷൈക്കണിൽ കൂടിക്കുചെയ്ത്.

Layer to Top

Layer to Top കമാൻഡ് സജീവ പാളി പാളി റ്റൂകൾ മുകളിൽ ആലോചനകള്. സജീവ പാളി മുകളിൽ ഇതിനക അല്ലെങ്കിൽ ഒരേയൊരു പാളി ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്. എങ്കിൽ സജീവ പാളി റ്റൂകൾ ചുവടെ അത് ഒരു ആല്പ്പാ ചാനൽ ഇല്ല എങ്കിൽ അതു ഒരു ആൽപ്പ ചാനൽ ചേർക്കുക വരെ നിങ്ങൾക്ക് അതിനെ പണിയു കഴിയില്ല.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Stack Layer to Top ,
- അല്ലെങ്കിൽ ലൈറ്റൂകൾ ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള മുകളിലേക്കുള്ള അസ്റ്റയാള ഷൈക്കണിൽ Shift കീ കൂടിക്കു അമർത്തി.

Layer to Bottom

Layer to bottom കമാൻഡ് സജീവ പാളി പാളി റ്റൂകൾ അടിയിലേക്ക് താഴുന്നത്. സജീവ പാളി റ്റൂകൾ താഴെയുള്ള ഇതിനക അല്ലെങ്കിൽ ഒരേയൊരു പാളി ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്. എങ്കിൽ

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Stack Layer to Bottom ,
- അല്ലെങ്കിൽ Shift കീ അമർത്തിയാൽ ലൈറ്റൂകൾക്കുമായുള്ള ഡയലോഗ് ചുവടെ താഴോട്ടുള്ള അസ്റ്റയാള ഷൈക്കണിൽ കൂടിക്കുചെയ്ത്.

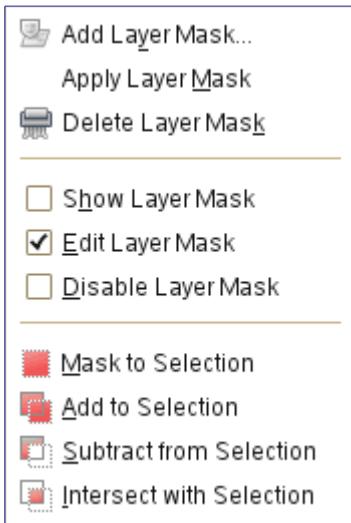
The Reverse Layer Order command

ഈ കമാൻഡ് സ്വയം വിശദികരിക്കുന്ന ആണ്.

Activating the command

- From the image Menu through: **Layers** Stack Reverse Layer Order .

The Mask Submenu



Layer മെനുവിലെ **Mask** സബ്മെനു മാസ്ക് പ്രവർത്തിക്കാൻ ഫൂത് കമാൻഡുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു: ഒരു മാസ്ക് സൂഷ്ടിക്കുന്നത് ഒരു മാസ്ക് അപേക്ഷിക്കുന്ന ഒരു മാസ്ക് ഹല്ലാതാക്കുന്നതിലെ ടെയോ ഒരു നിര ഒരു മാസ്ക് പരിവർത്തന . ഫൈറ്റെന അവ ഉപയോഗിക്കാൻ പാളി മാസ്കുകൾ കുറിച്ചുള്ള ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Layer Masks വിഭാഗ കാണുക.

Activating the Submenu

- You can access this submenu from the image menubar through **Layer** **Mask**

The Contents of the Mask Submenu

Mask ഉപമെന്നുവുണ്ട് കമാൻഡുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു:

- • • • •

ലെയർ മാസ്ക് ചേർക്കുക

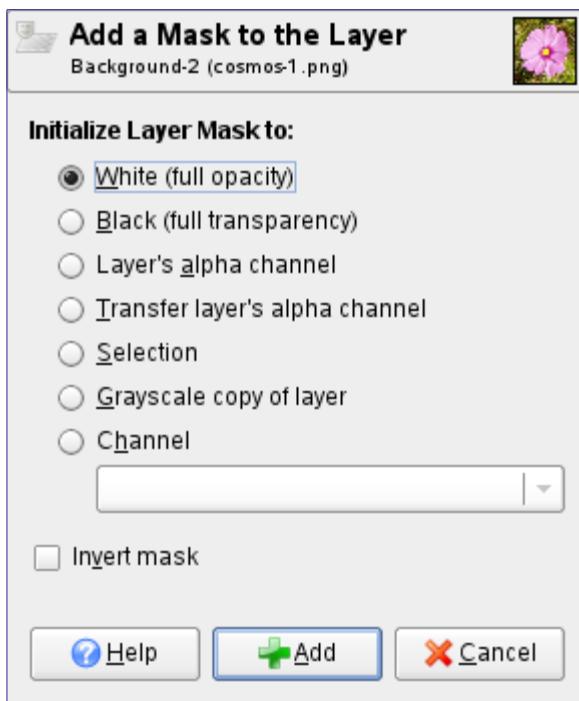
Add Layer Mask കമാൻഡ് സജീവ പാളി ഒരു ലെയർ മാസ്ക് ചേർക്കുന്നു. അതു നിങ്ങൾ മാസ്ക് പ്രാരംഭ സജീവമാക്കാൻ സാധിക്കുന്ന ഒരു ധ്യാലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ലെയർ ഇതിനു ഒരു പാളി മാസ്ക് ഉണ്ടാക്കിൽ, മെനു എൻട്ടി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

ഒരു ലെയർ മാസ്ക് ഏത് പാളി ഭാഗങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചെയ്യു, സെമി സുതാര്യമായ അല്ലെങ്കിൽ സുതാര്യമായ define അനുവദിക്കുന്നു. കുടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Layer Mask വിഭാഗ കാണുക.

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.

Add Layer Mask സംബന്ധിച്ച വിവരണ



Initialize Layer Mask to

ഈ ധ്യാലോഗ് ലെയർ മാസ്ക് പ്രാരംഭ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ വേണ്ടി നിരവധി തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു:

White (full opacity)

ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ലെയർ മാസ്ക് പാളി പുരുഷമായും സുതാര്യമല്ല ആക്കു. അതായത് നിങ്ങൾ ലെയർ മാസ്ക് ന് പെയിൻ്റ് വരെ നിങ്ങൾക്ക് പാളി രൂപയാതൊരു താങ്കോല് വരിപ്പ് എന്നാണ്.

Black (full transparency)

ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ലെയർ മാസ്ക് പാളി പുരുഷമായും സുതാര്യമായ ആക്കു. ഈ നിങ്ങൾ പാളി കാണാവുന്ന ഏതെങ്കിലും ഭാഗമാക്കുക വരയ്ക്കാൻ ആവശ്യമാണ് ഏത് ഒരു ശരീരത്തിന് പാറേണ്ട ചിത്ര കാണിക്കുന്നു.

Layer's alpha channel

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, ആൽഫാ ചാനലിന്റെ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ ലൈറ്റ് മാസ്ക് നിറയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ആൽഫാ ചാനലിന് സുയ നിലനില്ലിനെ, അതിനാൽ ഭാഗികമായെങ്കിലും കാണാവുന്ന പ്രദേശങ്ങൾ സുതാര്യത കുതൽ സുതാര്യമായ പാളി വഴിതെളിക്കുന്നു വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

Transfer layer's alpha channel

ഈ ഓപ്പഷൻ മുൻ ഉപാധി ആയി ലൈറ്റ് മാസ്ക് സജജമാക്കുന്നു, ചെന്നിട്ടുണ്ട് പര്ണ്ണ പൊസിറ്റി പാളി ആൽഫാ ചാനൽ പുനഃസംജ്ഞമാക്കുന്നു. പ്രഭാവ മുന്ന് അതേ തോനിച്ചിരുന്ന പാളി വിട്ടുകൊടുത്തത് ലൈറ്റ് മാസ്ക് ആൽഫാ ചാനലിൽ നിന്ന് സുതാര്യത വിവരങ്ങൾ കൈമാറാൻ എന്നതാണ്. പാളി ദ്രോപ്പരത ഇപ്പോൾ ആൽഫാ ചാനൽ വഴി മാത്ര അല്ല ലൈറ്റ് മാസ്ക് നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. സംശയമുണ്ടാക്കിൽ, അതു ഭാവ തീ പുറപ്പെട്ട് കാരണം, പകരം "Layer's alpha channel" ഈ ഓപ്പഷൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ സുതാര്യമല്ല, ഒപ്പ് തിരഞ്ഞെടുത്തത് പ്രദേശങ്ങൾ സുതാര്യമായ അങ്ങനെ ഒരു പാളി മാസ്ക് കയറി നിലവിലെ നിരക്കു ആക്കാനുള്ള. ഏതെങ്കിലും പ്രദേശങ്ങൾ ഭാഗികമായും തിരഞ്ഞെടുത്തു, നിങ്ങൾ ഇഫക്റ്റുകൾ ആയിരിക്കും എന്തു പ്രവചിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നതിന് QuickMask button കൂടിക്ക് ചെയ്യാം.

Grayscale copy of layer

ഈ ഓപ്പഷൻ ഒരു പാളി മാസ്ക് കയറി പാളി സുയ മാറ്റപ്പെടുന്നു. മത്തായിരുടെ പാളി പുതിയ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ ചേർക്കാൻ ആസ ത്രണ ചെയ്യുന്നോൾ അത് തര ഗങ്ങൾ പ്രയോജനപ്പെടുന്നത്.

ചാനൽ

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ലൈറ്റ് മാസ്ക് ചാനൽ ഡയലോഗ് സം ഭരിച്ചിരിക്കുന്ന നിങ്ങളുടെ മുന്നിൽ സൂഷ്ടിച്ച് ഒരു നിര മാസ്ക് കു ട ആര ഭിയ്ക്കുന്നോൾ.

Invert Mask

ഡയലോഗ് താഴെയുള്ള **Invert Mask** ബോക്സ് പരിശോധിക്കുകയാണെങ്കിൽ, സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ സുതാര്യമല്ല തീർന്നിരിക്കുന്നു തിരിച്ചു അങ്ങനെ കാരണമാകുന്നു മാസ്ക് കീഴ്മേൽ ആണ്.

നിങ്ങൾ **OK** ബട്ടണിലെ കൂടിക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ, ലൈറ്റ് മാസ്ക് ഒരു ലഘുചിത്ര പാളികളുടെ ഡയലോഗിൽ പാളി നബചിത്ര വലതുഭാഗത്ത് ദ്രോപ്പമാകുന്നു.

Apply Layer Mask

Apply Layer Mask കമാൻഡ് നിലവിലെ പാളി പാളി മാസ്ക് ലയിപ്പിക്കുന്നു. ലൈറ്റ് മാസ്ക് സുതാര്യത വിവരങ്ങൾ ഹത് നിലവിലില്ല എങ്കിൽ സൂഷ്ടിക്കപ്പെട്ടു ആൽഫാ ചാനൽ കൈമാറ്റ ചെയ്യപ്പെടുന്നോൾ, ലൈറ്റ് മാസ്ക് നീക്കേ ചെയ്യുന്നു. സജീവ പാളി ഒരു പാളി മാസ്ക് ഇല്ലാക്കിൽ, മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്. കുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Layer Masks വിഭാഗ കാണുക.

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.

Delete Layer Mask

Delete Layer Mask കമാൻഡ് സജീവ പാളി സ്വയം വരുത്താതെ, സജീവ പാളി പാളി മാസ്ക് ഇല്ലാതാക്കുന്നു. സജീവ പാളി ഒരു പാളി മാസ്ക് ഇല്ലക്കിൽ, മെനു എൻട്ടി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

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.

Show Layer Mask

Show Layer Mask കമാൻഡ് നിങ്ങളെ പാളി അദ്ദേഹ ചിത്ര തിരിത്തെ മെച്ചപ്പെട്ട മാസ്ക് കാണാൻ അനുവദിക്കുന്നു. മെനു എൻട്ടി ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ, ഒരു ചെക്ക് അതിനടുത്തായി ദ്രോപ്പമാക്കുന്നു പാളികളിൽ ലെയർ മാസ്ക് ലാലുചിത്ര ഡയലോഗ് ഒരു പച്ച അതിർത്തിയിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു. പാളി സ്വയം പുതുക്കപ്പെട്ടത് ഇല്ല; നിങ്ങൾ അത് ദ്രോപ്പമായ പിന്നീട് തിരിയാൻ കഴിയു .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Mask Show Layer Mask ,
- അല്ലെങ്കിൽ ലെയറുകൾ ഡയലോഗിൽ ലെയർ മാസ്ക് ലാലുചിത്ര ന് Alt കീ (ചില സിസ്റ്റങ്ങളിൽ CtrlAlt) സി ഗിൾ ക്ലിക്ക് ഇറക്കി പിടിച്ച്.
- നിങ്ങൾ ലെയർ മാസ്ക് ലാലുചിത്ര വീണ്ടും **LayerMask** ഉപമെനുവുണ്ട് മെനു എൻട്ടി അണ്ടചെക്കുചെയ്ത് അല്ലെങ്കിൽ Alt -clicking (അല്ലെങ്കിൽ CtrlAlt -clicking) വഴി ഈ പ്രവർത്തന പഴയപടിയാക്കാനുമാകു .

Edit Layer Mask

നിങ്ങൾ **Layer Mask** ഉപമെനുവുണ്ട് ന് Edit Layer Mask ഇനത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ, ഒരു ചെക്ക് അതിനടുത്തായി ദ്രോപ്പമാകു , ലെയർ മാസ്ക് നിലവിലെ പാളി സജീവ ഘടക മാറുന്നു ലെയർ മാസ്ക് അടർന്നു പോയി ഒരു ചുവന്ന അതിർത്തിയിൽ ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ അത് അണ്ടചെക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ, പാളി സ്വയം സജീവ ഘടക മാറുന്നു അതു ഒരു വെളുത്ത അതിർത്തിയിൽ ഉപയോഗിച്ച് പ്രദർശിപ്പിക്കു . നിങ്ങൾ പാളികളുടെ സ ഭാഷണ അത് ക്ലിക്കുചെയ്ത് ക ടുതൽ ലളിതമായി ന പ്രവർത്തനസജ്ജമാകു .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Mask Edit Layer Mask .
- നിങ്ങൾ **LayerMask** മെനുവിൽ മെനു എൻട്ടി അണ്റചെക്കുചെയ്ത് അല്ലെങ്കിൽ ലൈറ്റൂകൾ ഡയലോഗിൽ പാളി ജടക കൂടിക്കുചെയ്ത് ഈ പ്രവർത്തന പഴയപടിയാക്കാനുമാകു .

Disable Layer Mask

ഉൻ ഒരു പാളി മാസ്ക് സൃഷ്ടിക്കാൻ പോലെ അത് ചിത്രത്തിന്റെ പ്രവർത്തനിക്കുന്നു. Disable Layer Mask കമാൻഡ് ഈ പ്രവർത്തന താൽക്കാലികമായി അനുവദിക്കുന്നു. മെനു എൻട്ടി കൂടിക്കുമായുള്ള സ ടാഷണ ചുവപ്പാക്കുകയു ലെ ലൈറ്റ് മാസ്ക് ലഭ്യചിത്ര അതിരായ പ്രവർത്തിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Mask Disable Layer Mask ,
- അല്ലെങ്കിൽ ലൈറ്റൂകൾ ഡയലോഗിൽ ലൈറ്റ് മാസ്ക് ലഭ്യചിത്ര ന് Ctrl കീ (ചില സിസ്റ്റങ്ങളിൽ CtrlAlt) സി ശിൾ കൂടിക്കു ഇറക്കി പിടിച്ച്.
- നിങ്ങൾ ലൈറ്റ് മാസ്ക് ലഭ്യചിത്ര വിംഗ് **LayerMask** മെനുവിലെ മെനു എൻട്ടി അണ്റചെക്കുചെയ്ത് അല്ലെങ്കിൽ Ctrl -clicking (അല്ലെങ്കിൽ CtrlAlt -clicking) വഴി ഈ പ്രവർത്തന പഴയപടിയാക്കാനുമാകു .

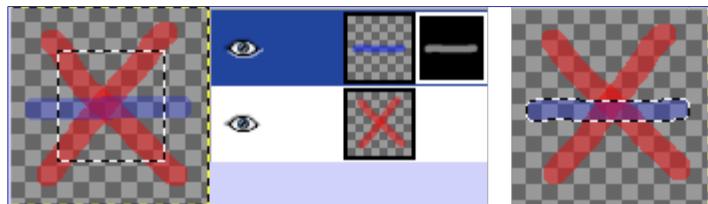
Mask to Selection

Mask to Selection കമാൻഡ് ഇതിനു ചിത്ര സജീവമാണ് ആ നിരക്കു മാറ്റുന്നു ഒരു നിര സജീവ പാളി, പാളിക്ക് മാസ്ക് മാറ്റപ്പെടുന്നു. ലൈറ്റ് മാസ്ക് എന്ന വെറ്റ് പ്രേഷങ്ങൾ, തിരഞ്ഞെടുത്തു കുത്ത പ്രേഷങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത അല്ല, ചാര പ്രേഷങ്ങൾ കടൽപുരത്തെ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ പരിവർത്തന ചെയ്യുന്നു. ലൈറ്റ് മാസ്ക് ജോൺസൻ ഈ കമാൻഡ് പരിഷ്കരിക്കാൻ ചെയ്തിട്ടില്ല.

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.

Illustration of Layer Mask to Selection



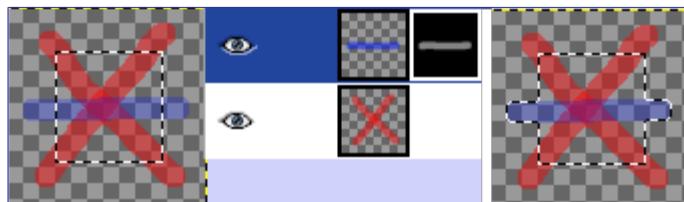
Add Layer Mask to Selection

Add to Selection കമാൻഡ് ഇതിനു ചിത്ര സജീവമാണ് എന്ന് നിരക്കു ചേർത്തു ഒരു നിര, സജീവ പാളി പാളി മാസ്ക് മാറ്റപ്പെടുന്നു. ലൈറ്റ് മാസ്ക് എന്ന വെറ്റ് പ്രോശൻഡർ, തിരഞ്ഞെടുത്തു കരുതു പ്രോശൻഡർ തിരഞ്ഞെടുത്ത അല്ല, ചാര പ്രോശൻഡർ കടൽപൂരതെ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ പരിവർത്തന ചെയ്യുന്നു. ലൈറ്റ് മാസ്ക് ജോൺസൻ ഈ കമാൻഡ് പരിഷ്കരിക്കാൻ ചെയ്തിട്ടില്ല.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Mask Add to Selection ,

Illustration of Add Layer Mask to Selection



Subtract Layer Mask from Selection

Subtract from Selection കമാൻഡ് ഇതിനു ചിത്ര സജീവമാണ് ആ നിരക്കു നിന്ന് കുറയ്ക്കപ്പെടുന്ന ഒരു നിര, സജീവ പാളി പാളി മാസ്ക് മാറ്റപ്പെടുന്നു. ലൈറ്റ് മാസ്ക് എന്ന വെറ്റ് പ്രോശൻഡർ, തിരഞ്ഞെടുത്തു കരുതു പ്രോശൻഡർ തിരഞ്ഞെടുത്ത അല്ല, ചാര പ്രോശൻഡർ കടൽപൂരതെ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ പരിവർത്തന ചെയ്യുന്നു. ലൈറ്റ് മാസ്ക് ജോൺസൻ ഈ കമാൻഡ് പരിഷ്കരിക്കാൻ ചെയ്തിട്ടില്ല.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Mask Subtract from Selection ,

Illustration of Subtract Layer Mask from Selection



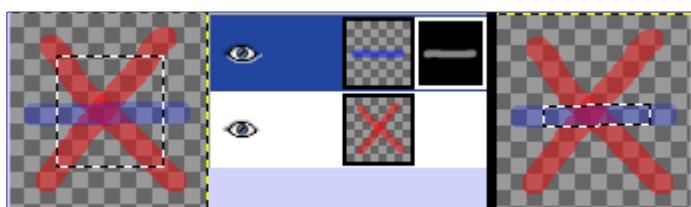
Intersect Layer Mask with Selection

Intersect with Selection കമാൻഡ് ഒരു നിര സജീവ പാളി പാളി മാസ്ക് മാറപ്പെടുന്നു. ഈ നിരക്കു യെ ഇമേജ് വേണ്ടി പുതിയ നിരക്കു ഫോ ഇതിനക തന്നെ സജീവമാണ് ആ നിരക്കു. ലൈറ്റ് മാസ്ക് എന്ന വൈറ്റ് പ്രോശൻഡർ, തിരഞ്ഞെടുത്തു കരുതൽ പ്രോശൻഡർ തിരഞ്ഞെടുത്ത അല്ലെങ്കിൽ, ചാര പ്രോശൻഡർ കടൽപ്പുറത്തെ തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ പരിവർത്തന ചെയ്യുന്നു. ലൈറ്റ് മാസ്ക് ജോൺസൻ ഈ കമാൻഡ് പരിഷ്കരിക്കാൻ ചെയ്തിട്ടില്ല.

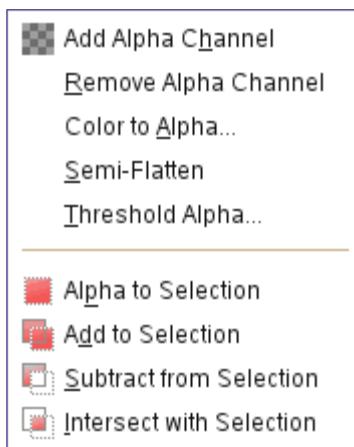
കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Mask Intersect with Selection ,

Illustration of Intersecting the Layer Mask with the Selection



The Transparency Submenu of the Layer menu



Transparency ഉപമെന്നുവുണ്ട് ഉപയോഗിക്കാൻ അഭ്യന്തരിൽ സജീവ പാളി ആൽഫാ ചാനൽ ബാധിക്കുന്ന ആശങ്കകൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു.

Activating the Submenu

- You can access this submenu from the image menu bar through **Layer** Transparency .

The Contents of the Transparency Submenu

Transparency ഉപമെന്നുവുണ്ട് കമാൻഡുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു:

- • • • • • • • •

ആര്യ ചാന്ത ചേർക്കുക

Add Alpha Channel: ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ യാന്ത്രികമായി ഉടൻ ഒരു തല നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് ചേർക്കുക ചാനൽ ഡയലോഗിൽ ചേർത്തു. അത് ചിത്രത്തിന്റെ സുതാര്യത പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ ചിത്ര ഒരേയൊരു പാളി ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഈ പദ്ധതിലെത്തിൽ പാളി ആൽഫാ ചാനൽ ഉണ്ട്. ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ആൽഫാ ചാനൽ ചേർക്കാൻ കഴിയു .

Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Transparency Add alpha Channel .
 - കൂടാതെ, Layer Dialog ന്, നിങ്ങൾ അതു സന്തരി പോള്ള്-അപ്പ് മെനുവിലെ Add Alpha Channel വഴി ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Remove Alpha Channel

ഈ കമാൻഡ് മറ്റ് പാളികൾ Apha ചാനലുകൾ സ ക്ഷിക്കുന്നതിനുമുള്ള, സജീവ പാളി അൽഫ ചാനൽ നീക്കേ .

ஸஜீவ் பானி பஶுாத்தல பானி நினைச் (தூடற்க் பானி பேர் லெயர் யயலோகில் வோக்குவரத்து அமைச்சராகவே பணிபுரிந்தார்) முன் அத்தினா சாமாக்க சேர்த்திட்டில், கமாங்கல், ஸ்ரீ ஜெட்டி நிலைக்கிருதி என்று அழைக்கப்பட்டு வருகிறது.

സജീവ പാളി പദ്ധതിലെ പാളി അല്ല എക്കിൽ, സുതാര്യത പണിസംബന്ധി പദ്ധതിലെ നിറ മാറ്റപ്പെട്ടു.

Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Transparency Remove Alpha Channel .
 - കൂടാതെ, Layer Dialog ന്, നിങ്ങൾ അതു സന്ദർഭ പോലു്-അപോലു് മെനുവിലെ Remove Alpha Channel വഴി ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ആൽഫയിലേക്ക് വർഷ്ണ

ഈ കമാൻഡ് Layer Transparency തന്നെയാണ് .

Semi-flatten

Semi-Flatten കമാൻഡ് Semi-flatten അഭിപ്പി അധ്യായത്തിൽ വിവരിച്ചിട്ടുണ്ട്. നിങ്ങൾ ഈ കമാൻഡ് നിറവെക്സ് നിന്റെയും സുതാര്യതയോടെ ഒരു-അപരത്യമാണ് വിരുദ്ധ ചിത്ര ആവശ്യമുള്ളപ്പോൾ കമാൻഡ് ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **Layer Transparency** **Semi-flatten** .

ത്രൈഷാർഡ് ആൽഫ

നിങ്ങൾ വെക്കുന്നു ഉമ്മർപ്പട്ടി അടിസ്ഥാനമാക്കി, Threshold Alpha കമാൻഡ് സജീവ പാളി സെമി സുതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ പ ര്ഷ്ണമായു സുതാര്യമായ അല്ലെങ്കിൽ പ ര്ഷ്ണമായു സുതാര്യമല്ല മേഖലകളില് ആക്കാനുള്ള 0-255. തമില് മാത്ര ഒരു ആല്പഹാ ചാനൽ എൽ ആർജിബി ചിത്രങ്ങൾ പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ചിത്ര ഗ്രേസ് കൈയിൽ അല്ലെങ്കിൽ സ ചികയിലാക്കിയിരിക്കുന്നു ലൈറ്റ് ഒരു ആല്പഹാ ചാനൽ ഇല്ലെങ്കിലോ, മെനു എൻട്ടി സ വേദനക്ഷമരഹിത ആണ് ചാരനിരത്തിലായിത്തീരുന്നു. എങ്കിൽ **Keep transparency** ഓപ്പണർ പാളികളുടെ ധയലോഗിൽ ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, കമാൻഡ് ഒരു പിശക് സന്ദേശ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer Transparency** **Threshold Alpha** .

Description of the Dialog Window



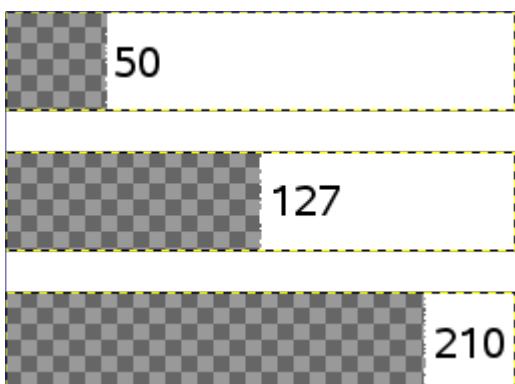
ഉമ്മറ

സൈൂഡർ ഉപയോഗിച്ച് അല്ലെങ്കിൽ ഇൻപുട്ട് ബോക്സിൽ 0-255 നു മ ല്യ നൽകിയ ഒരു ഉമ്മരപ്പടി ആയി ഉപയോഗിക്കുന്ന സുതാര്യത മ ല്യ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . ഈ ഉമ്മരപ്പടി മുകളിൽ എല്ലാ സുതാര്യത മ ല്യങ്ങൾ സുതാര്യമല്ല മാറുമെന്നു ഈ ഉമ്മരപ്പടി തുല്യമായ എല്ലാ സുതാര്യത താഴെ അല്ലെങ്കിൽ മ ല്യങ്ങൾ പ രണ്ടുമായു സുതാര്യമായ തീരു . സ ക്രമണ ആകസ്ഥമികമായ ആണ്.

ഈ കമാൻഡ് പ രണ്ടുമായു സുതാര്യമായ പിക്സൽ ഓരോക്കലു ചെയ്യു (ആൽഫാ മ ല്യ = 0) സുതാര്യമല്ല.



ഒരു സുതാര്യത ഗ്രേഡിയന്റ് 0-255.



ത്രെഷോൾഡ് 50, 127, 210 ലേക്ക് സജ്ജമാക്കി.

Alpha to Selection

Alpha to Selection കമാൻഡ് സുതാര്യത encodes എൽ ആൽഹാ ചാനൽ, നിന്നുള്ള നിലവിലെ പാളി ഒരു നിര സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു.

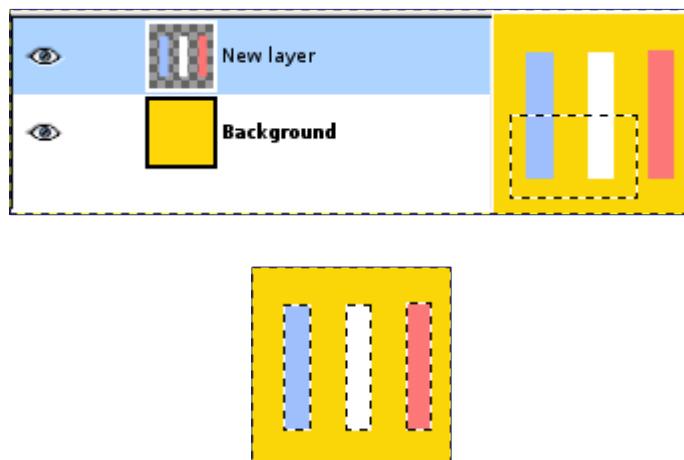
അതാരുമായസാധാരണയയലോഗ്പുരകുവശ പ്രദേശങ്ങൾ പ രണ്ടുമായി തിരഞ്ഞെടുത്തു, സുതാരുമായ പ്രദേശങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്തത് ആകുന്നു, അർദ്ധസുതാരു പ്രദേശങ്ങൾ ഭാഗികമായു തിരഞ്ഞെടുത്തു. ഈ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നിലവിലുള്ള നിരക്കു replaces. ആൽഹാ ചാനലിന് സ്വയ മാറ്റിയില്ല.

പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ ഈ ശ്രീ പ്രിൽ മറ്റ് ആജ്ഞകൾ പകര പ രണ്ടുമായു ആൽഹാ ചാനൽ നിർമ്മിക്കുന്നത് നിരക്കു നിലവിലുള്ള നിരക്കു പകരമായി അവർ രണ്ടു തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ചേർക്കുക നിലവിലുള്ള നിരക്കു നിന്ന് ആൽഹാ നിരക്കു കുറയ്ക്കേണ്ട, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നിര സ്യൂഷ്ടിച്ചതല്ല ഓന്നുകിൽ ഒഴികെ സമാനമായ രണ്ടു യെ ആണ്.

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.

Example



Add Alpha channel to Selection

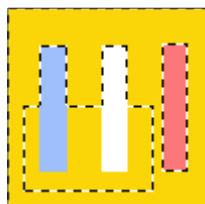
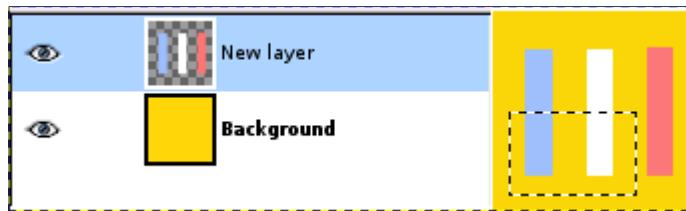
Add to Selection കമാൻഡ് ആൽഹാ ചാനൽ നിന്നുള്ള നിലവിലെ പാളി ഒരു നിര സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു. അതാരുമായസാധാരണയയലോഗ്പുരകുവശ പിക്സൽ പ രണ്ടുമായി തിരഞ്ഞെടുത്തു, സുതാരുമായ പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുത്തത് ആകുന്നു, അർദ്ധസുതാരു പിക്സൽ ഭാഗികമായു തിരഞ്ഞെടുത്തു. ഈ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നിലവിലുള്ള നിരക്കു ലേക്ക് addedആണ്. ആൽഹാ ചാനലിന് സ്വയ മാറ്റിയില്ല.

പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ ഈ ശ്രീ പ്രിൽ മറ്റ് ആജ്ഞകൾ പകര സജീവ പാളി നിർമ്മിക്കുന്നത് നിരക്കു നിലവിലുള്ള തെരഞ്ഞെടുപ്പ് ചേർത്തിട്ട് ആ ഒഴികെ സമാനമായ അവർ ഓന്നുകിൽ പ രണ്ടുമായു നിരക്കു ആൽഹാ നിരക്കു നിന്നു ലഭ്യമാക്കുന്ന ഒരു ക ട പകര നിന്ന് ആൽഹാ നിരക്കു കുറയ്ക്കേണ്ട നിരക്കു നിലവിലുള്ള, രണ്ടു യെ ഒരു നിര സ്യൂഷ്ടിക്കുക.

Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **Layer Transparency Add to Selection .**

Example



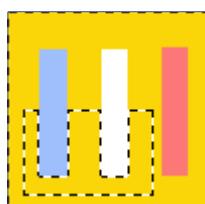
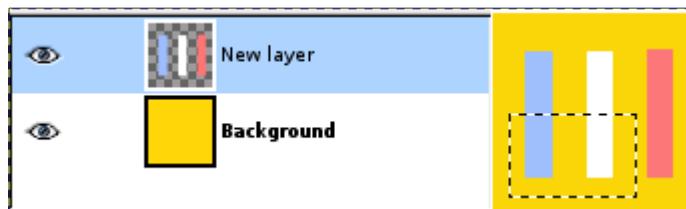
Subtract from Selection

Subtract from Selection കമാൻഡ് ആൽഫോ ചാനൽ നിന്നുള്ള നിലവിലെ പാളി ഒരു നിരസ്യം കൈഞ്ഞു. അതായുമായണാധനയലോൾപുറകുവശ പിക്സൽ പരിണമായി തിരഞ്ഞെടുത്തു, സുതാര്യമായ പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുത്തത് ആകുന്നു, അർദ്ധസൂത്രായ പിക്സൽ ഭാഗികമായു selected. This സെലകഷൻ ആകുന്നു നിലവിലുള്ള നിരക്കു നിന്ന് subtracted ആണ്. ആൽഫോ ചാനലിന് സ്വയം മാറ്റിയില്ല.

Activate the Command

- You can access this command from the image menubar through **Layer Transparency Subtract from Selection .**

Example



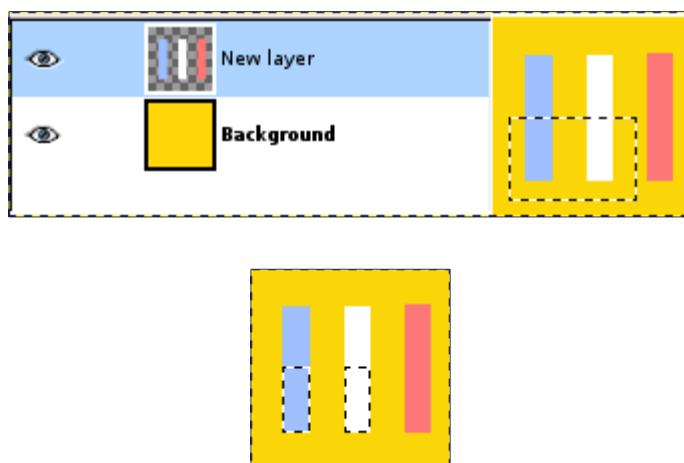
Intersect Alpha channel with Selection

Intersect with Selection കമാൻഡ് ആൽഫോൺ ചാനൽ നിന്നുള്ള നിലവിലെ പാളി ഒരു നിരസ്യം കുറഞ്ഞു. അതായുമായി സാധാരണയായി ലോഗ്‌പുരകുവശ പിക്സൽ പരിശോധനയിൽ തിരഞ്ഞെടുത്തു, സുതാര്യമായ പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുത്തത് ആകുന്നു, അർദ്ധസുതാര്യ പിക്സൽ ഭാഗികമായും തിരഞ്ഞെടുത്തു. ഈ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നിലവിലുള്ള നിരക്കു കുറഞ്ഞു: ഇരു തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ മാത്രം പാർക്സുകളും സംക്ഷിപ്തിക്കുന്നത്. ആൽഫോൺ ചാനലിന് സ്വയം മാറ്റിയില്ല.

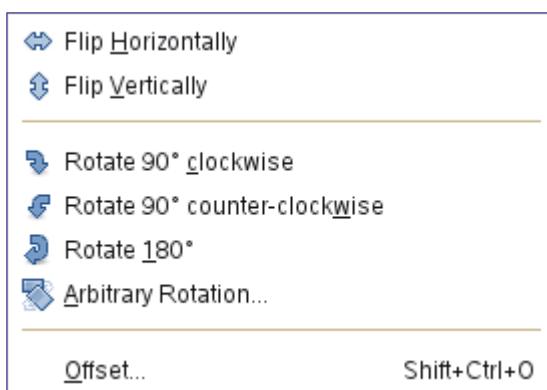
Activate the Command

- 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.

Example



The Transform Submenu



Layer മെനുവിന്റെ Transform സബ്മെനു ചിത്രത്തിന്റെ സജീവ പാളി തിരിക്കുകയോ ഏത് ഫില്ട് അല്ലെങ്കിൽ ആശങ്കകൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു.

Activating the Submenu

- You can access this submenu from the image menubar through **Layer** Transform .

The Contents of the Transform Submenu

Transform ഉപമെനുവുണ്ട് കമാൻഡുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു:

-
-
-
-
-
-
-

Flip Horizontally

Flip Horizontally കമാൻഡ് ഇടതു നിന്നു വലതേതാട്ട്, അതായത് തിരശ്വീനമായി സജീവ പാളി ദിശമാറുന്നതുമായ. അതിൽ മാറ്റ പാളി തലങ്ങളു പിക്സൽ വിവരങ്ങൾ വിടുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Transform Flip Horizontally .

Example



Flip Vertically

Flip Vertically കമാൻഡ് മുകളിൽ നിന്നു താഴേക്ക് എന്നുവെച്ചാൽ ല ബമായി സജീവ പാളി ദിശമാറുന്നതുമായ. അതിൽ മാറ്റ പാളി തലങ്ങളു പിക്സൽ വിവരങ്ങൾ വിടുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Transform Flip Vertically .

Example



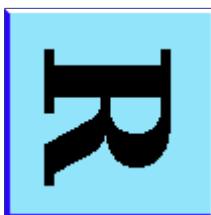
Rotate 90 clockwise

Rotate 90 clockwise കമാൻഡ് പിക്സൽ ഡാറ്റ നഷ്ടപ്പെടാതെ കൂടിയാണ് ഇതിനുള്ള പാളി മാറ്റം ചെയ്യുന്നതിലെ ഒരു സജീവ പാളി കരാറുണ്ട്. പാളി ആകൃതി മാറ്റ വരുത്തിയ അല്ല, ഫേംബാ പാളി ചിത്രത്തിന്റെ അതിരുകവിശേഷതായിരിക്കുകയും നീട്ടാൻ കാരണമായേക്കാം. ഈ GIMP അനുവദിച്ചിട്ടുണ്ട് അതു പാളി വലുപ്പ് ഇതിനർത്ഥമില്ല. എനിരുന്നാലും, നിങ്ങൾ ഈ മേജ് ക്യാർബാസ് വലിപ്പ് ലൈറ്റ് നീക്കിയില്ലെങ്കിൽ ചിത്രത്തിന്റെ അതിർത്തി അപ്പുറ നീട്ടാൻ ഏത് ഭാഗങ്ങൾ കാണാൻ കഴിയില്ല.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Transform Rotate 90 clockwise .

Example



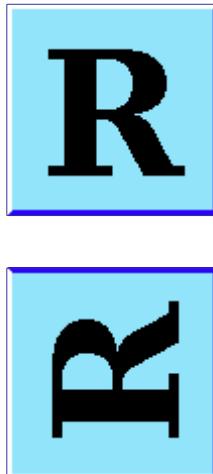
Rotate 90 counter-clockwise

Rotate 90 counter-clockwise കമാൻഡ് 90 പിക്സൽ ഡാറ്റ നഷ്ടപ്പെടാതെ കു ദ പാളി മധ്യത്തിലെ ദ അപ്രോക്ഷിം സജീവമല്ല പാളി കരഞ്ഞുന്നു. പാളി ആകൃതി മാറ്റ വരുത്തിയ അല്ല, ഫേണ പാളി ചിത്രത്തിന്റെ അതിരുകവിശേഷതയിരിക്കുകയും നീട്ടാൻ കാരണമായെങ്കാ . ഈ GIMP അനുവദിച്ചിട്ടുണ്ട് അതു പാളി വലുപ്പ ഇതിനർത്ഥമല്ല. എന്നിരുന്നാലും, നിങ്ങൾ ഇമേജ് ക്യാർബാസ് വലിപ്പ ലെയർ നീക്കിയില്ലെങ്കിൽ ചിത്രത്തിന്റെ അതിർത്തി അപുറ നീട്ടാൻ ഏത് ഭാഗങ്ങൾ കാണാൻ കഴിയില്ല.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Transform Rotate 90 counter-clockwise .

Example



Rotate 180

Rotate 180 കമാൻഡ് പിക്സൽ ഡാറ്റ നഷ്ടപ്പെടാതെ കു ദ പാളി മധ്യത്തിലെ 180 ഡിഗ്രി സജീവ പാളി കരഞ്ഞുന്നു. പാളി ആകൃതി മാറ്റ വരുത്തിയ അല്ല. പാളികൾ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ആകാര ഇല്ലാത്തതിനാൽ, ഒരു 180 ഫേണ മാത്രമേ അവരെ വിപരീത അവർ ഇമേജ് പരിഡികൾ നീട്ടാൻ കഴിയില്ല.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Transform Rotate 180 .

Example



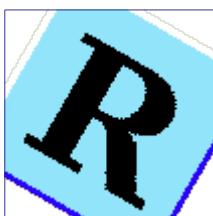
Arbitrary Rotation

Arbitrary Rotation കമാൻഡ് പറയ്തിരിക്കുന്ന ഒരു കോൺസിൽ ഒരു പാളി കരങ്ങുന്നു. ഈ ഏത് Rotate tool നിയന്ത്രിക്കാനുതകുന്ന ഒരു ഇതര മാർഗമാണ്. കാടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് ആ ഉപകരണ കുറിച്ച് വിഭാഗ കാണുക.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Transform Arbitrary Rotation ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി ShiftR ഉപയോഗിച്ച്.

Example



അപ്പംസറ്റ്

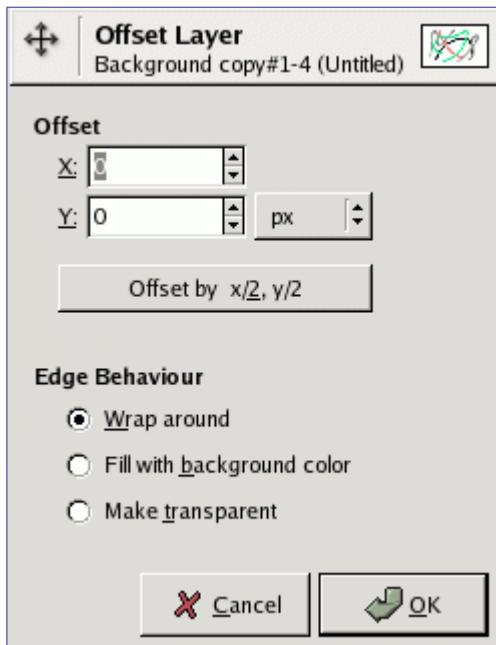
Offset കമാൻഡ് സജീവ പാളി *content* മാറ്റുകയും ചെയ്യുന്നു. എന്തു പാളി അതിർത്തി വലുപ്പു പുറത്ത് മാറ്റി. ഈ കമാൻഡ് പാളി അത് എങ്ങനെ വീശുന്ന ശേഷമായ നിലയിലാണെങ്കിൽ ആ സ്ഥല എത്ര മാറ്റണമെന്ന് വ്യക്തമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന

അരു ഡയലോഗ് പ്രാർശിപ്പിക്കുന്നു.

കമാർഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Transform Offset ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി ShiftCtrlO ഉപയോഗിച്ച്.

Using the Offset Command



ഓഫ്സെറ്റ്

എക്സ്; പിന്ന

ഈ രണ്ടു മ ലൈംഗർ ഉപയോഗിച്ച്, പാളി ഉള്ളടക്കങ്ങളു തിരശ്വീനമായി (എക്സ്) ത മാറ്റണ എത്ര ദ ര വ്യക്തമാക്കുന്ന ല ബമായു (y) തിരക്കൾ. ടെക്റ്റ് ബോക്സുകളിൽ ഓഫ്സെറ്റുകളിലാണ് നൽകാൻ കഴിയു . പോസിറ്റീവ് മ ലൈംഗർ ശരിയായ കീഴോട്ടു ലെയർ നിക്കുക. യ സിറ്റ് പിക്സൽ, എന്നാൽ ഭ്രാപ്പഡിംഗിൽ മെനുവിൽ അളവിന്റെ മറ്റാരു യ സിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാ . "%" അരു യ സിറ്റ് ചിലപ്പോൾ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

Offset by x/2, y/2

ഈ ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച്, സ്വയ അങ്ങനെ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ കൃത്യമായി അർവ്വ വിതി ചിത്രത്തിന്റെ പകുതി ഉയര വഴി മാറ്റി ചെയ്യുന്നു X അതർഡ് Y ഓഫ്സെറ്റുകളുംപോലെ സജജമാക്കാൻ കഴിയു .

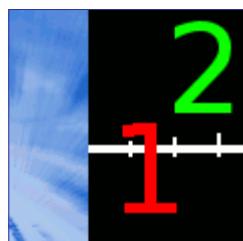
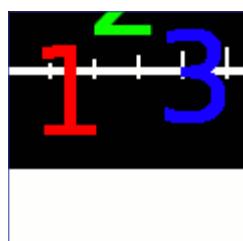
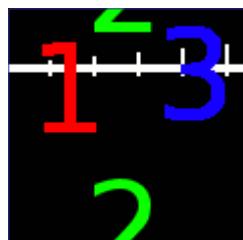
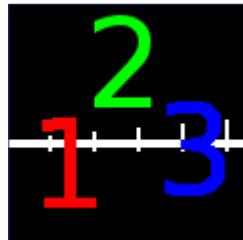
എഡ്ജ് പെരുമാറ്റ

പാളി ഉള്ളടക മാറ്റി ചെയ്യുന്നേം നിങ്ങൾ ശ ന്യമായ അവശേഷിക്കുന്നു പ്രദേശങ്ങളെ ലേക്ക് മ നു തരത്തിൽ നൽകാ :

- *Wrap around.* പാളി അരു വശത്ത് ഒഴിത്തെ ഇട മറ്റു വശത്തു നിന്നു മാറ്റി എത്ര പാളി ഭാഗമായി നിരത്തു, അതിനാൽ ഉള്ളടക അതരു നഷ്ടമാകുന്നു.
- *Fill with background color.* ഒഴിത്തെ സ്പേസ് പണിസാരി നിര ഏരിയയിൽ കാണിക്കുന്നു എത്ര പശ്വാത്തല നിര , നിരയു .

- *Make transparent*: ഒഴിവെന്ന സ്വപ്നപരമായ ഉണ്ടാക്കിയ. പാളി ഒരു അല്ലെങ്കിൽ ചാനൽ ഇല്ലെങ്കിൽ, ഈ നിര (ഫേറ ഓട്ട്) ലഭ്യമല്ല.

Example



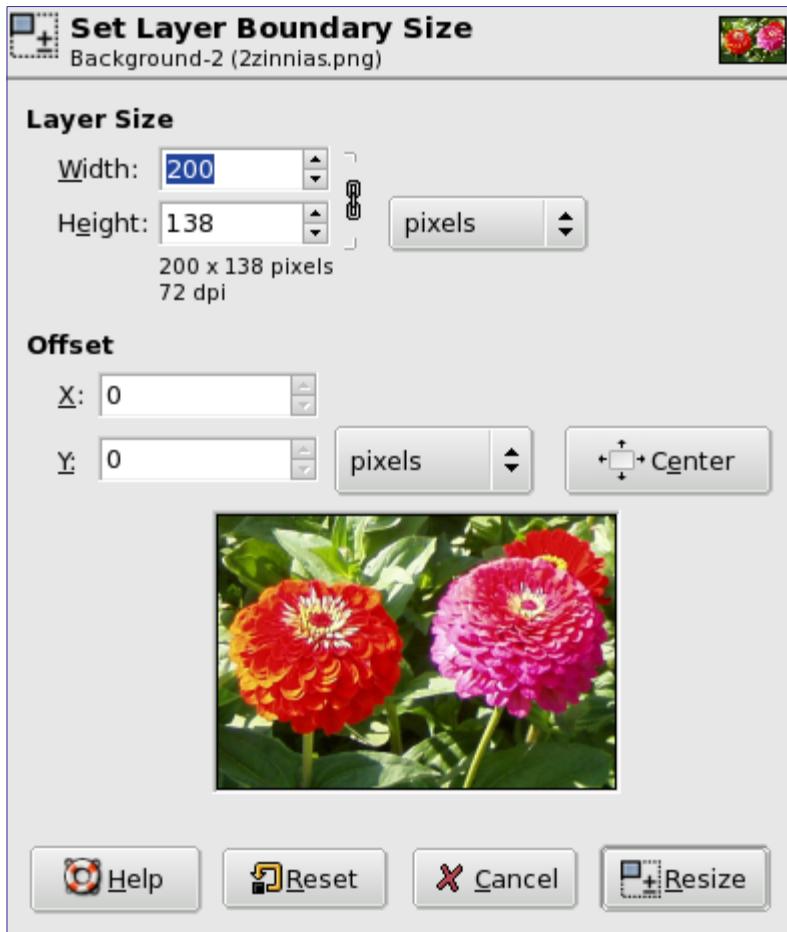
Layer Boundary Size

GIMP, ഒരു പാളി എല്ലോഴു ഒരേ വലിപ്പ ഉൾപ്പെടുത്താൻ ചിത്രമായി ആണ്. ഈത് ചെറിയ ആയിരിക്കാ , അരല്ലെങ്കിൽ അത് വലിയ ആകേണ്ടതിനു അതിന്റെ ചില ഭാഗങ്ങൾ മറച്ചിരിക്കുന്നു സാഹചര്യത്തിൽ. Layer Boundary Size കമാൻഡ് നിങ്ങളെല്ലാം സജീവ മറ്റാളുകൾക്ക് അളവുകൾ സംജ്ഞമാക്കാൻ സാധിക്കുന്ന ഒരു ധ്യാലോഗ് പ്രോസ്രിപ്പിക്കുന്നു. ഈ കമാൻഡ് പാളിയുടെ തലങ്ങളും മാറ്റുന്നത്, എന്നാൽ അത് അതിന്റെ ഉള്ളടക്ക സൈളേജ് ഇല്ല.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Layer Boundary Size .

Layer Boundary Size ഡയലോഗിന്റെ വിവരങ്ങൾ



ലൈറ്റ് വലിപ്പ

Width; Height

ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുമ്പോൾ, സജീവ പാളി യമാർത്ഥ തലങ്ങളു കാണിക്കില്ല. നിങ്ങൾ രണ്ടു ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകൾ ഉപയോഗിച്ച് മാറ്റാ . ഈ ബോക്സുകളിൽ ഒരു ചാദ്ദെല ഒരുമിച്ചു പോകുന്നു എങ്കിൽ, വീതി-ടൂ-ഉയര അനുപാത സ്വയം പരിപാലിക്കുന്നത്. നിങ്ങൾ അത് കൂടിക്കുചെയ്ത് ചെയിൻ പോട്ടി, നിങ്ങൾക്ക് സ്വതന്ത്രമായി പരസ്പര തലങ്ങളു സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . അളവിന്റെ യ സീറ്റ് പിക്സലുകളാണ്. ഫ്രോപ്പ-ധനം മെനു ഉപയോഗിച്ച് മാറ്റാവുന്നതാണ്. ഉദാഹരണത്തിന്, നിലവിലുള്ള വലുപ്പത്തിലുള്ള "%" ഉപയോഗിച്ചുകൊ .

X Offset; Y Offset

സ്വതന്ത്ര, വലുപ്പ പാളി ചിത്ര മുകളിലെ ഇടത് കോൺിൽ സ്ഥാപിച്ചിട്ടില്ല. ഇവിടെ നിങ്ങൾ പാളി ചിത്രത്തിന്റെ അന്തേ മ ലയിലേക്ക് ആപേക്ഷിക മുകളിലെ ഇടത് കോൺിൽ ഓഫ്‌സെറ്റ് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . അളവിന്റെ യ സീറ്റ് പിക്സൽ, എന്നാൽ ഫ്രോപ്പ-ധനം മെനു ഉപയോഗിച്ച് ഇത് മാറ്റാ . നിങ്ങൾക്ക് **Center** ബട്ടൺ കൂളിക്ക് ചിത്രത്തിന്റെ കേന്ദ്രത്തിൽ പാളി സാധിക്കു .

Layer to Image Size

Layer to Image Size കമാൻഡ് ചിത്ര കാര്യത്തിൽ പാളി ഉള്ളടക്കങ്ങളെ

നിക്കാതെത്തനെ, ഇമേജ് അതിരുകൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്നില്ല ലെയർ അതിരുകൾ മാറ്റുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Layer to Image Size .

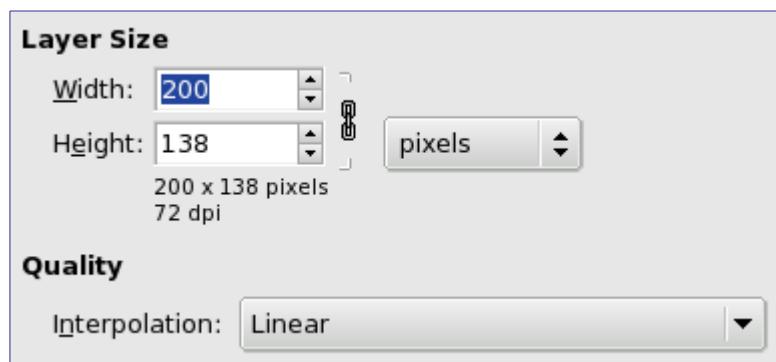
സ്കൈയിൽ ലെയർ

Scale Layer കമാൻഡ് പാളി അതിന്റെ ഉള്ളടക്കങ്ങളു മാറ്റുന്നു. ചിത്ര സ്കൈയിൽ നൽകി ശുണ്ടിലവാര ചില നഷ്ടപ്പെടുന്നു. കമാൻഡ് പാളി വലുപ്പവു ചിത്രത്തിന്റെ നിലവാര കുറിച്ചു പരാമീറ്ററുകൾ സജജമാക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു ധ്യാലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Scale Layer .

Description of the Scale Layer Dialog



ലെയർ വലിപ്പ

നിങ്ങൾ ഒരു പാളി വിശാലമാക്കുന്നേം, GIMP നിലവിലുള്ള നിന്ന് പുതിയ പിക്സൽ കണക്കാക്കേണ്ടത് ഉണ്ട്. ഈ പ്രക്രിയ "interpolation" വിളിക്കുന്നു. ഏത് interpolation അത്തഥാരിത ഉപയോഗിക്കുന്നു സാരമെല്ലാം, പുതിയ വിവരങ്ങൾ interpolation ചിത്ര ചേർക്കുന്നേം ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക. വിവരങ്ങളാണു ലഭ്യമല്ലെങ്കിലും ഏത് പാളിയായി സ്ഥലങ്ങൾ ഉണ്ട് എങ്കിൽ അതു തെട്ടിപ്പോകു എത്തെങ്കിലും പുതിയവ ലഭിക്കും. ഈ പാളി കുറയുകയാണെങ്കിൽ ശേഷ അല്ലെങ്കിലും മഞ്ഞിയ നോക്കി വളരെ കുത്തൽ സാധ്യത. അതുപോലെ, നിങ്ങൾ ഒരു പാളി കുറയ്ക്കാൻ, ചിത്ര ശുണ്ടിലവാര ചില നഷ്ടപ്പെടുന്നു പിക്സൽ നീക്ക ചെയ്യുന്നേം.

Width; Height

കമാൻഡ് പിക്സലിൽ യമാർത്തു പാളി തലങ്ങളു കാണിക്കുന്നു ഒരു ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സുകളിൽ പാളി വേണ്ടി പുതിയ **Width** ആൻഡ് **Height** സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . സമീപത്തെ ചെയിൻ എക്സം പിരിയാത്ത ആബന്ധകിൽ, വിത്തിയു ഉയരവു യാത്രികമായി അവരുടെ അനുപാത നിരന്തരമായ പുറകിലേക്ക് കുമീകരിച്ചു. നിങ്ങൾ അത് കൂടുതലെച്ചത് ചെയിൻ പൊട്ടി, നിങ്ങൾക്ക് പ്രത്യേകമായി അവർക്ക് കഴിയു , എന്നാൽ ഈ പാളി വളച്ചാടിച്ച് കലാശിക്കു .

എനിരുന്നാലു , നിങ്ങൾ പിക്സലിൽ അളവുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ ഇല്ല. ദ്രോപ്-ഡൗൺ മെനുവിൽ നിന്നു വിവിധ യ സീറ്റുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാ . നിങ്ങൾ യ സീറ്റ് ശത്രീയ തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ അതിന്റെ യമാർത്തു വലുപ്പത്തിൽ ആപേക്ഷിക പാളി വലിപ്പ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾക്ക് ഇതു അബ്ലൈക്കിൽ മില്ലിമീറ്റർ പോലുള്ള ഫിസിക്കൽ യ സീറ്റുകൾ, ഉപയോഗിക്കാ . എനിരുന്നാലു , ആ ചെയ്താലു ചിത്രത്തിന്റെ **X/Y resolution** ശ്രദ്ധ വേണ .

നിങ്ങൾ ഒരു പാളി വലുതാക്കുന്നു എങ്കിൽ കാണാതായ പിക്സൽ interpolation കണക്കുക ടുന്നത്, എന്നാൽ പുതിയ വിവരങ്ങൾ ചേർത്തു. ക ടുതൽ പാളി വിശാലമായിരിക്കുന്നു, അതു വിശാലമായിരിക്കുന്നു ക ടുതൽ തവണ, അതു മാറുന്നു ക ടുതൽ മാറ്റിയ. വലുതാകല് കൃത്യമായ ഫല നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന interpolation രീതി ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു.

കുറയുകയാണെങ്കിൽ ശേഷ , നിങ്ങൾ Sharpen ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിച്ച് ഫല മെച്ചപ്പെടുത്താൻ കഴിയു , പക്ഷേ സ്കാൻ ഗ്, ഡിജിറ്റൽ ഫോട്ടോ എടുക്കാനുള്ള അബ്ലൈക്കിൽ മറ്റ് മാർഗ്ഗങ്ങളില ദ ഡിജിറ്റൽ ചിത്രങ്ങൾ ഉത്പാദക ചെയ്യുന്നോൾ ഒരു പൊതു സംഖ്യ ഷൾ ഉപയോഗിക്കുന്നത് വളരെ നല്ലത്. അവർ നന്നായി സ്കേയിൽ ചെയ്യാത്ത റാസ്റ്റർ ചിത്രങ്ങൾ ഒരു അന്തർലീനമായ സവിശേഷതയാണ്.

ഗുണമേന്മയുള്ള

പാളി വലിപ്പ മാറ്റാൻ, GIMP ഓന്നുകിൽ പിക്സൽ ചേർക്കാനോ നീക്ക ഉണ്ട്. അതു ഇത് ചെയ്യാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന രീതി ഫല ഗുണനിലവാര കാര്യമായി ആശ്വാത . നിങ്ങൾ **Interpolation** ദ്രോപ്-ഡൗൺ മെനുവിൽ നിന്നു പിക്സൽ നിറങ്ങൾ interpolating രീതി തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

Interpolation

ഒന്നുമില്ല

ഇല്ല interpolation ഉപയോഗിക്കുന്നു. അവർ ഒന്നു ചെയ്യുന്നോൾ പോലെ പിക്സൽ, ലളിതമായി വികസിക്കു അബ്ലൈക്കിൽ നീക്ക ചെയ്യുന്നു. ഈ രീതി നിലവാര കുറഞ്ഞ ആണ്, പക്ഷേ വളരെ വേഗത്തിൽ.

ലീനിയർ

ഈ രീതി സ്പീഷ്യൽ ഗുണനിലവാരവു തമ്മിലുള്ള നല്ല വിട്ടുവീഴ്ചചതന്നെയാണ്.

ക്യ ബിക്ക്

ഈ രീതി ധാരാള സമയ , പക്ഷേ അപേക്ഷ മികച്ച ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.

Sinc (Lanczos3)

Lanczos ("lancosh" ഉച്ചരിക്കാൻ) രീതി ഒരു ഉയർന്ന നിലവാരമുള്ള interpolation നടത്താൻ Sinc PLACEHOLDER,-104545 ശനിത ഫൽഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

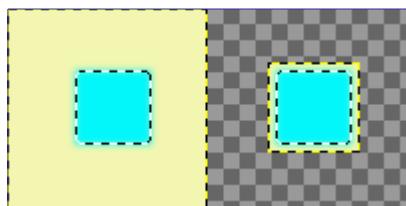
Crop to Selection

Crop to Selection കമാൻഡ് വിളകൾ ആരുടെ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ എല്ലാ പ രണ്ടായു തിരഞ്ഞെടുത്തത് ആകുന്നു വകിൽ ഏതെങ്കിലു സ്റ്റിപ്പുകൾ നിക്കേ ചെയ്ത് നിരക്കു അതിർത്തി മാത്രമേ സജീവ പാളി. ഏത് ഭാഗികമായു (ഭദ്രമാക്കുന്ന വഴി, ഉദാഹരണത്തിന്) തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതു മേഖലകൾ വെട്ടിച്ചുറുതാക്കാനോ അല്ല. ചിത്ര യാതൊരു നിരക്കു ഉണ്ടെങ്കിൽ, മെനു ഏൻട്ടി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Crop to Selection .

Example



Autocrop Layer

Autocrop Layer കമാൻഡ് സ്വയം Crop Tool വ്യത്യസ്തമായി സജീവ പാളി, നിങ്ങൾക്ക് സ്വയമേധ്യം ഫ്രോപ്പ് ചെയ്യേണ്ടതായി പ്രവേശ നിർവ്വചന നോക്കാ ഏത് Crop Layer കമാൻഡ് കൃഷിചെയ്യുക.

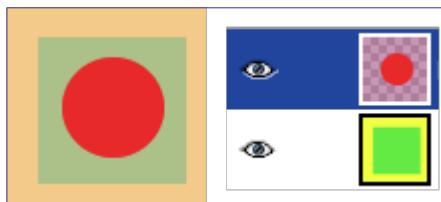
ഈ ആപ്പാപിക്കുന്ന ഒരേ നിറ ഉണ്ട് പുറത്തു എഡ്ജ് ചുറ്റുമുള്ള വലിയ സാധ്യത പ്രവേശ നിക്കേ. ഈത് ഒരു തിരശ്ശീന ലൈനിലാണ് പാളി ഒരു ല ബാരേവു സ്കാൻിങ്, തന്നെ അത് അതിന്റെ സുതാര്യത മറ്റാരു നിറ , പോവുന്നുണ്ട് പോലെ പാളി കത്തിക്കൽ ചെയ്യുന്നു.

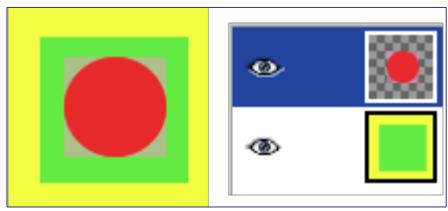
നിങ്ങൾ വളരെ വലുതാണ് ഒരു വര പശ്വാത്തലത്തിൽ നഷ്ടപ്പെടുന്നതായി ഒരു വിഷയത്തിലെ അളവുകളിലേക്ക് പാളി മുൻകുന്നതിന് ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാ .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Layer** Autocrop Layer .

Example





Colors മെനു

Introduction to the Colors Menu



ഈ ഭാഗത്ത് ചിത്ര നിറ ബാധിക്കുന്ന കമാൻഡുകൾ അടങ്ങുന്ന Colors മെനു, വിവരിക്കുന്നു.

ഈവിടെ വിവരിച്ച കമാൻഡുകൾ പുറമെ നിങ്ങൾക്ക് മെനുവിൽ മറ്റ് എൻട്രികൾ കണ്ടെത്താ . അവർ GIMP സ്വയം ഭാഗമല്ല എന്നാൽ വിപുലീകരണങ്ങൾ (ഫില്ട്-ഇന്റെകൾ) ചേർത്തത്. അതിന്റെ ഫോക്യുമെന്റേഷൻ പരാമർശിച്ചുകൊണ്ട് ഒരു പുതിയ പ്രവർത്തനക്ഷമത വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

Colors Tools

Colors ഉപകരണങ്ങൾ എല്ലാ വ്യാപകമായി പണിസാമ്പി അധ്യായ , പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കുന്നു:

-

-
-
-
-
-
-
-

വിപരീത

Invert കമാൻഡ് ചിത്ര ഒരു സെഗറ്റീവ് പരിവർത്തന പോലെ, നിലവിലെ പാളി എല്ലാ പിക്സൽ നിരങ്ങളു തെളിച്ച മ ല്യാൻഡ് inverts. ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങൾ ശേഖയുള്ള ചുറ്റിത്തിരിയുന്ന പ്രദേശങ്ങൾ ഇരുണ്ടുപോകു തീർന്നിരിക്കുന്നു. ഹ്യ സ് അവരുടെ പരസ്പരപ രകങ്ങളാണ് നിരങ്ങൾ പകര . നിരങ്ങൾ കൂറിച്ച് ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക്, Color Model കൂറിച്ച് ഭ്രാം്പി കാണു .

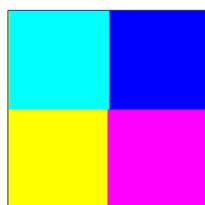
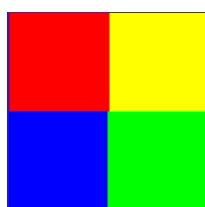
ഈ കമാൻഡ് മാത്രമേ ആർജിബി ആൻഡ് ഗ്രേസ്കെയിൽ ചിത്രങ്ങൾ പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. നിലവിലെ ചിത്ര ഇൻഡൈക്സ് എക്കിൽ, മെനു എൻട്ടി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

Invert Selection കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഇത് കമാൻഡ് ആശയക്കുഴപ്പമുണ്ടാക്കരുത്.

Activate the Command

You can access this command from the image menubar through **Colors** **Invert** .

Example



മ ല്യ വിപരീത

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ inverts മ ലു സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ (തേജസ്സ്). നിറ ചിലപ്പോൾ കാരണ ചുറ്റു ഓഫ് പിശക് ചെറുതായി വ്യത്യസ്തമായിരിക്കു ആണെങ്കിലും ഹ്യ യേ ആൻഡ് സാച്ചുരേഷൻ, ബാധിക്കില്ല. നിങ്ങൾക്ക് ഹ്യ യേ ആൻഡ് സാന്റീകരണ വിപരീത ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, **ColorsInvert** ഉപയോഗിക്കുക.

100%, 98%, ഒരു ശ്രോദ്ധേയത്തുള്ള പച്ച, HSV 96 നൽകുന്നു, ഉയർന്ന പ്രതല (ഉദാഹരണത്തിന്, HSV 102 ഉപയോഗിച്ച് വർണ്ണങ്ങൾ രണ്ടുതവണ ഈ ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കുമ്പോൾ ആ ചെണ്വായ ആൻഡ് സാച്ചുരേഷൻ അത്തപ്പ് ര പഭേദ കഴിയു കുറിപ്പ് 100% 2% അഥവാ ഒരു ആദ്യ അപ്പിക്കേഷൻ, 96 , 100% രണ്ടാം പ്രയോഗ ശ്രേഷ്ഠ 98%) ശ്രേഷ്ഠ . അതിനാൽ, നിങ്ങൾ തുടർച്ചയായി ഈ ഫിൽട്ടർ അപേക്ഷിക്കാൻ കഴിയില്ല നിങ്ങളുമായി ആര ഭിച്ചു ചിത്ര തിരികെ നേടുകയു പ്രതീക്ഷിക്കാൻ പാടില്ല.





Activate the filter

You can access this command from the image menu bar through **Colors** Value Invert .

Use GEGL

GEGL (സാമാന്യ ശാഫിക്സ് ലൈബറി) എല്ലാ ജിംഗ്-3.0 ഉപയോഗിക്കപ്പെട്ടു ഒരു ശാഫി അധിഷ്ഠിത ഇമേജ് ഫ്രോസ്റ്റി ഗ്രാഫിക്സ് പ്രോസസ്സി ഗ്രാഫിക്സ് ചട്ടകൾ കാണുന്നത്. GEGL വച്ച് ആന്തരിക ഫ്രോസ്റ്റി ഗ്രാഫിക്സ് പ്രോസസ്സി ഗ്രാഫിക്സ് ലീനിയർ വെളിച്ച് RGBA 32bit ചെയ്യപ്പെടുന്നത്. സുതാവേ ലൈസൻസി 8bit കോഡ് പാതകൾ ഇപ്പോൾ ഇപ്പോൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു, എന്നാൽ കൗതുകകരമായ ഉപയോകതാവിന് ഈ ഉപാധി ഉപയോഗിച്ച് നിര പ്രവർത്തനങ്ങൾക്ക് GEGL ഉപയോഗ ഓൺ ചെയ്യാനാകും .

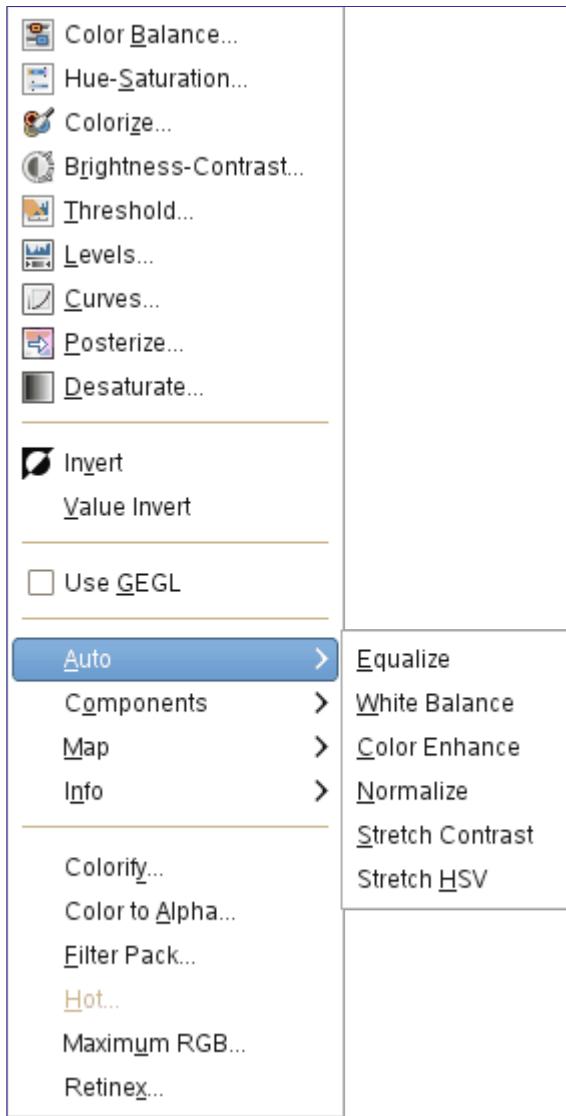
GEGL നിര പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കായുള്ള നൃത്യനുയോജ്യമാക്കിക്കാണിരിയ്ക്കുന്നു പുറമേ, ഒരു പരീക്ഷണാത്മക GEGL Operation tool ഉപകരണങ്ങൾ മെനുവിലെ കണ്ണു ചേർത്തിരിക്കുന്നു. ഈ ഒരു ചിത്രത്തിലേക്ക് GEGL ഓപ്പറേഷൻസ് അപേക്ഷിക്കുന്ന പ്രാപ്തമാക്കുന്നു അതു ഫലങ്ങൾ ഓൺ-കാർബാസ് പ്രിവ്യ കൾ നൽകുന്നു.

GEGL മുഴുവൻ അഴീക്കേഷൻ മ ടുനു വരെ GIMP 8-ബിറ്റ് നിലനിൽക്കുന്നു ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക.

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.

The Auto Submenu



Auto ഉപമനുവുണ്ട് സ്വയം ഉപയോകതാവിൽ നിന്ന് യാതൊരു ഇൻപുട്ട് ആവശ്യമില്ലാതെ, സജീവ പാളിയായി നിരങ്ങൾ വിതരണ ക്രമീകരിക്കാൻ ഏത് ഓപ്പറേഷൻസ് അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. ഈ പ്രവർത്തനങ്ങൾ പല യഥാർത്ഥത്തിൽ പ്ലിന്റുകളായി പ്രാവർത്തികമാക്കിയാൽ.

ഉപമനുവുണ്ട് സജീവമാക്കുക

- You can access this submenu from the image window through **Colors** Auto .

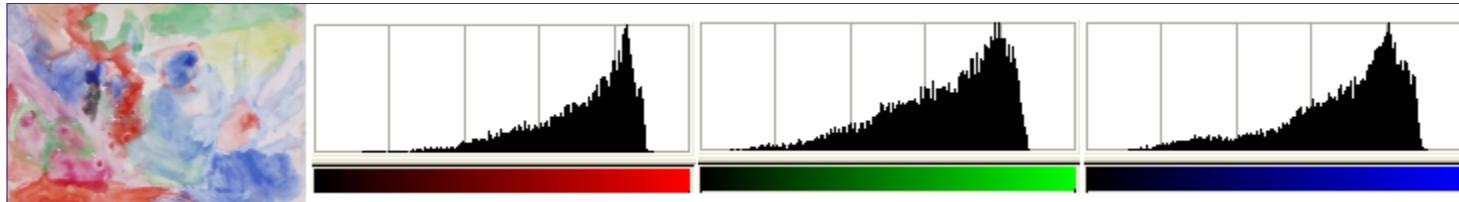
Automatic Color-Stretching

GIMP സജീവ പാളി നിര ചാനലുകൾക്കായി ഹിന്ദുഗ്രാ നിരകൾ നീട്ടിവെച്ചിരിക്കുകയാണ് നിരവധി ഓട്ടോമാറ്റിക്സ് ആജ്ഞകൾക്ക് ആജ്ഞകൾക്ക് ഉണ്ട്. ഈത് അവകാശ ഇരുണ്ട പിക്സൽ ശോഭയുള്ള പിക്സൽ അമർത്ഥി അവർ പാളി തീവ്രത വർദ്ധിപ്പിക്കുകയും ശോഭിക്കുന്നതു പിക്സൽ തുനിയാതെ ഇരുണ്ട പിക്സൽ ഇരുണ്ട ഉണ്ടാക്കുക.

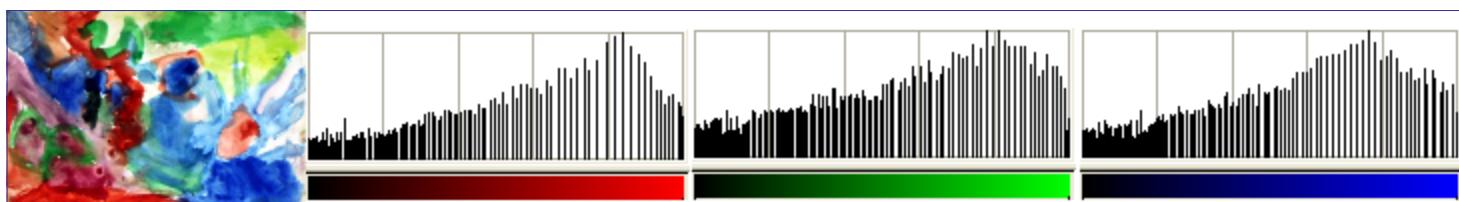
ചിലത് അങ്ങനെ വർണ്ണങ്ങളിൽ മാറ്റിയിട്ടില്ല, തുല്യ മ ന് നിര ചാനലുകൾ നീട്ടി. മറ്റു കമാൻഡുകൾ വർണ്ണങ്ങളുള്ള മാറ്റുന്ന ഏത് വെവ്വേറെ നിര ചാനലുകൾ ഓരോ നീട്ടി. നീട്ടിവെച്ചിരിക്കുകയാണ് നടക്കുന്ന വഴി വിവിധ വ്യത്യാസപ്ലാനു ഫലങ്ങളും വിവിധ നോക്കി. ഓരോ കമാൻഡ് ചെയ്യുകയുമായി പ്രവചിക്കാൻ എളുപ്പമല്ല. നിങ്ങൾ ചെയ്യുന്നതെന്ന് കൃത്യമായി അറിയാമെങ്കിൽ, അതേ ഫലങ്ങളും കുത്തൽ, Levels

ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് നേടുക, കഴിയു .

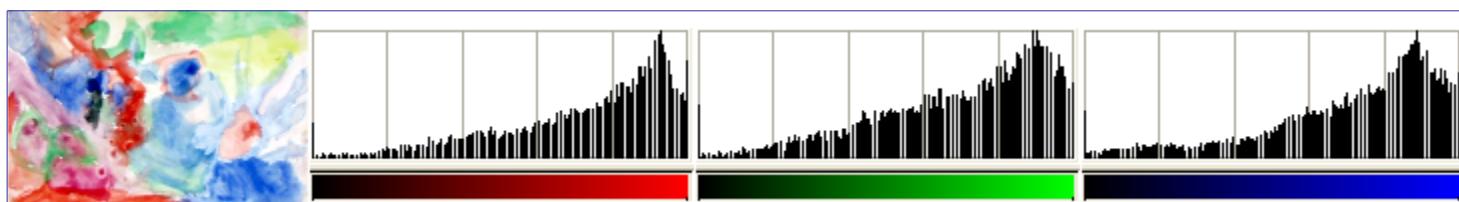
ഈവിടെ ഒറ്റ പേജിൽ ഓനിച്ച്, ഈ കമാൻഡുകൾ ഫലങ്ങൾ ഉദാഹരണങ്ങളാണ്, അതിനാൽ നിങ്ങൾ കുട്ടിൾ എല്ലപ്പുത്തിൽ താരതമ്യ ചെയ്യാ . എറുവു ഉചിതമായ കമാൻഡ് നിങ്ങളുടെ ചിത്ര ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു, അതിനാൽ എന്നാണ് കൽപിച്ചരുളേണ്ടതെന്ന് അത് മികച്ച പ്രവർത്തിക്കുന്നു കാണാൻ അവരിൽ ഓരോ ശ്രമിക്കണ .



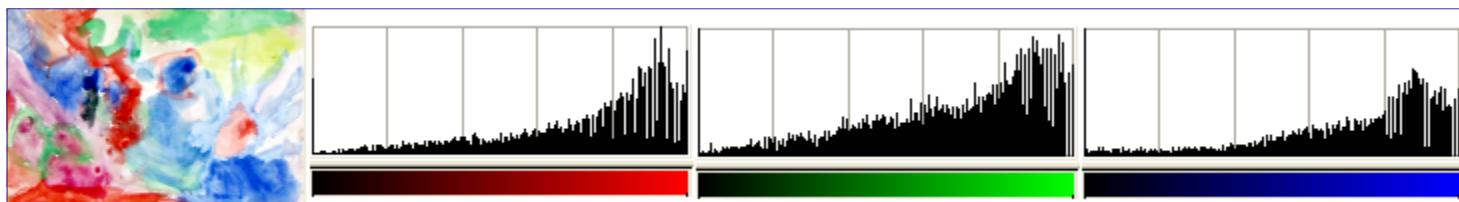
യമാർത്ഥ പാളി അതിന്റെ histograms



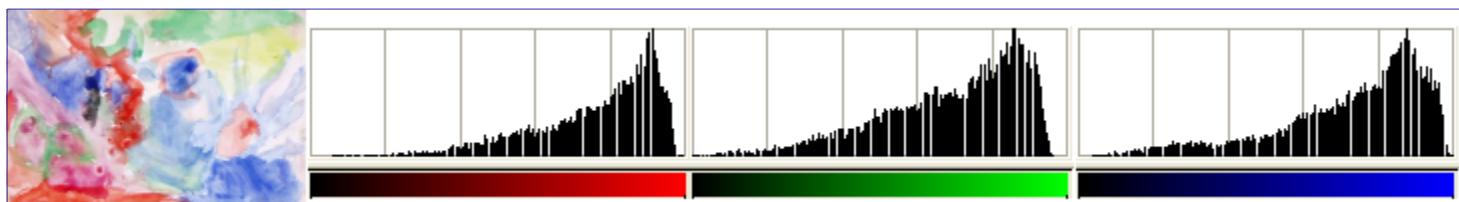
Equalize കമാൻഡ്



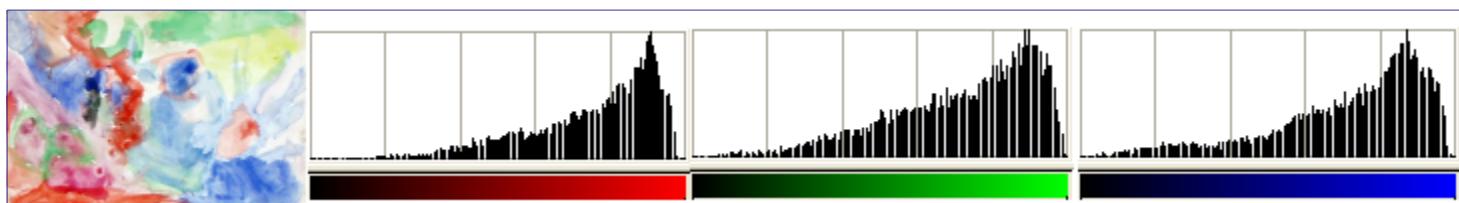
White Balance കമാൻഡ്



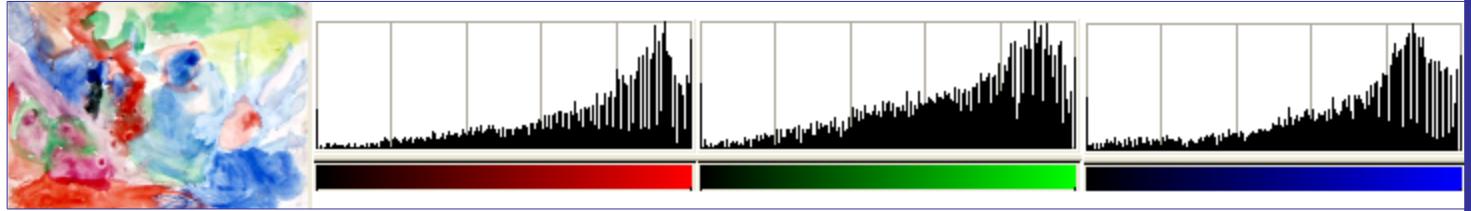
Color Enhance കമാൻഡ്



Normalize കമാൻഡ്



Stretch Contrast കമാൻഡ്



Stretch HSV കമാൻഡ്

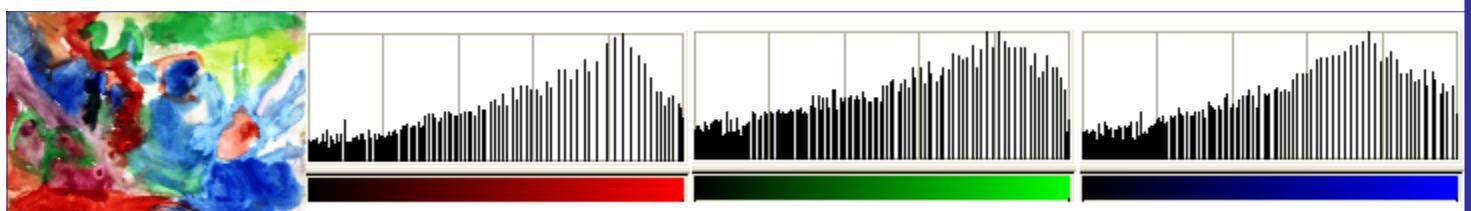
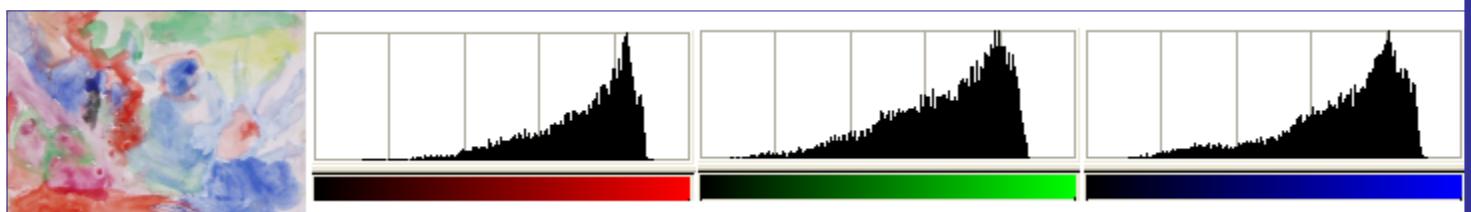
തുല്യമായരീതിയിൽ

Equalize കമാൻഡ് സ്വയം അങ്ങനെ ഓരോ സാധ്യത തെളിച്ച് മ ല്യ മറ്റൊന്നും ല്യ പിക്സൽ അതേ എന്നു കുറിച്ച് ദുശ്രമാക്കുന്ന മ ല്യ ചാനലിന് വേണ്ടി ഹിസ്റ്റോഗ്രാം എന്നുവെച്ചാൽ കഴിയുന്നതു ഏതാണ്ട് എന്നും അങ്ങനെ സജീവ പാളി ഉടനീളും നിരങ്ങൾ തെളിച്ച് മറക്കുക. നിങ്ങൾക്ക് ചുവടെ ഉദാഹരണത്തിൽ histograms ഈ കാണാൻ കഴിയുന്ന പിക്സൽ ലെ സ്വര പത്തിൽ പതിവായി സ ഭവിക്കുന്നുണ്ട് നിരങ്ങൾ ക ടുതൽ പുറതെ വിരളമായെ സ ഭവിക്കുന്നുണ്ട് പിക്സൽ നിരങ്ങൾ അധിക വിണിരിക്കുന്നു. ഈ കമാൻഡ് ഫലങ്ങൾ അത്തപ്പെ വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കു . ചിലപ്പോൾ "Equalize" വളരെ നന്നായി മുന്ന് കാണാൻ ഹാർഡ് ഉണ്ടായിരുന്ന വിശദാ ശങ്ങൾ പുറത്തു കൊണ്ടുവന്നു ഒരു സ്വര പത്തിൽ തീവ്രത മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനായി പ്രവർത്തിക്കുന്നു. മറ്റ് ചിലപ്പോൾ ഫലങ്ങളും വളരെ മോശമായ നോക്കി. ഈത് ഒരു ശക്തമായ ഓപ്പറേഷൻ ആണ് അത് നിങ്ങളുടെ ചിത്ര മെച്ചപ്പെടുത്താൻ കാണുന്നതിന് ശ്രമിക്കുന്ന ര പയുടെ. ഈത് ആർജിബി ചെയ്ത് Grayscale ചിത്രങ്ങൾ നിന്ന് പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ചിത്ര ഇൻഡൈക്സ് എക്കിൽ, മെനു എൻട്ടി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **ColorsAutoEqualize** മുവേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴി ShiftPage_Down ഉപയോഗിച്ച്.

Equalize ഉദാഹരണ



വൈറ്റ് ബാലൻസ്

White Balance കമാൻഡ് സ്വയം വൈറ്റേറേ റെഡ്, പച്ച, നീല ചാനലുകൾ നീട്ടിവെച്ചിരിക്കുകയാണ് വഴി സജീവ പാളി നിറങ്ങൾക്ക് മറക്കുക. ഈത് ചെയ്യുന്നതിന്, അതു സ്വര പത്തിൽ പിക്സൽ മാത്ര 0.05% ഉപയോഗിക്കുന്ന ഏത് റെഡ്, പച്ച, നീല histograms ഓരോ അവസാന പിക്സൽ നിറങ്ങൾ ഉപേക്ഷിച്ച് കഴിയുന്നതു ബാക്കി പരിധി വിരിക്കുന്നു. ഫല (മുതലായവ പൊടിയു ഒരുപക്ഷേ ബിറ്റുകൾ,) histograms പുറ നാനാഭാഗങ്ങളിലുമുണ്ടായിരിക്കു വളരെ അപേക്ഷിക്കുന്നതു ബാക്കിയാണ് stretch contrast എന്നതു പിക്സൽ നിറങ്ങൾ വിപരിതമായി stretch contrast താരതമ്യത്തിൽ, histograms നീട്ടിവെച്ചിരിക്കുകയാണ് ഉപയോഗിക്കുന്ന കുടിയുമായ മ ല്യാൻഡ് സ്യാഡിനിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽപ്പോലു ആണ്. "Stretch Contrast" പോലെ എന്നിരുന്നാലു ചെന്നായ ഷിഫ്റ്റുകൾ കാരണമാകുന്നു സ്വര പത്തിൽ ആയിരിക്കാ .

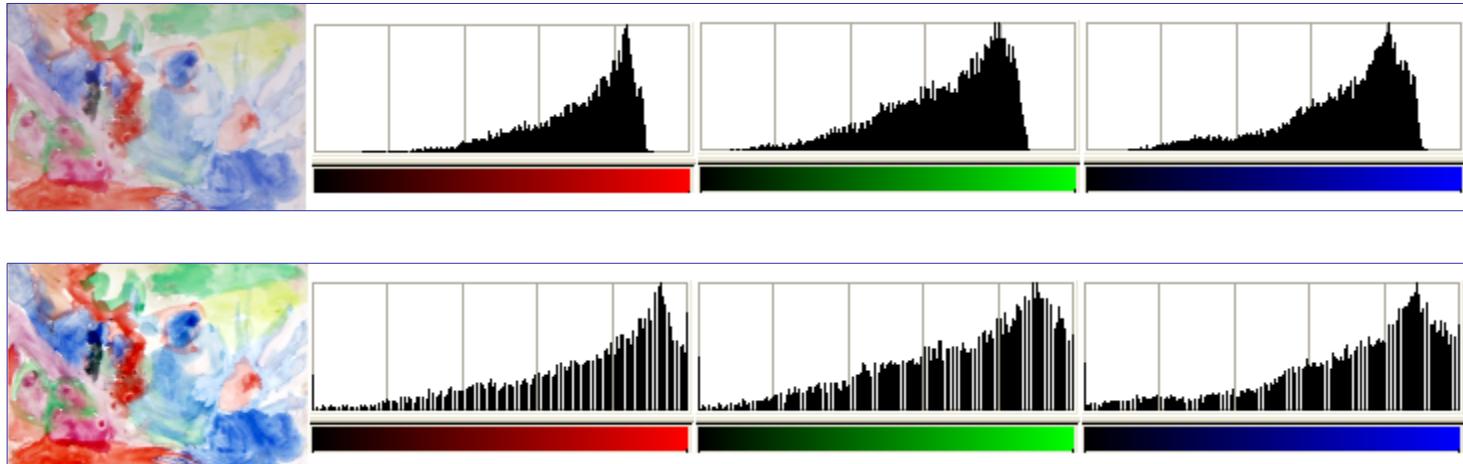
ഈ കമാൻഡ് പാവപ്പെട്ട വൈളുത്ത അല്ലെങ്കിൽ കറുത്ത ചിത്രങ്ങൾ അനുയോജ്യമായ. ഈത് ശുദ്ധമായ വൈള്ള (കറുത്ത) സൂച്ചിക്കാൻ കുറവുമാണ് എന്നതിനാൽ ഉപയോഗപ്രദമായ ഉദാ ആയിരിക്കാ ഹോട്ടോഗ്രാഫുകൾ മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനായി.

White Balance ആർജിബി ചിത്രങ്ങളിൽ നിന്ന് ലേയറുകളിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ചിത്ര ഇൻഡൈക്സ്സിലും അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രേസ്കേയറിൽ ആണെങ്കിൽ, മെനു ഇന കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **ColorsAutoWhite Balance** മുവേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

White Balance ഉദാഹരണ



കളർ മെച്ചപ്പെടുത്തുക

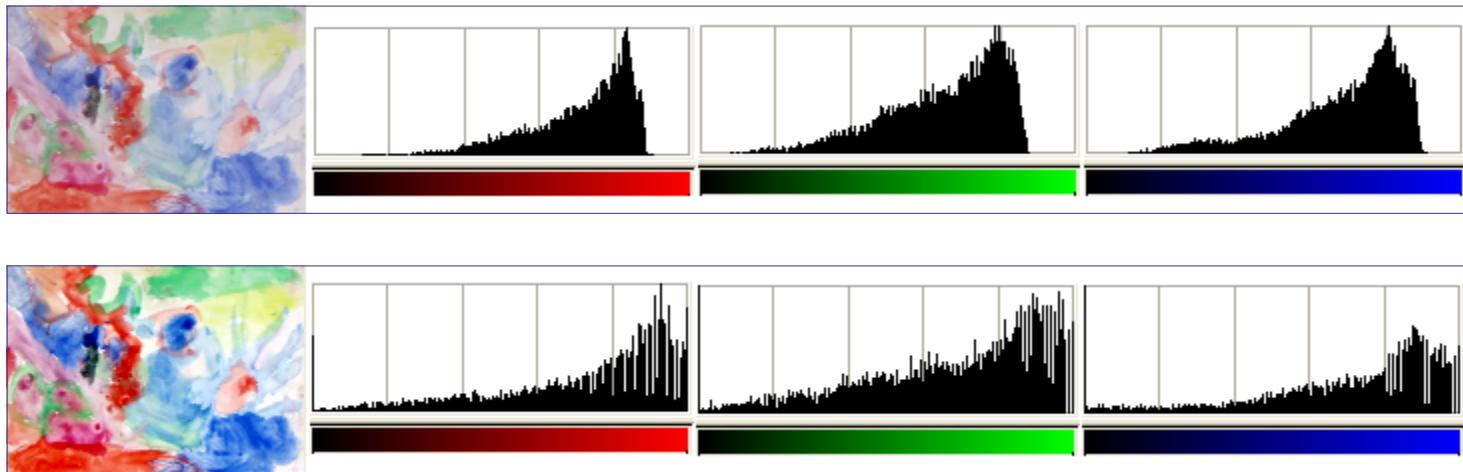
Color Enhance കമാൻഡ് തെളിച്ച് അല്ലെങ്കിൽ ചെന്നായ പന്തിന്റെ ഇല്ലാതെ, പാളിയായി നിറങ്ങൾ സാച്ചുരേഷൻ പരിധി വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. ഈത് നിറങ്ങൾ പിന്നീട്, HSV സ്പേസ് പരിവർത്തന ചെയ്യാൻ ചിത്ര ഉടനീള സാച്ചുരേഷൻ മ ല്യാൻഡുടെ ശ്രേണി അളന്നു കഴിയുന്നതു വലിയ ആയിരിക്കാൻ ഈ ശ്രേണി നീട്ടിക്കൊണ്ട്, ഓവിൽ നിറങ്ങൾ തിരികെ ആർജിബി ലേക്ക് പരിവർത്തന ചെയ്യുന്നു. അതു HSV നിന്ന് സ്പേസ് പ്രവർത്തിക്കുന്നുവെന്ന് ഒഴികെ അതു, Stretch Contrast സമാനമായ, അങ്ങനെ അത് ചെന്നായ പാലിക്കുന്നു. ഈത് ആർജിബി സ ജികപത്രവു

ചിത്രങ്ങളിൽ നിന്നു പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ചിത്ര ഫ്രേസ്‌കെയിൽ ആണെങ്കിൽ, മെനു എൻട്ടി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **ColorsAutoColor Enhance** മുവേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Color Enhance ഉദാഹരണ



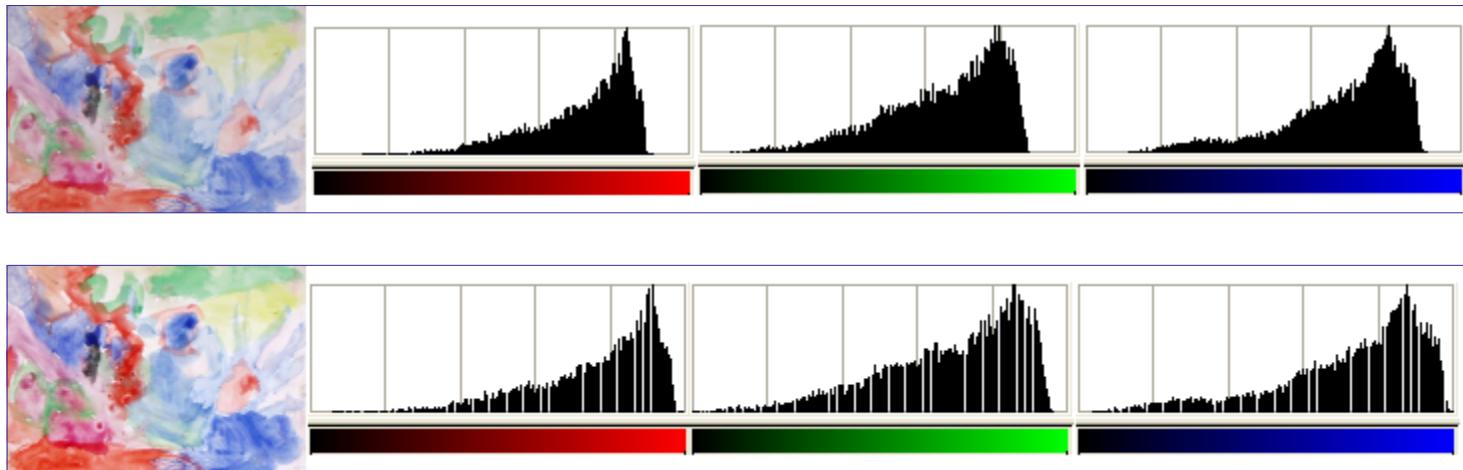
സാധാരണവത്കരിക്കാനു

കുറത്ത പോയിര്ദ്ദു കുറത്ത മാറുന്നു തിളക്കമുള്ള അതിരേഖ ചെണ്ണായ പന്തിരേഖ ഇല്ലാതെ, കഴിയുന്നതു മിനുകലിയ മാറുന്നു അങ്ങനെ Normalize കമാൻഡ് സജീവ പാളി തെളിച്ച മ ല്യാൻഡ് കയറിയ. ഈ പലപ്പോഴു മങ്ങിയ അല്ലെങ്കിൽ മുമ ല ചിത്രങ്ങളിലെ ഒരു "magic fix" ആണ്. "Normalize" ആർജിബി, ഫ്രേസ്‌കെയിലിൽ, സ ജികപ്രത്വവു ചിത്രങ്ങളിൽ നിന്നു പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ ഇമേജ് ബാറില് നിന്നു **ColorsAutoNormalize** മുവേന ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Normalize ഉദാഹരണ



സ്റ്റെച്ച് കോൺട്രാസ്റ്റ്

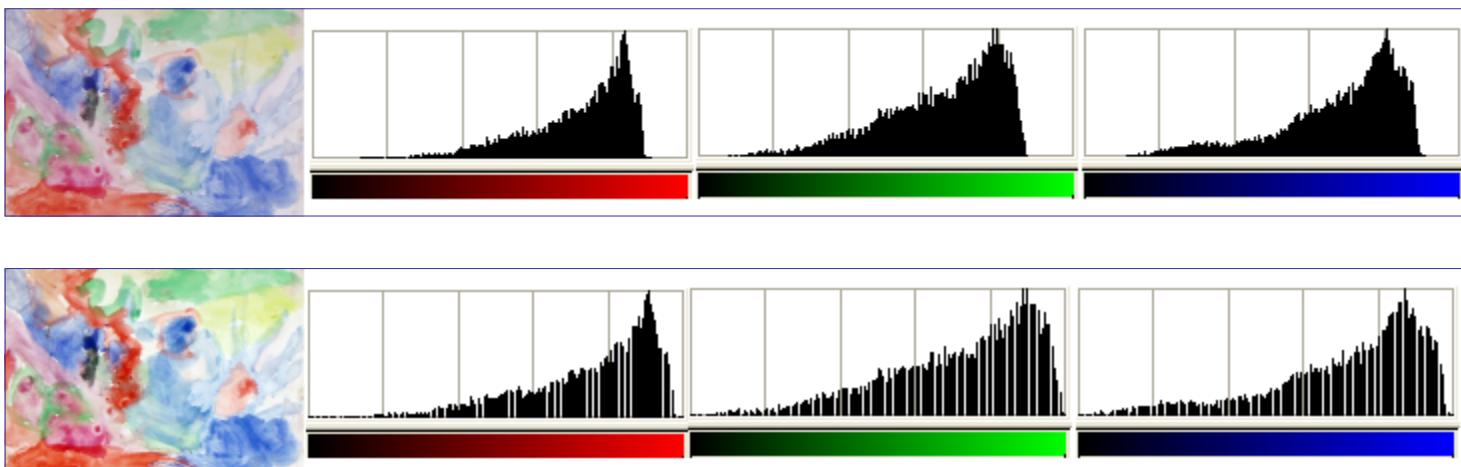
Stretch Contrast കമാൻഡ് യാന്ത്രികമായി സജീവമെന്ന് പാളി ഹിംഗ്ഗുശാ മ ല്യാങ്ശർ വിരിക്കുന്നു. സജീവ പാളി ഓരോ ചാനലിന്റെയു അതു ക ടിയതുമായ മ ല്യാങ്ശർ കണ്ണെത്തുന്നു ഫുൾ തീവ്രത പരിധി വരെ റൈ, പച്ച, നീല histograms നീട്ടി ഉപയോഗിച്ചത്. നിരങ്ങളില് തുനിയാതെ മാറി ഇരുണ്ട നിരങ്ങൾ തീവ്രത വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു ഇരുണ്ട തീരനിരിക്കുന്നു. ഈ കമാൻഡ് അത് വ്യക്തിപരമായി പാളി ഓരോ നിര ചാനലിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്ന അല്ലാതെ Normalize കമാൻഡിന് ഏതാണ്ട് ഇതേ പ്രഭാവ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഇത് സാധാരണയായി ചിത്ര നിര ഷിഫ്റ്റുകൾ നയിക്കുന്നു, അതിനാൽ ആവശ്യമുള്ള ഫല സ്യൂഷ്ടിക്കാനാവില്ല ചെയ്യാ . "Stretch Contrast" ആർജിബി, ഗ്രേസ്കേകയിലിൽ, ഇൻഡൈക്സ് ചിത്രങ്ങൾ പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ശുദ്ധമായ വെള്ള നിർമ്മലമായ കുറത്ത ഉൾക്കൊള്ളണ ഏത് ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് അഭികാമ്യമല്ലാത്ത ഒരു വർണ്ണ ടിന്റ് നീക്കേ ചെയ്യണമെന്ന് മാത്രമേ "Stretch Contrast" ഉപയോഗിക്കുക.

ഈ കമാൻഡ് Color Balance കമാൻഡ് സമാനമാണ്, എന്നാൽ അതു വളരെ ഇരുണ്ട അല്ലെങ്കിൽ വളരെ ശോഭയുള്ള പിക്സൽ ഏതെങ്കിലും നിരസിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ, അതിനാൽ വെളുത്തത ദുഷ്ടിച്ച ആകേണ്ടതിനു.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- ഈ കമാൻഡ് **ColorsAutoStretch Contrast** ആയി ഒരു ചിത്ര മെനുബാർ നിന്നു ആക്സസ് ചെയ്യാ .

Stretch Contrast ഉദാഹരണ



HSV നീട്ടുക

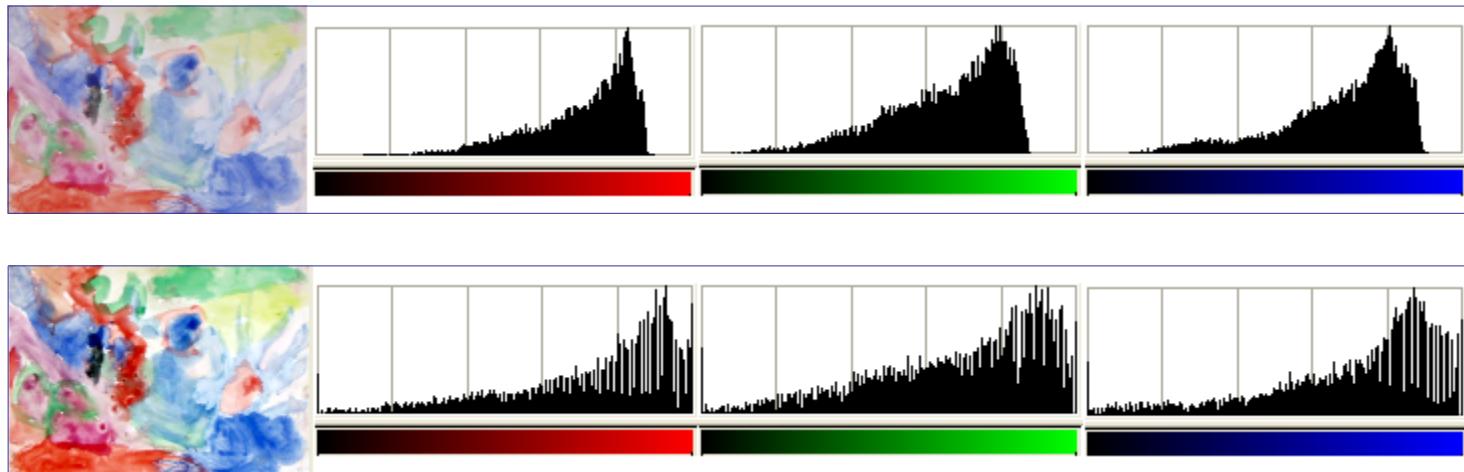
, മറിച്ച് ആർജിബി നിരങ്ങളുടെ സ്പേസ് അധിക HSV കളർ സ്പേസ് പ്രവർത്തിക്കുന്നുവെന്ന് ഞികെക്ക് Stretch HSV കമാൻഡ് Stretch Contrast കമാൻഡ് പോലെ തന്നെ കാര്യ, , അത് ഹ്യ യേ പാലിക്കുന്നു. അങ്ങനെ അത് സ്വതന്ത്രമായി നിരങ്ങൾ ഹ്യ യേ, കളർ, മ ല്യ ഘടകങ്ങളുടെ ശ്രേണികൾ വിരിക്കുന്നു. ഇടയ്ക്കിട ഫലങ്ങൾ പലപ്പോഴും അവർ ഒരു ബിറ്റ് ഒറയായി ആകുന്നു നല്ലതാണ്. "Stretch HSV"

ആർജിബി സ ജികപ്രത്വവു ചിത്രങ്ങളിൽ നിന്നു പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ചിത്ര ശ്രേണിക്കെയിൽ ആണെങ്കിൽ, മെനു എൻട്ടി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

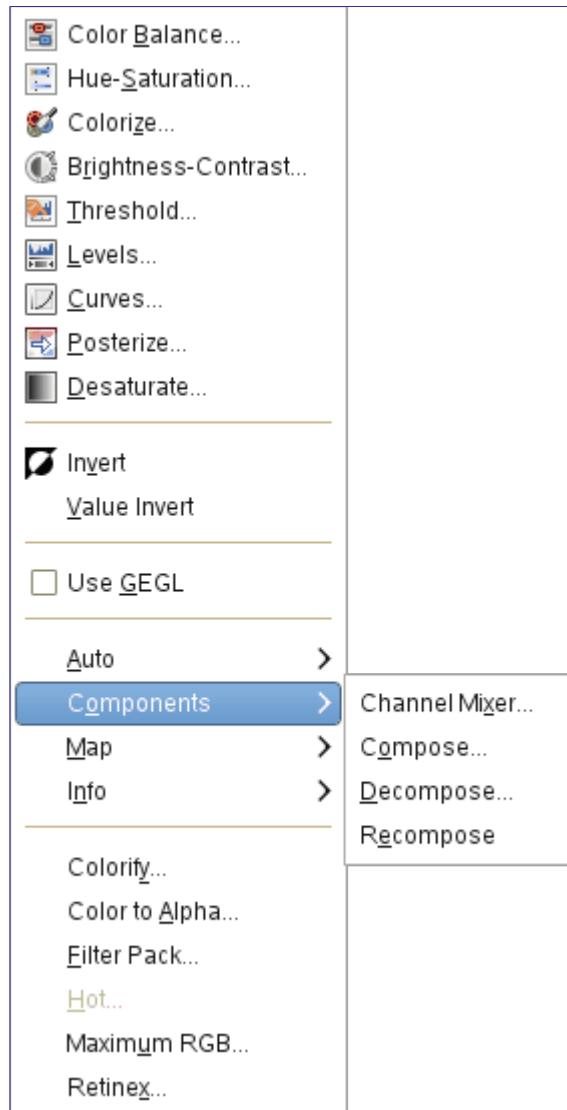
- നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ നിന്ന് **ColorsAutoStretch HSV** മുവേച ഈ കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

Stretch HSV ഉദാഹരണ



The Components Submenu

ഈ കമാൻഡ് താഴെ ഉപമെന്നു നയിക്കുന്നു



-
-
-
-

Activating the command

This command is found in the image window menu under **Colors** Components .

ചാനൽ ശെഡ്യൂളീകാരി

പൊതു അവലോകന

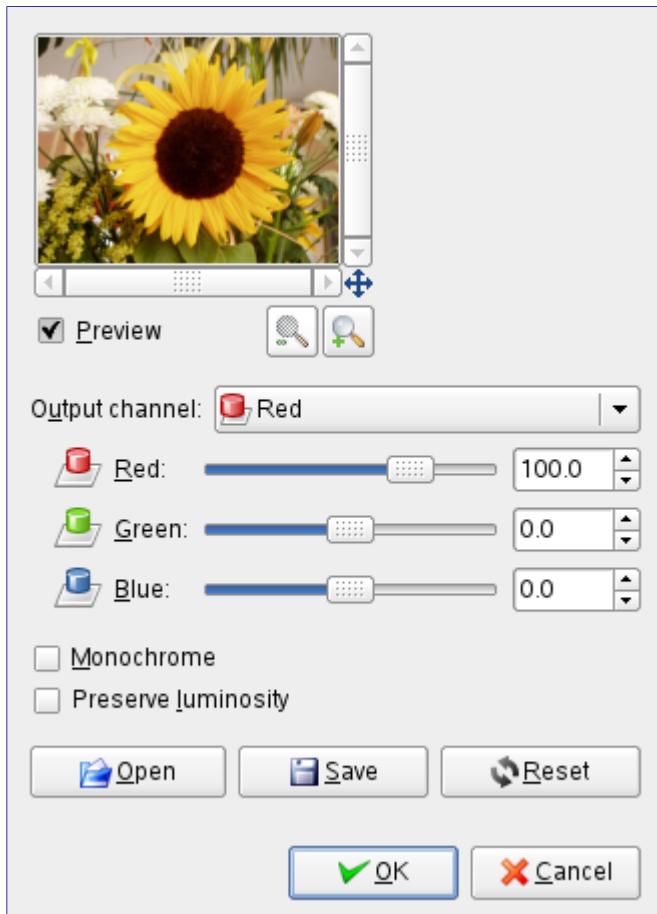


ഈ കമാൻഡ് RGB ചാനലുകളുടെ മ ല്യാൻഡ് ക ടിച്ചേർന്നുണ്ടായ. ഈത് ഉപയോഗിച്ചും അല്പാതെയോ ആൽഫ ചാനൽ ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. അതു ചെന്നേയില് മോഡ് പ്രിവ്യ ഉണ്ട്.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Colors Components Channel Mixer** മുഖ്യമായ ഇത് കമാൻഡ് കണക്കിന്റെ കഴിയും .

ഓപ്പഷനുകൾ



ഓട്ടപുട്ട് ചാനൽ

ഈ മെനുവിൽ നിന്ന് നിങ്ങൾക്ക് ഇളക്കുക ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ റെഡ്, സ്രീൻ, അല്ലെങ്കിൽ നീല. **Monochrome** ഓപ്പഷൻ ചെക്കുചെയ്തിട്ടുള്ളപ്പോൾ .പിന്നെ അത്.

റെഡ്, സ്രീൻ, ലൈ

ഈ മ ന് സ്ക്രോഡുകൾ ഓട്ടപുട്ട് ലേക്ക്, ചുവപ്പ് പച്ച, നീല ചാനലിന്റെ സ ഭാവനയാണ് വെച്ചു. നെഗറ്റീവ് കഴിയു . ഈ സ്ക്രോഡുകൾ -200 മുതൽ 200. അവർ ഓട്ടപുട്ട് ചാനലിലേക്ക് ആട്ടിബിഡ് ടുചേയ്യു ഏത് ശതമാന പ്രതിനിധികരിക്കാൻ ശ്രദ്ധവേറ്റ് ചെയ്യുന്നു. 100% ചിത്ര പറിച്ച പിക്സൽ ചാനൽ മ ല്യ തുല്യമാണ്.

മോണോക്രോ ആക്കുക

ഈ ഓപ്പഷൻ ഒരു ചാര-സ്കൈയിലിൽ ആർജിബി ഇമേജിലേക്ക് ആർജിബി ഇമേജ് ആക്കാനുള്ള. ചാനൽ മിക്സർ കമാൻഡ് പലപ്പോഴു ഈ ലക്ഷ്യത്തോടൊക്കെയാണ് പലപ്പോഴു മറ്റ് വഴികൾ (ബ്രോസറിയിൽ Grayscale കാണുക) അതിനെക്കാൾ മികച്ച ഫല നൽകുന്നു കാരണം, കാഴ്ച ഉപയോഗിക്കുന്നു.

Output Channel മെനു സ വേദനക്ഷമരഹിത സ്യൂൺ്റിക്കുന്നു.

21%, 72%, 7% ക്രമീകരണങ്ങൾ നിങ്ങൾ ഒരേ ചാര പ്രതല (മ ല്യ) ചിത്ര / മോഡിൽ ശ്രേണ്ടുകയിൽ കമാൻഡ് പോലെ കൊടുക്കു . (30%, 59%, v2.2 11% ആയിരുന്നു).

പ്രതല സ രക്ഷിക്കുക

കണക്കുക ട്രബുകളു വളരെയധിക വ്യക്തമായ വളരെ ഉയർന്ന മ ല്യങ്ങൾ ഒരു ചിത്രത്തിൽ കാരണമായെങ്കാ . അവരുടെ മഖ്യ ഒരു നല്ല വിഷയത്ത് അനുപാത സ ക്ഷിക്കുന്നതിനുള്ള സമയത്ത് ഈ ഓപ്പഷൻ നിര ചാനലുകളുടെ luminosities കുറയ്ക്കുകയു . അതിനാൽ, മൊത്തത്തിലുള്ള പ്രതല മാറ്റാതെ

തന്നെ നിരങ്ങൾ ആപേക്ഷിക ഭാര മാറ്റാൻ കഴിയു .

ബട്ടൺകൾ

തുറക്കുക

ഒരു പയൽ നിന്നു ലഭ്യമാക്കുക ക്രമീകരണ .

രക്ഷിക്കു

ഒരു പയൽ ക്രമീകരണങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കുക.

റീസെറ്റ്

സ്ഥിരസ്ഥിതി ക്രമീകരണങ്ങൾ സജ്ജമാക്കുക.

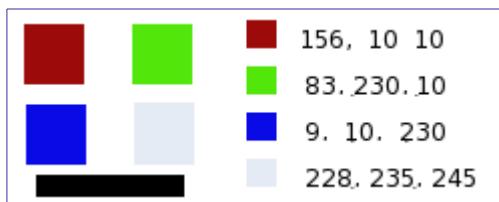
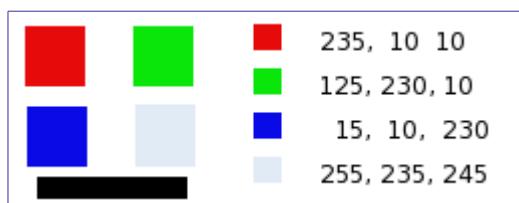
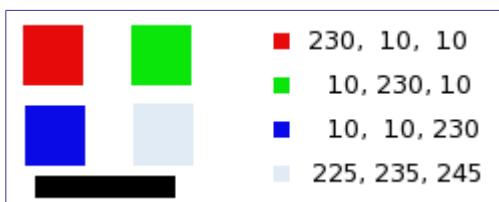
ചാനൽ മിക്സർ എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു?

ആർജിബി മോഡിൽ

ഈ മോഡിൽ, നിങ്ങൾ ഒരു **Output Channel** തിരഞ്ഞെടുക്കേണ്ടി. ഈ ചാനൽ പരിഷ്കരിക്കു എത്ര നോം. ഡയലോഗ് വിന്റെയിൽ, അതിന്റെ സ്ഥിര മ ല്യ യമാർത്ഥ ചിത്ര ചാനൽ മ ല്യ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന 100% ആണ്. വർദ്ധിപ്പിച്ചു അല്ലെങ്കിൽ കുറയ്ക്കാൻ സാധിക്കു . സ്ക്രൂഡർ അറ്റത്ത് എന്തുകൊണ്ട് -200 200 ആകുന്നു അത്.

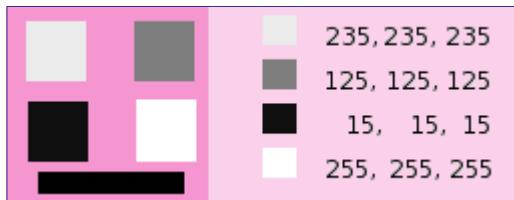
മ ന് ആർജിബി സ്ക്രൂഡറുകൾ ഓരോ ചാനലിന്റെയു ഒരു ശതമാന വേണ്ടതു.

ചിത്ര ഓരോ പിക്സലിനായുള്ള, ഈ ശതമാന നിന്ന് ഓരോ ചാനലിനായി കേക്കു മ ല്യങ്ങളുടെ ആകെത്തുക ഒരുപ്പുട്ട് ചാനൽ ലഭിക്കു . ഒരു ഉദാഹരണ ഇതാ:



മോണോക്രോ ആക്കുക മോഡിൽ

ഈ ഓപ്പൺ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു , ചിത്രത്തിന്റെ പ്രിവ്യ ഗ്രേസ്കേറ്റയിലാക്കി ഓഫാക്കു , എന്നാൽ ഇമേജ് കമാൻഡ് നടപടി സാധ കരിച്ചു വരെ ഇപ്പോഴു മ നു ചാനലുകളിൽ ഒരു ആർജിബി ചിത്ര .



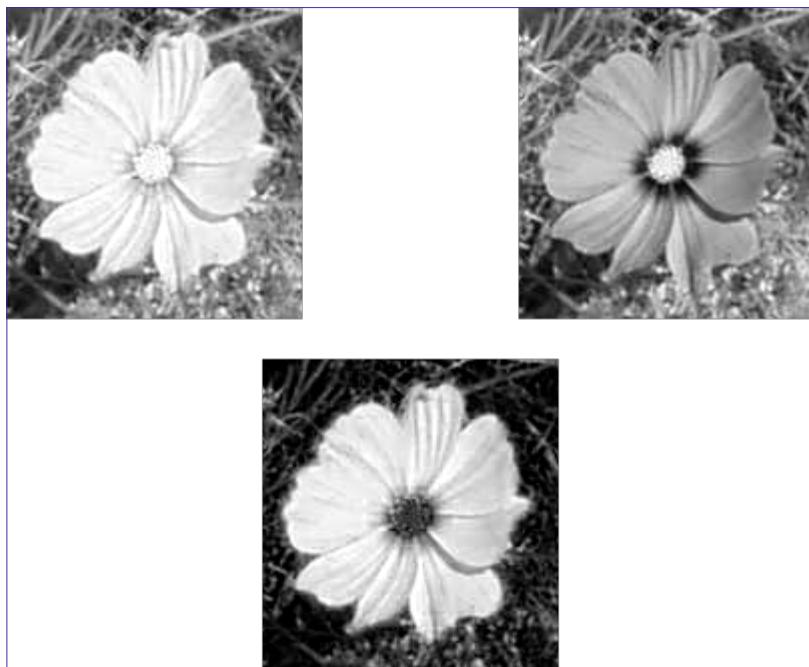
ഇവിടെ **Preserve Luminosity** ചെന്നേയില് മോഡിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഇങ്ങനെ: "For example, suppose the sliders were Red:75%, Green:75%, Blue:0%.

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" (ഈ ഒരു ചെയിതാവ് സ്വയമായി).

Which channel will you modify? ഈ നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത് ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു. തത്ത്വത്തിൽ, ഒരു ചാനൽ നന്നായി തീരുത പരിഷ്കരണങ്ങൾ അനുയോജ്യമായ. ശ്രീൻ ചാനൽ നന്നായി ശബ്ദം വിശദം ശങ്കൾ മാറ്റുന്നു എന്ന് ചാനൽ, ധാന്യ മാറ്റങ്ങൾ ചേർച്ചപ്പെടുത്തുകയാണ്. നിങ്ങൾ Decompose കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കാം.

രഹിക്കുക

പൊതു അവലോകന



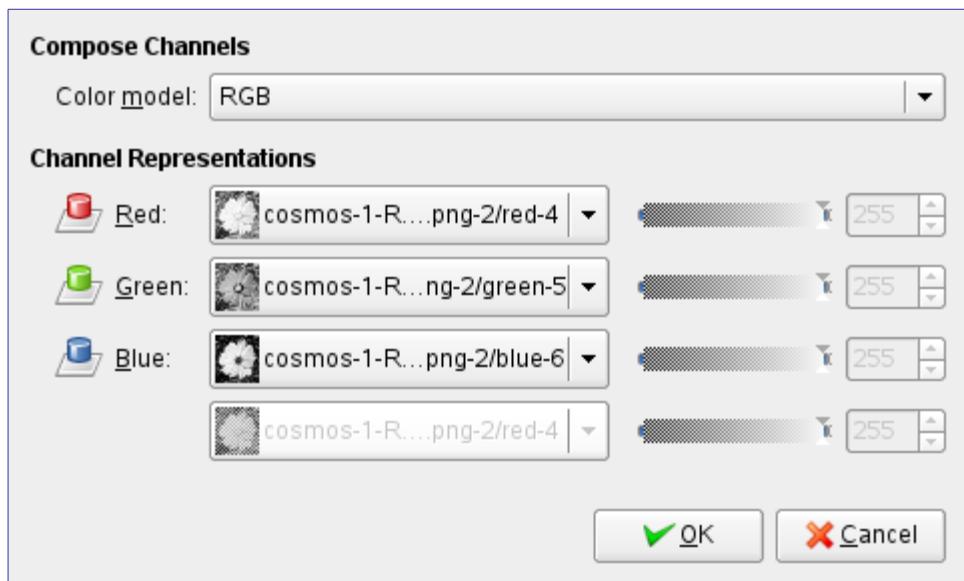


ഈ കമാൻഡ് എക്സ്പ്രസ്സ് കുറുചെയ്ത ആർജിബി, HSV ... ഘടകങ്ങൾ നിന്ന് ഉദാഹരണത്തിന്, നിവേദി ഗ്രേസ് കൈയിൽ ചിത്രങ്ങളോ പാളികൾ നിന്നു ഒരു ചിത്ര നിർമ്മിക്കുന്നുണ്ട്. നിങ്ങൾക്ക് ഗ്രേസ് കൈയിലാക്കി ചിത്രങ്ങളോ പാളികൾ സ്വതന്ത്രമായി സൃഷ്ടിച്ചു നിന്ന് ഒരു ചിത്ര പണിയു കഴിയു .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ **Colors Components**... കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡ് മെനൂവിലെ ഈ കമാൻഡ് കണ്ടെത്താ . നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് ഗ്രേസ് കൈയിലാക്കി അത് പ്രാപ്തമാകി.

ഓപ്ഷൻകൾ

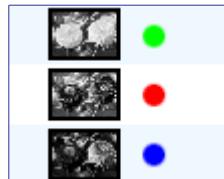


ചാനലുകൾ രചിക്കുക

നിങ്ങൾ അവിടെ ഉപയോഗിയ്ക്കേണ്ട കളർ സ്പോസ് തിരഞ്ഞെടുക്കാ :
ആർജിബി, HSV ... ഓപ്ഷൻകൾ താഴെ Decompose കമാൻഡ് വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

ചാനൽ പ്രാതിനിധി

നിങ്ങൾ ഓരോ ഇമേജ് ചാനലിലേക്ക് ബാധിക്കില്ല ചെയ്യുന്ന ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഈ ഓപ്ഷൻ, നിര ചാനലുകൾ കൈമാറാൻ, ഉദാഹരണത്തിന് ഉപയോഗിക്കു :

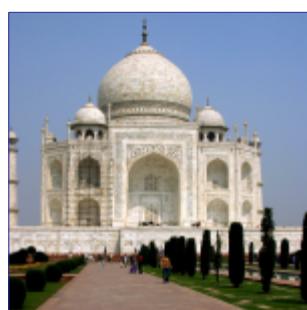


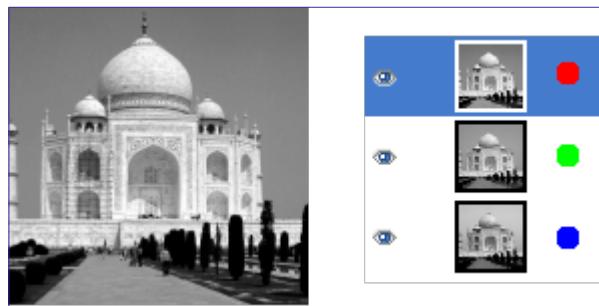
Mask Value: പകര ഒരു പാളി അരല്ലുകിൽ ചാനൽ പണിയാൻ ഒരു ചിത്ര തിരഞ്ഞെടുക്കാനുള്ള, നിങ്ങൾക്ക് ചാനൽ ഒരു മ ല്യ നൽകാൻ കഴിയു 0 മുതൽ 255. ലേക്ക് എന്നാൽ കുറഞ്ഞത് ഒരു ചാനലിന് ഒരു പാളി അരല്ലുകിൽ ചിത്ര പ്രോത്സാർ ശ്രദ്ധിക്കുക.

കമ്പ്യൂസ് ഓപ്പഷനുകൾ വിജയിപ്പിക്കുന്നു നിന്നു വ്യത്യസ്തമാണ്, ഉദാഹരണത്തിന് RGB ലേക്ക് ബാഗിലാക്കിയ ഒരു ഇമേജ് പിന്നീട് LAB വീണ്ടും രചിക്കുകയും, രസകരമായ നിര ഇഫക്റ്റുകൾ ലഭിക്കു . ഇത് പരിശോധിക്കുക!

വിജയിപ്പിക്കുന്നു

പൊതു അവലോകന



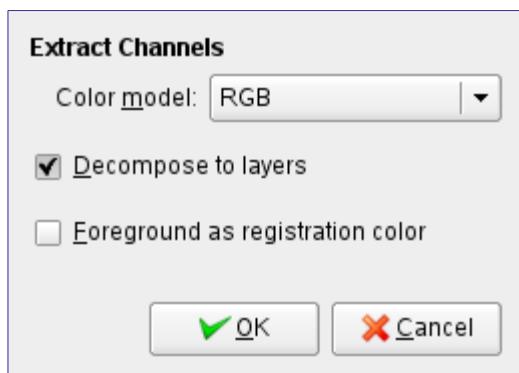


ഈ കമാൻഡ് വേർത്തിരിച്ചു ചിത്രങ്ങളോ ലൈറ്റൂകളിൽ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ചാനലുകൾ വേർത്തിരിക്കുന്നത് (ആർജിബി, HSV, CMYK ...).

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- നിങ്ങൾ **Colors Components Decompose...** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ ഈ കമാൻഡ് കണ്ടതാ .

ഓപ്പഷനുകൾ



എക്സ്ട്രക്ടേഷൻ ചാനലുകൾ

ഇനിപ്പറയുന്ന ഓപ്പഷനുകൾ checked Decompose to layers ക ട വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

കളർ മോഡൽ

ആർജിബി

ആർജിബി റേഡിയോ ബട്ടൺ കൂടുതലുള്ള ഫോർമാറ്റ്, ഒരു ചാര ലൈറ്റ് ഇമേജ് മ റൂ പാളികൾ (റൈ, പച്ച, നീല), രണ്ടു ചാനലുകൾ (ഗ്രേ ആൻഡ്) വച്ച് സ്യൂഞ്ചിക്കുന്നതാണ്.

ത്രൈഷ്വാർഡ് ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ചു ഈ പ്രവർത്തന രസകരമാണ്. നിങ്ങൾക്ക് അരോറ RBG ചാനലിൽ വെട്ടിയോ പേരുകുചെയ്ത് അല്ലെങ്കിൽ ചലിക്കുന്ന

തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ പോലുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ നടപ്പിലാക്കാൻ കഴിയു .
നിങ്ങൾ ഒരു ചാനലിൽ സ രക്ഷിച്ച് ഒരു നിര അല്ലെങ്കിൽ മാസ്ക് ഒരു
വേർത്തിരിച്ചെടുത്ത ഗ്രേസ്കേയിലില് ഉപയോഗിക്കാ (ഒരു ചാനലിലേക്ക് >
തിരഞ്ഞെടുക്കുക > സ രക്ഷിക്കുക എറ്റ് കീകൾ).

RGB

RGB റേഡിയോ ബട്ടൺ കീക്കുചെയ്യുമ്പോൾ, ഒരു ഇമേജ് സോഴ്സ് ചിത്രത്തിന്റെ
transparencies മ ല്യങ്കൾ നിറഞ്ഞത അധിക ആൽഫ പാളി ആർജിബി
Decomposing ന് സമാനമായ സ്യൂൾട്ടിക്പ്ലൈറിക്കുന്നത്. പ രണ്ട് സുതാര്യമായ
പിക്സൽ കരുത്ത ഫുൾ അതാര്യവുമായ പിക്സലുകൾ വെളുത്ത
നിറമായിരിക്കും.

HSV

ഈ ഓപ്പഷൻ മ ന് greyscaled പാളികൾ, ഹ്യ യേ ഓനു, സാച്ചുരേഷൻ ഓനു മ ല്യ
മരാരു ചിത്ര decomposes.

Hue greyscaled, ഇത് വർണ്ണങ്ങളിൽ പ്രതിനിധാന ചെയ്യുന്നില്ല. നിര സർക്കിളിലു ,
വെള്ള കരുത്ത പോയിന്റ് തുടങ്ങുന്ന ആഗമന ക ടാതെ അവ സ്വഭവാമുള്ളതോ
ചെയ്യുന്നു. അവർ സർക്കിൾ മുകളിൽ ചുവന്ന നിര പ്രതിനിധികരിക്കുന്നത്.
അവും ചാര, മിഡ് പച്ച നേരിയ മജന ചാര ചാര ഇരുണ്ട: ശ്രേ ഇന്റർമീഡിയറ്റ്
തലത്തിൽ സർക്കിളിൽ ഇന്റർമീഡിയറ്റ് വർണ്ണങ്ങളിൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന
ചെയ്യുന്നു.

Saturation ആൻഡ് **Value**: വെറ്റ് പരമാവധി സാന്ദ്രികരണ (ശുദ്ധമായ കളർ)
പരമാവധി മ ല്യ (വളരെ ശോഭയുള്ള) ആണ്. ബൂക്ക് മിനിമ സാന്ദ്രികരണ
(വെള്ള) ഉ കുറഞ്ഞ മ ല്യ (കരുത്ത) ആണ്.

HSL

ഈ ഓപ്പഷൻ **HSV** സമാനമാണ്. പകര **Value** മ നാ പാളി ചിത്ര നേര് L ഘടക
അടങ്കിയിരിക്കുന്നു.

CMY

ഈ ഓപ്പഷൻ മ ന് greyscaled പാളികൾ, മത്ത ഓനു മജന ഓനു സിയാൻ
മരാരു ചിത്ര decomposes.

ഈ ഓപ്പഷൻ CMY കഴിവുകളുള്ള അച്ചടി സോഫ്റ്റ്‌വെയറുകൾ ഇമേജ്
കൈമാരാൻ ഉപയോഗപ്രദമായെങ്കു .

CMYK

ഈ ഓപ്പഷൻ ബൂക്ക് ഒരു അധിക പാളി **CMY Decomposing** ചെയ്തത്
സമാനമാണ്.

ഈ ഓപ്പഷൻ CMYK കഴിവുകളുള്ള അച്ചടി സോഫ്റ്റ്‌വെയറുകൾ ഇമേജ്
കൈമാരാൻ ഉപയോഗപ്രദമായെങ്കു .

ആൽഫ

ഈ ഓപ്പഷൻ ഒരു പ്രത്യേക ഇമേജിൽ Channel dialog ലെ ആൽഫ ചാനൽ സ
ഭരിച്ചിരിക്കുന്ന ചിത്ര സുതാര്യത വേർത്തിരിച്ചെടുക്കുന്നു. പ രണ്ട് സുതാര്യമായ
പിക്സലുകൾ പ രണ്ട് അതാര്യവുമായ പിക്സലുകൾ വെളുത്ത കരുത്തു
ഇരിക്കുന്നു. graytones ഉറവിട സ്വര പത്തിൽ സുതാര്യത സ ക്രമണ ഉണ്ട്.

ലാബ്

ഈ ഓപ്പഷൻ മ ന് greyscaled പാളികൾ, Luminance ലെയർ "L", പച്ച, ചുവപ്പ്
തമ്മിലുള്ള നിറങ്ങൾ ലെയർ "A", നീല, മത്ത തമ്മിലുള്ള നിറങ്ങൾ ലെയർ "B"

ചിത്ര decomposes.

എൽഎബി Decomposing Luminance-വർണ്ണ കുടുംബം ഒരു കളർ മാത്യുകയാണ്. മറ്റ് രണ്ട് ചാനലുകൾ നിരങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു സമയത്ത് ഒരു ചാനൽ പ്രതല ഉപയോഗിക്കുന്നു. എൽഎബി നിര മോഡിൽ ഫോട്ടോഷോപ്പ് ഉപയോഗിക്കുന്നുണ്ട്.

YCbCr

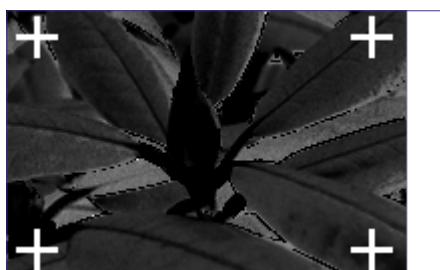
GIMP വിവിധ മ ലൈൻസർ നാല് YCbCr decompositions ഇല്ല. ഓരോ ഓപ്പഷൻ മ നൂ greyscaled പാളികൾ Luminance ആൻഡ് അടിയു വൈദ്യുതിയായ വേണ്ടി മറ്റു രണ്ടു ഒരു പാളി ചിത്ര decomposes.

പുറമേ YUV വിളിച്ചു YCbCr നിര മോഡിൽ ഇപ്പോൾ ഡിജിറ്റൽ വീഡിയോ (തുടക്കത്തിൽ പാൽ അനലോഗ് വീഡിയോ വേണ്ടി) ഉപയോഗിക്കുന്നു. മനുഷ്യ കണ്ണ് നിരങ്ങൾ അടുത്ത തേജസ്സ്, ഏറ്റവു സെൻസിറ്റീവ് ആണ് ആശയ അടിസ്ഥാനമാക്കി പറ്റി. ഏഷ്യ- (ഇന്റർനാഷണൽ ലെറിക്കേഷൻ യ സിയർ) ശുപാർശ വിവിധ മ ലൈൻസർ മാട്ടിക്സ് (പ്രയോഗിക്കുകയു YCbCr Decomposing ഒരു ര പാന്തര മെട്ടിക്സ്, വ്യത്യസ്ത ഓപ്പഷനുകൾ ഉപയോഗിക്കുക.

ലൈറ്റുകൾ വിശദപ്പിക്കുന്നു

ഈ ഓപ്പഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, ഒരു പുതിയ ചാര-സ്കേക്കറിൽ ചിത്ര തിരഞ്ഞെടുത്തു മോഡ് ചാനലുകളിൽ ഓനാൺ പ്രതിനിധികരിക്കുന്ന ഓരോ പാളി, സൂഷ്ടികപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്. എക്കിൽ ഈ ഓപ്പഷൻ ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ ഓരോ ചാനൽ യാന്ത്രികമായി വ്യക്തമായി പേര് ബാൻഡ് പേരുള്ള ഒരു പ്രത്യേക ചിത്ര ഉപയോഗിച്ച് പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു.

രജിസ്ട്രേഷൻ നിര മുൻവശ

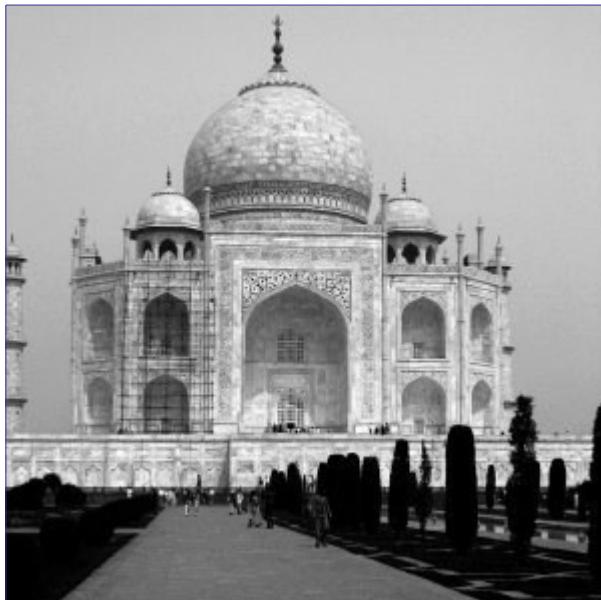


(മജന്ത, മഞ്ഞ ഘടകങ്ങളും ഒഴിവാക്കി.)

ഈ ഓപ്പഷൻ വിദഗ്ധവർ വേണ്ടി ആണ്. ഈത് CMYK പ്രിൻ്റി ശ്രേണിയിൽ ബന്ധപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു. ചെക്കിന്റെ ചെയ്തപ്പോൾ, നിലവിലെ മുൻഭാഗത്തെ ഓരോ പിക്സൽ അഴുകിയ പിത്തങ്ങൾ / പാളികൾ ഓരോ ഘടകത്തിന്റെയും ലെ കരുത്തും. ഈ വിന്യാസ ഒരു ഉപയോഗപ്രമായ റഹരിന്റെ നൽകുന്നത് എല്ലാ ചാനലുകളുടെ വിള മാർക്ക് ദുർഘട്ടമാക്കാൻ നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുന്നു. രജിസ്ട്രേഷൻ കരുത്ത അച്ചടിച്ച നേരത്തെ ക്രോസ് പുറമേ പ്രിൻ്റി ശ്രേണിയിൽ വരിവരിയായി പരിശോധിക്കാനാണ് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും .

Recompose

പൊതു അവലോകന



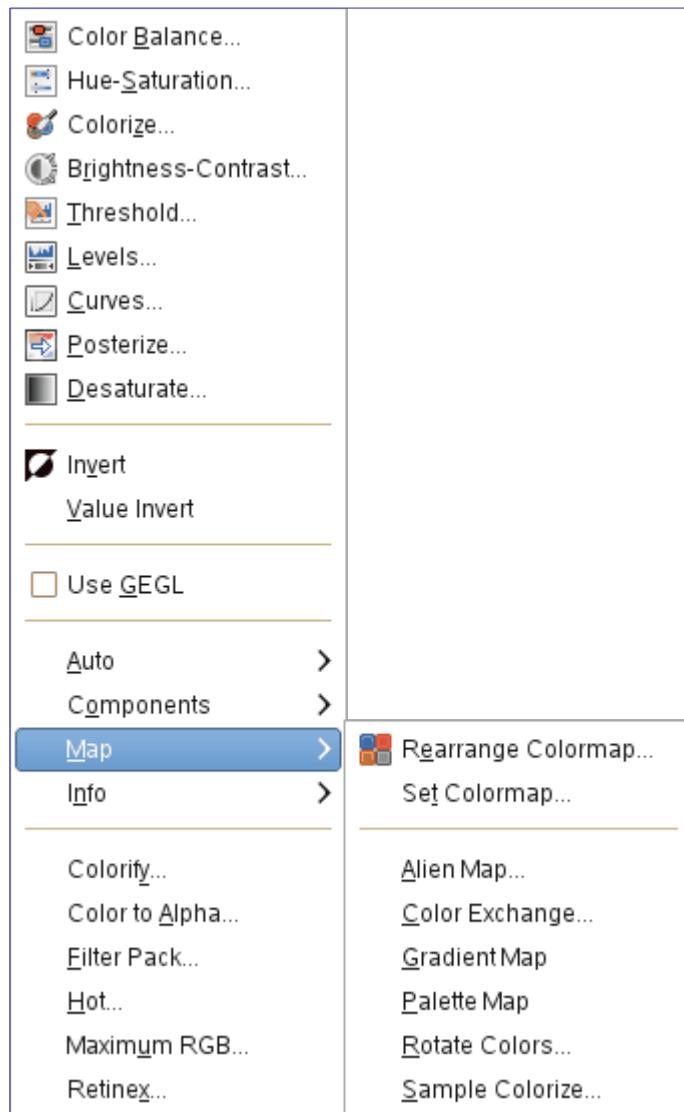
ഈ കമാൻഡ് ഒരു ഇമേജ് അതിന്റെ ആർജിബി, HSV ... ഘടകങ്ങൾ നിന്ന് ഒരു ഡയലോഗ് ഉപയോഗിക്കുന്ന Compose കമാൻഡ് വ്യത്യസ്തമായി നേരിട്ട് reconstructs.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

- ഈ കമാൻഡ് **Colors Components Recompose** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റയോ മെനുവിലെ കാണപ്പട്ടനും; ഈ കമാൻഡ് വിശദപ്പിക്കുന്നു ഉപയോഗിച്ച് ശേഷ സജീവമാണ്.

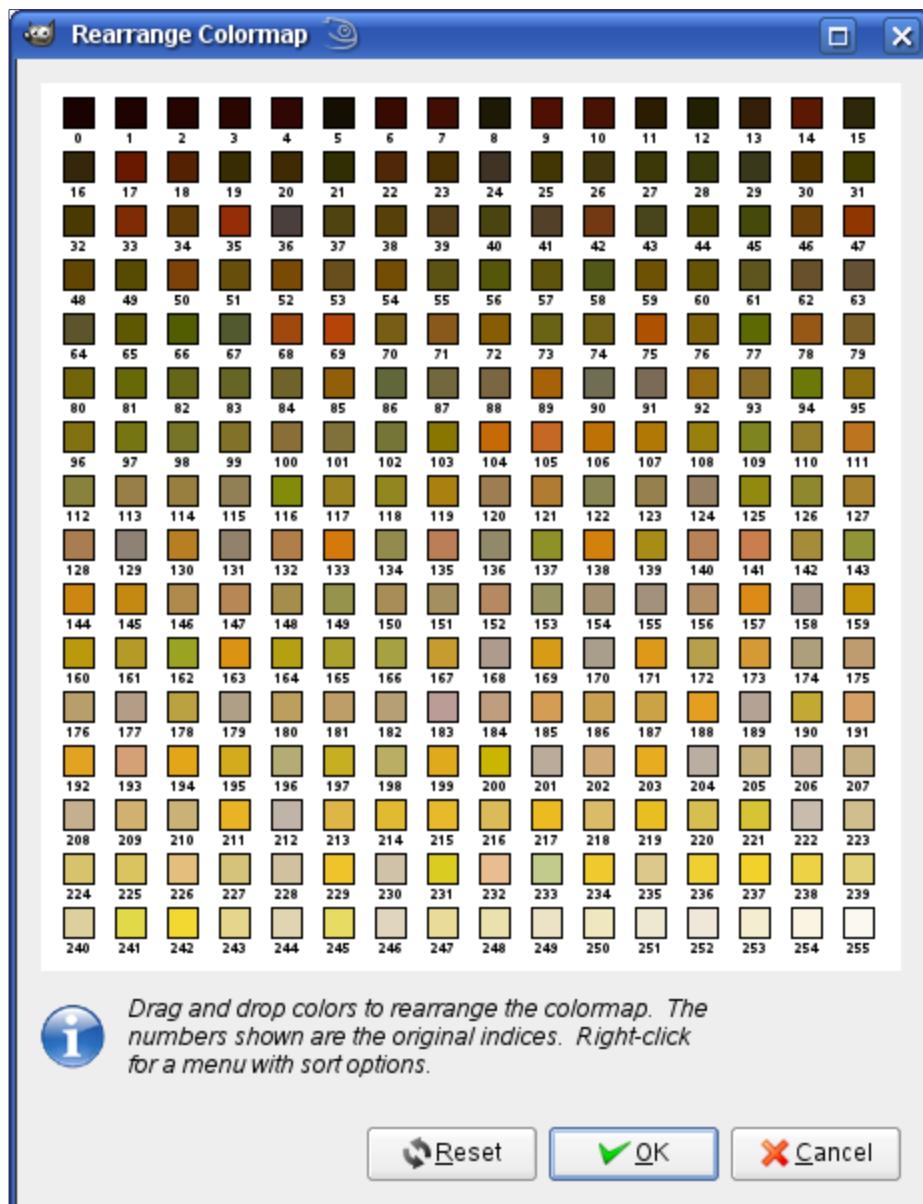
The Map Submenu

ഈ കമാൻഡ് താഴെ ഉപമെന്നു നയിക്കുന്നു



-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Colormap പുന്നക്രമീകരിക്കുക



ഈ കമാൻഡ് വീണ്ടു സ അടിസ്ഥിക്കാൻ *indexed* ചിത്രങ്ങളുടെ പാലറ്റ് വർണ്ണങ്ങൾ അനുവദിക്കുന്നു. അതു ഈമേജ് പരിഷ്കരിക്കാൻ ഇല്ല. നിങ്ങൾക്ക് ചേർക്കാനോ നീക്കെ കഴിയില്ല നിരങ്ങൾ; ആ വേണ്ടി, The Indexed Palette Dialog കാണു .

സജീവമാക്കുക സ ഭാഷണ

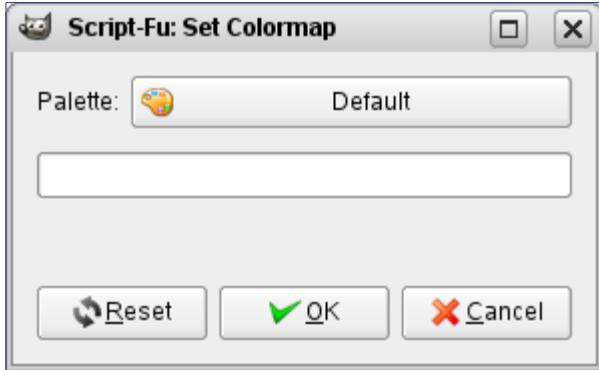
നിങ്ങൾ ഈമേജ് മെനു-ബാറിൽ നിന്ന് **ColorsMapRearrange Colormap** മുഖ്യമായി ഇതു കമാൻഡ് ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു . നിങ്ങളുടെ ചിത്ര സ ചികപ്പെടുത്തിയിട്ടില്ല എങ്കിൽ, ഈ കമാൻഡ് ശ്രേ ഒന്ത് പ്രവർത്തനപ്രവർത്തനമാക്കുകയു .

Rearrange Colormap ഡയലോഗ് ഉപയോഗിച്ച്

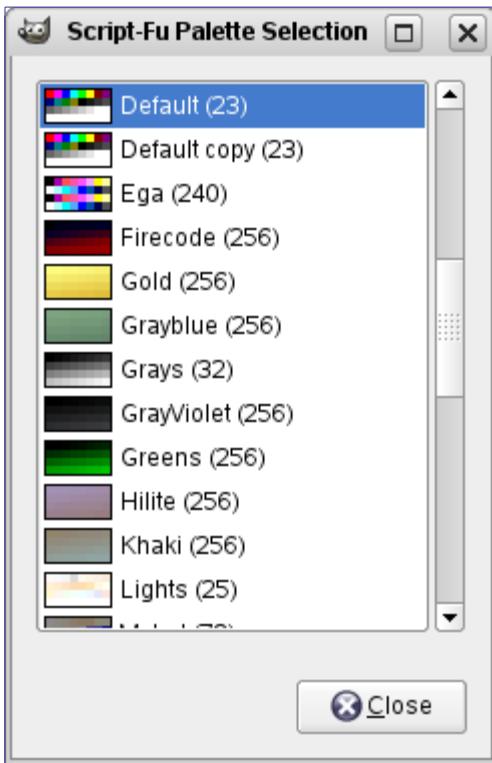
ഡയലോഗ് വിന്റോഡീയിൽ വിതരണ വിശദിക്കരണങ്ങൾ മതിയെന്നു : ഈച്ചിടൽ നിരങ്ങൾ colormap പുന്നക്രമീകരിക്കാൻ. നിങ്ങൾ രേറ്റ് ക്ലിക്ക് വഴി നേടുകയു പ്രാദേശിക പോസ്റ്റ്-മെനു ഉപയോഗിച്ച് വിവിധ ര പത്തിൽ നിരങ്ങൾ അടുക്കാൻ കഴിയു വിധ :



Colormap സംജ്ഞാക്കുക



ഈ കമാൻഡ് നിങ്ങളുടെ ഇൻഡൈക്സ് ചിത്രത്തിന്റെ കളർ മാപ്പ് മാറ്റി പകരം മറ്റാരു പാലറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു. ആദ്യ പാലറ്റ് സെലക്ടർ തുറക്കാൻ (ഇതുവരെ നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൽനിന്നു കളർ മാപ്പ് അല്ലാത്ത) നിലവിലെ പാലറ്റ് പേര് ബട്ടൺ ലെ ക്ലിക്കിൽ:



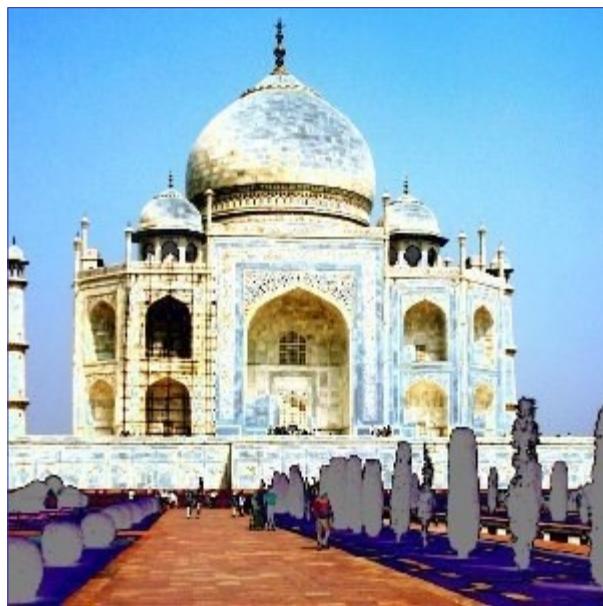
നിങ്ങൾ പിടിക ടാനുള്ള പാലറ്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒരിക്കൽ, ഈമേജ് colormap മാറ്റിസ്ഥാപിക്കാൻ "Set Palette" ഡയലോഗിൽ **OK** ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുക

ഈ കമാൻഡ് **ColorsMapSet Colormap** കീഴിൽ ഈമേജ് വിന്റെയോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

എലിയൻ മാപ്പ്

പൊതു അവലോകന

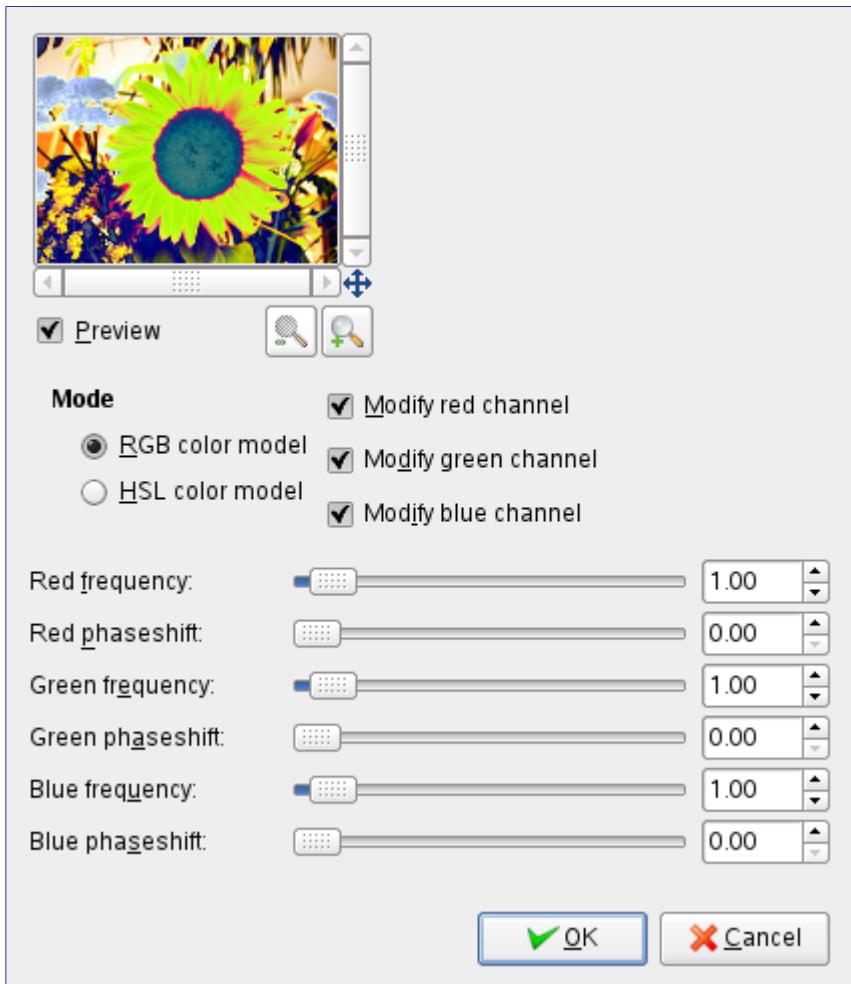


ഈ ഹിൽട്ടർ trigonometric ഹ ഗ്രാഫുകളു അപേക്ഷിക്കുന്ന വളരെ പുതുക്കപ്പെട്ടത് നിരങ്ങൾ റെൻഡറിംഗ്. എലിയൻ മാപ്പ് RGB and HSV നിന്റെ മോഡുകൾ ഇല്ലാത്ത ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കാ .

ഹിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **ColorsMapAlien Map** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡോ മെനുവിലെ ഈ ഹിൽട്ടർ കണ്ടതാ .

അപ്പച്ചനുകൾ



പ്രിവ്യ

ഈ പ്രിവ്യ ഇന്റരാക്ടീവ് അറിപ്പ് അപേക്ഷ ഫലങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

മോഡ്

രേഖിയോ ബട്ടണുകൾ **RGB Color Channel** ആൻഡ് **HSV Color Channel** നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന കളർ സ്പോസ് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി.

Modify ... Channel നിങ്ങൾ ആർജിബി / HSV ചാനൽ തെരഞ്ഞെടുക്കാ പ്രവർത്തിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചെയ്യട്ട ബോക്സുകൾ പരിശോധിക്കുക.

ബൈംഗുകൾ

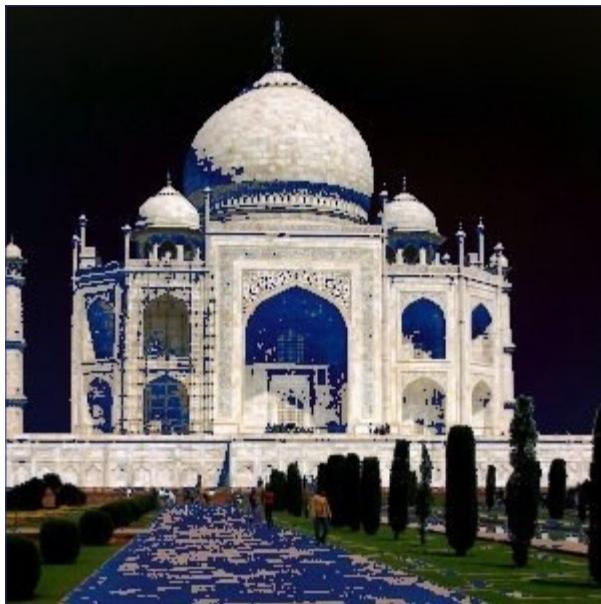
ഓരോ ചാനൽനിനായി, ഫീക്വൻസി (0-5) ഉ ഫേസൈഫ് (0-360) sine- കൊണ്ടുന്ന നിരുപ്പിക്കുന്ന, ബൈംഗുകൾ അല്ലെങ്കിൽ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ അവരുടെ arrowheads ഉപയോഗിച്ച് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

എക്കദേശം 0.3 0.7 **Frequency** മാത്രമേ ഇരുണ്ട അല്ലെങ്കിൽ ക ടുതൽ വ്യത്യാസ , രേഖിയ ഫ ഗ്രഡ് (യമാർത്ഥ ചിത്ര) സമാനമായ ഒരു വകു നൽകുന്നു. നിങ്ങൾ ആവ്യതി ജലനിരപ്പ് ഉയർത്താൻ നിലയിൽ, ഇമേജ് ക ടുതൽ ക ടുതൽ "alien" ലഭിക്കു അതായത്, പിക്സൽ ജയരാജന് വർധിച്ചുവരികയാണ് വ്യത്യാസങ്ങളെ ലഭിക്കു .

Phase മ ലു ര പാതര മാറ്റിമറിക്കുന്നു. 0 360 ഡിഗ്രി ഒരു സെസൻ ചടങ്ങിൽ അതേ അവ 90 കൊണ്ടുന്ന ചടങ്ങിൽ തുല്യമാണ്. 180 സെസൻ inverts 270 കൊണ്ടുന്ന inverts.

വർദ്ധി എക്സ്ചേഞ്ച്

പൊതു അവലോകന

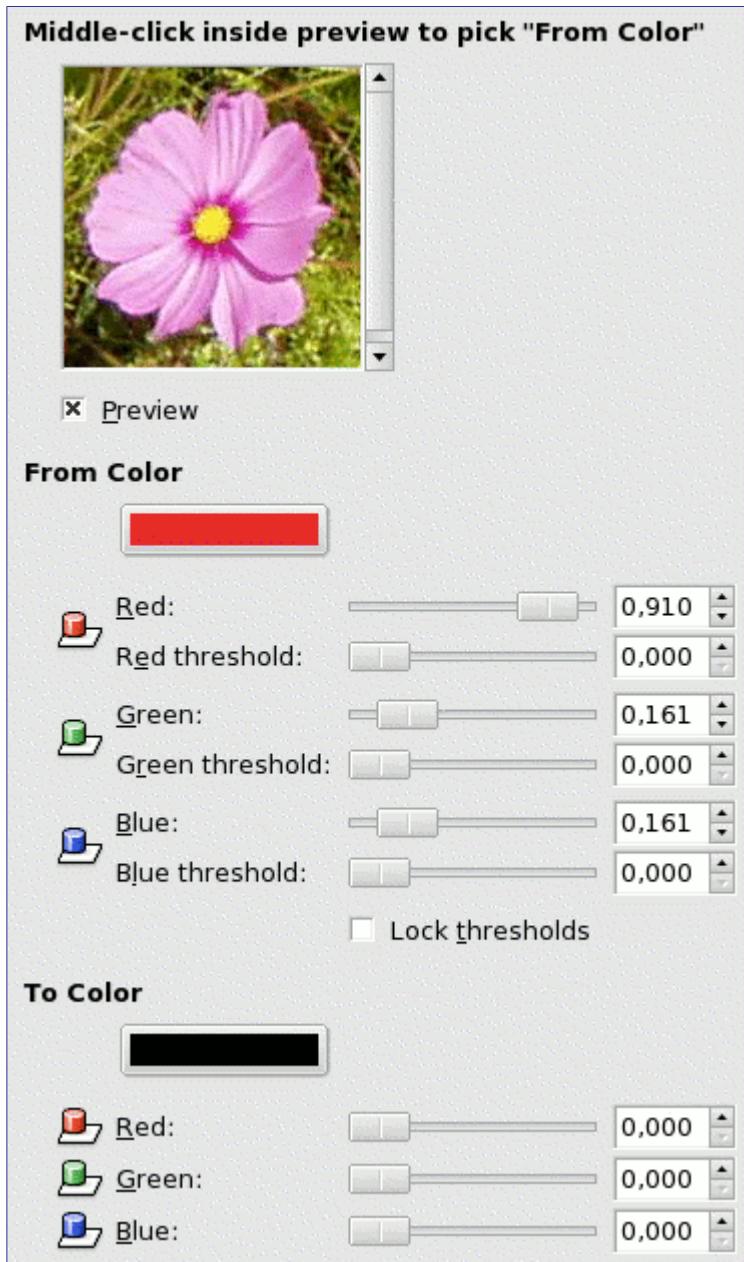


ഈ ഫിൽട്ടർ മറ്റാന് ഒരു നിര മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **ColorsMapColor Exchange** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റയോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

അപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

ഈ പ്രിവ്യ വിന്റെ തുച്ഛ ഒരു ഭാഗ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. പ്രിവ്യ ചെറുതാണ് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് പ്രിവ്യ ലെ സമാപിക്കുകയു ചെയ്യു . ഒരു വലിയ ഒറ്റ പ്രിവ്യ ഇനങ്ങിയിട്ടുണ്ട് എല്ലാൻ ചേരിച്ചുകളയേണ .

പ്രിവ്യ അകത്തെക്കൽ നിങ്ങൾ മിധിൽ-ക്ഷീകർ ചെയ്താൽ, ക്ഷീകൃചെയ്താൽ പിക്സൽ നിന്റെ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതു , വർണ്ണ നിന്നു ദുര്ഘാക്കു .

നിന്റെ നിന്നു

ഈ ഭാഗത്ത് നിങ്ങൾക്ക് കളർ എക്സ്പ്രെസ്സ് വഴി താത്പര്യമുള്ളവരായിരിക്കാനു എന്നു പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ഉപയോഗിക്കുന്ന നിന്റെ തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

Three sliders for RVB colors: പ്രിവ്യ ക്ഷീകൃചെയ്തെന്നു എങ്കിൽ അവർ സ്വയം സ്ഥാനങ്ങളിലാണ്. എന്നാൽ നിങ്ങൾ അവരെ മാറ്റാൻ കഴിയു . ഓരോ സ്ലൈഡർ നിന്റെ തീരുത പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഇൻപുട്ട് പെട്ടിയിലേക്ക്, arrowheads പ്രവർത്തിക്കില്ല അതേ. ഫല ഇന്ത്രാക്ടീവ് നിന്നു Swatch ബോക്സിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

Three sliders for thresholds, ഓരോ വർണ്ണങ്ങൾക്കു . തട്ടിച്ചുനോക്കുന്നോൾ, ക

ഒരു പിക്സലുകൾ ബന്ധപ്പെട്ട ആയിരിക്കു . ഫല ഇന്ത്രാക്ടീവ് പ്രിവ്യ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

Lock Thresholds: ഒരേ പ്രവർത്തിക്കുമെന്നു ഈ ഓപ്ഷൻ ലോക്കുകൾ റമാണു സ്ഥാപിക്കുകൾ.

നിര ലേക്കുള്ള

Three cursors പിക്സൽ ഉണ്ടു എന്നു നിര തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവാദ . ഫല Swatch ഭോക്സിൽ പ്രിവ്യ കാണിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ഒരു കളർ സൈലക്ടർ ലഭിക്കാൻ നിര പാർക്കയില്ല കീക്ക് ചെയ്യാ .

ഗ്രേഡിയൻ്റ് മാപ്പ്

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ നിലവിലെ ഗ്രേഡിയൻ്റ്, അരിപ്പ് പ്രയോഗിക്കുന്നു ഏത് ചിത്രത്തിന്റെ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു നൽകലാനുമുള്ള ലേക്ക്, പണിസഞ്ചി ഓഫ് ബെംബ് / പാറ്റേൺ / ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഏരിയയിൽ കാണിക്കുന്നു ഉപയോഗിക്കുന്നു അത് ഉപയോഗിക്കുന്നതിന്, ആദ്യ Gradients Dialog നിന്ന് ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. അപോൾ കൃതി ആഗ്രഹിക്കുന്നത്, അരിപ്പ് സജീവമാക്കുന്നതിന് ചിത്രത്തിന്റെ ഭാഗത്ത് തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഫിൽട്ടർ ഡയലോഗ് കാണിക്കുന്ന അല്ലെങ്കിൽ ഏതെങ്കിലും കുടുതൽ ഇൻപുട്ട് ആവശ്യമില്ലാതെ, സ്വയ പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്നു. ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഇടത് അവസാന നിര ലേക്കുള്ള ഇരുട്ടിലു പിക്സൽ, ഒപ്പ് ഗ്രേഡിയൻ്റ് നിന്ന് ശരിയായ അവസാന നിര ലേക്കുള്ള ഭാര പിക്സൽ മാപ്പി ഗ്, -1T ചിത്ര കളർ തീവ്രത (255 0) ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇന്ത്രാക്ടീവിയർ മ ല്യങ്ങൾ സദ്യശ്രമായ ഇന്ത്രാക്ടീവിയർ നിങ്ങൾക്ക് സജജമാക്കി.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **ColorsMap** Gradient Map കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡ് മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താ .

ପାଠ୍ୟ ମାପ୍

പൊതു അവലോകന

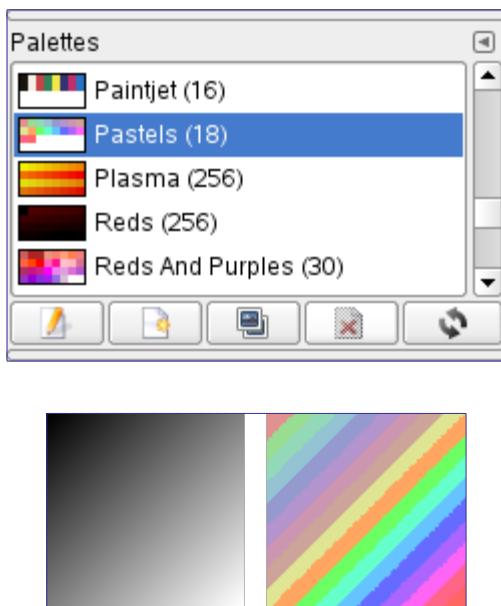
ഈ പുറ-ഇൻ നിങ്ങളെ Dialogs Palettes തിരഞ്ഞെടുക്കുക സജീവ പാലർ നിന്നു നിരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ചിത്ര recolors.

ഇത് നിർദ്ദിഷ്ട വരയ്ക്കാനാകുന്നത് (പാളി, നിരക്കു ...) സജീവ പാലറ്റ് കൊണ്ട് ഉള്ളടക്കമാപ്പുചെയ്യുന്നു. ഈ ഓരോ പിക്സൽ പ്രതല കണക്കുക ടുകയു ഇതേ സ ചികയിൽ പാലറ്റ് സാമ്പിളിൽ പിക്സൽ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു. ഒരു പ രണ്ടുമായ കൃത്ത പിക്സൽ താഴ്ന പാലറ്റ് എൻട്ടി വർധിക്കുകയു പ രണ്ടുമായ വെളുത്ത ഏറ്റവു മാറുന്നു. ക ട / ആൽഫാ ചാനൽ ഇല്ലാത്ത ഗ്രേസ്കേയിൽ ആൻഡ് ആർജിബി ചിത്ര രണ്ടിലു പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

പിൽക്കർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Colors Map Palette Map കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റെയോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

ଓଡ଼ିଆହାରଣ



നിരങ്ങൾ തിരിക്കുക

പൊതു അവലോകന

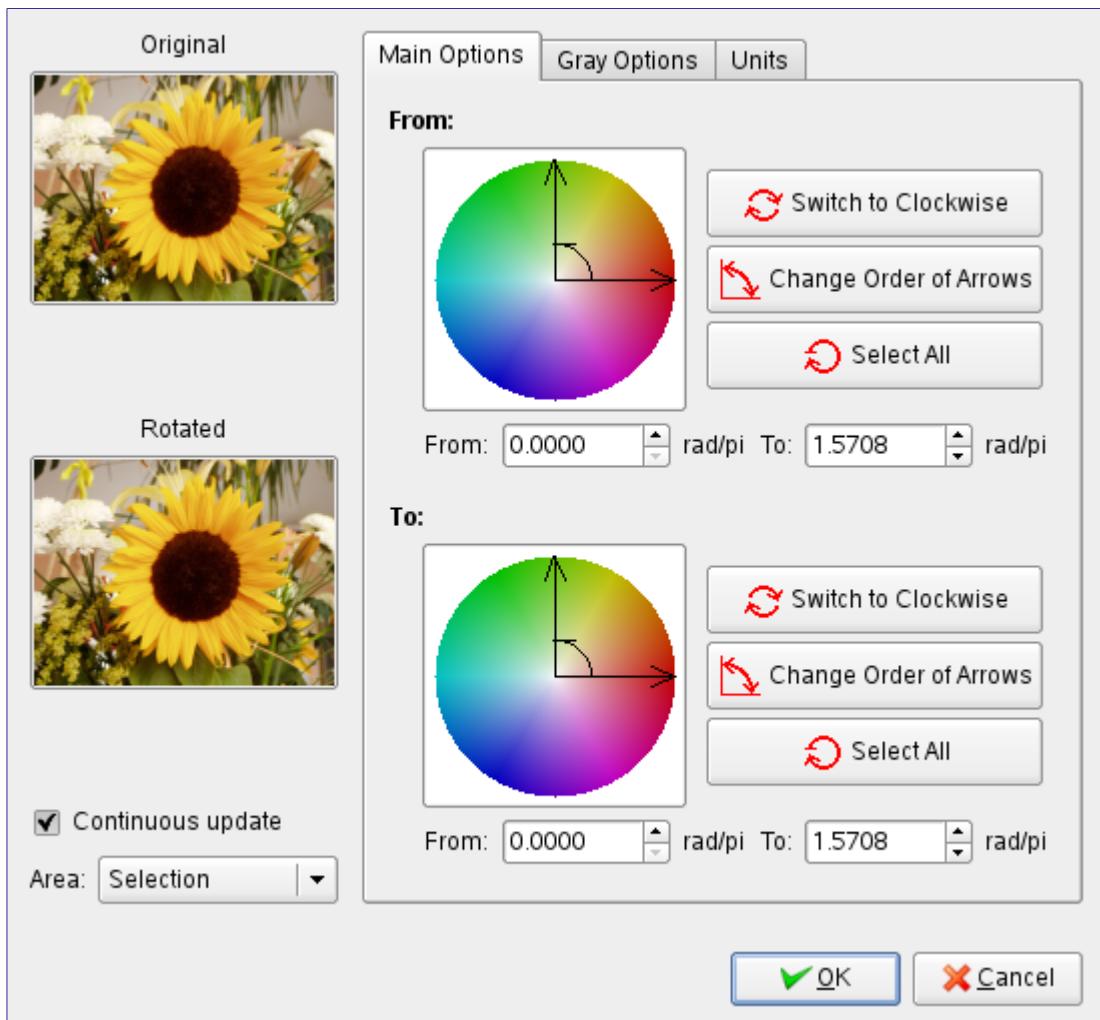


Colormap റോട്ടേഷൻ നിങ്ങൾ മറ്റാരു ഫ്രേണി ലേക്ക് ഒറ്റ കളർ ഫ്രേണി കൈമാറാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **ColorsMapRotate Colors** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റെയോ മെനുവിലെ കാണപ്പട്ടനത്.

പ്രധാന ഓപ്പഷനുകൾ



നിങ്ങൾ അവിടെ രണ്ടു നിര സർക്കിളൂകൾ, "To" നിര പരിധിക്കായുള്ള "From" നിര പരിധി ഒന്നു മറ്റ് തൈങ്ങൾക്കുണ്ട്:

നിന്നു

Color Circle: രണ്ട് അക്ഷ "From" ഫ്രേണി നിർവചിക്കാനുള്ള കോൺിൽ വള്ളത്ത് അസ്ഥാപനം "From" ആക്സിസു ഫ്രേണിയുടെ "To" അച്ചുതണ്ട് തിരിച്ചറിയാൻ അനുവദിക്കുന്നു. കീക്സ്-ഡാഗ് രേഖ മാറ്റാൻ ഈ അച്ചുതണ്ട്.

Switch to Clockwise/Counterclockwise: ദിശ ഫ്രേണി പോകുന്നു സജ്ജമാക്കുന്നു.

Change Order of Arrows: എന്നിവയിൽ നിന്ന് അച്ചുതണ്ടിൽ Inverts. ഈ സൂപ്രധാനമായ നിര മാറ്റ കാരണമാകുന്നുണ്ട് നിരക്കു കോൺിൽ നിങ്ങൾ വ്യത്യസ്തമാണ് പോലെ.

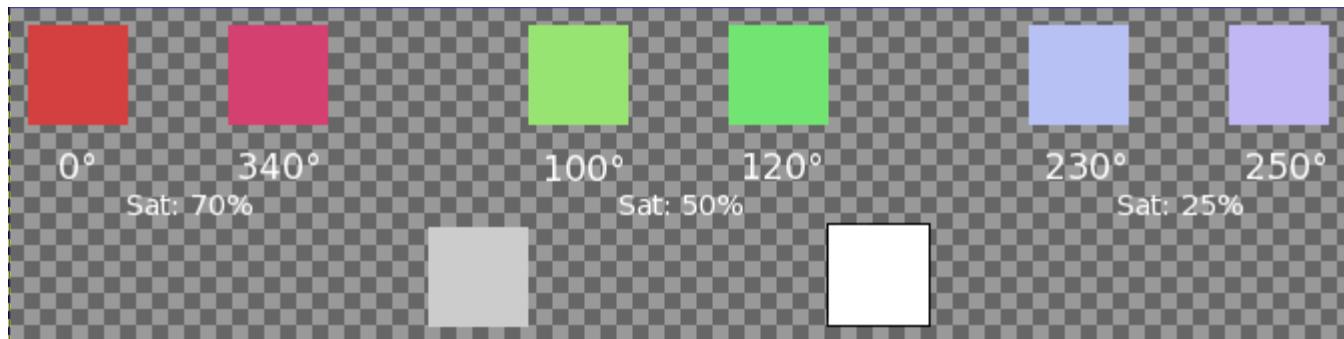
Select All മുഴുവൻ നിര സർക്കിൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത്.

From ആൻഡ് **To** ബോക്സുകൾ അച്ചുതണ്ട്, അവസാന അക്ഷ സ്ഥാനങ്ങൾ (റാഡി / പി.എ.ലെ) ആരു ഭിക്കാൻ തിരഞ്ഞെടുത്ത നിര ഫ്രേണി പരിമിതപ്പെടുത്തി ഏത് പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ. നിങ്ങൾ സ്വയം അല്ലെങ്കിൽ arrow- ലെ സഹായത്തോടെ ഈ സ്ഥാനങ്ങൾ നൽകാം.

ചെയ്യാ

ഈ ഭാഗ ഓപ്പഷനുകൾ "From" വിഭാഗ പദ്ധതികൾ സ്ഥാനമായിരിക്കും .

ബ്രേ ഓപ്പഷനുകൾ



ഈ ടാബിൽ, നിങ്ങൾ ചാര എങ്ങനെ കൈകാരു വ്യക്തമാക്കാൻ കഴിയു . സ്വതവേ, ചാര ഒരു നിറ പരിഗണിക്കില്ല ഭ്രമണവു അക്കൗണ്ട് അക്കപ്പെട്ടു ചെയ്തിട്ടില്ല. ഇവിടെ നിങ്ങൾ ചാര കടന്നു ചെറുതായി പരിത നിരങ്ങൾ പരിവർത്തന ചെയ്യാനാകു നിങ്ങൾ നിറ കടന്നു ചാര പരിവർത്തന ചെയ്യാനാകു .

ബ്രേ കളർ സർക്കിൾ

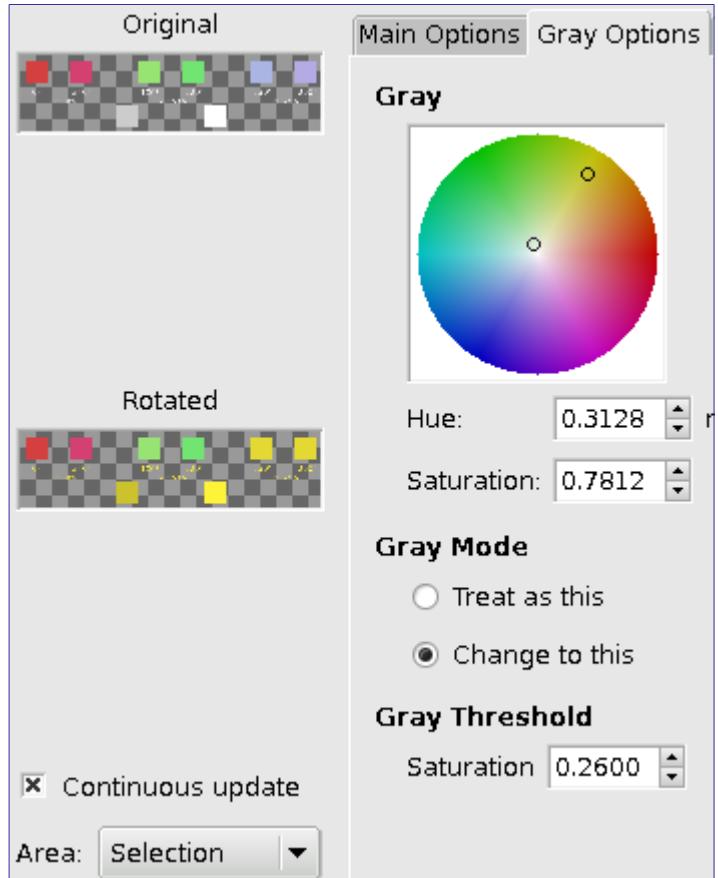
ഈ നിറ സർക്കിൾ കേന്ദ്രത്തിലെ ചെറിയ "define circle" ആണ്. കേന്ദ്രത്തിൽ, അതു ചാര പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ക്രമേണ ചാര ഉമ്മരപ്പടി വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ എങ്കിൽ ഈ ദ രമാണു കുറവ് സാച്ചുരേശ്വൻ ഉപയോഗിച്ച് വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ ചാര തിരിയുന്നു.

തുടർന്ന്, നിറ സർക്കിളിൽ define സർക്കിൾ പാൻ, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് Hue ആണ്ഡയ് Saturation define എങ്കിൽ. ഈ നിറ നിങ്ങളെ ചാര നിർവ്വചിച്ചിരിക്കുന്നത് ചെയ്ത എല്ലാ നിരങ്ങൾ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കു . എന്നാൽ ഫല വളരെ ബ്രേ മോഡ് ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു.

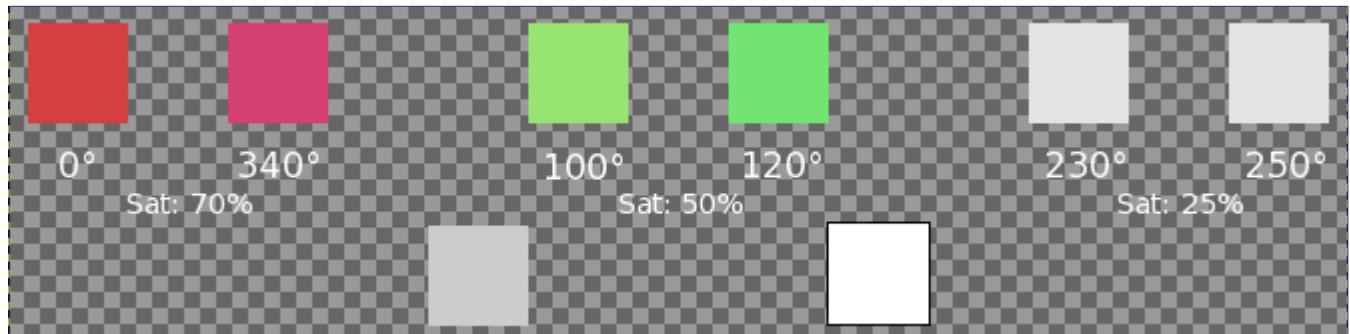
ബ്രേ മോഡ്

റേഡിയോ ബട്ടൺകൾ Treat As This ആണ്ഡയ് Change As This നിങ്ങളുടെ മുമ്പത്തെ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ചികിത്സ എങ്ങനെ നിർണ്ണയിക്കാൻ:

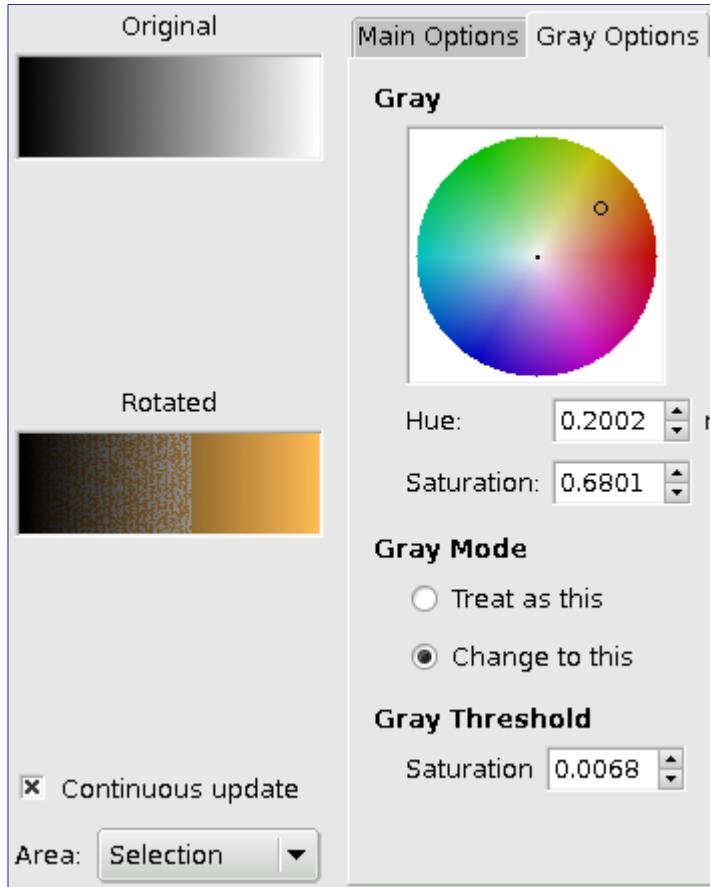
- *Change to this* ക ടി, ചാര, ഏതെങ്കിലു തരത്തിലുള്ള ഭ്രമണ ഇല്ലാതെ എതാരു നിറ സർക്കിളിൽ അതിന്റെ സ്ഥാന നേരിട്ട് define സർക്കിൾ നിർവ്വചിക്കുന്ന നിറ എടുക്കു .
- *Treat as this* ഉപയോഗിച്ച്, ചാര നിങ്ങൾ മെയിൻ ടാബിൽ ഉണ്ടാക്കി "From" ആണ്ഡയ് "To" തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ തക്കവെള്ള ഭ്രമണ ശേഷ define സർക്കിൾ നിർവ്വചിക്കുന്ന നിറ എടുക്കു . ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾക്ക് മാത്ര "From" മേഖലയിൽ നിറ തിരഞ്ഞെടുക്കാ അതു ബ്രേ ടാബിൽ ദ്വാരാ മാറ്റുന്നു.



അനേകം ക്ഷണികളിൽ



നിങ്ങൾ വളരെ സാച്ചുറേഷൻ എന്തെ ചാര പരിഗണിക്കു അവിടെ വ്യക്തമാക്കുക. കേമേൺ സാച്ചുറേഷൻ വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന്, നിങ്ങൾ നിര സർക്കിളിൽ വിസ്താര സർക്കിൾ കാണാനു "Continuous update" ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു എങ്കിൽ പ്രിവ്യ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രവേശങ്ങൾ വിസ്താര ചെയ്യു . വെള്ള ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഒരു കരുത്ത, നിങ്ങൾ വളരെ സാവധാന ദ രമാനു വർദ്ധിപ്പിക്കു പോലെ നിര പകരക്കാരെന വിസ്താര കാണാനാകു .



പ്രിവ്യ കൾ

യമാർത്ഥ

തിരിച്ച്

യമാർത്ഥ പ്രിവ്യ യമാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ലാലുചിത്ര ലഭ്യമാക്കി തിരിച്ച് പ്രിവ്യ അവർ ചിത്ര പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ്, ഇന്ത്രാക്ടീവ് നിന്ന് മാറ്റങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

തുടർച്ചയായ അപ്പോയേറ്റ്

Continuous Update തിരിച്ച് പ്രിവ്യ തുടർച്ചയായി നിന്ന് മാറ്റങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

എൻറിയ

ഈ ഫോള്റ് ലിസ്റ്റ്, നിങ്ങൾ തമ്മിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാം

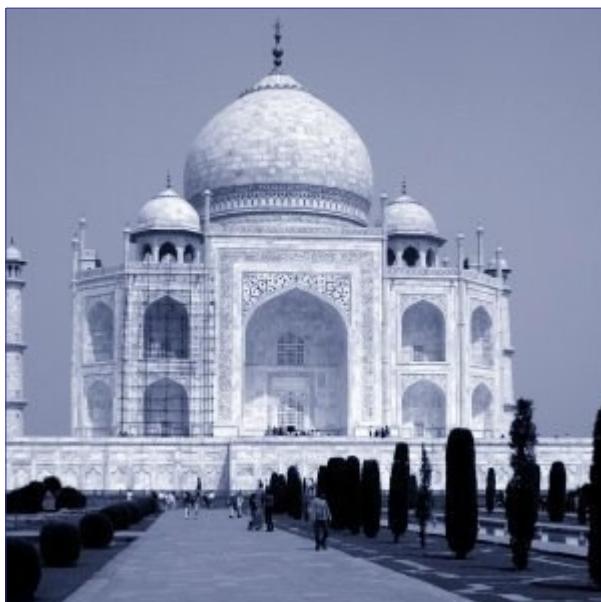
- **Entire Layer:** മുഴുവൻ പാളി (യാതൊരു നിരക്കു ഉണ്ടാക്കിൽ ഇമേജ്) പ്രവർത്തിക്കുന്നു.
- **Selection:** നിരക്കു മാത്ര പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.
- **Context:** ചിത്ര പശ്വാത്തലത്തിൽ നിരക്കു പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

യ സിറ്റുകൾ

നിങ്ങൾ ഇവിടെ ഹ്യ യേ / സാന്റീകരണ സർക്കിളിൽ നിന്നും കണ്ണഡാന്താൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന കോൺ യ സിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഈ ചോയ്സ് മാത്ര നിലവിലെ ഫിൽട്ടർ സെഷൻ പ്രാബല്യമുണ്ടായിരിക്കു : ജന്മ യ സിറ്റ്, പിടിക ടാനുള്ള ടാബ് മടക്ക തിരഞ്ഞെടുത്ത് ശേഷ OK ക്ലിക്ക് ഇല്ല!

സാമ്പിൾ വർണ്ണാദമാക്കുക

പൊതു അവലോകന



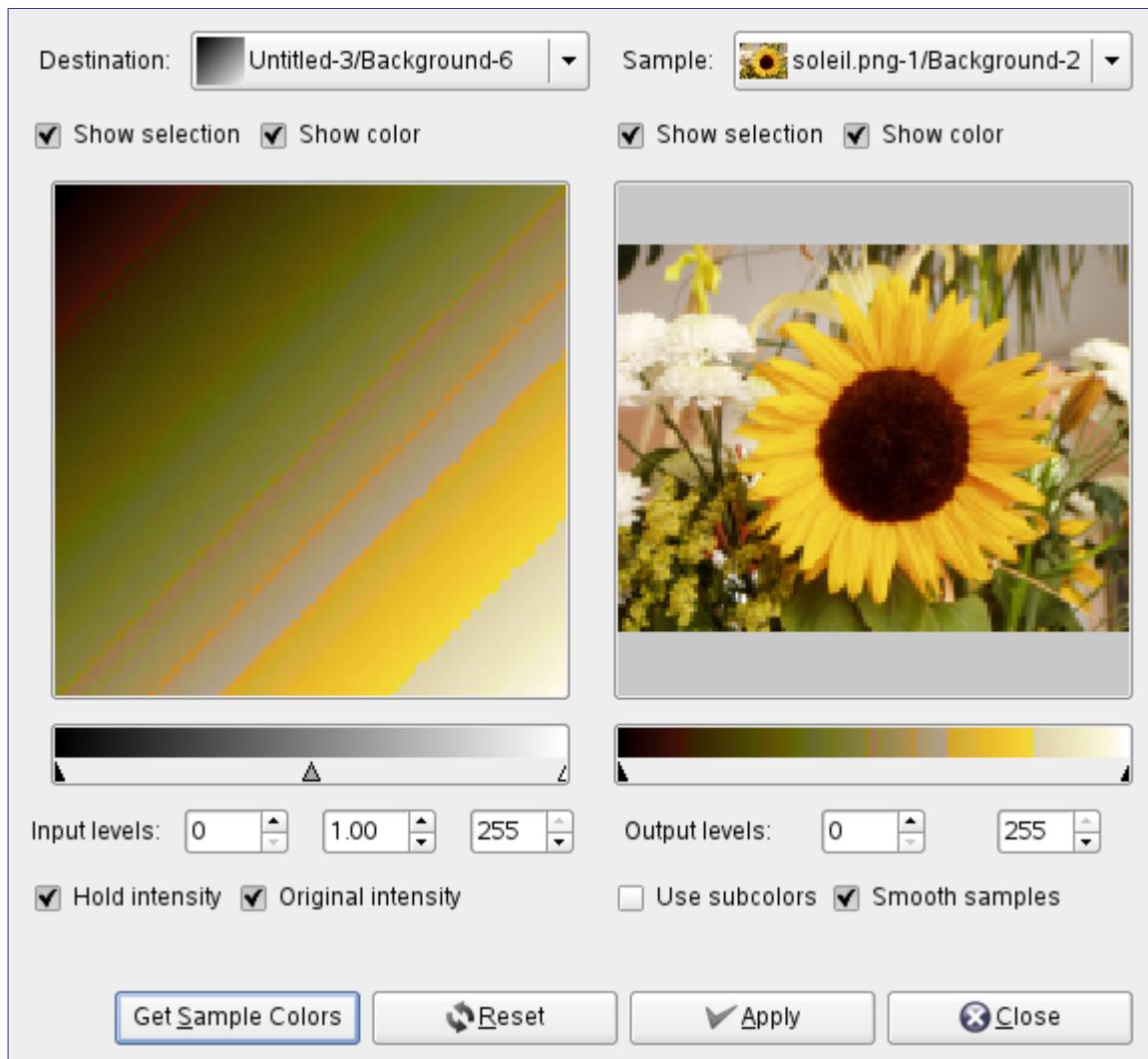
ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു കളർ സോഫ്റ്റ്‌സ്വർ ഇമേജ് അല്ലെങ്കിൽ അതിന്റെ നേരത്തെ ഫ്രെയിയർ മാപ്പി ശിന്റ് പഴയ ബൂക്ക് ആണ് വൈറ്റ് ചിത്രങ്ങൾ വർഷാദമാക്കുക നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുന്നു.

നിങ്ങളുടെ ചാര-ഡോണ്ട് ഇമേജ് ഈ ഫിൽട്ടർ (image / ചിത്ര > മോഡ് > ആർജിബി) ഉപയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ആർജിബി ലേക്ക് മാറ്റിയിരിക്കണം .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **ColorsMapSample Colorize** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

കാപ്പണ്ടുകൾ



വലതുഭാഗത്ത് സാ പ്ലിം, ഇടത്തു ലക്ഷ്യസ്ഥാന : ഫിൽട്ടർ വിന്റോഡാ രണ്ടു ഭാഗങ്ങളായി തിരിച്ചിരിക്കുന്നു.

ലക്ഷ്യസ്ഥാന , സാമ്പിൾ

സ്വതന്ത്ര, പ്രദർശിപ്പിച്ച ചിത്ര പ്രിവ്യ നിന്ന് ഫിൽട്ടർ അല്പുത്തമിച്ചു ചിത്ര പുനർനിർമ്മാണ .

The sample മുഴുവൻ പ്രിവ്യ , അല്ലെങ്കിൽ ഈ പ്രിവ്യ വിന്റെ ഒരു നിര കഴിയു . ദ്രോപ്പ് ലിംഗ് ഉപയോഗിച്ച്, മറ്റാരു സാമ്പിൾ-ഇമേജ് ഇന്നതെത്ത ചിത്രങ്ങൾ പേരുകൾ ഇടയിൽ നിങ്ങളുടെ സ്കീൻ നിങ്ങൾ ഫിൽട്ടർ വിളിച്ചപ്പോൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം . നിങ്ങൾ **From Gradient** (അല്ലെങ്കിൽ **From Inverse Gradient**) തിരഞ്ഞെടുക്കുകയാണെങ്കിൽ, ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഡയലോഗ്(അല്ലെങ്കിൽ അതിന്റെ വിപരീത) തിരഞ്ഞെടുത്ത ഗ്രേഡിയൻ്റ് സാമ്പിൾ ആയിരിക്കു . ഈ സാമ്പിൾ പ്രിവ്യ താഴെയുള്ള ഗ്രേഡിയൻ്റ് ബാറിൽ ദ്രോപ്പ് മരച്ച രണ്ട് കർസറുകൾ ഇമേജ് അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു ബാധകമാകു ആ ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഫ്രേണി തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്നു.

Destination ഉറവിട ചിത്ര , സ്വതന്ത്ര ആണ്. നിങ്ങൾ ഫിൽട്ടർ അവപോലു നിങ്ങൾ മറ്റാരു ലക്ഷ്യ ചിത്ര തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നോൾ ദ്രോപ്പ് വിംഗ് നിങ്ങളുടെ സ്കീൻ അവതരിപ്പിക്കുക ചിത്രങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു. ഈ ചിത്ര ഒരു നിര ഇല്ല, അത് ചാര-സ്കൈയിൽ ആയിരിക്കു , മറ്റാരക്കിലു മുഴുവൻ പ്രിവ്യ ചാര-സ്കൈയിൽ ആയിരിക്കു .

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ കാണിക്കുക

നിലവിലുണ്ടാക്കിൽ ഈ ഏപ്പിക് , മുഴുവൻ ചിത്രവു നിരക്കു ടോഗിൾ.

വർഷാങ്ങൾ കാണിക്കുക

ഈ ഓപ്പൺ നിരങ്ങളു ചാര തോതിലുള്ള ടോഗിൾ.

സാമ്പിൾ നിരങ്ങൾ നേടുക

നിങ്ങൾ ഈ ബട്ടണിൽ ക്ലിക് ചെയ്യുവോൾ, സാമ്പിൾ പ്രിവ്യ താഴെ ശ്രദ്ധിയൻ്റെ ബാൻ സാമ്പിൾ നിരങ്ങൾക്ക് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ മാതൃക ഏതാനും നിരങ്ങൾ താങ്ങി എക്കിൽ സ ക്രമണങ്ങളു വിചിത്രമായ വരാ .

മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനു **Smooth Sample Colors** ഓപ്പൺ പരിശോധിക്കുക.

Use Subcolors മനസ്സിലാക്കാൻ ക ടുതൽ ബുഡിമുട്ടാണ്. ഒറ്റ ഒരു grayscale സ്വര പത്തിൽ വിവരങ്ങൾ മാത്രമേ മ ല്യ (തേജസ്സ്, ക ടുതലോ കുറവോ പ്രകാശ) വേണ്ടി ഇല്ല എന്നു ആദ്യ പറയട്ട. ഒരു ആർജിബി സ്വര പത്തിൽ, ഓരോ പിക്സൽ മ നു നിരങ്ങൾ മ ല്യ വിവരങ്ങൾ ഉണ്ട്. അതുകൊണ്ട്, വിവിധ നിര പിക്സലുകൾ ഒരേ മ ല്യ ഉണ്ടായിരിക്കാ . ഈ ഓപ്പൺ ചെക്ക് ചെയ്താല്, നിരങ്ങൾ ചേരുത്ത് മ ല്യ ഇല്ലാതെ ലക്ഷ്യ പിക്സൽ പ്രയോഗിക്കു . അതു പരിശോധിക്കാതെ ആശങ്കിൽ, ആയിപത്യമുള്ള നിര പ്രയോഗിക്കു .

ലൈബ്രറി ഓട്ട്

ഒണ്ട് ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ ഒഭ്ദു ലൈബ്രറികൾ ഒരേ പ്രവർത്തിക്കാൻ അവർ ബെന്നിനേഷൻ ചിത്ര ബാധകമാകു നിര രേഖയ് പരിമിതപ്പെടുത്താൻ. നിങ്ങൾ കൃത്യമായി ഈ ശ്രേണി തിരഞ്ഞെടുക്കാ . ഫല ലക്ഷ്യസ്ഥാന പ്രിവ്യ ഇന്റരാക്ടീവ് ദൃശ്യമാകുന്നു.

അളവ്

മ ന് ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ മ നു ലൈബ്രറികൾ ഇരുണ്ട ടോണുകൾ, മിഡ് ടോണുകൾ നേരിയ ടോണുകൾ പ്രാധാന്യ പരിഹരിക്കാൻ അനുവദിക്കുക. ഫല ലക്ഷ്യസ്ഥാന പ്രിവ്യ ഇന്റരാക്ടീവ് ദൃശ്യമാകുന്നു.

തീവ്രത പിടിക്കുക

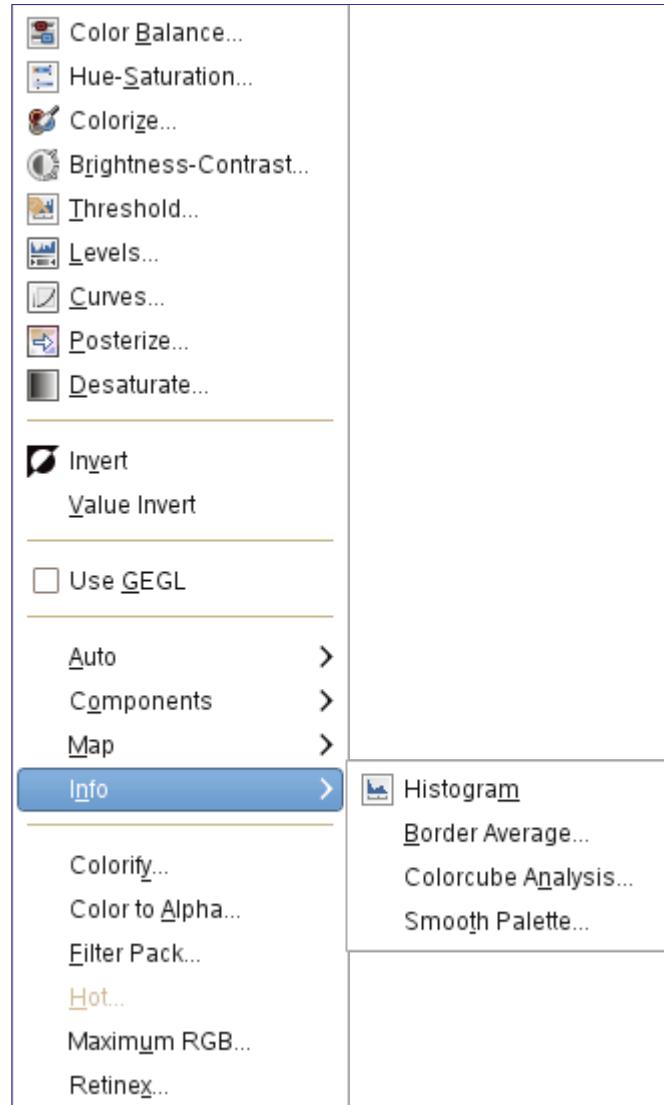
ഈ ഓപ്പൺ ചെക്ക് ചെയ്താല്, ബെന്നിനേഷൻ ചിത്ര ശരാശരി നേരിയ തീവ്രത ഭ്രാതര്യ ചിത്ര അതേ ആയിരിക്കു .

യമാർത്ഥ തീവ്രത

ഈ ഓപ്പൺ ചെക്ക് ചെയ്താല്, ഇംഗ്ലീഷ്മനുള്ളിലകള് തീവ്രത കുമീകരണങ്ങൾ അക്കാണ്ടിൽ എടുത്ത ചെയ്തില്ല: യമാർത്ഥ തീവ്രത സ ക്ഷിക്കു .

The Info Submenu

ഈ കമാൻഡ് താഴെ ഉപമെന്നു നയിക്കുന്നു



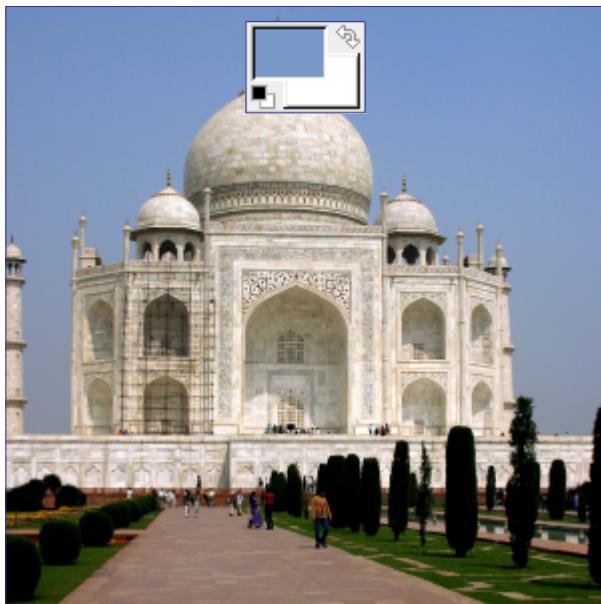
-
-
-
-

പിന്നോട്ടു

പിന്നോട്ടു ഡയലോഗ് തും പരിയുന്നുണ്ട്.

ബോർഡ് ശരാശരി

പൊതു അവലോകന

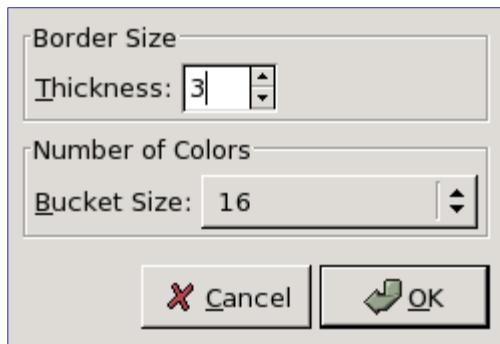


ഈ ഫുഗ്-ഇൻ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു നിശ്ചിത അതിർത്തിയിൽ ഏറ്റവു പലപ്പോഴും നിര കണക്കാക്കുന്നു. അവർ പ്രബലമായ മാറ്റു അങ്ങനെ അതു തമ്മിൽ സമാനമായ നിങ്ങൾ ശേഖരിക്കാനു കഴിയു. കേക്കു നിര പണിസമീയിൽ മുൻ്നാഗത്തെ മാറ്റുന്നു. നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് അതിർത്തിയിൽ നിന്ന് കഴിയുന്നതു അല്ല വ്യത്യസ്തമായ ഒരു വെബ്സ് പേജ് കളിൽ പശ്വാത്തല കണ്ടത്താൻ എത്തുണ്ടാൻ ഈ ഫിൽട്ടർ രസകരമാണ്. ഈ ഫിൽട്ടർ പ്രവൃത്തി പഴയപടിയാക്കുക ചരിത്ര രജിസ്ട്രർ ചെയ്തിട്ടില്ലാത്തതിനാൽ CtrlZ ക എ ഇല്ലാതാക്കി കഴിയില്ല: അതോരും ഇമേജ് പരിഷ്കരിക്കാൻ ഇല്ല.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **ColorsInfo** Border Average കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്ദോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

കാപ്പണ്ടുകൾ



ബോർഡർ വലിപ്പ

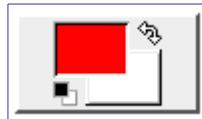
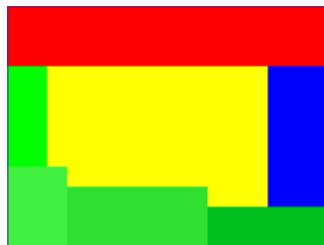
നിങ്ങൾ പിക്സലിൽ അവിടെ അതിർത്തി **Thickness** സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

കുളേഴ്സ് എണ്ണ

Bucket Size നിങ്ങൾ സമാനമായ ഒരേ "bucket" എണ്ണിയിരിക്കുന്നു കണക്കാക്കുന്നത് നിങ്ങൾ എണ്ണ നിയന്ത്രിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഒരു കുറെത്ത ബക്കറ്റ് വലുപ്പ് മ ല്യ (അതായത് ഉയർന്ന ബക്കറ്റ് നമ്പർ) നിങ്ങൾ ശരാശരി നിര കണക്കുക ട്രിം മെച്ചപ്പെട്ട കൃത്യത നൽകുന്നു. മെച്ചപ്പെട്ട

പ്രിസിഷൻ നിർബന്ധമില്ല അർത്ഥമില്ല എന്ന് മെച്ചപ്പെട്ട ഫലങ്ങൾ (ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണ കാണുക) ശ്രദ്ധിക്കുക.

Border Average ഫിൽട്ടർ ചിത്രീകരിക്കുന്നതിലുള്ള ഉദാഹരണങ്ങൾ



ബക്കറ്റ് വലുപ്പ് കുറവാണ്. അങ്ങനെ ബക്കറ്റ് നമ്പർ ഉയർന്നതാണ്. എല്ലാ നിര ഷേഡുകൾ വിവിധ ബക്കറ്റ് സ ക്ഷീകരാ . ഇവിടെ, ചുവന്ന അടങ്കുന്ന ബക്കറ്റ് ഏറ്റവു നിരത്തതാണ്. തത്പരമായുണ്ടാകുന്ന നിര ഏതാണ്ട് ചുവപ്പ് (254,2,2) ആണ് പണിസാമ്പി ഫോർഗ്രാംഡിലെ നിര മാറ്റു.



ഇവിടെ ബക്കറ്റ് വലുപ്പ് ബക്കറ്റ് എല്ലാ കുറഞ്ഞ ഉയർന്ന ആണ്. (ഇവിടെ പച്ച) സമാന നിരങ്ങൾ ഒരു ഇന്തേ ബക്കറ്റ് സ ക്ഷീകരുന്നു. ഈ "green" ബക്കറ്റ് ഇപ്പോൾ ഏറ്റവു നിരത്തതാണ്. ഈ ബക്കറ്റ് എല്ലാ നിരങ്ങൾ രണ്ട് ഏറ്റവു പ്രധാനപ്പെട്ട വിരു ഒരേ മ ല്യങ്ങൾ ഉണ്ട്: (00 *****; 11 *****; 00 *****). ശേഷിക്കുന്ന 6 ബിറ്റുകൾ അതത് ചാനലിനായി 0 മുതൽ 63 ലേക്ക് ഏതെങ്കിലും മ ല്യങ്ങൾ. അങ്ങനെ ഈ ബക്കറ്റിൽ, നിര ചുവന്ന ചാനലുകൾ 0 മുതൽ 63 ലേക്ക് 192 മുതൽ 255 പച്ച ചാനലുകൾ 0 മുതൽ 63 ലേക്ക് നീല ചാനലുകൾ പരിധി, ലഭിക്കുന്ന നിര ശ്രീൻ (32,224,32), ഏത്, ഓരോ ചാനലിനായി, തമിലുള്ള ശരാശരി ആണ് ചാനൽ ശ്രേണി $(63 + 0) / 2, (255 + 192) / 2, (63 + 0) / 2$ എന്ന പരിധികൾ.

പൊതു അവലോകന

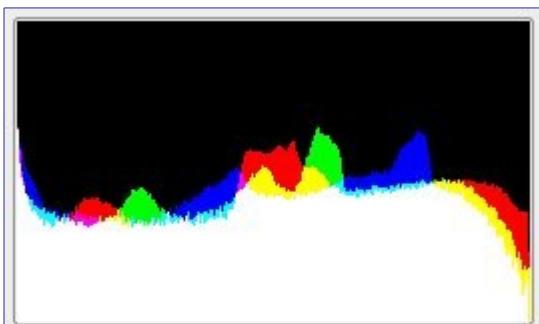


Image dimensions: 300 × 300

Number of unique colors: 44201

സജീവ പാളി വലുപ്പ് , കളർ നമ്പർ: വിവര ജിന്വ് 2.4 ശ്രേഷ്ഠ കുറയുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **ColorsInfoColorcube Analysis** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റെയോ മെനുവിലെ ഇന്ന് ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താ .

സുഗമമായ പാലർ

പൊതു അവലോകന

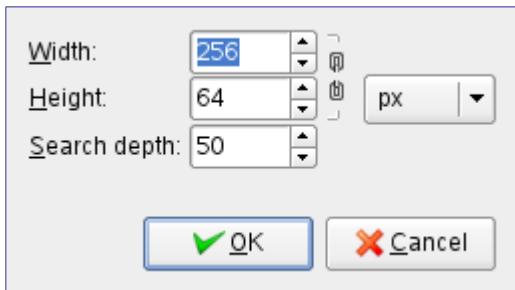


അത് സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു വർണ്ണങ്ങൾ നിന്ന് ഒരു വരയൻ പാലറ്റ് സൂഷ്ടിക്കുന്നു. ഈ ഫിൽട്ടർ പ്രധാന ഉദ്ദേശ്യം Flame അരിപ്പ് ഉപയോഗിക്കാൻ നിരമാപ്പുകൾ സൂഷ്ടിക്കുക എന്നതാണ്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **ColorsInfoSmooth Palette** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ



പാരാമീറ്റർ സഹജീകരണങ്ങൾ

നിങ്ങൾ **Width** ആൻഡ് **Height** വേണ്ടി പാലറ്റ് തലങ്ങളു സഹജമാക്കാൻ കഴിയു. ചെയിൻ തകർന്ന ഇല്ലാതിരിക്കുന്നോൾ അളവുകൾ ലിക്കു. നിങ്ങൾക്ക് യ സിറ്റിരണ്ടെടുക്കാ .

തിരയൽ ആഴത്തിൽ

തിരയൽ ആഴത്തിൽ ഉയരുന്ന (1 - 1024) പാലറ്റ് ക ടുതൽ ഷേഡുകൾ കലാശിക്കു .

The Color Filters

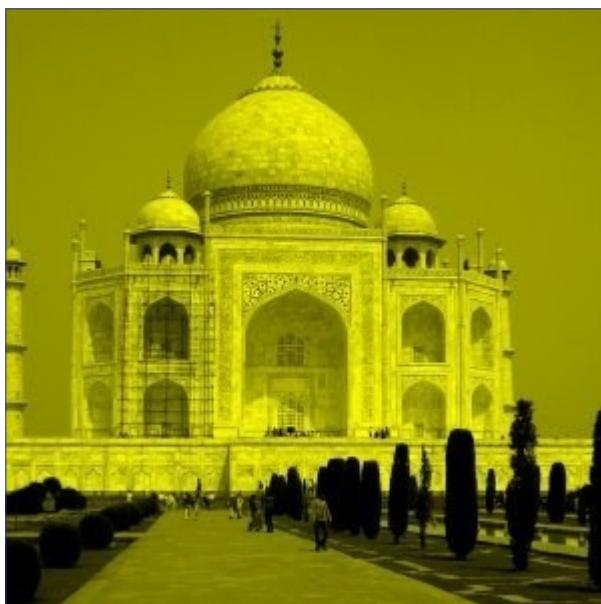
താഴെ നിര ഫിൽട്ടറുകൾ ഗ്ര പ്ലേസ്റ്റിക്ക് ഒരു ഇമേജ്, ഒരു പാളി അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നിരവർണ്ണങ്ങൾ പരിഷ്കരിക്കുന്നതിന് പലവക ഫിൽട്ടറുകൾ ഉണ്ട്. നിങ്ങൾക്ക് ഇവിടെ

ചില നല്ല ഇഫക്റ്റുകൾ കണ്ടതാൻ കഴിയു .

-
-
-
-
-
-

Colourify

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ അത് ഒരു നിറമുള്ള ഫോസ്റ്റ് വഴി കാണുന്ന പോലെ ഒരു greyscaled ഫിൽ ദിനംഡി.

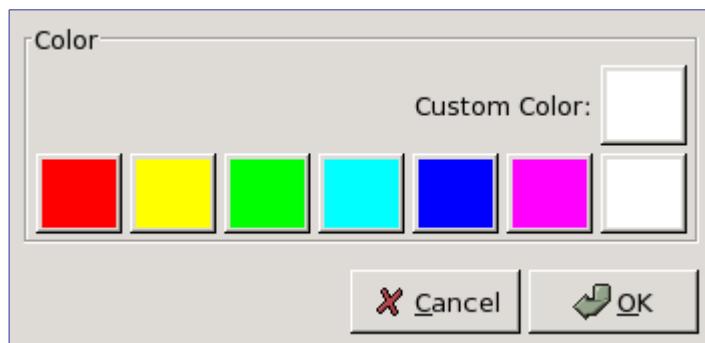
ഓരോ പിക്സലിനായുള്ള, അരിപ്പ് RGB ചാനലുകൾ ശരാശരി മ ല്യ കണക്കാക്കുന്നു (ഈ Luminosity അടിസ്ഥാനമാക്കി ചിത്ര desaturating തുല്യമാണ്). കാരണമായി നിര ഇ ശരാശരി മ ല്യ "colorify color" ഗുണിച്ചു.

അതുകൊണ്ട് ഈ ഫിൽട്ടർ മാത്ര ആർജിബി മോഡിൽ ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

Activate the filter

This filter is found in the image window menu under **Colors** Colorify .

ഓപ്പഷൻകൾ



ഒരു നിര പാലറ്റ് പ്രത്യേകിച്ച് RGB നിങ്ങളുൾ റെഡ്, സ്റ്റീൺ, ല്യൂ, CMY നിങ്ങളുൾ സിയാൻ, മജന്ത, മഞ്ഞ അടങ്ങുന്ന ലഭ്യമാണ്.

നിങ്ങൾ **Custom Color** Swatch ക്കിക്കുചെയ്ത് നിങ്ങളുടെതായ നിങ്ങളു തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

ആർജിലേക്സ് വർണ്ണം

പൊതു അവലോകന



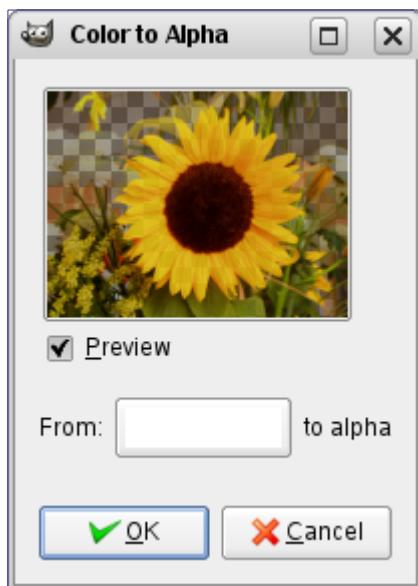


ആൽഫാ കമാൻഡ് നിര ഒരു തിരഞ്ഞെടുത്ത ലഭിച്ചുവോ എന്ന് സജീവ പാളി സുതാരു എല്ലാ പിക്സലുകൾ ചെയ്യുന്നു. ആൽഫാ ചാനൽ സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടാൽ. ഈത് ദൂർബലമായ ആൽഫാ വിവരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ദൂർബലമായ നിര വിവരങ്ങൾ പകര ഒരു ഭാഗികമായും ബുദ്ധിയുള്ള പതിവ് ഉപയോഗിച്ച് ആന്റി-അലിയാസിങ് വിവരങ്ങൾ പരിപാലിക്കും ശ്രമിക്കും. ഈ രീതിയിൽ, തിരഞ്ഞെടുത്ത നിര ഒരു ഘടകത്തെ അടങ്കിയിരിക്കുന്ന പ്രദേശങ്ങൾ അവരുടെ ചുറ്റുമുള്ള പിക്സൽ ഒരു സവാളും ഭാവ തെളിയിക്കും.

Activate the filter

This filter is found in the image window menu under **Colors** Color to Alpha .

ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ



വർണ്ണം

From നിര Swatch ക്ലിക്കുചെയ്താൽ ഒരു വർണ്ണം തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന ഒരു കളർ നിരക്കും ഡയലോഗ് ലഭ്യമാക്കുന്നു. എങ്കിൽ ഒരു കൃത്യമായ നിര

നിരക്കു ആവശ്യമാണ്, കളർ പിക്കറിലെ തുടർന്ന് നിന്ന് വർഷ്ണം Swatch നിന്റെ പിക്കറിൽ നിന്ന് ഡ്രാഗ് തിരഞ്ഞെടുത്ത വർഷ്ണം ഫ്രോപ്പ് ഉപയോഗിക്കുക. വലത് നിന്റെ മേലെ ഓക്ക് മുൻവശം അല്ലെങ്കിൽ പശ്ചാത്തലം വർഷാങ്ങൾ, വൈറ്റ് അല്ലെങ്കിൽ സ്പൂക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന ഒരു മെനു പ്രദർശിപ്പിക്കു.

Filter Pack

പൊതു അവലോകന

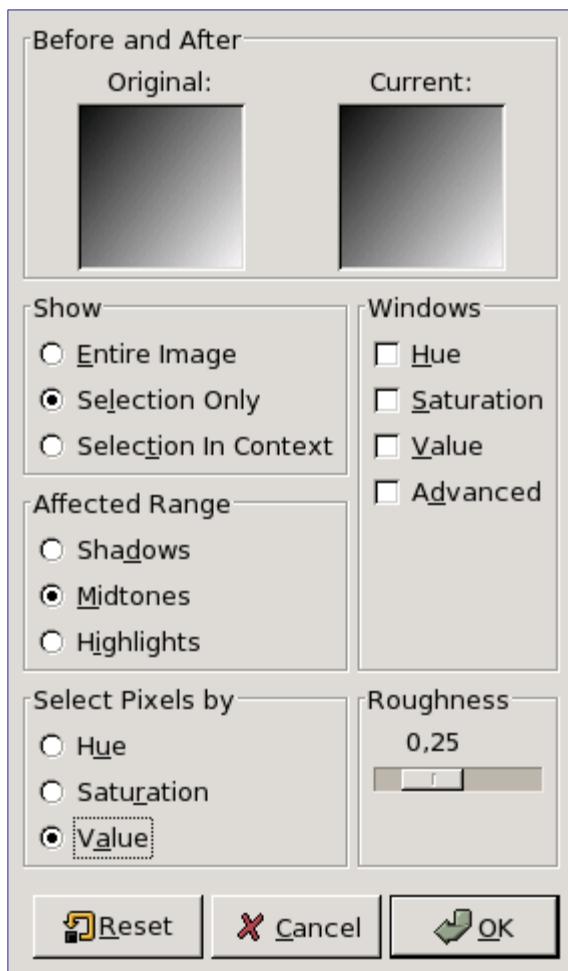


ഈ ഉപകരണ നിങ്ങളെ ചിത്ര കൈകാര്യ ലോക്കുള്ള ഏകീകൃത ഫിൽറ്ററുകൾ ശേഖരിച്ചാണ് പ്രദാന ചെയ്യുന്നു. ഗതി, ഒരേ ഫണ്ടിംഗുകളെ പ്രത്യേക ഫിൽറ്ററുകൾ നടത്താൻ കഴിയും, എന്നാൽ ഈവിടെ ഒരു രസകരമായ അവലോധജന്യവും അവലോകന തങ്ങൾക്കുണ്ട്.

Activate the filter

You can find this filter in the image window menu under **Colors** Filter Pack .

ഓപ്പഷനുകൾ



യമാർത്ഥ കരസ്ത് തിരണ്ടങ്ങൾ

രണ്ട് പ്രിവ്യ കൾ ചികിത്സ മുമ്പ് ചികിത്സ ചിത്രങ്ങൾ ശേഷ യമാക്രമ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ.

കാൺക്രൂക്ക്

Sets what you want to preview:

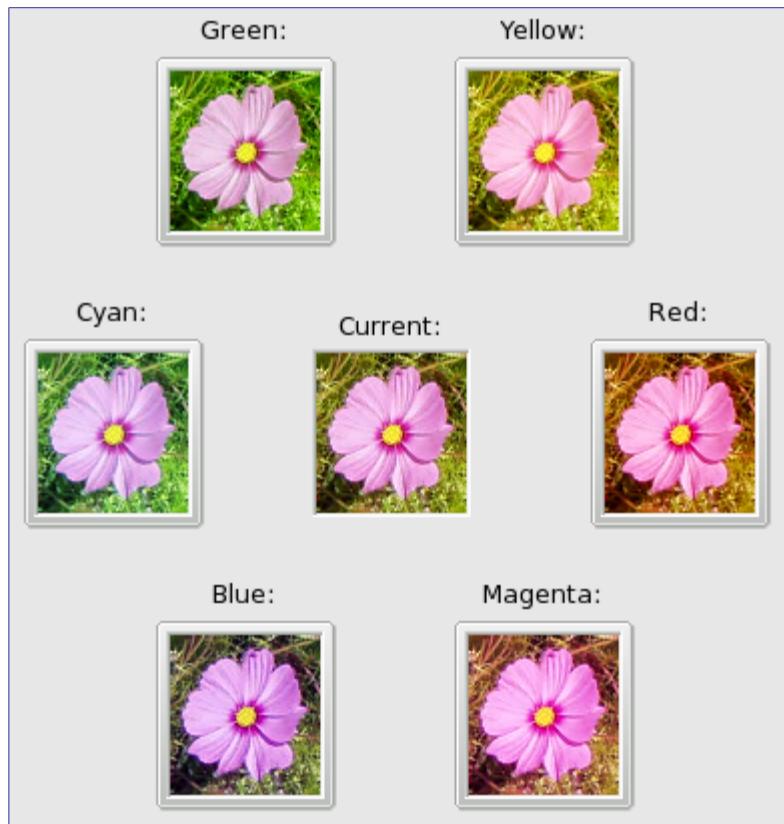
- **Entire image**
- **Selection only:** ഒരു നിര (സ്വതെ മുഴുവൻ ചിത്ര ആണ്) നിലനിൽക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ.
- **Selection in context:** ചിത്ര ഉള്ളിൽ നിരക്കു.

വിന്റോസ്

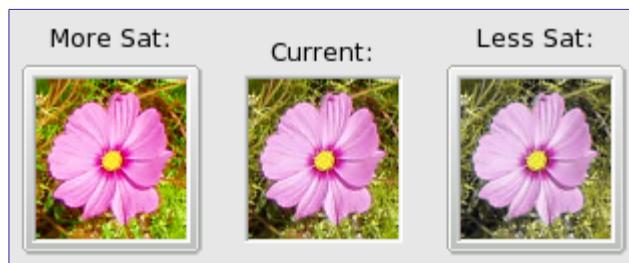
നിങ്ങൾ തമിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാ :

- **Hue** മ ന് പ്രാമാഖ്യിക നിരങ്ങൾ ആർജിബി നിരങ്ങളുടെ മോഡൽ മ നു തീർക്കുന്ന നിരങ്ങൾ ഓരോ ഒറ്റ പ്രിവ്യ ചെയ്യുന്നു. ഒരു നിര തുടർച്ചയായി കൂടിക്കൂചെയ്യുന്നതില എ, ഈ നിര ബാധിതമായ ശ്രേണിയിലേക്ക്, Roughness തക്കവെള്ള ചേർക്കുക. നിര കുറയ്ക്കേണ്ട, തീർക്കുന്ന നിര സമമുഖ നിര

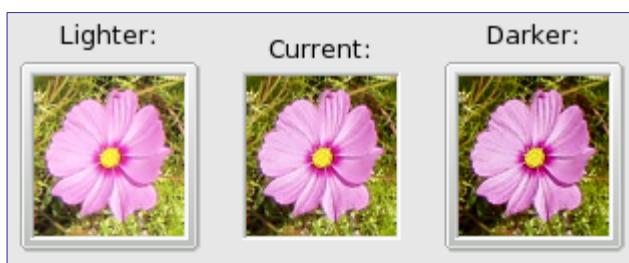
ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.



- **Saturation:** കുതലോ കുറവോ സാച്ചുരേഖൻ വേണ്ടി മന്ത്ര പ്രിവ്യ കൾ.



- **Value:** കുതലോ കുറവോ പ്രതല വേണ്ടി മന്ത്ര പ്രിവ്യ കൾ.



- **Advanced:** പിന്നീട് വികസിപ്പിച്ച്.

Affected range

നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന മിശ്രവ് എത്ത് സജ്ജമാക്കാൻ നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുന്നു.

- **Shadows:** ഇരുണ്ട ടൺ.
- മിഡ്ഫോണ്ടുകൾ

- **Highlights:** മിനുകൾ ടണ്ട്

Select pixels by

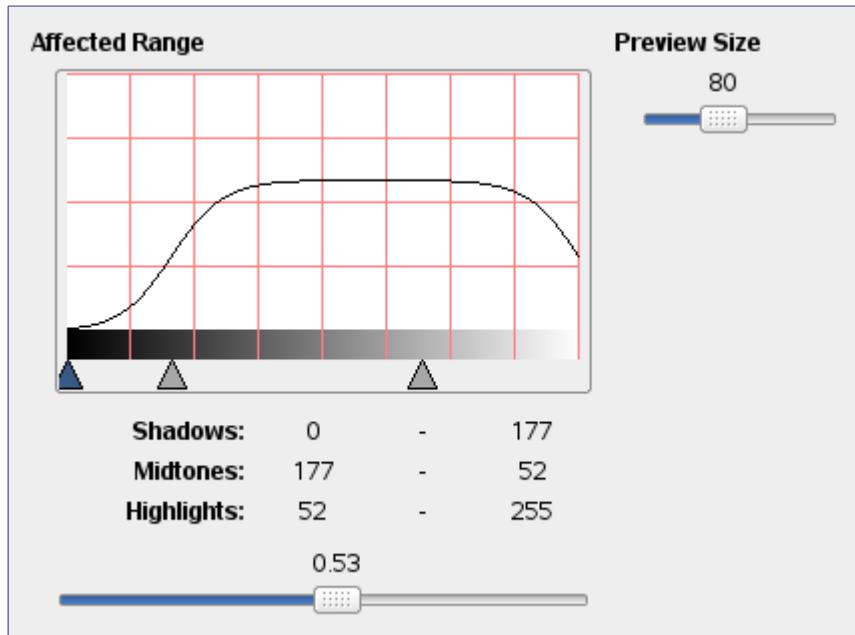
HSV ചാനൽ എന്താണ് തിരഞ്ഞെടുത്ത പരിധിയിൽ ബാധിക്കു നിർണ്ണയിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാ :

- ഏറ്റവും വലിയ
- സാച്ചുരേഖൻ
- വില

Roughness

ഒരു ഫോറോണ്ട് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു വലിയ ഓട്ടോമേറ്റിക് എടുക്കൽ: നിങ്ങൾ ഒരു ജാലക ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ ചിത്ര മാറ്റാൻ എങ്ങനെ ഈ സൈസിൽ സെറ്റുകൾ.

വിപുലമായ ഓപ്ഷൻകൾ



ഈ വിപുലമായ ഓപ്ഷൻകൾ നിങ്ങൾക്ക് ചിത്രത്തിലേക്ക് പ്രിവ്യ വലിപ്പ ബാധകമാകുന്ന മാറ്റങ്ങൾ സംബന്ധിച്ചുള്ള കൃത്യമായി പ്രവർത്തിക്കുന്നത്.

പ്രിവ്യ വലിപ്പ

പ്രിവ്യ സംബന്ധിച്ചുള്ള ഒരു സം അരിച്ചെടുക്കുക. സാധാരണ വലുപ്പ് 80 ആണ്. പ്രിവ്യ വലിപ്പ ഓപ്ഷൻ വകവയ്ക്കാതെ ഈ വലിപ്പ പലപ്പോഴും വളരെ ചെറുതാണ്. നിങ്ങൾ ഒരു ഹോട്ടോയിലെ മുഖ ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു ഗോസിഡിന്റെ നിരക്കു പ്രവർത്തിക്കുന്നു വഴി ഈ നഷ്ടപരിഹാര കഴിയു . തുടർന്ന്, ചിത്രത്തിന്റെ മറ്റൊരു ഭാഗത്ത് പ്രവർത്തിക്കാൻ നിരക്കു വിപരീത.

Affected range

ഈവിടെ നിങ്ങൾ ഫിൽട്ടർ ബാധിക്കുമെന്ന് ടോൺ പരിധി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . ഈ ജാലകത്തിൽ കർവ്വ് ചിത്ര പ്രയോഗിച്ചു മാറ്റങ്ങൾ പ്രാധാന്യ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. ഷാഡോസ്, Midtones അല്ലെങ്കിൽ ഉയർത്തിക്കാട്ടുന്നു; ഈ വശിപ്പിക്കുന്നവയിൽ വശ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ബാധിക്കപ്പെട്ട രേഖയ് ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ അരിപ്പ് പ്രധാന വിന്ദിവോയിൽ **Roughness**

സൈംഗൾ ഉപയോഗിച്ച് കർവ്വ് കഴിവുമുള്ളവർ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

ലഭ്യമായ നിയന്ത്രണങ്ങൾ (സൈംഗൾ ആൻഡ് ട്രിക്കോണങ്ങൾ) ഉപയോഗിക്കുന്നതിലെ, കൃത്യമായു പ്രവർത്തന കർവ്വ് രഹത്തിൽ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

പ്ര ടുള്ള

പൊതു അവലോകന

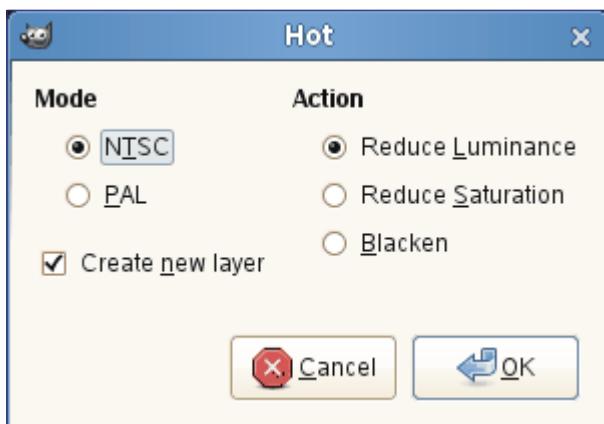
ഈ കമാൻഡ് തിരിച്ചറിയുകയു പാൽ അല്ലെങ്കിൽ NTSC ടിവി സ്കീൻിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ പ്രശ്നങ്ങൾ കാരണമായെങ്കു എത്ത് പിക്സലുകൾ മാറ്റ .

Activate the command

You can access the command from the image menu bar through **Colors Hot** .

ഈ കമാൻഡ് മാത്ര ആർജിബി മോഡിൽ ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു, സജീവവു പാളി ഒരു ആല്പ്‌ഹാ ചാനൽ ഇല്ല മാത്രമേ. അല്ലാത്തപക്ഷ മെനു എൻട്ടി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

ഓപ്പഷനുകൾ



മോഡ്

പാൽ അല്ലെങ്കിൽ NTSC: ടിവിയിലേക്ക് മോഡ് തിരഞ്ഞെടുക്കേണ്ടി.

ആക്ഷന്മൾ

നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാ :

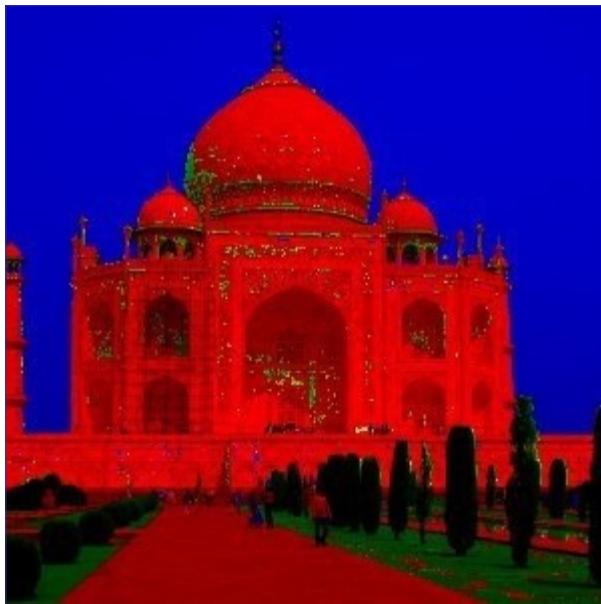
- **Reduce Luminency**
- **Reduce Saturation**
- **Blacken:** ഈ കരുത്ത ഹോട്ട് പിക്സലുകൾ തിരിക്കു .

Create a new layer

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് പ്രവൃത്തി പകര ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പുതിയ പാളി നടപ്പിലാക്കു . ഈ നിങ്ങൾക്ക് സമാധാനവു നൽകുന്നതാണ്

മാക്സ് ആർജിവി

പൊതു അവലോകന

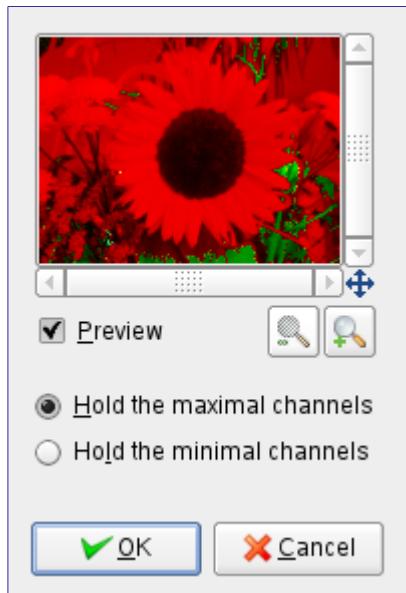


ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പിക്സൽ, ഈ ഫിൽട്ടർ ചുരുങ്ങിയ പരമാവധി / തീവ്രതയോടെ ചാനൽ താഴെ. ഫല മാത്ര മ നൃ നിരങ്ങൾ, ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല, ഒരുപക്ഷേ ശുദ്ധമായ ചാര ഒരു ഇമേജ് ആണ്.

Activate the filter

This filter is found in the image window menu under **Colors Max RGB**.

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

ഈ പ്രിവ്യ ഡിസ്പ്ലേകൾ തത്സമയ , ഫിൽറ്റർ ചികിത്സ ശേഷ ഫലമായുണ്ടാകുന്ന പ്രിത .

Parameter Settings

Hold the maximal channels: ഓരോ പിക്സലിനായുള്ള, അരിപ്പ് പരമാവധി തീവ്രത ഉണ്ട് പ ജ്യമായി രണ്ടു മറ്റ് കുറയുന്നു ആർജിബി നിരങ്ങളുടെ ചാനൽ തീവ്രത സ ക്ഷീകരുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്: 220, 158, 175 max-- > 220, 0, 0 രണ്ട് ചാനലുകൾ ഒരേ തീവ്രത ഉണ്ടെങ്കിൽ, രണ്ടു നടക്കാറുണ്ട്: 210, 54, 210 max-- > 210, 0, 210.

Hold the minimal channels: ഓരോ പിക്സലിനായുള്ള, അരിപ്പ് മിനിമൽ തീവ്രത ഉണ്ട് പ ജ്യമായി രണ്ടു മറ്റുള്ളവരെ കുറയ്ക്കുക ആർജിബി നിരങ്ങളുടെ ചാനൽ തീവ്രത സ ക്ഷീകരുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്: 210, 54, 54 min-- > 0, 54, 54: 220, 158, 175 min-- > 0 158, 0. രണ്ടു വൈകല്യ ചാനലുകൾ രണ്ടു നടക്കാറുണ്ട്, ഒരേ തീവ്രത എങ്ങെങ്കുണ്ട്.

നേരിയ തീവ്രത മ ന് ചാനലുകളിൽ ഒരേ മുതൽ ഭേദ അളവ് മാറില്ല.

Retinex

പൊതു അവലോകന



Retinex പ്രകാശവ്യതിയാനങ്ങൾക്കനുസരിച്ച് നന്നാളും വരുമ്പോൾ ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ വിഷയത്ത് റെൻഡറിംഗ് മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നു. തന്നെള്ളുടെ കണ്ണു നിരങ്ങൾ ശരിയായി വെളിച്ച കുറയുമ്പോൾ, ക്യാമറകൾ, വീഡിയോ ക്യൂമാറകളും ഈ നന്നായി നിയന്ത്രിക്കാൻ കഴിയില്ല കാണാൻ കഴിയും. MSRCR (കളർ പുനരുദ്ധാരണ ക ടെസ്റ്റ് MultiScale Retinex) അല്ലെങ്കിൽ Retinex അരിപ്പ് അടിസ്ഥാനം, ഈ അവസ്ഥ സ്വയച്ചയ്ക്ക് കണ്ണ് ജേവ സ വിധാന പ്രചോദനം . Retinex റെറ്റിനെ + കോർട്ടെക്സ് സ ചിപ്പിക്കുന്നു.

ഡിജിറ്റൽ ഫോട്ടോഗ്രാഫി പുരാമെ Retinex അൽഗോരിതം , വൈദ്യുതാസ്ത്ര , ജോതിശാസ്ത്ര ഫോട്ടോകളിൽ വിവരങ്ങൾ ദൃശ്യമാക്കാൻ എക്സ്-കിരണങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ സ്കാനറുകൾ ലെ മോശമായി കാണാവുന്ന ഘടനകൾ കണ്ടെത്താനായി ആണ്.

Activate the filter

This filter is found in the image window menu under **Colors** Retinex .

അപ്പോൾ ഓപ്പ്



ഈ ഓപ്പൺകുകൾ മാത്രമേ ഗണിതശാസ്ത്രപരമായ വിവരങ്ങളും എൻജിനീയർമാർ മനസ്സിലാക്കുന്ന സകൽപങ്ങളിൽ വേണ്ടി വിളിക്കു . പ്രാവർത്തിക, ഉപയോകതാവിന് മികച്ച ക്രമീകരണ വേണ്ടി കുറിച്ച് ബൈഡ് മിലേകൾ ഉണ്ട്. എന്നിരുന്നാലും , താഴെ വിശദികരണങ്ങൾ പരീക്ഷിച്ചിരുന്നു ജീവ്യ ഉപയോകതാവ് പുരത്തു സഹായിക്കു .

Level

ഇവിടെ എന്താണ് ഷൂഷ്-ഇന്റർ ചെയ്താവ് തന്നെ സെസ്റ്റിൽ എഴുതി ആണ്: "To characterize color variations and the light, 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

യണിമോ ഗീരമായി താഴ്ന്ന ഉയർന്ന ഇരുവരു തീവ്രത പ്രേഷണങ്ങളെ കുറവുമാണ്.

ലോ

എത്തുവുവരെ ഒരു ഭരണ പോലെ, കുറത്തെ ചിത്രത്തിൽ താഴെത്തെ തീവ്രത പ്രേഷണങ്ങൾ ചെയ്യുന്നവൻ "flare up".

ഉയർന്ന

ഹൈ ചിത്രത്തിന്റെ വ്യക്തമാക്കു പ്രേഷണങ്ങൾ ഒരു മികച്ച റെൻഡറി ശിനായി അനുക ലിച്ച് താഴെത്തെ തീവ്രത പ്രേഷണങ്ങൾ "bury" കുറവുമാണ്.

സ്കൈയിൽ

Retinex സ്കൈയിലിൽ ആഴ നിർണ്ണയിക്കുന്നു. കുറത്തെ മ ല്യ 16 മൊത്ത, എന്നവയ്ക്ക് ഫിൽട്ടറി ശന്തകുന്നത് മ ല്യ . പരമാവധി മ ല്യ 250. ഉചിതമായ ആണ് സ്ഥിരസ്ഥിതി മ ല്യ 240 ആണ്.

Scale division

multiscale Retinex ഫിൽട്ടറിലെ CONCURRENT എന്ന എണ്ണ നിർണ്ണയിക്കുന്നു.

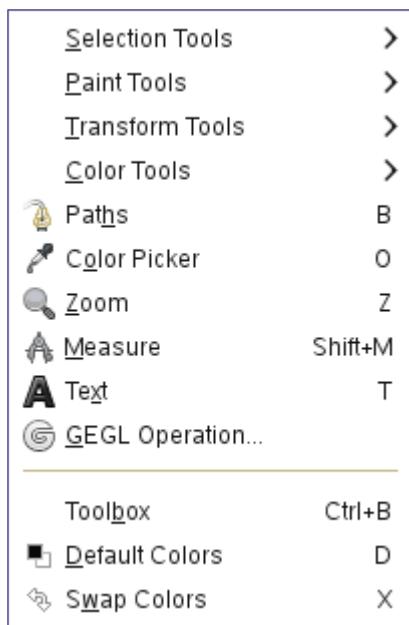
മിനിമ ആവശ്യമാണ്, ഒപ്പ് ശുപാർശ മ ല്യ മ ന്നു ആണ്. രണ്ടാം ഒരേയൊരു തോതിലുള്ള ഡിവിഷനുകൾ multiscale വഴി നീക്കെ ചെയ്യുന്നു തിരികെ ഒറ്റ സ്കൈയിലിൽ Retinex ഫിൽട്ടറി ഗ് കുറത്തു. ഉയർന്ന ഒരു മ ല്യ ചിത്രത്തിൽ ഓലാൺ പരിചയപ്പെടുത്താൻ കുറവുമാണ്.

Dynamic

MSR അൽഗോരിതം ചിത്ര ഭാര എന്നതുകൊണ്ട് ഈ ഷ്ടൈഡർ പുതിയ ശരാശരി നിന്റെ ചുറ്റു നിന്റെ സാച്ചുരേഷൻ മലിനീകരണ ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്നു. ഉയർന്ന മ ല്യ കുറവ് നിന്റെ സാച്ചുരേഷൻ എന്നാണ്. ഈ അതിന്റെ പ്രഭാവ വളരെ image- ആശയിക്കുന്ന കാരണം, തീർച്ചയായും നിങ്ങൾ മികച്ച ഫല വേണ്ടി കുറുമറ്റ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പോരെ.

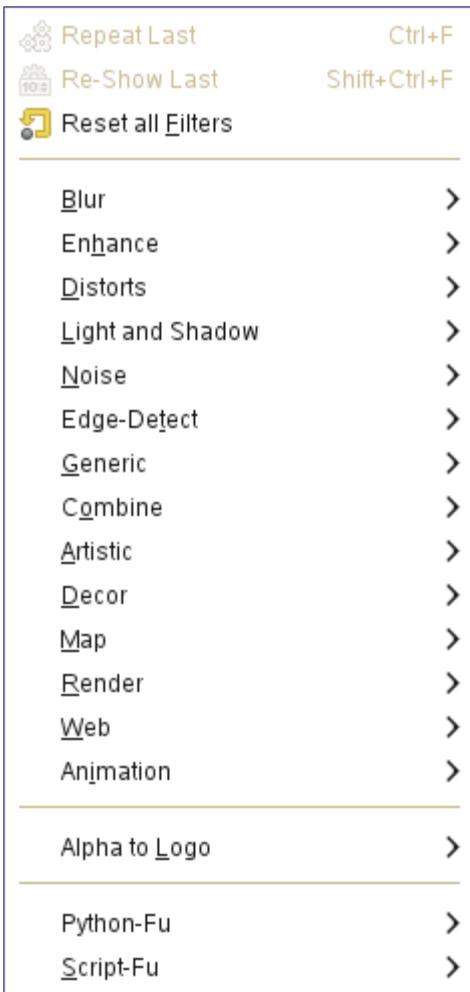
Tools മെനു

Tools മെനു ആമുഖ



Tools മെനു ആക്സസ് മെനു എൻട്രികൾ GIMP ഉപകരണങ്ങൾ. GIMP സ്റ്റൂകളു എല്ലാ വ്യാപകമായി Tools വിഭാഗത്തിൽ വിവരിച്ചിരിക്കുന്നു.

Introduction to the Filters Menu



GIMP ടെർമിനോളജിയിൽ, ഒരു *filter* പ്ലഗ്-ക ടുതൽ കേസുകളിലു ചിത്രത്തിന്റെ വെറു സജീവ പാളി, ഇമേജ് റ പ മാറ്റ ആണ്. ഇതെല്ലാമായിട്ടു മെനുവിൽ എൻട്രികൾ, ആ നിർവ്വചന സ ഗമ ; എന്നിരുന്നാലു വചന "filter" പലപ്പോഴു തെറ്റായി ഉപയോഗിക്കുന്ന പരിഗണിക്കാതെ എന്തു സ ബന്ധിച്ചു എത്തെങ്കിലു പ്ലഗ്-ളൻ അർത്ഥമാക്കുന്നത് എന്നതാണ്. തീർച്ചയായു ഈ മെനുവിൽ എൻട്രികൾ ചില എല്ലാ ചിത്രങ്ങൾ പരിഷ്കരിക്കാനുള്ളതല്ല.

Filters മെനു മുകളിൽ മ ന് ഇനങ്ങൾ ഒഴിച്ചു, എൻട്രികൾ എല്ലാ പ്ലഗ്-ഇനുകളെ നൽകിയിരിക്കുന്നത്. അതിന്റെ മെനു എൻട്രി സ്ഥാപിച്ചതായി ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഓരോ പ്ലഗ്-ളൻ സ്വയ തീരുമാനിക്കുന്നു. അതുകൊണ്ട് ഈ മെനു റ പ ഓരോ ഉപയോകതാവിനു പ രണ്ടുമായു വ്യത്യസ്തമായ കഴിയു . പ്രായോഗികമായി എക്ഷിലു , ഭാവ വളരെ അതു ഇൻസ്റ്റാർ എറ്റവു റിഗ്- ഇനുകൾ GIMP വരു , പ്രതിഭയെ അവർ മെനുവിൽ ഒരേ സ്ഥലങ്ങളിൽ എപ്പോഴു കാരണ വ്യത്യാസപ്പെടാ ഇല്ല.

പ്ലഗ്-ഇനുകൾ വെറു **Filters** മെനുവിൽ നിയന്ത്രിച്ചിരിക്കുന്നു അല്ല: പ്ലഗ്-ളൻ മെനു എൻട്രികൾ സ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയു . തീർച്ചയായു GIMP ന്റെ അടിസ്ഥാന പ്രവർത്തനങ്ങൾ (ഉദാഹരണത്തിന്, **Layer** മെനുവിൽ Semi-flatten) ഒരു എല്ലാ plug-

ഇന്നുകളെ നടപ്പാക്കുന്നത് ചെയ്യുന്നു. എന്നാൽ **Filters** മെനൂ അതിന്റെ മെനൂ എൻട്രീകൾ സ്ഥാപിക്കുക ഒരു plug-in സ്വത്വവുള്ള സ്ഥലമാണ്.

പുഗ്-ഇൻ 'പൊതു വിവരങ്ങൾ' എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കുവാനു, Plug-ins ന് വിഭാഗ കാണുക. നിങ്ങൾ Filters അധ്യായത്തിൽ GIMP ക ദ ലഭ്യമാക്കുന്ന ഫിൽട്ടറുകൾ വിവരങ്ങൾ കണ്ണഡാനാവു . നിങ്ങൾ സ്വയം ഇന്റർഫേസ് ഫിൽട്ടറുകൾ അവരോടു കൂടി ദ വന്ന വിവരങ്ങൾ കാണുക.

അവസാന ആവർത്തിക്കുക

Repeat Last കമാൻഡ് കഴിഞ്ഞ തവണ ഇത് പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ചെയ്തു അതേ ക്രമീകരണ ഉപയോഗിച്ച് വീണ്ടും ഏറ്റവും സമീപകാലത്ത് വയിക്കപ്പെട്ട പുഗ്-ഇൻ നടപടി നടത്തുന്നു. ഒരു ഡയലോഗ് അല്ലെങ്കിൽ അഭ്യർത്ഥന സ്ഥിരീകരണ കാണിക്കില്ല.

ഈ കമാൻഡ് ഏറ്റവും സമീപകാലത്ത് പരിഗണിക്കാതെ അത് **Filters** മെനൂ അല്ലെങ്കിൽ എന്നത് `/plug-in` എക്സിക്യൂട്ട് ആവർത്തിക്കുന്നു ദയവായി ശരബിക്കുക.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Filters** Repeat filter ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവാഴി CtrlF ഉപയോഗിച്ച്.

Re-show Last

Re-show Last കമാൻഡ് ഏറ്റവും സമീപകാലത്ത് വയിക്കപ്പെട്ട പുഗ്-ഇൻ ഡയലോഗ് കാണിക്കുന്നു. ഒരു ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ ഇല്ല "Repeat Last" കമാൻഡ് വ്യത്യസ്തമായി, "Re-show Last" കമാൻഡ് പുഗ്-ഇൻ ഒരു ഉണ്ട് എങ്കിൽ, ഒരു ഡയലോഗ് വിന്റോ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഇത് നിങ്ങൾ കഴിഞ്ഞ പ്രാവശ്യ പുഗ്-ഇൻ (പുഗ്-ഇൻ GIMP പ്രോഗ്രാമിലും കണ്ണഡാനായി പിന്തുടരുകയും അത്പോലെ പോലും) ഓടി ഉപയോഗിച്ച് ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് പ്രദർശിപ്പിക്കു .

ഈ കമാൻഡ് ഏറ്റവും സമീപകാലത്ത് പരിഗണിക്കാതെ അത് **Filters** മെനൂ അല്ലെങ്കിൽ എന്നത് `/plug-in` എക്സിക്യൂട്ട് ആവർത്തിക്കുന്നു ദയവായി ശരബിക്കുക.

ഒരു പുഗ്-ൽ, ഒരു പ്രിവ്യ വിന്റോ ഇല്ലാത്ത വിശ്രേഷിച്ചു ഉപയോഗിക്കുവോൾ, നിങ്ങൾ ചെയ്യാ വളരെ നന്നായി നിങ്ങൾ ഫലങ്ങളിൽ സ തൃപ്തരാണെന്ന് മുന്ന് പരാമീറ്റരുകൾ നിരവധി തവണ ക്രമീകരിക്കാൻ തുടങ്ങിയാണ്. ഏറ്റവും ഫലപ്രദമായി ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, നിങ്ങൾ Undo ആൻഡ് Re-show Last വേണ്ടി കുറുക്കുവാഴികൾ മനസ്സാംമാക്കി വേണാ : CtrlZ CtrlShiftF തൊടുപിന്നിൽ.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Filters** Re-show filter ,
- അല്ലെങ്കിൽ കീബോർഡ് കുറുക്കുവാഴി CtrlShiftF ഉപയോഗിച്ച്.

Reset All Filters

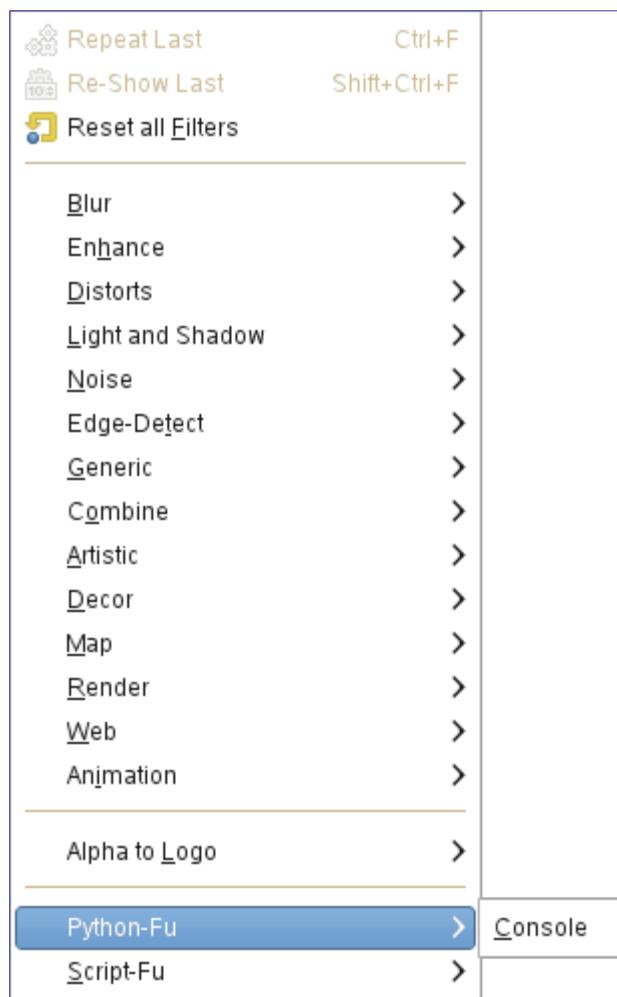
സാധാരണ, ഒരു ഇന്റർക്കെഴിവ് പുഗ്-ഇൻ പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്നതിന് ഓരോ പ്രാവശ്യവും

അതിന്റെ ഡയലോഗ് നിങ്ങൾ കഴിത്തെ പ്രാവശ്യ അത് ഓടി ഉപയോഗിച്ചു പദ്ധതിക്കുമായി സമാരി ദിച്ചിട്ടില്ല കമീകരണങ്ങളും ഉപയോഗിച്ചു പദർശിപ്പിക്കു . നിങ്ങൾ മ ല്യങ്ങൾ കമീകരിക്കുന്നതിൽ തെറ്റു പറിയേണ്ണു അവർ യമാർത്ഥത്തിൽ ഇന്തു ഓർക്കുക കഴിയില്ല എങ്കിൽ ഇത് പ്രശ്നമാക്കാ . വീണ്ടുക്കാൻ ഒരു വഴി GIMP പുരത്തുകടന്ന് വീണ്ടു ആര ഭിക്കാൻ, എന്നാൽ Reset all Filters കമാൻഡ് ഒരു ചെറുതായി കുറവ് നാടകീയ പരിഹാര : അത് അവരുടെ സ്ഥിര // ഫൂം-ഇന്റുകളെ മ ല്യങ്ങൾ പുന്സജ്ജമാക്കുന്നു. അതു നാടകീയമായ പടി ആയതിനാൽ, നിങ്ങൾക്ക് ശരിക്കു അത് ചെയ്യാൻ സ്ഥിരിക്കിക്കുന്നതിനുള്ള ആവശ്യപ്പെടുന്നു. ശരബിക്കുക: നിങ്ങൾ ഈ കമാൻഡ് പശ്യപടിയാക്കാനാകില്ല.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Filters** Reset all Filters .

The Python-Fu Submenu



സ്വത്വേ ഈ ഉപമെന്നവുണ്ട് വെറു python-ഫൂ കൺസോൾ അടങ്കിയിരിക്കുന്നു.

പെത്തൻ-ഫൂ GIMP വേണ്ടി ഫൂം-ഇന്റുകളുടെ എഴുത്തു അനുവദിച്ചുകൊണ്ട് libgimp ഒരു രാഘർ ആയി പ്രവർത്തിക്കണം Python ഘടകങ്ങൾ ഒരു ക ട് .

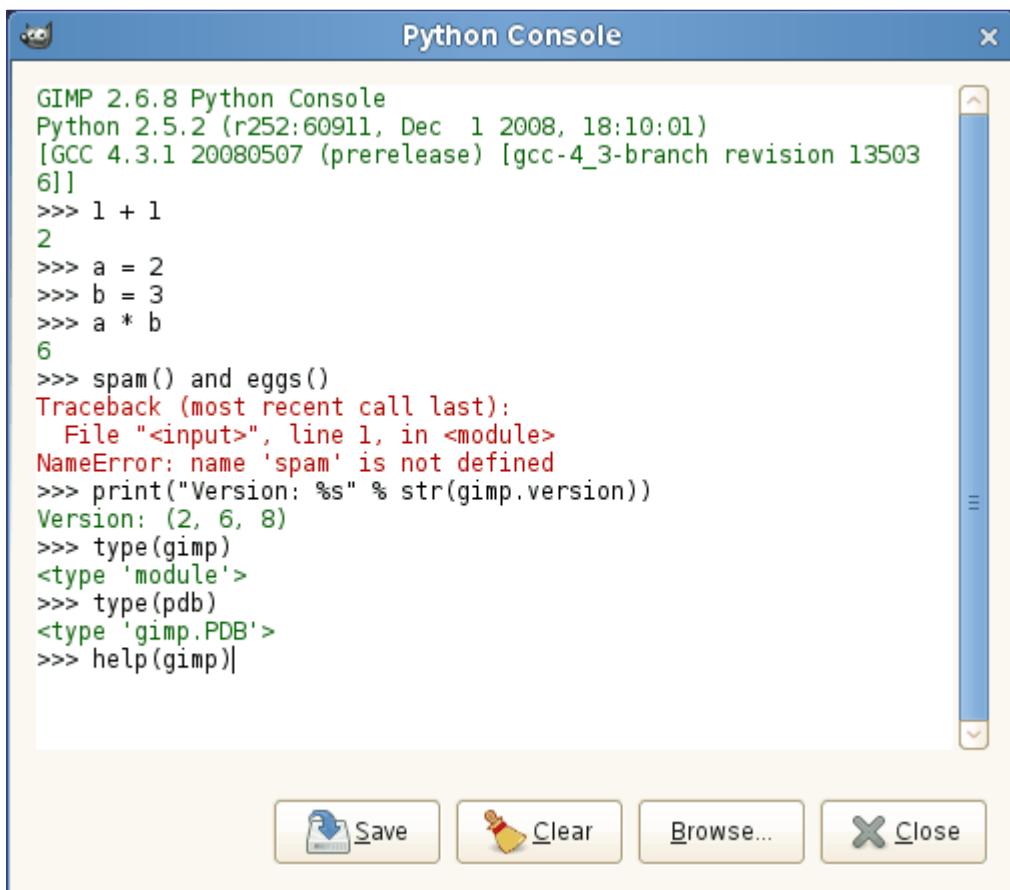
Activating the submenu

- You can access this command from the image menu through **Filters** Python-Fu

The Python-Fu Console

പൈത്തണൾ-മുകളിലോൾ ഒരു "Python shell" (ഇന്റർക്കെഴ്ച് മോഡിൽ ഒരു പൈത്തണൾ ഓടി) ഒരു ഡയലോഗ് വിന്റോഡോ ആണ്. ഈ കളിസോൾ *libgimp* ആന്റരീക് GIMP ലെബോറി റീനൗക്ഷില ടെസ്റ്റ് ഉപയോഗ വരുത്തുവാൻ സഹജീകരിച്ചു. പരസ്പര പൈത്തണൾ കമാൻഡുകൾ പരിശോധിക്കുന്നതിന് python-മുകളിലോൾ ഉപയോഗിക്കാം.

കളിസോൾ നിങ്ങൾക്ക് പൈമണൾ കമാൻഡുകൾ ടെസ്റ്റ് കഴിയുന്ന ഒരു വലിയ സ്ക്രോൾ പ്രധാന ഇൻപുട്ട്, ഔട്ട്‌പുട്ട് വേണ്ടി വിന്റോഡോ ഉള്ളത്. നിങ്ങൾ തുടർന്ന് Enter കീ അമർത്തുക പൈമണൾ കമാൻഡ് ടെസ്റ്റ് ചെയ്യുന്നോൾ, കമാൻഡ് പൈത്തണൾ വെടിവച്ച് ആണ്. കമാൻഡ് എൻ്റർ ഔട്ട്‌പുട്ട് തന്നെ കമ്പനിയുടെ മടക്ക മ ല്യ (അതിന്റെ പിശക് സന്ദേശ, എന്തെങ്കിലുമുണ്ടാക്കിയിൽ) പ്രധാന വിന്റോഡോയിൽ ദ്വാരാമാകു .



The Python-Fu Console Buttons

രക്ഷിക്കു

ഈ കമാൻഡ് പ്രധാന ജാലകത്തിന്റെ ഉള്ളടക്ക സ രക്ഷിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു, ആ പ്രധാന കളിസോൾ ഇൻപുട്ട്, ഔട്ട്‌പുട്ട് (">>>" ഫ്രോ പ്രൈസ്റ്റ് ഉൾപ്പെടെ) ആണ്.

തെളിഞ്ഞ

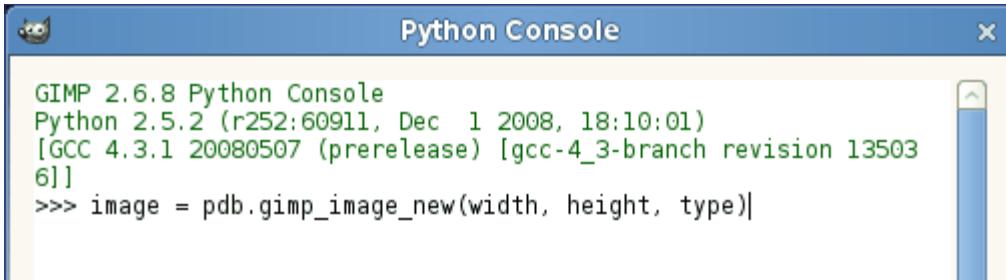
Wenn ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് പ്രധാന വിന്റോഡോയുടെ ഉള്ളടക്ക നീക്കേ ചെയ്യു . നിങ്ങൾ

Save കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് നീക്കെ ചെയ്ത ഉള്ളടക്കങ്ങൾ തിരികെ ലഭിക്കില്ല എന്ന് ശ്രദ്ധിക്കുക.

Browse

കൂടിക്കുചെയ്യുന്നോൾ, procedure browser വിന്റോധായുടെ താഴെയുള്ള അധിക ബട്ടൺ **Apply** കു ദി മാറിക്കിട്ടി.

നടപടി ബേഖസിൽ ഈ **Apply** ബട്ടൺ അമർത്തുന്നോൾ, തിരഞ്ഞെടുത്ത നടപടിക്രമ ഒരു കോൾ പെമ്പണർ കമാൻഡ് പോലെ കണ്ണേം ജാലകത്തിൽ ദ്രീക്കുകയുള്ള :



ഉദാ യമാർത്ഥമ മ ല്യാൻഡ് ക ദ: ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾക്ക് വെറു ("width", "height", ഒപ്പ് "type" ഇവിടെ) പാരാമീറ്റർ പേരുകൾ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കാൻ തെങ്ങൾക്കുണ്ട്

```
ചിത്ര = pdb.gimp_image_new (400, 300, ആർജിബി)
```

അപ്പോൾ കമാൻഡ് നടപ്പിലാക്കുന്നതിനായി Enter അമർത്തുക.

നിങ്ങൾ (വേണ്ടത്!) നടപടി നേരു മാനദണ്ഡങ്ങളുടെ description കണ്ണെത്താനു സ്ഥിരാക്കങ്ങൾ, ഉദാഹരണത്തിന് "RGB-IMAGE" അല്ലെങ്കിൽ "OVERLAY-MODE" വേണ്ടി ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . RGB_IMAGE, OVERLAY_MODE: എന്നാൽ നിങ്ങൾ അടിവരകൾ ("_") ഉപയോഗിച്ച് ഹൈഫൻമുകളോ (" - ") മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുക കാരു ശ്രദ്ധിക്കുക.

പെത്തണർ-പ്രു വെറു PDB (GIMP നടപടിക്രമങ്ങൾ ഡാറ്റാബേസ്) മുതൽ നടപടിക്രമങ്ങൾ വിളിക്കുന്നു പരിമിതപ്പെടുത്താത്തതിൽ. മുകളിലുള്ള ഉദാഹരണ പോലെ ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഓബ്ജക്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കാൻ, നിങ്ങൾക്ക് ടെസ്റ്റ് ചെയ്യാ

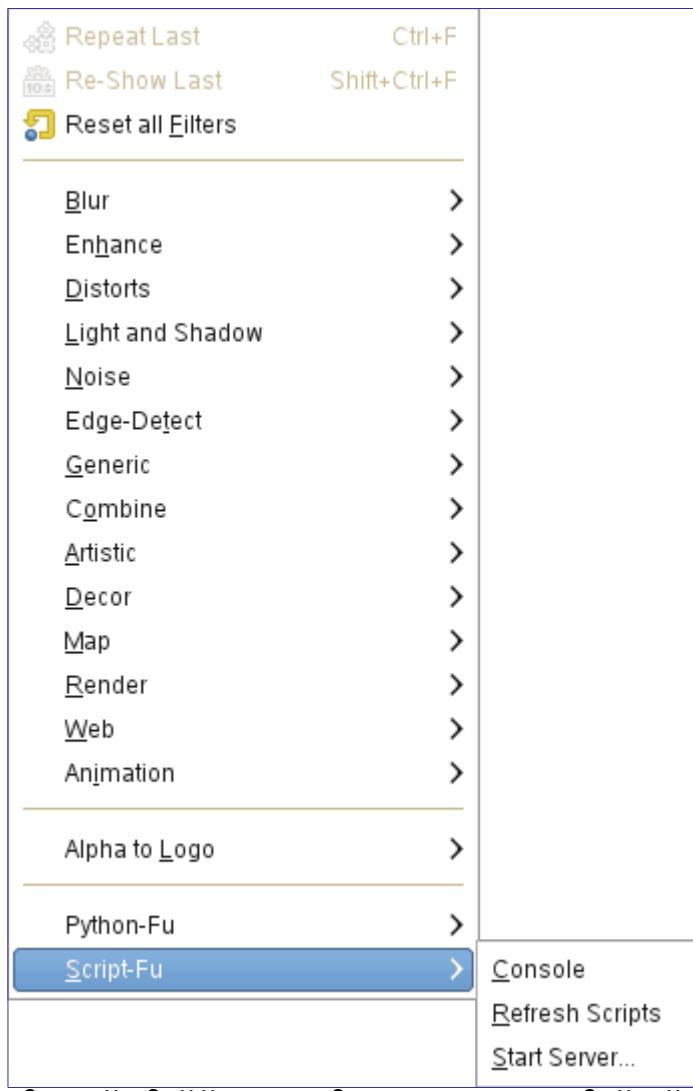
```
image = gimp.Image(width, height, type)
```

("width", "height", ഒപ്പ് "type" യമാർത്ഥമ മ ല്യാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച്).

Close

ഈ ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ കണ്ണേം അടയ്ക്കുന്നു.

The Script-Fu Submenu



ഈ ഉപമനുവുണ്ട് ചില സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ കല്പിക്കുന്നു പ്രത്യേകിച്ചു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ കൺസോൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. Script-Fu നിങ്ങൾ GIMP ഒരു പരമ്പര സ്വയ കല്പിക്കുന്നു പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ, എഴുതാനുള്ള ഒരു ഭാഷയാണ്.

Activating the submenu

- You can access this command from the image menu through **Filters** Script-Fu

Refresh Scripts

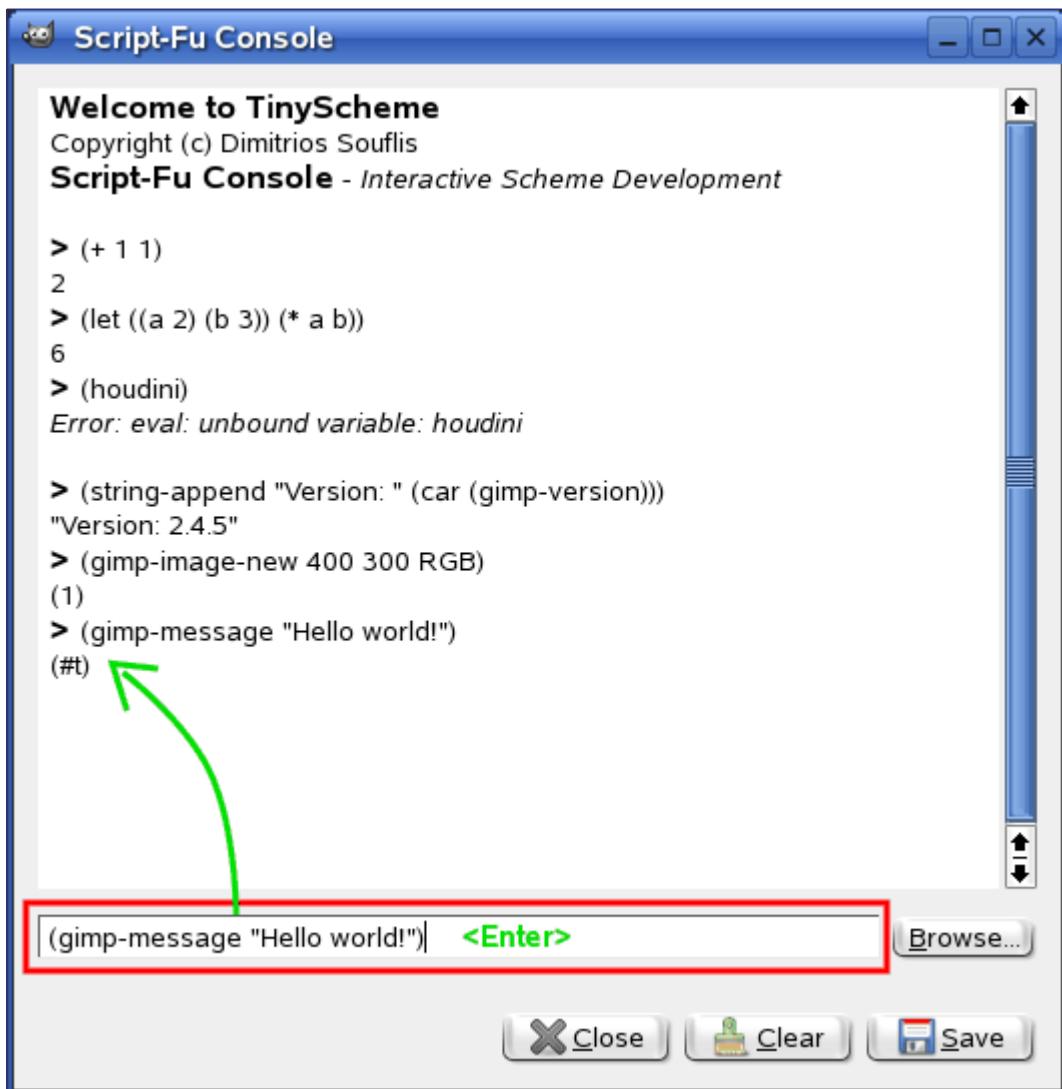
നിങ്ങൾ ഈ കമാൻഡ് ചേർക്കാൻ ഓരോ തവണ വേണമെങ്കിൽ നീക്കെ ചെയ്യുക അല്ലെങ്കിൽ ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ സ്ക്രിപ്റ്റ് മാറ്റു . കമാൻഡ് റീലോഡ് സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന മെനുകൾ ആദ്യ മുതൽ പണിയു തിരക്കമൊരുചെന Fus കാരണമാകുന്നു. നിങ്ങൾ വീണ്ടു തുടങ്ങു വരെ ഈ കമാൻഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ, GIMP നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കപ്പെടാതെ ചെയ്യു .

നിങ്ങൾക്ക് എന്തെങ്കിലും ഫീഡബാക്ക് ലഭിക്കില്ല എന്ന് നിങ്ങളുടെ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ഒന്ന് പരാജയപ്പെടുകയാണെങ്കിൽ, സ രക്ഷിക്കാതെ അല്ലാതെ, ശ്രദ്ധിക്കുക.

സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ കൺസോൾ

സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ കൺസോൾ പരമ്പര പദ്ധതി കമാൻഡുകൾ പരിക്ഷിക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് വിന്റോഡ് ആണ്.

കണ്ണേസാൾ ഓട്ടപ്പുട്ട് പദ്ധതി കമാൻഡുകൾ ടെപ്പ് ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു ടെക്സ്റ്റ്‌ബോക്സ് ഒരു വലിയ സ്ക്രോൾ പ്രധാന ജാലക ഉൾക്കൊള്ളുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു പദ്ധതി പ്രസ്താവന ടെപ്പുചെയ്യുക തുടർന്ന് Enter കീ അമർത്തുമ്പോൾ, കമാൻഡ് അതിന്റെ മടക്ക മ ല്യ പ്രധാന വിന്റോയായിൽ ദ്രൂജ്യമാകു .



നിങ്ങൾ Scheme ഉദാഹരണങ്ങൾ എത്ര ലെ Script-Fu console ഉപയോഗിക്കാൻ കൂറിച്ചു കുത്തൽ വിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്തു .

The Script-Fu Console Buttons

Browse

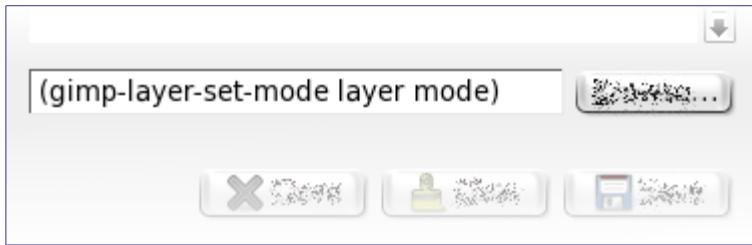
ഈ ബട്ടൺ പദ്ധതി ടെക്സ്റ്റ്‌ബോക്സ് കല്പിക്കുന്നു അടുത്താണ്.

ക്ലിക്കുചെയ്യുമ്പോൾ, procedure browser വിന്റോയായുടെ താഴെയുള്ള അധിക ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ചു, മാറിക്കിട്ടി:



നടപടി ബോസിൽ ഈ **Apply** ബട്ടൺ അമർത്തുമ്പോൾ, തിരഞ്ഞെടുത്ത

നടപടിക്രമ ടെക്നോളജിക്സ് ടൈപ്പുകയുള്ള :



ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾക്ക് വെറു (ഇവിടെ: "/layer" ആൻഡ് "mode") പാരാമീറ്റർ പേരുകൾ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കാൻ തെങ്ങൾക്കുണ്ട് യഥാർത്ഥമ ല്യാംഗ്യർ ക ടെ, തുടർന്ന് Enter അമർത്തി നടപടിക്രമ വിളിക്കാ .

Close

ഈ ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ കൺസോൾ അടയ്ക്കുന്നു.

തെളിഞ്ഞ

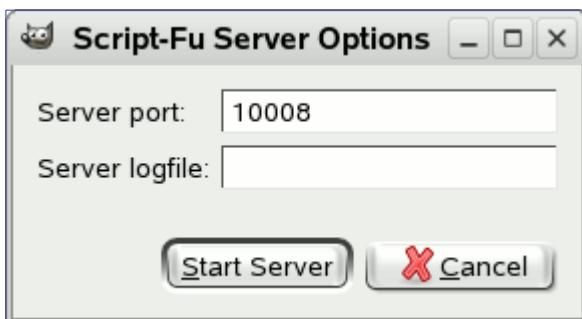
Wenn ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് പ്രധാന വിന്റോഡും ഉള്ളടക്ക നീക്കെ ചെയ്യു . നിങ്ങൾ **Save** കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് നീക്കെ ചെയ്ത ഉള്ളടക്കങ്ങൾ തിരികെ ലഭിക്കില്ല എന്ന് ശ്രദ്ധിക്കുക.

രക്ഷിക്കു

ഈ കമാൻഡ് പ്രധാന ജാലകത്തിന്റെ ഉള്ളടക്ക സ രക്ഷിക്കാൻ ആ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ കൺസോൾ ഓട്ടപ്പുട് (- പ്രതീകങ്ങൾ ">" ഉൾപ്പെട) ആണ് അനുവദിക്കുന്നു.

Start Server

ഈ കമാൻഡ് വായിച്ചു ഒരു പ്രത്യേക പോർട്ട് വഴി അവനെ അയയ്ക്കു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ (സ്കീ) പ്രസ്താവനകൾ നടപ്പിലാക്കുന്നു സെർവ്വർിൽ, ആര ഭിക്കു .



Server Port

സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ സെർവ്വർ ശ്രദ്ധിക്കു എവിടെ പോർട്ട് നമ്പർ. വ്യത്യസ്ത പോർട്ട് നമ്പറുകൾ, തീർച്ചയായു വ്യക്തമാക്കിക്കൊണ്ട്, ഓനിലിംഗിക സെർവ്വർ ആര ഭിക്കാൻ സാധ്യമാണ്.

Server Logfile

ഓപ്പണ്ട് ഒരു ഫയൽ സെർവ്വർ അനേപ്പചാരിക്കശേഖരിയു പിശക് സന്ദേശങ്ങൾ ലോഗിൻ ചെയ്യാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന പേര് വ്യക്തമാക്കാൻ കഴിയു . യാതൊരു ഫയൽ വ്യക്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, സന്ദേശങ്ങൾ STDOUT എന്നതിലേക്ക് എഴുതുന്നു.

The Script-Fu Server Protocol

സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സെർവ്വറുമായി ആശയവിനിമയ ഉപയോഗിച്ച് പ്രോട്ടോക്കോൾ വളരെ എളുപ്പമാണ്:

- സെർവ്വറിലേക്ക് അയച്ചു നീള L ഓരോ സന്ദേശ (സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു പ്രസ്താവന) താഴെ 3 ബൈറ്റുകൾ ഉപയോഗിച്ച് പിൻതുടരുന്നതായിരിക്കണം ഉണ്ട്:

Table 3. കമാൻഡുകൾ തലക്കെട്ടിന് ഫോർമാറ്റ്

- നീള L എന്ന സെർവ്വർ (മടക്ക മ ല്യ അല്ലെങ്കിൽ പിശക് സന്ദേശ) മുതൽ ഓരോ പ്രതികരണവും താഴെ 4 ബൈറ്റുകൾ കു ദ പിൻതുടരുന്നതായിരിക്കണം ചെയ്യും :

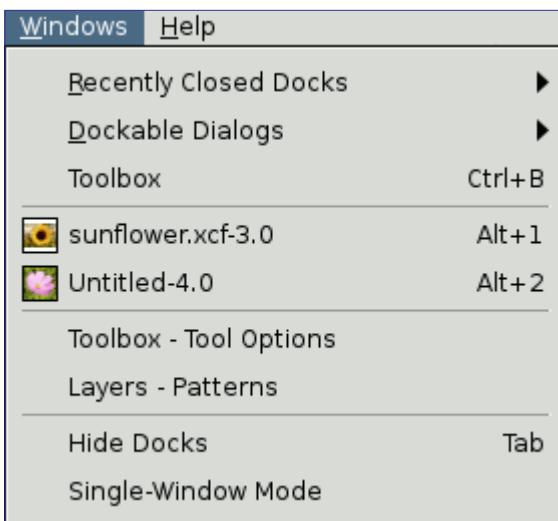
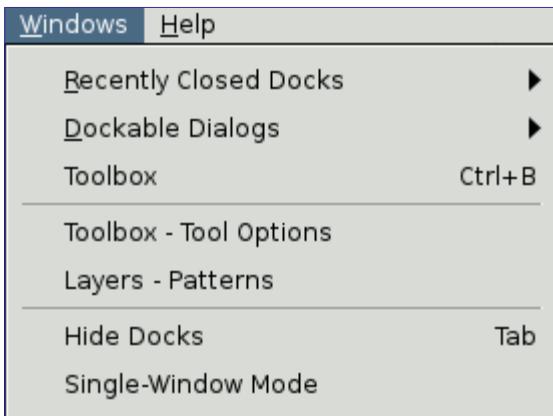
Table 4. പ്രതികരണങ്ങൾക്കായി ഹെഡ്സർ ഫോർമാറ്റ്

നിങ്ങളുടെ കൈകൾ വ്യത്തികെട്ടു നേടുകയും വേണ്ടെങ്കിൽ: servertest.py പേരുള്ള ഒരു പെത്തൻ സ്ക്രിപ്റ്റ് നിങ്ങൾക്ക് സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫു സെർവ്വർ ഒരു ലളിതമായ കമാൻഡ് ലെൻഡ് ഷേർ ആയി ഉപയോഗിക്കാനും കഴിയുന്ന GIMP സോഴ്സ് കോഡ്, അവിടെ ഷിപ്പുചെയ്തു.

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:



- 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](#).

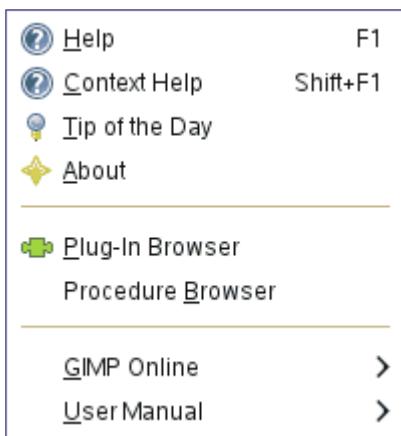
- Dockable Dialogs:** this command opens the list of dockable dialogs. Please refer to [.](#)
- Toolbox:** clicking on this command or using the CtrlB shortcut, raises the toolbox usually together with the tool options dock.
- The list of open image windows: clicking on an image name, or using the AltNumber of the image shortcut, makes the image active.
- 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.
- 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 .

Help മെനു

Help മെനു ആമുഖ



Help മെനു നിങ്ങൾ GIMP ജോലി സമയത്ത് നിങ്ങൾ സഹായ ആളുതൈകൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു.

ഇവിടെ വിവരിച്ച കമാൻഡുകൾ പുറമെ നിങ്ങൾക്ക് മെനുവിൽ മറ്റ് എൻട്രികൾ കണ്ടതാ . അവർ GIMP സ്വയം ഭാഗമല്ല എന്നാൽ വിപുലീകരണങ്ങൾ (പുസ്തകങ്ങൾ) ചേർത്തത്. അതിന്റെ യോക്യുമെന്റേഷൻ പരാമർശിച്ചുകൊണ്ടാണ് ഒരു പുസ്തകിന്റെ പ്രവർത്തനക്ഷമത വിവരങ്ങൾ കണ്ടതാൻ കഴിയു .

സഹായികൾ

Help കമാൻഡ് ബൈബലിനൽ ഗീംപ് ഉപയോകതാക്കളു മാനുവൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ വിവരിച്ച പോലെ, **Preferences** ഡയലോഗ് **Help System** വിഭാഗത്തിൽ ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു ബൈബലിനെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . ബൈബലിനെ പുതീർത്തി ഹാൻഡ് ഗീംപ് സഹായ ബൈബലി, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു വെബ് ബൈബലി ആയിരിക്കാ .

സഹായ പ്രവർത്തകക്കുന്നത് എന്ന തോനുനില്ല എങ്കിൽ, "GIMP Users Manual" നിങ്ങളുടെ സിസ്റ്റത്തിൽ ഇൻഫോർമേഷൻ ദയവായി പരിശോധിക്കാ . നിങ്ങൾ ഏറ്റവു പുതിയ സഹായ ഓൺലൈൻ കണ്ടതാൻ കഴിയു .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through F1 **Help** Help .

Context Help

Context Help കമാൻഡ് മൂന്ന് പോയിന്റർ സന്ദർഭ-സ വേദി ചെയ്യുന്നു ഒരു "?" അതിന്റെ ആകൃതി മാറ്റുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ജാലക ക്ലിക്ക് അതു ലഭ്യമാണ് എങ്കിൽ ഡയലോഗ് മെനു എൻട്രി ആന്റീ ഗീംപ് ദൃശ്യങ്ങളിലു അതിനെക്കുറിച്ച് സഹായിക്കു . നിങ്ങൾക്ക് സമയത്ത് മൂന്ന് പോയിന്റർ നിങ്ങളെ പറ്റി സഹായ ആഗ്രഹിക്കുന്ന വസ്തു മീതെ F1 കീ അമർത്തി ഏത് സമയത്തു സന്ദർഭ സഹായവു ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menu through **Help** Context Help
- അല്ലെങ്കിൽ കീസോർഡ് കുറുക്കുവഴി ShiftF1 ഉപയോഗിച്ച്.

Tip of the Day

Tip of the Day കമാൻഡ് **Tip of the Day** ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഈ ഡയലോഗ് നിങ്ങളെ GIMP ഉപയോഗിച്ച് കാശലപ രീതിയ ചില പോയിന്റുകൾ മികച്ച ധാരണ നേടു സഹായിക്കുന്നതിന് ഉപയോഗപ്രദമായ നുറുങ്ങുകൾ അടങ്കിയിരിക്കുന്നു. അവർ പലപ്പോഴും കുത്തൽ വ്യക്തമായ സമീപനങ്ങളിലും അപേക്ഷിച്ച് വളരെ എളുപ്പം അല്ലെങ്കിൽ കുത്തൽ കാര്യക്ഷമമായ കാര്യമാണ് ചെയ്യുന്നത് വഴികൾ നിർദ്ദേശിക്കുന്നു കാരണം, പുതിയ ഉപയോക്താക്കൾക്ക് ഈ ശൈഖ അതു വളരെ വിലപ്പെട്ട കണ്ണടത്തു .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command in the image menu through **Help Tip of the Day**.

Description of the dialog window



ചില നുറുങ്ങുകൾ ഇതേ GIMP മാനുവൽ പേജ് ഒരു **Learn more** ലിങ്ക് ഉൾക്കൊള്ളുന്നു. ദിവസ അറ്റ ഇനി നിങ്ങളെ സ്ഥിരമായി GIMP ആര ഭിക്കുക ഓരോ തവണയു പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

കുറിച്ച്

About കമാൻഡ് ലിംഗ് GIMP പതിപ്പ് അത് എഴുതി അനേക ചെയിതാക്കൾ കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ കാണിയ്ക്കുന്ന **About** ജാലക കാണിക്കുന്നു.

Activating the About Command

- You can access this command in the image menu through **Help About**

Description of the dialog window



Credits പ്രോഗ്രാമിൽ, ഗ്രാഫിക്സ്, സമ്പർക്കമുഖ്യ വിവർത്തന സംബന്ധിച്ചു ജീവ്യ പ്രോഗ്രാം പ്രവർത്തകരാണ് ലിസ്റ്റ് നയിക്കുന്നു.

Licence ലെസൻസ് നേടുകയും എങ്ങനെ വിശദീകരിക്കുന്നു.

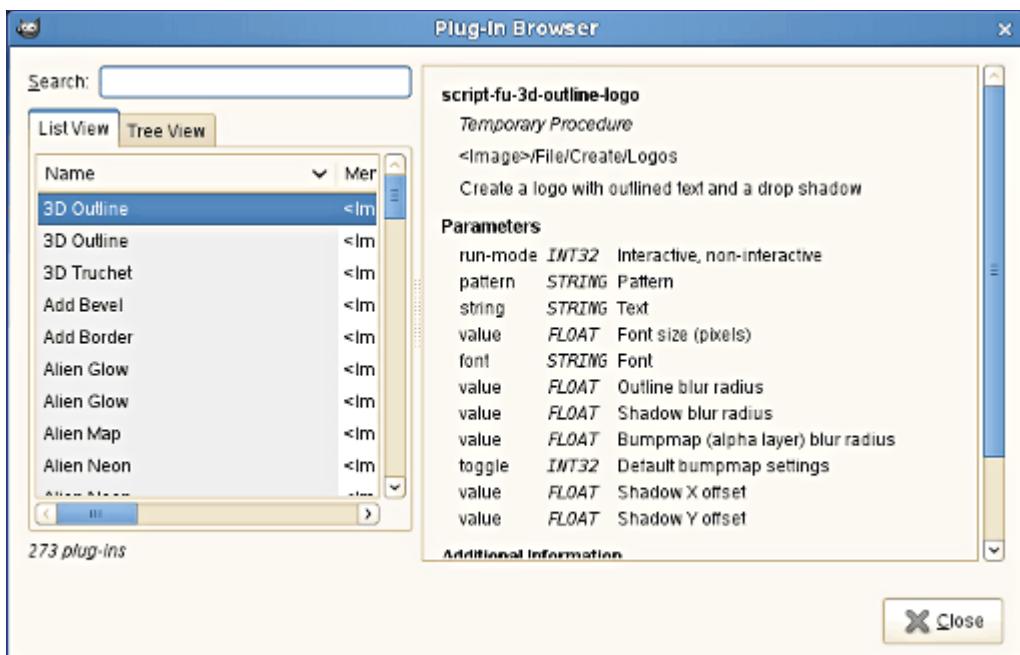
പൂർണ്ണ ബൈറ്റസിൽ

Plug-In Browser കമാൻഡ് വിപുലീകരണങ്ങൾ (പൂർണ്ണകൾ) നിലവിൽ ഒരു ലിസ്റ്റ് പോലെ ഒരു ശ്രേണിബൈഖവു ടീ ഘടനയും ഇരു, GIMP ലഭ്യമാക്കുവാൻ ഏത് എല്ലാ കാണിക്കുന്ന ഒരു ഡയലോഗ് ജാലക പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഫിൽട്ടറുകൾ പലരു പൂർണ്ണകൾ സ്ഥിതിക്ക്, തീർച്ചയായും ഇവിടെ പല പരിചിതമായ പേരുകൾ കാണും. ഈ ഡയലോഗ് വിന്റോഡാ നിന്ന് വിപുലീകരണങ്ങൾ പ്രവർത്തിപ്പിക്കരുത് ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക. പകര ആ ചെയ്യാൻ ഉചിതമായ മെനു എൻട്ട് ഉപയോഗിക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുബാർ ന് Filter കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഫിൽട്ടർ പൂർണ്ണകൾ പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ കഴിയും .

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

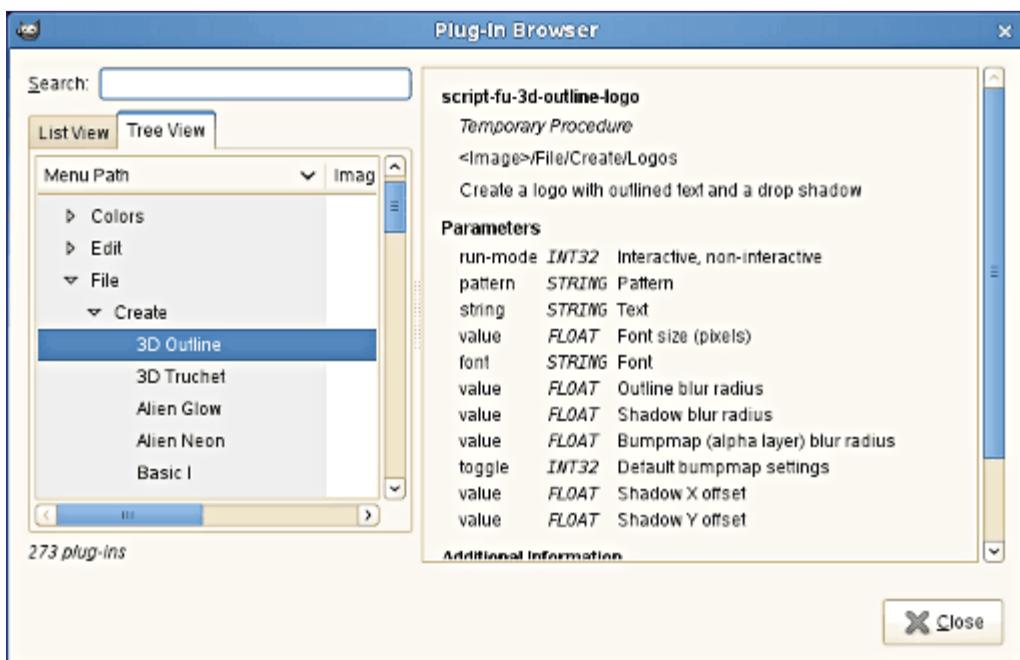
- You can access this command from the image menubar through **Help** Plug-in Browser

Plug-In Browser ഡയലോഗ് ജാലകത്തിന്റെ വിവരണ



മുകളിൽ കണക്കുകൾ **Plug-In Browser** പ്രീക കാണുക കാണിക്കുന്നു. താഴെക്ക് കുറിച്ച് കുത്തൽ വിവരങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് സ്ക്രോൾ ജാലകത്തിൽ ഒരു പുസ്തകത്തിൽ പേരിൽ കൂടിക്കൊണ്ട് കണക്കുകൾ കാണിക്കുന്നു. ഡാബ്ല്യൂപിഡിയോ മുകളിലുള്ള ടാബ് ഓൺലൈൻ ചെയ്തുകൂടിയാണ് **List View** തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

നിങ്ങൾ Search: ടെക്നോളജിക്സിൽ ഭാഗ പേരിന്റെ ഫലിക്കു നൽകിക്കൊണ്ട് പേരിൽ ഒരു പൂർണ്ണ-ഇൻ തിരയാ . ഡയലോഗ് ഇടത് ഭാഗ കണ്ടത്തുകയു മത്സരങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.



മുകളിൽ കണക്കുകൾ **Plug-In Browser** വുക്കു കാഴ്ച കാണിക്കുന്നു. താഴെ കുറച്ച് കുറിച്ച് കുതൽ വിവരങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിന് സ്ക്രോൾ ജാലകത്തിൽ ഒരു പുസ്തകത്തിൽ പേരിൽ കൂടിയാണ് വുക്കു ഭാഗങ്ങൾ വിപുലിക്കിക്കാനു ചൗരുക്കാനു arrowheads ഓക്ക് ചെയ്യാം. ഡാബിംഗ് മുകളിലുള്ള ടാബ്സ് ഓക്ക് ചെയ്യുന്നതു **Tree View** തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

നിങ്ങൾ **Search:** എക്സ്പ്രസ് ബോക്സിൽ ഭാഗ പേരിന്റെ എല്ലാ നൽകിക്കൊണ്ട് പേരിൽ ഒരു പൂർണ്ണമായ തിരയാണ് . ഡയലോഗ് ഇടത്ത് ഭാഗ കണ്ടത്തുകയും മത്സരങ്ങൾ

പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

ഈ വലിയ ഡയലോഗ് വിന്റെയോകളിൽ എല്ലാ ഒരേ സമയ ദ്വാരാമാണ്. അവരുടെ ഉള്ളടക്ക കാണാൻ സ്ക്രോൾ ബാനുകൾ ഉപയോഗിക്കുക.

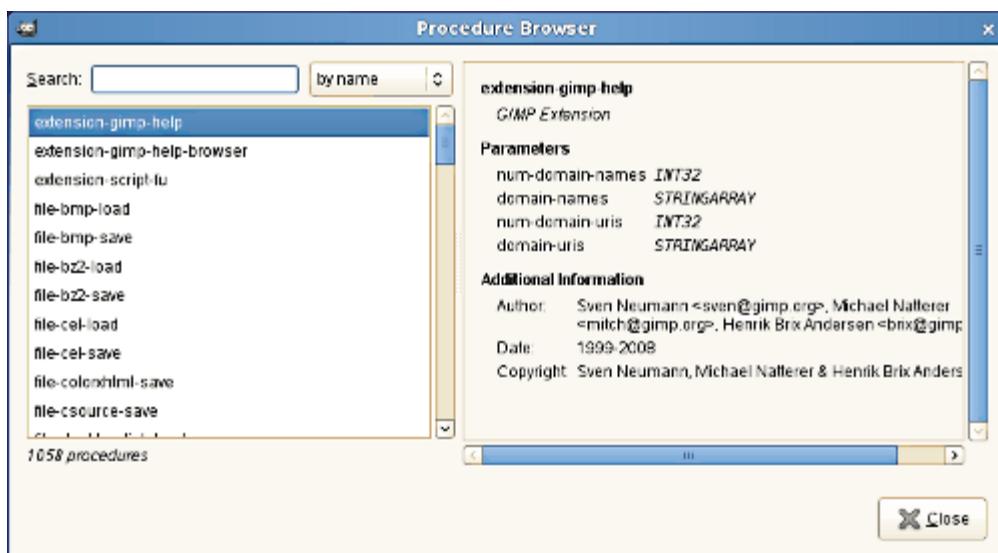
The Procedure Browser

Procedure Browser കമാൻഡ് PDB, നടപടിക്രമ ഡാറ്റാബേസിൽ നടപടിക്രമങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കു . ഈ നടപടിക്രമങ്ങൾ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ അല്ലെങ്കിൽ ഷൂഗ്-ഇന്റുകളെ വിളിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങളാണ്.

കമാൻഡ് സജീവമാക്കുന്നു

- You can access this command from the image menubar through **Help** Procedure Browser

Procedure Browser ഡയലോഗ് ജാലകത്തിന്റെ വിവരണ



മുകളിൽ കണക്കുകൾ **Procedure Browser** ഡയലോഗ് വിന്റെയോ കാണിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഇടതുവശത്ത് സ്ക്രോൾ പട്ടികയിലെ ഒരു ഇന ക്ലിക്, അതിനെക്കുറിച്ച് വിവരങ്ങൾ വലതുവശത്ത് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് **Search:** ടെക്സ്റ്റ് ബോക്സിൽ ഒരു ഗൈറ്റുൾ എക്സ്പ്രഷൻ ഉപയോഗിച്ചു നടപടിക്രമങ്ങൾ ഡാറ്റാബേസ് ചോദിച്ചിരിക്കുന്നതു ഒരു നിർദ്ദിഷ്ട നടപടിക്രമ തിരയാൻ കഴിയു :

പേര് പ്രകാര

നിങ്ങൾ നൽകിയ പേര് ഭാഗമായി അടങ്ങുന്ന കോഡ് പേരുകൾ എൽ്ലാ നടപടിക്രമങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് കാണിക്കുന്നു.

വിവരണ വഴി

നിങ്ങൾ നൽകിയ വചന അടങ്കിയിരിക്കുന്ന blurb ഉണ്ടായിട്ടു നടപടിക്രമങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് കാണിക്കുന്നു.

സഹായ വഴി

പകലുള്ള നിങ്ങൾ നൽകിയ വചന അടങ്ങുന്ന കുടുതൽ വിവരങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ് നടപടിക്രമങ്ങൾ ഒരു ലിസ്റ്റ് കാണിക്കുന്നു.

സൂഷ്ടാവ്

നിങ്ങൾ നൽകിയ പേര് ഭാഗമായി ഉണ്ട് എത്ര ചെയിതാവിന്റെ സൂഷ്ടിച്ച നടപടിക്രമങ്ങളു ലിംഗ് കാണിക്കുന്നു.

പകർപ്പവകാശ

നിങ്ങൾ നൽകിയ പേര് ഭാഗമായി ഉണ്ട് എന്നു ആരക്കിലു പിടിക്കുന്ന എത്ര പകർപ്പവകാശ നടപടിക്രമങ്ങൾ ഒരു ലിംഗ് കാണിക്കുന്നു.

തീയതി പ്രകാര

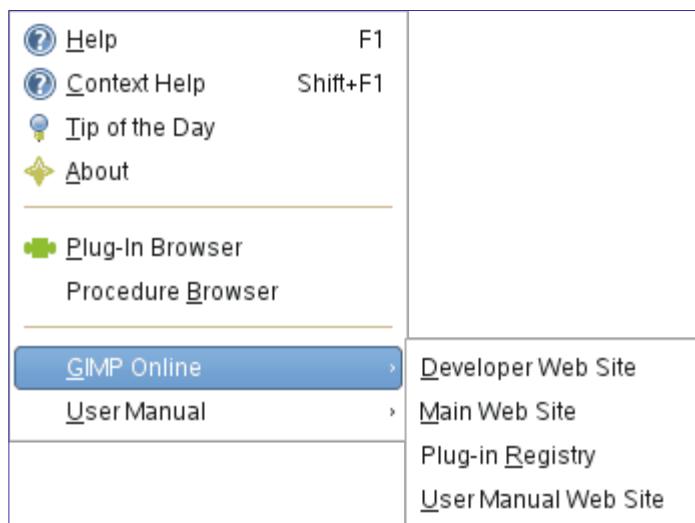
നിങ്ങൾ നൽകിയ വർഷ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന വർഷ തീയതി പകലുള്ള നടപടിക്രമങ്ങൾ ഒരു ലിംഗ് കാണിക്കുന്നു.

ഈ ചോദ്യ ടെക്നോളജി തീയതി മ ല്യ ഫ്രോസസ്, അതിനാൽ അവരുടെ തീയതി നിങ്ങൾ നൽകിയ വർഷ അടങ്കിയിരിക്കുന്നു പോലു നിങ്ങൾ ചില നടപടിക്രമങ്ങൾ എൻട്രിക്കൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയില്ല. നിങ്ങൾ തിരയുന്ന എക്കിൽ 2001 ക ദ നടപടിക്രമങ്ങൾ ഉദാഹരണത്തിന്, 2000-2005 dated ഒരു നടപടിക്രമ പൊരുത്തപ്പെടുന്നില്ല, എന്നാൽ അത് 2000 അല്ലെങ്കിൽ 2005 മത്സരങ്ങളിലെ.

തര പ്രകാര

"Internal GIMP procedure", "GIMP Plug-In", "GIMP Extension", അല്ലെങ്കിൽ "Temporary Procedure": നാല് തര ഒരു ഒറ്റ പകലുള്ള നടപടിക്രമങ്ങൾ ഒരു ലിംഗ് കാണിക്കുന്നു.

GIMP online



GIMP online കമാൻഡ് GIMP വിവിധ വശങ്ങൾ തമ്മിൽ എന്തു നിരവധി സഹായകമായ വെബ് സൈറ്റുകൾ ലിംഗ് ചെയ്യുന്ന ഒരു ഉപമെമ്പുവുണ്ട് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. മെനു ഇനങ്ങളുടെ കൂടിക്കുചെയ്യാനാകു നിങ്ങളുടെ വെബ് ബ്രൗസർ URL കണക്ക് ശരിക്കു .

Chapter

ഫിൽട്ടറുകൾ

അവതാരിക

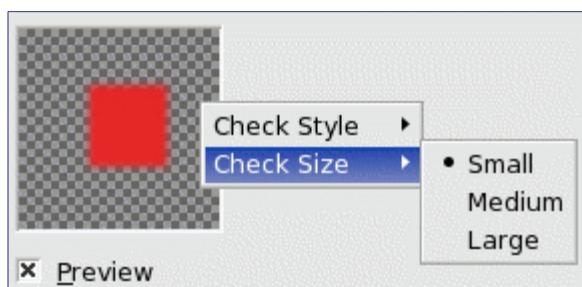
ഒരു ഫിൽട്ടർ ഒരു എഴുത്ത് പാളി അല്ലെങ്കിൽ ചിത്ര എടുത്തു അതിലേക്ക് ഒരു ഗൺിത അൽഗോറിതമെന്ന പ്രയോഗിക്കു , പരിഷ്കരിച്ച ഒരു ഫോർമാറ്റിൽ ഇൻപുട്ട് പാളി അല്ലെങ്കിൽ ചിത്ര മടങ്ങാൻ ര പകൽപ്പന ഉപകരണ ഒരു പ്രത്യേക തര ആണ്. GIMP ഇഫക്റ്റുകൾ പലതര നേടാൻ ഫിൽട്ടറുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു ആ ഇഫക്റ്റുകൾ ഇവിടെ ചർച്ച ചെയ്യുന്നു.

ହିତ୍କରୁକଶ ପଲ ବିଭାଗଙ୍କୁଟାଯି ତିରିଛିଟୁଣ୍ଡକୁ:

- 卷之三

ပေါင်း

എറുവു ഫിൽട്ടറുകൾ എവിടെ ചിത്ര മാറ്റങ്ങൾ തസ്മയ ("Preview" ഓപ്പൺ വേണമെങ്കിൽ), ഇമേജ് പ്രയോഗിക്കുന്നു മുമ്പിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കപ്പെട്ട ഒരു പ്രിവ്യ തങ്ങൾക്കുണ്ട്.



ഇഫക്റ്റ് ഫിൽട്ടറുകൾ

അവതാരിക



ഈ വിവിധ വഴികളിൽ, ചിത്രങ്ങൾ ബുർ ഫിൽട്ടറുകൾ, അവയുടെ ഭാഗങ്ങളായ ഒരു കട്ട . ഒരു നിരക്കു അവിടെ ഉണ്ടജിൽ, ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ മാത്രമേ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഭാഗങ്ങൾ മങ്ങിക്കപ്പെടു . അവിടെ എന്നിരുന്നാലും, മങ്ങിയ പ്രദേശത്ത് unblurred പ്രദേശത്ത് നിന്ന് നിന്നങ്ങൾ ചില ചോർച്ച ആയിരിക്കും . നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന തിരഞ്ഞെടുക്കുക സഹായിക്കുന്നതിന്, വലതുഭാഗത്ത് കൊടുത്തിരിക്കുന്നു ചിത്ര പ്രയോഗിക്കാൻ ഓരോ ചെയ്യുന്നതു എന്തു വിശദികരിയ്ക്കുന്നു ചെയ്യും . ഈ കോഴ്സ്, ആകുന്നു മാത്ര ഉദാഹരണങ്ങൾ: ഫിൽറ്ററുകൾ എറ്റവും മങ്ങൽ വസ്തുവിൽ അല്ലെങ്കിൽ തരെ വ്യത്യാസപ്പെടാ അനുവദിക്കുന്ന പാരാമീറ്റർ ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉണ്ട്.



എറ്റവു വീതിയേറിയ ഈ ഉപയോഗപ്രദമായ ഗോഷ്യൻ മങ്ങൽ ആണ്. (പറയുമ്പേ; വചന "ഗോഷ്യൻ" നീ ഇടുക: ഈ ഫിൽട്ടർ എറ്റവു അടിസ്ഥാന വഴി തമാശയായി ഒരു ഇമേജ് ചെയ്യുന്നു.) അത് താരതമ്യേന ചെറിയ സമയ വളരെ മങ്ങിയതു മങ്ങൽ സൂഖ്യത്തിനാൽ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കാര്യക്ഷമമായ നടപ്പിലാക്കൽ ഉണ്ട്.



നിങ്ങൾ മാത്ര ഇമേജ് ഒരു അല്ല ബുർ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടജിൽ - അതു ഹാർഡ്‌നെം്പും, അതു പോലെ - നിങ്ങൾ ലളിതമായ "ഇഫക്റ്റ്" ഫിൽറ്റർ ഉപയോഗിച്ചേക്കാം. ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു ധ്യാലോഗ് ഉണ്ടാക്കാതെ, സ്വയം പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്നു. പ്രഭാവ നിങ്ങൾ പോലും ഇതിനെ ശ്രദ്ധിച്ചിരിക്കാനിടയുണ്ട് എന്നല്ല, നിങ്ങൾ അത് ആവർത്തിക്കുന്നു ശക്തമായ പ്രഭാവ ലഭിക്കു മതി തന്റെ രവ ആണ്. ജിന്വ 2.0 ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾ ഒരു "ആവർത്തിക്കുക എണ്ണ്" സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ധ്യാലോഗ് കാണിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു ശക്തമായ ബുറി ഗ് പ്രഭാവ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടജിൽ, ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു നല്ല ആയിരിക്കു വളരെ സാവധാനത്തിലാണ്: പകരമായി ഒരു ഗോഷ്യൻ മങ്ങൽ ഉപയോഗിക്കുക.



സെലക്കീവ് മണിക്കൽ അരിപ്പ് അങ്ങനെ പരന്പര സമാനമായ മാത്രമേ പിക്സലുകൾ ഒരുമിച്ചു മണിയിരിക്കു നിങ്ങൾ ഒരു ഉമ്മർപ്പടി സജ്ജീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. പലപ്പോഴും മ രംഗയുള്ള അരികുകളും ഷൂറി ഗ്രാൻഡും ഹോട്ടോകളിൽ graininess കുറയ്ക്കാൻ ഉപകരണമായി ഉപകാരപ്രദമാണ്. (ഉദാഹരണത്തിന്, പശ്ചാത്തല എന്ന graininess കുറത്തു ശ്രദ്ധിക്കുക.) നടപ്പിലാക്കൽ എങ്കിലും, ഒരു ഗോഷ്യൻ ഇഫക്ട് അധിക പ്രതലപ്രവർത്തനവുമായിരുക്കും, അതിനാൽ നിങ്ങൾ ശരിക്കു selectivity വേണമെങ്കിൽ പോരാൻ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ പാടില്ല.



Pixelize അരിപ്പ് വലിയ ചതുര പിക്സൽ ഒരു കുടുംബം ചിത്ര തിരിഞ്ഞെഴുന്ന് "എബോഹാ ലിക്കൺ" ഇഫക്ട് ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. (Oilify ഫിൽട്ടർ, കലാസ്യം അരിപ്പുകൾ സംബന്ധിച്ച ഇതേ പ്രതീതി ഉണ്ട്, എന്നാൽ അനിയത കളേയു പകര തികച്ചു ചതുരശ്ര പിക്സലുകൾ ഉള്ള്.)

നിങ്ങൾ നീ എബോഹാ ലിക്കൺ പ്രഭാവമുള്ള ഒരു നല്ല വിശദീകരണവു കണ്ണഭന്നാൻ കഴിയും. നിങ്ങൾ അകലെ നിന്ന് അതു നോക്കി സമയത്ത് സാൽവഡോർ ടാലി എൻ്റെ പെയിന്റിംഗ് ഗ്രാൻഡും എബോഹാ ലിക്കൺ ചൊയ്യാച്ചിതു തിരിയുന്ന കാണും .



ലീനിയർ, റേഡിയൽ, അല്ലെങ്കിൽ പരിക്രമണസമമിതിയായി ഓന്നുകിൽ: മോഷൻ ഷൂർ ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾ മോഷൻ പ്രതീതി സൃഷ്ടിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഓരോ പോയിന്റിലും ഒരു പ്രത്യേക ദിശയിൽ, ലൈ മണിച്ചാൽ.

ടൈബിൽ Tileable ഇഫക്ട് അരിപ്പ് ശരിക്കു ഒരു ഗോഷ്യൻ മാറ്റൽ അനേകം കാര്യ, അതു നിങ്ങൾ അരികെ ചിത്ര വശത്തു ഓന്നിലധിക പകർപ്പുകൾ ദൈവി ഗ്രാൻഡും സൃഷ്ടിക്കുന്നോശ്ര നിങ്ങൾ എധിംജ് ഇഫക്ടുകൾ കുറയ്ക്കുന്നതിന് ഒരു ചിത്ര അറ്റങ്ങൾ റാപ് ഓഫീകെ ആണ്.

Tileable ഇഫക്ട് യമാർത്ഥത്തിൽ ഗോഷ്യൻ മാറ്റൽ പൂർണ്ണമായി ഭവിക്കുന്ന എന്ന് ഒരു സ്ക്രിപ്ട്-ഫൂഡ് സ്ക്രിപ്ട് നടപ്പിലാണ്.

ഇഫക്റ്റ്

പൊതു അവലോകന



ലളിതമായ ഇഫക്റ്റ് അരിപ്പ് ഫോകസ് ക്യാമറ ഷോട്ട് പുറത്തുള്ള സമാനമായ ഒരു ഇഫക്റ്റ് ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഈ മങ്ങൽ പ്രഭാവ ഹാജരാക്കണ , അരിപ്പ് ഇപ്പോഴത്തെ പിക്സൽ മ ല്യ അടുത്ത പിക്സൽ മ ല്യ ശരാശരി എടുക്കു ആ ശരാശരി മ ല്യ ഇപ്പോഴത്തെ പിക്സൽ സജ്ജമാക്കുന്നു.

ഫിൽറ്റർ മെച്ച അതിന്റെ കണക്കുക ട്രിൽ വേഗത. വലിയ ചിത്രങ്ങൾ അനുയോജ്യമായ.

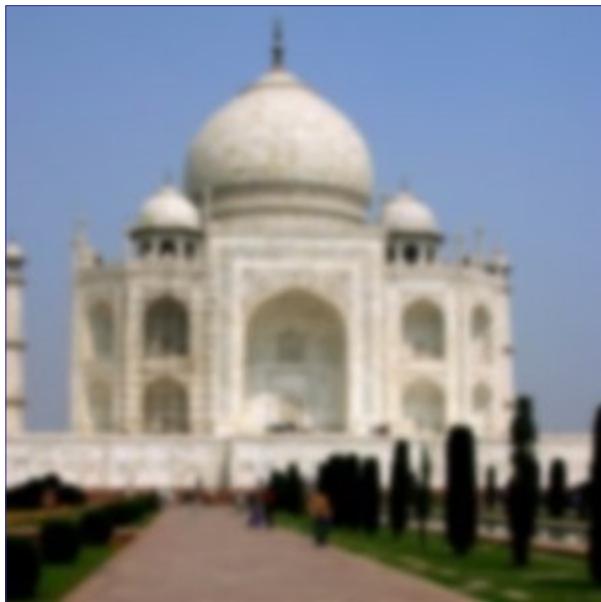
ഫിൽറ്റർ നിരാശരാക്കി അതിന്റെ പ്രവർത്തന വലിയ ചിത്രങ്ങളു പ്രയാസ പതക്ഷമായ, പക്ഷേ ചെറിയ ചിത്രങ്ങളു വളരെ ശക്തമാണ് എന്നതാണ്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

FiltersBlurBlur: നിങ്ങൾ മുവേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടതാണാകു

ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്

പൊതു അവലോകന

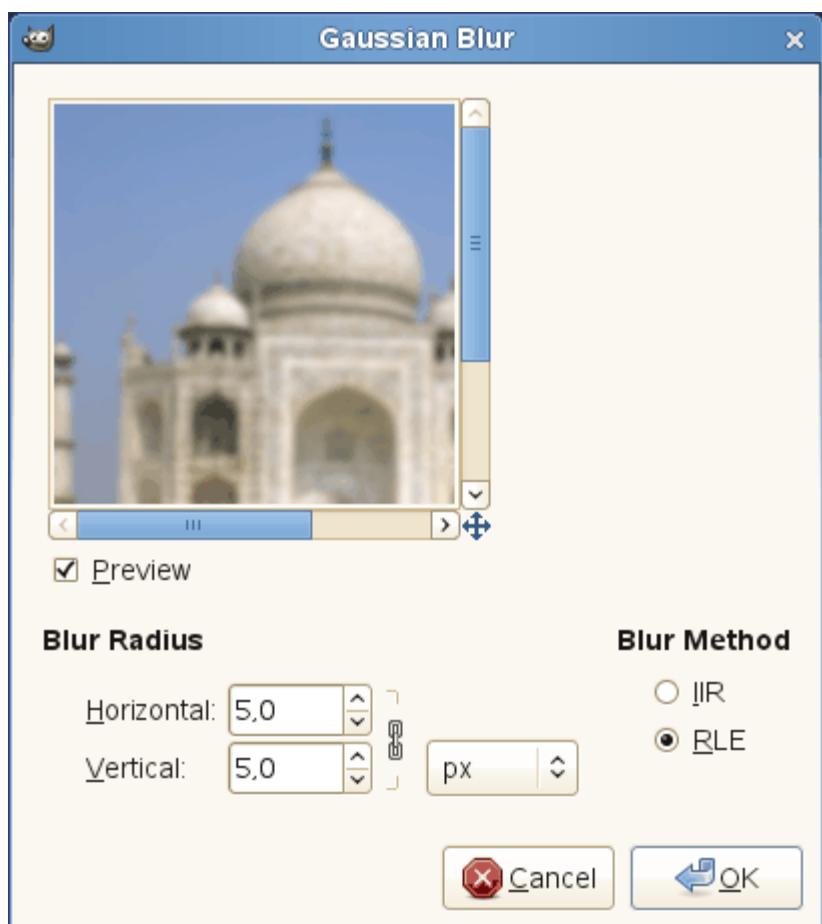


IIR ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ് പൂർണ്ണമായി അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ഓരോ പിക്സൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു എല്ലാ പിക്സൽ മ ല്യാൻഡ് ഡയലോഗിൽ നിഷ്കർഷിച്ച ആര ഇപ്പോഴത്തെ ശരാശരി അതിന്റെ മ ല്യ ക്രമീകരിക്കുന്നതിൽ. ഉയർന്ന മ ല്യ ഇഫക്റ്റ് ഉയർന്ന ഒരു തുക നൽകു . മങ്ങൽ അതു കേടായി അങ്ങനെ ചെയിൻ ബട്ടൺ കൂടുതലും ചെയ്ത്, ആരവു പതിന്റെ മറ്റ് അധിക ഒരു ദിശയിൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ ക്രമീകരിക്കാൻ കഴിയു . ജിന്വ ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ് രണ്ടു മൊക്കെ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു: IIR G.B. ഷ്പ RLE G.B. അവർ ഇരുവരു ഒരേ ഫലങ്ങൾ, അവരെല്ലാ ചില സന്ദർഭങ്ങളിൽ വേഗത്തിൽ കഴിയു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** Blur Gaussian Blur കീഴിൽ ഇമേജ് മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകു

ഓപ്പഷനുകൾ



രേഖിയസ് മണ്ഡിക്കുക

ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് മണ്ഡൽ തീവ്രത സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . ല ബമായ മണ്ഡിക്കലിലേക്ക് തിരശ്വീന അനുപാത പതിന്റെ, നിങ്ങൾ ഒരു മോഷൻ ഇഫക്റ്റ് പ്രഭാവ നൽകാൻ കഴിയു . ദ്രോപ് ലിന്റ് ഉപയോഗിച്ച് യ സിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

ഇഫക്റ്റ് രീതി

IIR

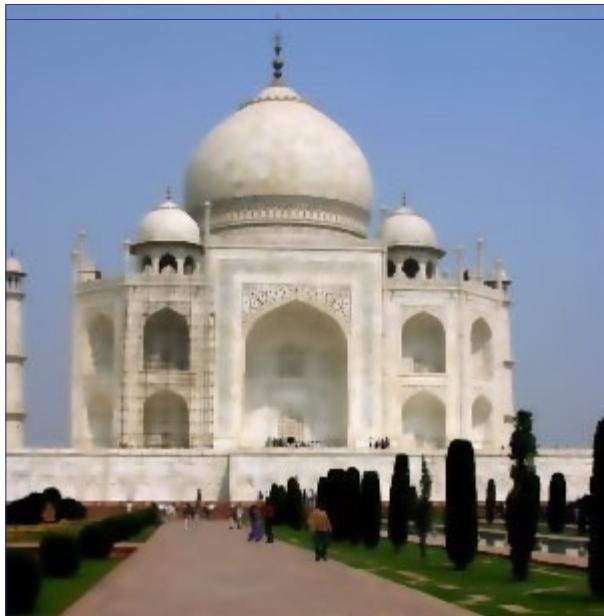
IIR "infinite impulse response" നിലകൊള്ളുന്നു. ഈ മണ്ഡൽ വലിയ ആര മ പ്രയോഗ വേണ്ടിയു സൂച്ചിക്കപ്പെടുന കമ്പ്യൂട്ടർ അല്ല ചിത്രങ്ങളെ ഇണങ്ങുന്നത്.

RLE

RLE "run-length encoding" നിലകൊള്ളുന്നു. RLE ഗോഷ്യൻ മണ്ഡിക്കൽ കമ്പ്യൂട്ടർ തയ്യാറാക്കിയ ചിത്രങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ നിരന്തരമായ തീവ്രത വലിയ ഭാഗങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ആ മികച്ചതായി ഉപയോഗിക്കുന്നത്.

സെലക്ടീവ് ഗോഷ്യൻ ഇഫക്റ്റ്

പൊതു അവലോകന

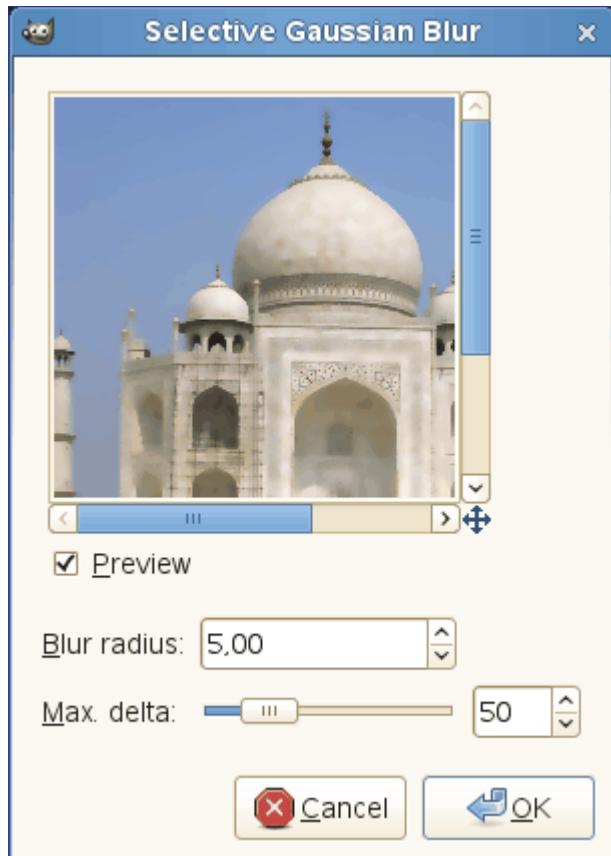


മറ്റ് മഞ്ചത്ത് പുഗ്-ഇന്നുകളെ വിരുദ്ധമായി സൗലക്കീവ് ശോഷ്യൻ ഇഫക്ര് പുഗ്-ഇന്ന് എല്ലാ പിക്സൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ ഇല്ല; ഇഫക്ര് ഇതിന്റെ മ ല്യ ചുറുമുള്ള പിക്സൽ മ ല്യ തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസ ഒരു നിർവ്വചികപ്പെട്ട യെൽറ്റ് മ ല്യ കുറവാണ് മാത്രമേ പ്രയോഗിക്കുന്നു. വ്യത്യാസ തീവ്രത പരിധികൾ ഉയർന്ന കാരണം അങ്ങനെ, അതിന് ഭദ്രമായിരിക്കു . ഇത് അങ്ങനെ മുൻവശത്തുള്ള വിഷയ മെച്ചപ്പെട്ട ഓട്ട് നിലക്കു ഒരു പശ്ചാത്തല ഷൂചർ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഇത് മാത്ര സി റിൾ ഓപ്പറേഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് .ബഹിണില് പ്രതീതി ചേർക്കുക.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** Blur Selective Gaussian Blur കീഴിൽ ഇമേജ് മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകു

ഓപ്പഷനുകൾ



രേഖിയസ് മൺഡിക്കുക

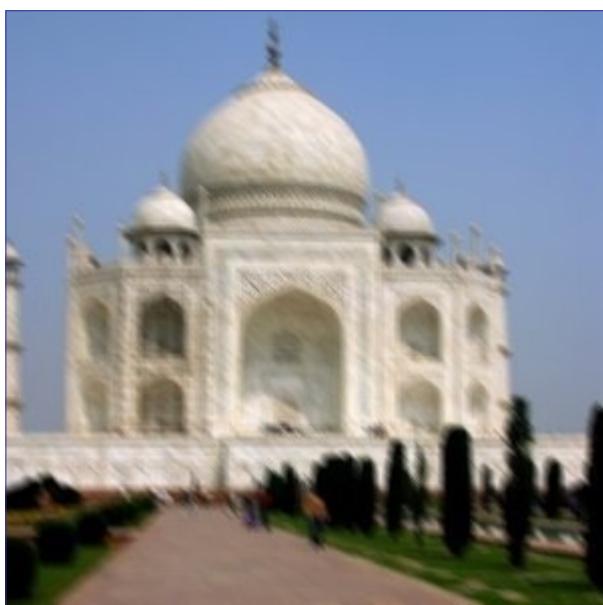
ഇവിടെ നിങ്ങൾ പിക്സലിൽ, മങ്ങൽ തീവ്രത സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

മാക്സ്. ദൈർഘ്യം

ഇവിടെ നിങ്ങൾ പരമാവധി വ്യത്യാസത്തിൽ (0-255) പിക്സൽ മ ല്യ ചുറുമുള്ള പിക്സൽ മ ല്യങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . ഈ ദൈർഘ്യ മുകളിൽ, മങ്ങൽ ആ പിക്സൽ പ്രയോഗിക്കാൻ ചെയ്യില്ല.

മോഷൻ സ്ക്രിപ്റ്റ്

പൊതു അവലോകന



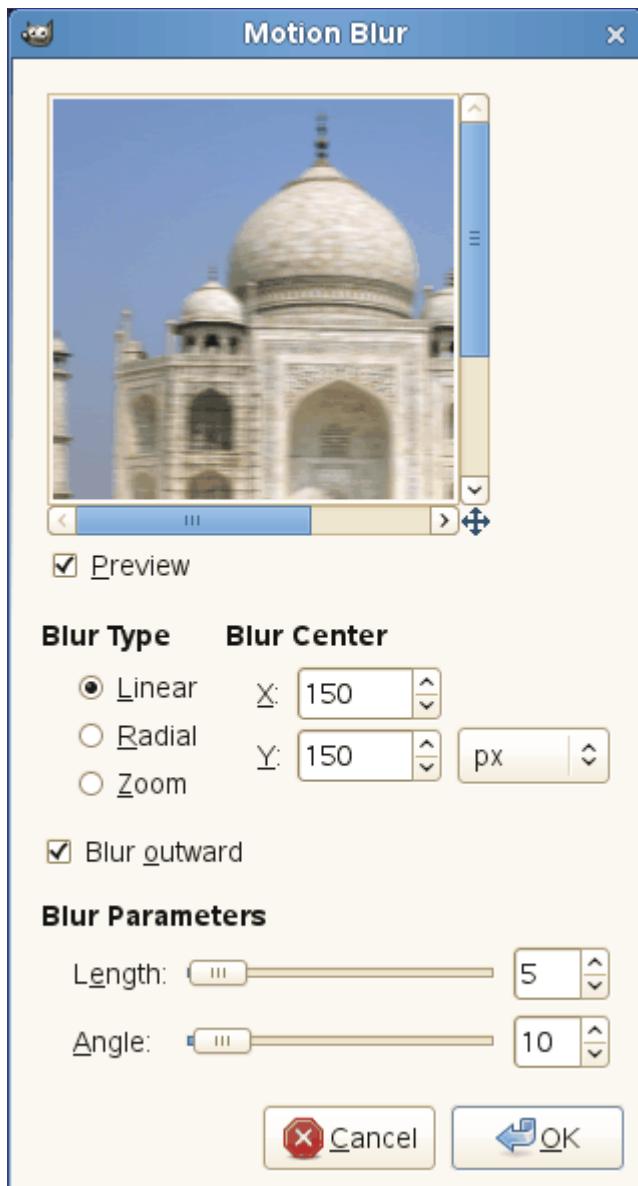


മോഷൻ അതിനായി filter ഒരു പ്രസ്ഥാന മണ്ഡൽ സ്യൂച്ചറിക്കുന്നു. അരിപ്പ് ലീനിയർ, റേഡിയൽ, സ് പ്രസ്ഥാനങ്ങൾ കഴിവുള്ളൂ. ഈ പ്രസ്ഥാനങ്ങളുടെ ഓരോ ക ടുതൽ ലഭ്യമായ ദൈർഘ്യ , അല്ലെങ്കിൽ ആ ശിർ കമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച്, അവധിയ്ക്കു ചെയ്യാ .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** BlurMotion Blur കീഴിൽ ഇമേജ് മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താനാകു

ഓപ്പ്‌ഷൻകൾ



ഇഫക്റ്റ് ഇന

ലീനിയർ

ഒരു ഏക ഡിശയിലെ ഉദാഹരണത്തിന്, തിരശ്ശീനമായി സഞ്ചരിക്കുന്നത് ഒരു മങ്ങൽ ആണോ. ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, നീള മറ്റ് ഫിൽട്ടറുകൾ ലെ റേഡിയൻസ് ആയി മാർഗങ്ങൾ: അതു മങ്ങൽ തീവ്രത പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. ക ടുതൽ ദൈർഘ്യ ക ടുതൽ മങ്ങിക്കുന്നത് പരിണമിക്കു . ആ ശിൾ പ്രസ്ഥാനത്തിന്റെ യഥാർത്ഥ കോൺ വിവരിക്കുന്നു. ഇപ്രകാര , 90 ഒരു ക്രമീകരണ ഒരു ല ബന്ധായ മങ്ങൽ താനേ, 0 ഒരു ക്രമീകരണ ഒരു തിരശ്ശീന സ്പൂർ താനേ വന്നുകൊള്ളു .

റേഡിയൽ

വൃത്താകൃതിയിലുള്ള മങ്ങൽ സൂജ്കിക്കുന്ന ചലന മങ്ങൽ. ദൈർഘ്യ ഷൈഡർ മങ്ങൽ ഈ തര പ്രാധാന്യമുള്ള കാര്യമല്ല. മറുവശത്ത് ആക്ഷിൾ, ഇഫക്റ്റ് ബാധിക്കുമെന്ന് പ്രാമാഖ്യ ക്രമീകരണമാണ്. ക ടുതൽ ആ ശിൾ വൃത്താകൃതിയിലുള്ള ഡിശയിൽ ക ടുതൽ മങ്ങിക്കുന്നത് പരിണമിക്കു . റേഡിയൽ മോഷൻ മങ്ങൽ ഒരു സ്പിനിൽ ഓബ്ജക്റ്റ് പ്രഭാവ സമാനമാണ്. ഈ കേസിൽ സ്പിൻ കേന്ദ്രത്തിൽ, ചിത്രത്തിന്റെ കേന്ദ്രമാണ്.

സ

ചിത്ര കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്ന് പുരത്തു വികിരണ പത്തളവരംമയുടെ

ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. പുരത്തെ പ്രദേശങ്ങൾ മധ്യത്തിലേക്ക് മണ്ഡിയ തീർന്നിരിക്കുന്നു പടർത്തുകയു ചിത്രത്തിന്റെ കേന്ദ്ര , താരതമ്യേന ശാന്തമായ തുടരുന്നു. ഈ ഫിൽറ്റർ ഓപ്പഷൻ പ്രതിമയായി ഒരു മുന്നോട്ടു അറിഞ്ഞു പ്രസ്താവ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. അത് ചിത്രത്തിന്റെ മധ്യത്തിലേക്ക്, പോലെ നീളവും ഇവിടെ പ്രധാന ക്രമീകരണ , വേഗത തുക ബാധിക്കുന്നു.

ഇഫക്ട് പരാമീറ്ററുകൾ

ബൈൽഡ്സ്

ഈ സ്ക്രീഡർ ദ റ പിക്സൽ പ്രേരിതരായിത്തിരുന്നു നിയന്ത്രിക്കുന്നു (1 - 256)

കോൺ

മുകളിൽ നോക്കുന്നുവാൻ ആ ശിർ സ്ക്രീഡർ പ്രഭാവ ഇഫക്ട് തര (- 360 0) ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു.

ഇഫക്ട് കേന്ദ്ര

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾക്ക് പ്രസ്താവനത്തിന്റെ തുടക്ക സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . പ്രഭാവ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഇഫക്ട് ഇന തകവെള്ള വ്യത്യസ്തമാണ്. ഉദാഹരണത്തിന് രേഖിയൽ ഇന ഉപയോഗിച്ച്, ഭേദം കേന്ദ്ര . സ ഇന , അപ്രത്യക്ഷമായി പോയിന്ത് ക ടി ഈ ഓപ്പഷൻ ലീനിയർ തര മറച്ച ആണ്.

നിങ്ങൾ മങ്ങൽ കേന്ദ്ര നിർദ്ദേശാക്കങ്ങൾ സജ്ജമാക്കുന്നുണ്ട്. നിർഭാഗ്യവശാൽ, ചിത്രത്തിൽ ഓക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് അത് ചെയ്യാനാവില്ല. എന്നാൽ, ചിത്രത്തിൽ മെണ്ണ് പോയിന്ത് നീക്കി, നിങ്ങൾ അതിന്റെ നിർദ്ദേശാക്കങ്ങൾ ഇമേജ് വിന്ദിയോയുടെ താഴെ ഇടത് മ ലയിൽ കാണാൻ കഴിയു . എഴുതൽ ബോക്സുകൾ അവരെ പുന്തു പകർത്തുക.

പിക്സൽ

പൊതു അവലോകന



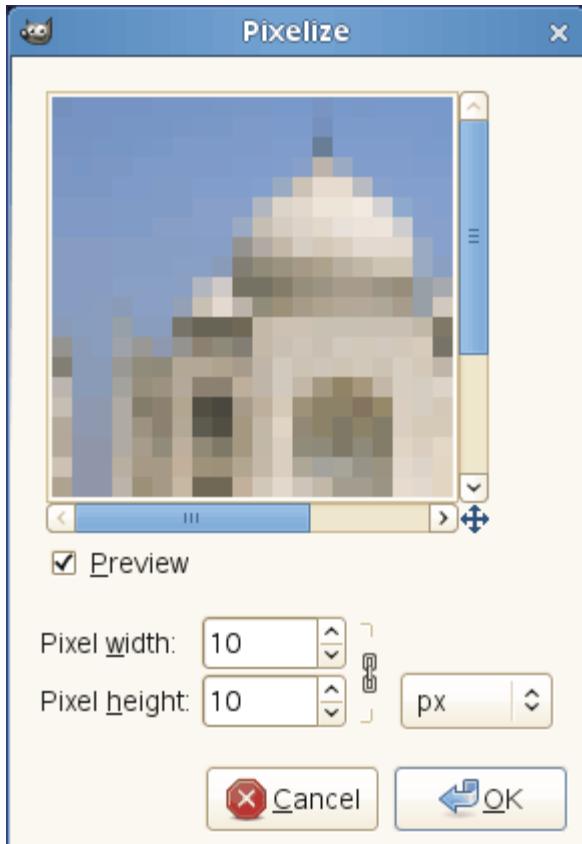


Pixelize അരിപ്പ് വലിയ നിര ഉപയോഗിച്ച് ചിത്ര റെൻഡർ. ട്രയൽ വേളയിൽ ഒരു ക്രിമിനൽ അടയാൾ ചെയ്യുമ്പോൾ ടെലിവിഷൻ കണക്ടിലൂ പ്രഭാവ വളരെ സാമ്യമുള്ളതാണ്. കാണുക: ഈത് "Abraham Lincoln effect" ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** BlurPixelise വഴി ഈമേജ് മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകു

ഓപ്പൺകൾ



പിക്സൽ വീതി

പിക്സൽ ഉയര

ഇവിടെ നിങ്ങൾ ബോക്കുകളിൽ ആവശ്യമുള്ള വീതിയു ഉയരവു സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

സ്വതന്ത്ര, വീതിയു ഉയരവു ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ അടുത്ത ചെയിൻ ചിഹ്ന പ്രവചിച്ചു; ലിക്കു പ്രത്യേകമായി വീതിയു ഉയരവു സജ്ജമാക്കാൻ ചെയ്യണമെങ്കിൽ, അവരെ അണലിക്കുചെയ്യുന്നതിനുള്ള പനിയുടെ ചിഹ്ന കൂടിക്ക് ചെയ്യുക.

യ സിറ്റ് നിരക്കു ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് ഉയരവു വീതിയു അളവ് യ സിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

Tileable ഇഫക്റ്റ്

പൊതു അവലോകന



ഈ ഉപകരണ കെൽ പശ്വാത്തലങ്ങളിൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന ചിത്രങ്ങളിൽ കെൽ ഉള്ളപട്ടത്തുക വിനിതമാവുകയു ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ പരസ്പര അടുത്ത കെലിങ്ങിനുമേൽ ശേഷ എന്ന യോജിപ്പിച്ച് ചിത്രങ്ങളു തമിലുള്ള അതിർത്തി ബുറി ഗ് ചെയ്യുന്നു.

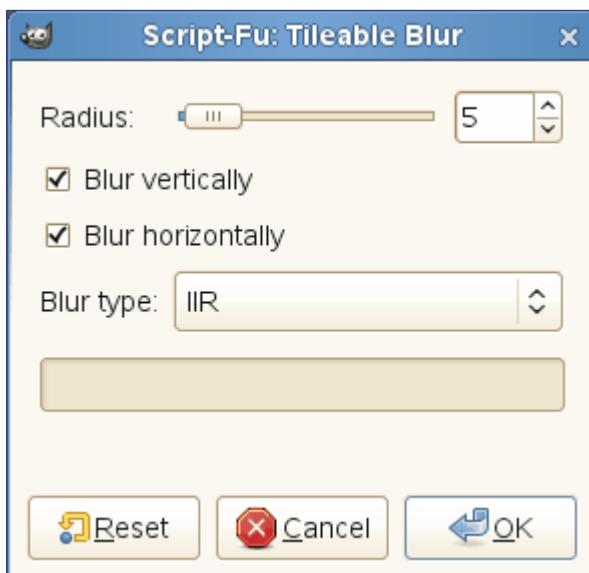
നിങ്ങൾ ഇമേജുകൾ മാത്ര അതിരുകൾ പെരുമാറണ ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് മുഴുവൻ ചിത്ര ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കാൻ കഴിയില്ല. താഴെ പിടിക ടാനുള്ള പ്രതീതി ലഭിക്കാൻ പരിഹാരമാണ്:

1. പാളി (**Layer**Duplicate Layer) മാറ്റങ്ങളും അതിൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ അത് തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
2. ഈ പാളി ഒരു 20 പിക്സൽ വ്യാസാർഥം "Tileable Blur" ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കുക.
3. എല്ലാ (CtrlA) തിരഞ്ഞെടുത്ത് പിടിക ടാനുള്ള വീതി അതിർത്തി സൂച്ചിക്കാൻ നിരക്കു (**Selection**Shrink) കുറയ്ക്കു .
4. **SelectionFeather** ഉപയോഗിച്ച് നിരക്കു ഒരു കടൽപുറത്തെ ബോർഡ് തരിക.
5. CtrlK ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ഇല്ലാതാക്കുക.
6. **LayerMerge down** ലെയറുകൾ ലയിപ്പിക്കുക.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters**BlurTileable Blur കീഴിൽ ഇമേജ് മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താ .

ഓപ്പഷനുകൾ



വാസാർഥം

വലിയ ആര കുതൽ അടയാളപ്പെടുത്തിയ മങ്ങൽ ആണ്. **Horizontal** ആൻഡ് **Vertical** തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതില ടെ, തിരശ്വീന, ല ബ അതിരുകൾ tileable കഴിയു .

ല ബമായി മങ്ങിക്കുന്നത്

തിരശ്വീനമായി മങ്ങിക്കുന്നത്

ഈ ഓപ്പഷനുകൾ സുയ വിശദിക്കിക്കുന്ന ആകുന്നു.

ഇഫക്റ്റ് തര

(പ്രയോഗികപ്പെടുന്ന അൽഗോറിതം തിരഞ്ഞെടുക്കുക):

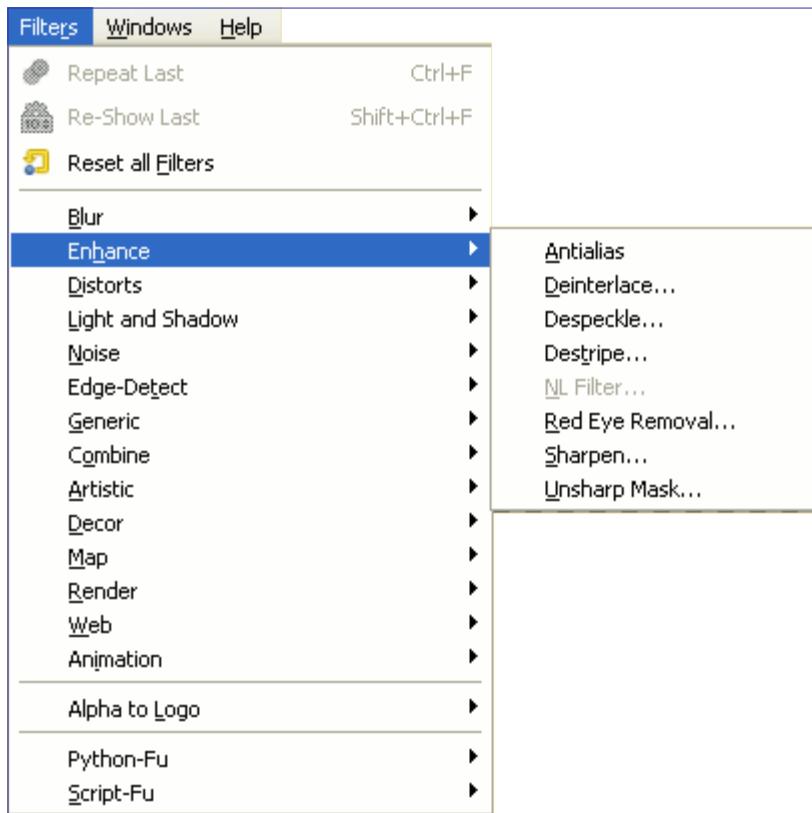
IIR

ഫോട്ടോഗ്രാഫിക് അല്ലെങ്കിൽ സ്കാൻ ചിത്രങ്ങൾ വേണ്ടി.

RLE

കമ്പ്യൂട്ടർ തയ്യാറാക്കിയ ചിത്രങ്ങൾ വേണ്ടി.

ഫിൽട്ടറുകൾ മെച്ചപ്പെടുത്തുക



അവതാരിക

മെച്ചപ്പെടുത്തുക ഇമേജ് അപ റണ്ടകൾ നഷ്ടപരിഹാര ഉപയോഗിക്കുന്നു. അത്തരം അപ റണ്ടകൾ പൊടി കണികകൾ, ആരവ, ക ടിച്ചേർന്ന ഫ്രെയിമുകൾ (ഒരു ടിവി ഫ്രെയി -ഗ്രാബർ നിന്ന് സാധാരണയായി വരുന്നു), അപരാപ്തമായ മ രച്ച ഉൾപ്പെടുന്നു.

Antialias

പൊതു അവലോകന

ഈ ഫിൽട്ടർ Scale3X എഡ്ജ് extrapolation അൽഗോരിതം ഉപയോഗിച്ച് (Antialiasing കാണുക) അപരാപ്ത ഇഫക്ടുകൾ കുറയ്ക്കുന്നു.

Scale3X എൽ പിക്സൽ interpolating ചിത്രങ്ങളു ലൂറി ദ ഇല്ലാതെ കാണാതായ പിക്സൽ ഉപയോഗിക്കാൻ ചെറിയ bitmaps വലിപ്പ ക ടാനുള്ള ഗ്രാഫിക്സ് പ്രഭാവ Scale2X, നിന്നാണ്. PLACEHOLDER,-106223 Scale2X യമാർത്ഥത്തിൽ ഒരു താഴ്ന്ന വിഡിയോ ചിത്ര പഴയ ആർക്കേഡ്, PC ഗൈറ്റി സ് നിലവാര മെച്ചപ്പെടുത്താൻ വികസിപ്പിച്ചെടുത്തത് ടിവികൾ, ആർക്കേഡ് മോണിറ്ററുകൾ, പി.സി. മോണിറ്ററുകൾ, LCD സ്ക്രീനുകളു പോലുള്ള വിഡിയോ ഹാർഡ്വേയർ ഉപയോഗിച്ച് കളിച്ചു. PLACEHOLDER,-206224

താഴെ Antialias അരിപ്പ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു:

ഓരോ പിക്സലിനായുള്ള,

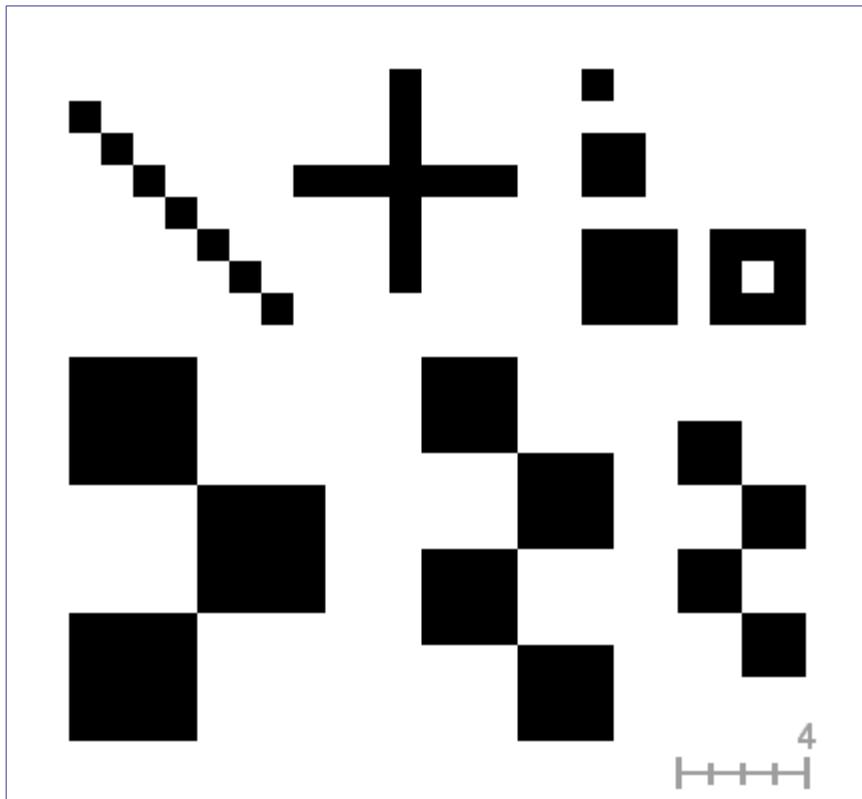
1. ഫിൽട്ടർ യമാർത്ഥ പിക്സൽ 9 (3x3) പുതിയ പിക്സലിൽ പിക്സൽ നിരങ്ങൾക്ക് അതിന്റെ 8 സമീപത്തെ പിക്സൽ (extrapolation) ഉപയോഗിച്ച് Scale3X അൽഗോറിതം കവലൈ തുറന്നുകൊടുക്കുന്നതാണ്;
2. പിന്നീട് ഫിൽട്ടർ subsamples ശരാശരി പിക്സൽ പുതിയ പിക്സലുകൾ.

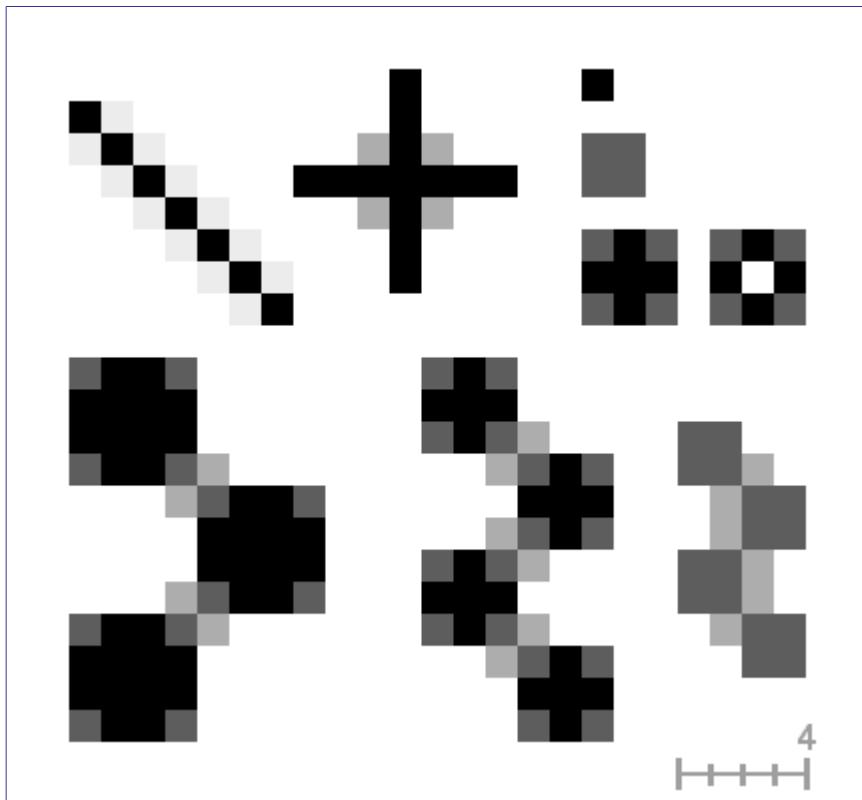
ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിരങ്ങൾ **FiltersEnhanceAntialias** മുഖ്യമായ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ണഭ്രംതാനു കഴിയു .

ഉദാഹരണങ്ങൾ

താഴെ പറയുന്ന ഉദാഹരണങ്ങളിൽ ചില പാട്ടേണ്ടുകൾ ന് പ്രാബല്യത്തിൽ വിശദീകരിയ്ക്കുന്നു. ചെറിയ സ്ക്രയറുകളുടെ വലുപ്പമുള്ള ഒരു പിക്സൽ (: 1 സ് 16) ആകുന്നു.





യീളന്റ്രലേയിസിങ്

പൊതു അവലോകന

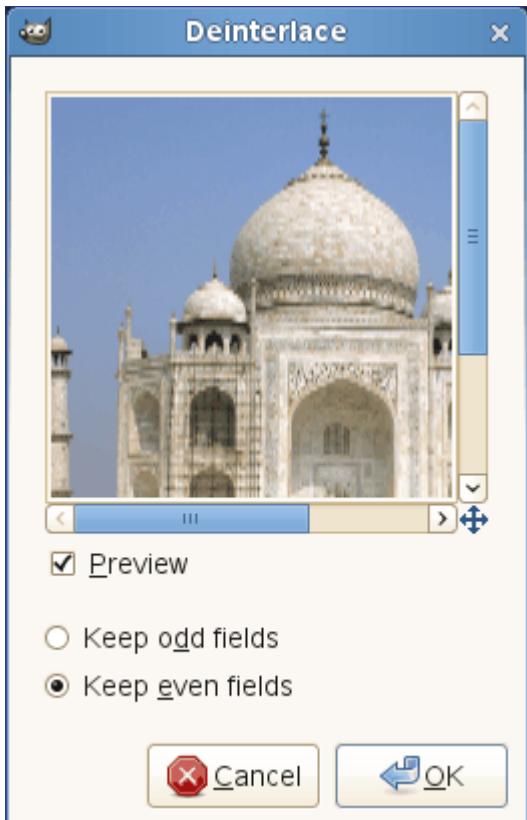
videocards, ഫാറ്റ് പ്രസ്ഥാന രേഖപ്പെടുത്തി പ്രത്യേകിച്ച് പിടിച്ചെടുത്തു ചിത്രങ്ങൾ, സ്ലിറ്റ് വസ്തുകൾ, മങ്ങിയ ആൺയും ഉഡിയെടുത്തു കാണപ്പെടാം. ഈ എങ്ങനെ ക്യാമറകൾ പ്രവർത്തി കാരണം. അവർ പകുതി ലഭമായ റെസല്യൂഷൻ സൈസിൽ 25 ചിത്രങ്ങൾ, എന്നാൽ 50 റെക്കോർഡ് ചെയ്യരുത്. ഒറ്റ ഫ്രേമി രണ്ട് കുടിച്ചേർന്ന ചിത്രങ്ങൾ ഉണ്ട്. ആദ്യ ചിത്രത്തിന്റെ ആദ്യ വരി ആദ്യ ചിത്ര രണ്ടാമത്തെ വരി പിന്നാലെ രണ്ട് ചിത്രത്തിന്റെ ആദ്യ വരി തൊടുപിനിൽ ... മുതലായവ അങ്ങനെ, രണ്ട് ചിത്രങ്ങൾക്കിടയിൽ ഒരു പ്രധാന നീക്കത്തെ സംഭവിച്ചിട്ടുണ്ടോ എന്നു വസ്തുക്കളോ പിളർപ്പ് ദ്രുതഗതിയിൽ മാറ്റി.

യീളന്റ്രലേയിസിങ് അരിപ്പ് ഒരു ചിത്രങ്ങളും മാത്രമല്ല എന്ന നിലനിർത്തുകയും മുൻപ് താഴെ പറയുന്ന വരികൾ തമ്മിലുള്ള ഒരു ഗ്രാഫിയന്റെ നഷ്ടപ്പെടുന്നുണ്ട് വരികൾ പകരമാണ്. തത്പരമായി ചിത്ര, അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു ഏതാണ്ട് മങ്ങിക്കപ്പെടു, പക്ഷേ വർദ്ധിപ്പിക്കാനും ഫിൽട്ടറുകൾ മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനായി കഴിയും നിങ്ങൾ ചെയ്തത് കുടിച്ചേർന്ന ചിത്രങ്ങൾ കാണാവുന്നതാണ്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **FiltersEnhanceDeinterlace** മുഖ്യമായ ഒരു ഫിൽട്ടർ കണ്ണെത്താൻ കഴിയും .

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

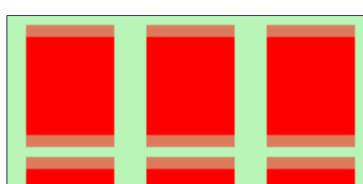
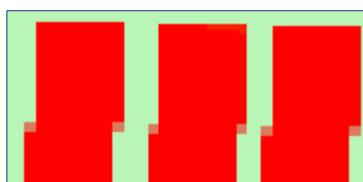
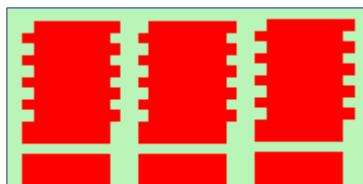
പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമിക്കരണ ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ത്രോക്ക്‌ടീവ് പ്രിവ്യ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

ങ്ങയായി വയലുകളു നിലനിർത്തുക

പോലു വയലുകളു നിലനിർത്തുക

അവരിൽ ഓശർ ഒരു മികച്ച ഫല വേണ്ടി. നിങ്ങൾ രണ്ടുപേരുക്കു ശ്രമിക്കണ .

ഉദാഹരണ



Despeckle

പൊതു അവലോകന

ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു മാഗസിനിൽ നിന്ന് സ്കാൻ ചിത്രത്തിൽ moiré ഇഫക്റ്റുകൾ ഒരു സ്കാൻ ഇമേജിൽ, പോടി മ ല ചെറിയ വൈകല്യങ്ങൾ, അല്ലെങ്കിൽ പോലുകൾ നീക്കേ, ക ടാതെ ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ മറ്റ് മേഖലകളിൽ ആവശ്യമില്ലാത്ത മാറ്റങ്ങൾ ഒഴിവാക്കാൻ, ഈ ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ഓഫ്സ്ടു വൈകല്യങ്ങൾ തീരുത്തേടുക. അരിപ്പ് വ്യക്തമാക്കിയ ചുറ്റളവിൽ പിക്സൽ മീഡിയൻ മ ല്യ ഓരോ പിക്സൽ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **FiltersEnhanceDespeckle** മുവേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താൻ കഴിയു .

അപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണ ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ററാക്ടീവ് പ്രിവ്യ പദർശിപ്പിക്കുന്നു.

മീഡിയൻ

അധികാർഡിവ്

ടാർഗ്ഗറ്റ് പിക്സൽ ചുരു മേഖലയിലെ ഹിന്ദുസ്താൻ വിശകലന ചിത്ര അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു ഉള്ളടക്കത്തിന് ആര അനുയോജ്യമാകുന്നു. സ്വാ ശീകരിച്ച ആര എപ്പോഴും തുല്യമാ അല്ലെങ്കിൽ വ്യക്തമാക്കിയിട്ടില്ല ആര കുറവായിരിക്കണം ചെയ്യു .

പുനരാവർത്തിത

ശക്തമാക്കിയ ലഭിക്കുന്നു എത്ത് ഫിൽട്ടർ നടപടി ആവർത്തിക്കുന്നു.

വാസാർഘ്യം

1 (3X3 പിക്സൽ) മുതൽ 20 ലേക്ക് നടപടി വിന്റോധ്യുടെ സെറ്റുകൾ വലുപ്പ് (41x41). ഈ ജാലക അങ്ങനെ അപ രീഞ്ഞതക്കുള്ള നീക്കെ ചെയ്യുന്നു ചിത്ര മേൽ നീങ്ങുന്നു; അതിൽ നിന്ന് സ്ഥം തത്ത്വം ആണ്.

ബൂക്ക് ലൈവൽ

മാത്ര ആമി (-1-255) ത്ത് സെറ്റ് മ ല്യ തിളക്കത്തിൽ പിക്സലുകൾ ഉൾപ്പെടുന്നു.

വൈറ്റ് ലൈവൽ

മാത്ര ആമി (0-256) ത്ത് സെറ്റ് മ ല്യ ഇരുണ്ട് പിക്സലുകൾ ഉൾപ്പെടുന്നു.

Destripe

പൊതു അവലോകന

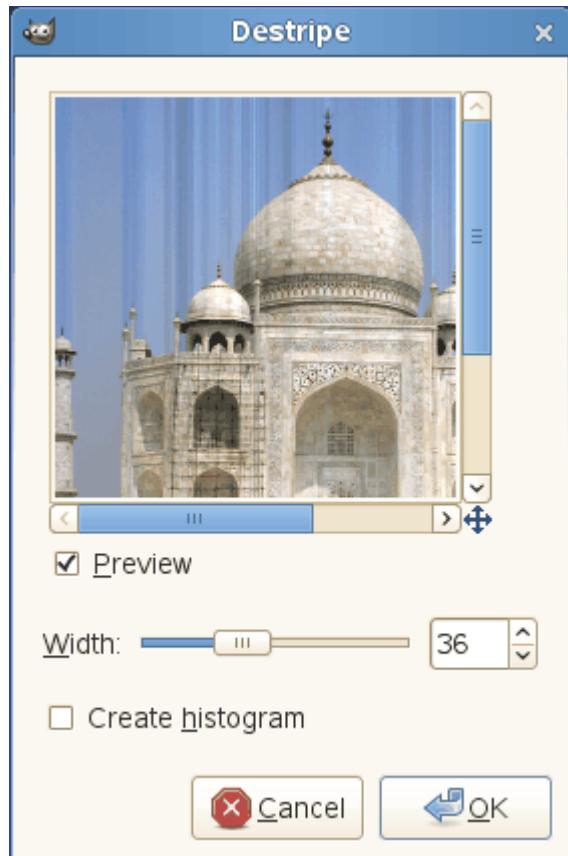
മോശ നിലവാരമുള്ള സ്കാനറുകൾ മ ലമാണ് ല ബമായ തല്ലു നീക്കെ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ ക്രമീകരണ നല്ലതു ചെയ്താൽ തല്ലു നഷ്ടമായതിന്, ഈമേജ് ഇടപെടുന്നു എന്നു ഒരു പാറേൺ ചേർത്ത് പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഈ "negative" പാറേണ്ട് ചിത്രത്തിന്റെ ല ബമായ ഘടകങ്ങൾ കണക്കാക്കുന്നതുമല്ല, അതിനാൽ ആരു ഉണ്ട് ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ പ്രിവ്യ തല്ലു കണ്ടാൽ അതഭൂതപ്പെട്ടു ചെയ്യരുത്. പിന്ന പാറേണ്ട് "strength" ചെയ്താൽ നീങ്ങളുടെ ചിത്ര വരയുള്ള ചെയ്യു , വളരെ ക ടുതലാണ്.

എങ്കിൽ, ഒരു ആദ്യ പാസ് ശ്രേഷ്ഠ ഒരു വര, (മരുഭൂ നിരക്കു തര ഫല മോശമാക്കുകയും വരാ) നിലനിൽക്കുകയാണെങ്കിൽ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള- തിരഞ്ഞെടുക്കുക അതു വീണ്ടും അരിപ്പ് ബാധകമാക്കുക.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നീങ്ങൾ **FiltersEnhanceDestripe** മുഖ്യമായ ഫിൽട്ടർ കണക്കന്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണ ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ത്രാക്ടീവ് പ്രിവ്യ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റു നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

ആമി സ്യൂഷ്ടിക്കുക

ഈ "histogram" കു ടുതൽ പുറ ചട്ടയിൽ ഇടപെടലുകളു പാരേണ്ട കാണിക്കുന്ന ഒരു ബ്ലാക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റ് ചിത്ര .

വീതി

സ്റ്റ്രൈഡ് ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് ഫിൽട്ടറിന്റെ "strength" (2-100) സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു: 60 അപേ രഘുമായി അത്യാവശ്യമാണ് ഒപ്പ് അവശ്രിഷ്ടങ്ങളു സ്യൂഷ്ടിക്കാ .

ഫോളിക് ഫിൽറ്റർ

പൊതു അവലോകന



ഫോളിക് "Non Linear" എന്നാണ്. യൂണിക്സ് **pnmnfilt** പ്രോഗ്രാ കടപ്പട്ടിരിക്കുന്നു അതു നിരപ്പാക്കുകയും despeckle പരിഷ്കരണ മ ശ്വഷനുകളും മ രച്ച ചെരുന്നു. അതു മുഴുവൻ പാളി, അല്ലാതെ നിരക്കു പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

ഈ ഒരു സ്വിസ് സെസന്റ് കത്തി ഫിൽട്ടറിന്റെ എന്തോ. 3 വ്യത്യസ്തമായ ഓപ്പറേറ്റിങ്ങ് മോഡുകൾ ഉണ്ട്. മോഡുകൾ എല്ലാ ചിത്ര ഓരോ പിക്സൽ വിസ്തരിച്ചു സ സ്കർക്കപ്പെട്ട അതു അതിന്റെ ചുറ്റുമുള്ള പിക്സൽ മ ല്യാൻഡ് അനുസരിച്ച്. മരിച്ച ഒരു 3X3 ബോക്സിൽ 9 പിക്സൽ ഉപയോഗിച്ച്, അത് ആരുടെ വലിപ്പ രേഖിയസ് ഓപ്പഷനുള്ള സജജമാക്കാൻ കഴിയില്ല ഒരു ഷയ്ഭൂജ ബോക്സ് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

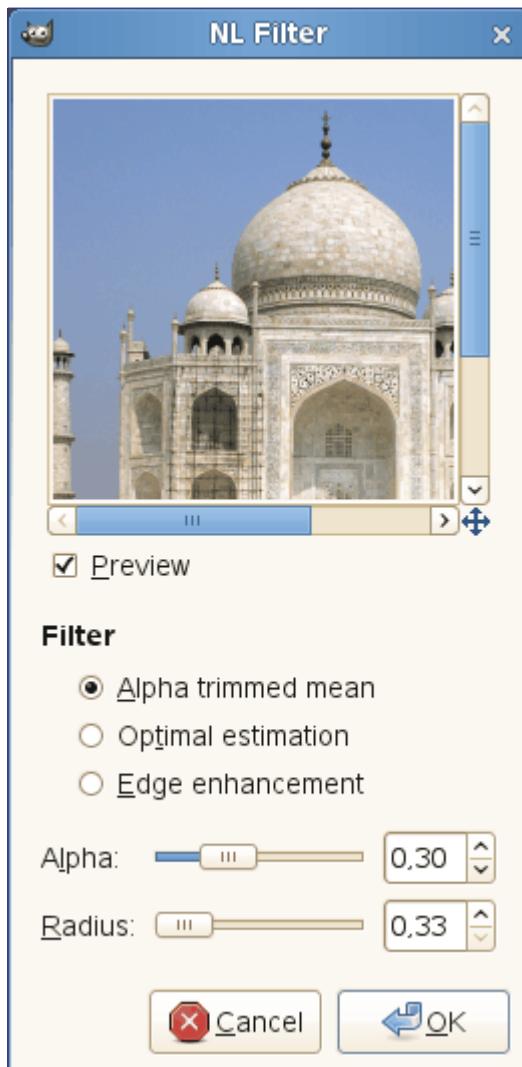
ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **FiltersEnhanceNL Filter** മുഖേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ണഭത്താൻ കഴിയു .

സജീവ പാളി ഒരു ആല്പഹാ ചാനൽ ഉണ്ട് എങ്കിൽ ഫിൽട്ടർ പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല.

അപ്പോൾ മെനു എൻട്ടി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

ചെക്കിന്റെ ചെയ്തപ്പോൾ, പാരാമീറ്റർ കമീകരണ ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ത്രോക്കീവ് പ്രിവ്യ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

അരിപ്പ്

Operating Mode താഴെ വിവരിക്കുന്നത്.

ആൽഫ

അരിപ്പ് തുക പ്രയോഗിക്കാൻ നിയന്ത്രിക്കുന്നു. സാധുവായ ശ്രേണി 0.00-1.00 ആണ്. ഈ മാത്രം കൃത്യമായ അർത്ഥ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഓപ്പറേറ്റിംഗ് രീതി ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു. ഈ പരാമീറ്റർ ബന്ധപ്പെട്ട എന്നു ശ്രദ്ധിക്കുക **pnmtotifilt** പ്രോഗ്രാമിൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന alpha പരാമീറ്റർ സമാനമല്ല.

വാസ്വാർഡ്

അരോ പിക്സൽ ചുറ്റു ഫലപ്രദമായ ഒരുപട്ട മേഖലയുടെ വലുപ്പ് നിയന്ത്രിക്കുന്നു. എവിടെ 0.33 അർത്ഥമാക്കുന്നത് പിക്സൽ സൂചയ (അതുവഴി അരിപ്പ് ഫലമില്ല ലഭിക്കു) ഇവ മാത്രം പരിധി, 0.33-1.00 ആണ്, 1.00 3X3 ഗ്രിഡിലെ എല്ലാ പിക്സൽ സാമ്പിളുകൾ എന്നാണ്.

ഓപ്പറേറ്റി ഗ് മോഡുകൾ

ഈ ഫിൽട്ടർ വ്യത്യസ്തങ്ങളായ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നടത്തുന്നു കഴിയും :

ആൽഫ മാധ്യത്തിൽ ട്രി

സെൻ്റ്രൽ പിക്സൽ മ ല്യ 7 സമഷ്യഭജ മ ല്യങ്ങൾ ശരാശരി പകര , പക്ഷേ 7 മ ല്യങ്ങൾ വലുപ്പ വേർത്തിരിച്ചിരിക്കുന്നതിനാൽ ഉ 7 മുകളിലു താഴെയുമുള്ള Alpha ഓഹരിയു മധ്യമത്തിൽ നിന്ന് ഒഴിവാക്കിയിട്ടുണ്ട്. ഈ 0.0 ഒരു Alpha മ ല്യ Radius ഫിൽട്ടറിന്റെ "strength" ദൃശ്യതയാണ് ഒരു സാധാരണ കോൺവോല്യൂ ഷൻ (അതായത് ശരാശരിയാകലെ അല്ലെങ്കിൽ മുദ്രാക്കുന്നതിനു അരിപ്പ്), ഒരുപോക്ക് അതേ നൽകുന്നു സ ചിപ്പിക്കുന്നു. തന്റെ രവ ഫിൽട്ടറിന്റെനുള്ള നിന്ന് ആര ഭിക്കാൻ ഏറ്റവു നല്ല മ ല്യ , Radius Alpha = 0.0 ആണ് = 0.55. ക ടുതൽ നശമായ ഇഫക്റ്റിനായി, Alpha = 0.0 ഉ Radius = 1.0 ശ്രമിക്കുക.

1.0 നേരു ഒരു Alpha മ ല്യ സെൻ്റ്രൽ പിക്സൽ മ ല്യ മാറ്റി പകര ഉപയോഗിക്കുന്ന 7 hexagons ശരാശരി മ ല്യ ഇടയാക്കു . അരിപ്പ് ഈ അടുക്കുക ശബ്ദം പടരുന്ന ചിത്രത്തെയോ സവിശേഷതകൾ smudging ഇല്ലാതെ ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് "pop" അല്ലെങ്കില് ഒരു പിക്സൽ മുഴക്കു ഓഴിവാക്കിയോ നല്ലതാണ്. Radius പാരാമീറ്റർ ചക്ര ട്ര സീർ ഫിൽട്ടറി ഗ് പിംഗ് ചെയ്യു .

Alpha എന്ന മദ്യമതല മ ല്യങ്ങൾ മുദ്രാക്കുന്നതിനു "പോപ്പ്" നോയ്സ് റിഡക്ഷൻ ഇടയ്ക്കൽ ഇഫക്റ്റുകൾ തരു . തന്റെ രവ ഫിൽട്ടറിന്റെനുള്ള Alpha = 0.8, Radius = 0.6 മ ല്യങ്ങൾ തുടങ്ങുന്ന ശ്രമിക്കുക. ക ടുതൽ നശമായ ഇഫക്റ്റിനായി Alpha = 1.0, Radius = 1.0 ശ്രമിക്കുക.

ഉചിതമായ മതിപ്പ്

അരിപ്പ് ഈ തര ചിത്ര മേൽ adaptively ഒരു മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ ഫിൽട്ടർ ബാധകമാണ്. ഓരോ പിക്സലിനായുള്ള ഏറ്റവുമുള്ള സമഷ്യഭജ മ ല്യങ്ങൾ വേരിയൻസ് കണക്കു, ഒപ്പ് മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ അളവിനോള വിപരീതമായാണ് ഉണ്ടാക്കിയ. ആശയ പിന്നീട് അത്, ചിത്ര ആരവ കാരണ ഭിന്നിച്ചു വലിയ ഏകിൽ സമയത്ത് അത് "wanted" ഇമേജ് സവിശേഷതകൾ ആണ് ഭിന്നിച്ചു ചെറുതാണെങ്കിൽ ഏന്നതാണ്. പതിവുപോലെ Radius പാരാമീറ്റർ ഫലപ്രദമായ ആര നിയന്ത്രിക്കുന്നു, എന്നാൽ അതു ഒരുപക്ഷേ . താനിപ്പാ 0.8 നു 1.0 നു ആര വിടാൻ ഭിന്നിച്ചു കണക്കാക്കുന്നതിനായി അഭികാമ്യ . Alpha പാരാമീറ്റർ കുറവ് മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ ചെയ്യപ്പെടു ഏത് മുഴക്കു ദ രൊമാണു സജ്ജമാക്കുന്നു. ഈ വലിയ മ ല്യങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ ഏല്ലാ ഭാഗങ്ങളു സ്ഥ ത് പ്രവണത സമയത്ത് Alpha ചെറിയ മ ല്യങ്ങൾ, ഏറ്റവു തന്റെ രവ ഫിൽട്ടറി ഗ് പ്രാബല്യത്തിൽ തരു ഏന്നാണ്. നിങ്ങൾ Alpha = 0.2, Radius പോലുള്ള മ ല്യങ്ങൾ = 1.0 ക ടെ തുടങ്ങിവെച്ചു, ആവശ്യമുള്ള പതിതി ലഭിക്കാൻ വർദ്ധിപ്പിക്കുക, കുറയുകയു Alpha പാരാമീറ്റർ ശ്രമിക്കുക. അരിപ്പ് ഈ തര ബിറ്റ്‌മാപ്പ് നിവു ചിത്രങ്ങൾ രണ്ട് ആരവ വി.എസിന്റെ ഫിൽട്ടർ ഉത്തമം .

എഡജ് മെച്ചപ്പെടുത്തൽ

ഈ മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ അരിപ്പ് ഫിൽട്ടർ എതിർ തര . ഇത് അറ്റങ്ങൾ കേസായി. Alpha പാരാമീറ്റർ തന്റെ രവ (0.1) മുതൽ നശമായ (0.9) ലേക്ക് എഡജ് മെച്ചപ്പെടുത്തൽ തുക നിയന്ത്രിക്കുന്നു. Radius പാരാമീറ്റർ സാധാരണപോലെ ഫലപ്രദമായ ആര നിയന്ത്രിക്കുന്നു, പക്ഷേ ഉപയോഗപ്രദമായ മ ല്യങ്ങൾ 0.5, 0.9 ഇടയിലാണ്. Alpha = 0.3, Radius = 0.8 മ ല്യങ്ങൾ തുടങ്ങുന്ന ശ്രമിക്കുക.

വിവിധ ഓപ്പറേറ്റിങ്ങ് മോഡുകൾ ആവശ്യമുള്ള ഫല ലഭിക്കുന്നതിനു തുടരെത്തുടരെ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . ഉദാഹരണത്തിന് ഒരു ചെന്നേയിലെ തിരികാൻ നിങ്ങൾ മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ അരിപ്പ് ഒന്നോ രണ്ടോ പാസുകൾ, സമുചിതമായ മതിപ്പ് അരിപ്പ്

ഒരു പാസ്, പിന്നെ ചില സ ക്ഷേമമായ എഡ്ജ് മെച്ചപ്പെടുത്തൽ പിന്നാലെ പരീക്ഷിക്കാം ശ്രേണ്ട് കൈയിലാക്കി ചിത്ര ചിത്ര മട്ടിച്ചുനിന്നപ്പോൾ. എഡ്ജ് മെച്ചപ്പെടുത്തൽ മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ നേരിട്ട് വിപരീതമാണ് പോലെ എഡ്ജ് മെച്ചപ്പെടുത്തൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന ലീനിയർ അരിപ്പയിൽ ശേഷ ഉപയോഗപ്പെട്ടു മാത്രമായിരിയ്ക്കും ശ്രദ്ധിക്കുക (ആൽഫ ശരാശരിയോ സമുച്ചിതമായ മതിപ്പു ഫിൽട്ടർ (ടി)).

ചിത്രങ്ങളിൽ നിന്ന കുബണ്ടേണ്ടേഷൻ ആരവ കുറയ്ക്കുന്നതിനുള്ള (അതായത് തവിട്ടുനിറമുള്ള പിന്നിൽ 24 ബിറ്റ് ഫയലുകൾ ഫയലുകൾ തിരിഞ്ഞു) നിങ്ങൾ സമുച്ചിതമായ 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 മ ല്യാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് സമുച്ചിതമായ മതിപ്പു അരിപ്പ പല പാസുകൾ ഒരു വലിയ Alpha മ ല്യ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പാസ് അധിക ഫലപ്രദമാണ്. പതിവുപോലെ, ഫലപ്രാപ്തി ഫിൽട്ടർ വിശദമായി നഷ്ടപ്പെടുന്നത് തമ്മിൽ കച്ചവട -ഓഫ് ഇല്ല. പരീക്ഷണങ്ങളും നിർദ്ദേശരിക്കുന്നത്.

രൊഡ് റെഡ് നീക്ക ചെയ്യൽ

പൊതു അവലോകന

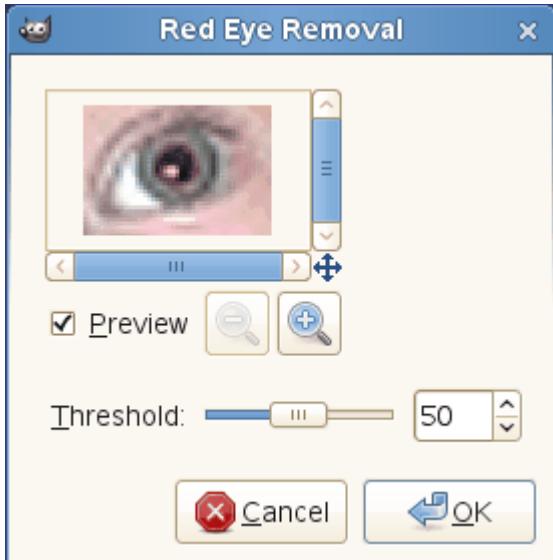


ഈ ഫിൽട്ടർ പ്രമാലക്ഷ്യ - അടച്ചിട്ടുപ ജ - ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് ചുവന്ന കണ്ണുകൾ നീക്ക . "Red Eye Removal" പ്രയോഗിക്കുന്നതിനു മുമ്പായി നിങ്ങൾ ഒരു ചുവന്ന ശരിയനായ ഇല്ലാത്ത (lasso എന്ന അല്ലെങ്കിൽ ഭീർലാവൃത്താകൃതിയിലുള്ള) ഒരു നിര കണ്ണിലെ ഏറ്റവും അതിർത്തി വിശദീകരണ (അംഗൾ) ചെയ്യണ . ശേഷ മാത്രമേ ഈ തിരഞ്ഞെടുത്തത് ഫിൽട്ടർ അപേക്ഷിക്കാം . "Manually selecting the eyes may improve the results": ഈ തിരഞ്ഞെടുത്തത് ആക്കുന്നില്ല എങ്കിൽ, അരിപ്പ അറിയിക്കുകയാണ്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersEnhanceRed Eye Removal** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ്

നിങ്ങൾ "Preview" പരിശോധിക്കുക എങ്കിൽ പ്രിവ്യ് വിന്റെയോയിൽ real- സമയ പരിഷ്കാരങ്ങൾക്കോ കാണാൻ കഴിയു . പിന്നെ നിങ്ങൾ കാണുന്നത് നിങ്ങൾക്ക് താരതമ്യത്തിൽ ഉമ്മർപ്പടി നല്ല മ ല്യ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ, പിന്നെ അത് ഉറപ്പാക്കാവുന്നതാണ്.

ഉമ്മർ

നിങ്ങൾ ഉമ്മർപ്പടി കഷ്ടസർ നീക്കുക എങ്കിൽ ഉമ ലന ചുവന്ന നിര തുക വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കു .

മ രച്ചവരുത്തുക

പൊതു അവലോകന

ഡിജിറ്റൽ ചിത്രങ്ങൾ മിക്ക മ രച്ച തിരുത്തുന്നതിനെ ആവശ്യമാണ്. ഈ ചെറുതായി വ്യത്യസ്ത നിരങ്ങളിലുള്ള പോയിന്റുകൾ ഒരു കളർ continuum അപ്പ് മാ സ പോലെയു എന്നുള്ള പ്രകിയ ഡിജിറ്റൽ കാരണ : ഒരുപദ ആവൃത്തി അധിക ഘടകങ്ങൾ കട്ടി ഒരു യ സിഹോ നിര കടന്നു ശരാശരി ചെയ്യു . അങ്ങനെ മ രച്ചയുള്ള ബോർഡുകൾ അല്ല മങ്ങിയ ഗെർഡു ചെയ്യുന്നു. കടലാസിൽ നിര ഡോട്ടുകൾ അച്ചടിക്കുന്നേം ഇന്തെ പ്രതിഭാസ ദ്രുത്യമാകുന്നു.

മ രച്ചക ട്രില്ലി ഫോഗ് ഡോഗിള്ലി ചെയ്യുക ഹിൽട്ടർ വേണമകിലു എന്നാലു ഏത് മുഴക്ക അല്ലെങ്കിൽ ഉന്നമില്ലാത്ത accentuates അതു ആകാശത്ത് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു വെള്ള ഉപരിതല പോലെയാണ് ബിരുദ നിര പ്രദേശങ്ങളിൽ ദേശാംഗ സൃഷ്ടിചേക്കാ . അതു വശകങ്ങൾ ആണ് ക ടുതൽ പ്രകൃതി ഫലങ്ങളു ഗെർഡു ഏത് അണ്ണഷാർപ്പ് മാസ്ക് ഹിൽട്ടർ, കിടപിടിക്കുന്നവയാണ്.



ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters Enhance Sharpen** മുഖ്യമായി ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണ ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ത്രാക്ടീവ് പ്രിവ്യ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റു നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

ഷാർപ്പനെസ്

സ്ലൈഡ് ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ നിങ്ങൾ മ രച്ച (1-99) സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുക പ്രിവ്യ കാരണമാകുകയു ന്യായ കഴിയു . മ രച്ച വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന, നിങ്ങൾ ഇമേജ് ക്ഷയത്താൽ വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ ക ടാതെ സിരുട നിര മേഖലകളിൽ ശേഖാഷ സൃഷ്ടിചേക്കാ .

അണ്റഷാർപ്പ് മാസ്ക്

പൊതു അവലോകന



ഒരു-ഓഫ്-ഫോകസ് ഫോട്ടോഗ്രാഫുകളു എറ്റവു ഡിജിറ്റൽ ചിത്രങ്ങൾ പലപ്പോഴു ഒരു മ രച്ച തിരുത്തതൽ ആവശ്യമാണ്. ഈ കാരണ ചെറുതായി വ്യത്യസ്ത നിരങ്ങളിലുള്ള പോയിന്റുകൾ ഒരു കളർ continuum അപ്പ് മാ സ പോലെയു എന്നുള്ള ഡിജിറ്റേസ് പ്രക്രിയ ആണ്: ഒരുപട്ട ആവ്യത്തി കൂടി ഘടകങ്ങൾ ഒരു യ സിഫോ നിര കടന്നു ശരാശരി ചെയ്യു . അങ്ങനെ മ രച്ചയുള്ള ബോർഡുകൾ അലു മങ്ങിയ

നെൻ്ദ്ര ചെയ്യുന്നു. കടലാസിൽ നിര ഡോട്ടുകൾ അച്ചടിക്കുന്നോൾ ഈതേ പ്രതിഭാസ ദ്വശ്വമാകുന്നു.

അണ്ണഷാർപ്പ് മാസ്ക് അരിപ്പ് (എന്താണ് ഒരു എറയായി നാമ !) വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന മുഴക്ക അല്ലെങ്കിൽ ഉള്ളമില്ലാത്ത ഘടകങ്ങൾ അറുങ്ങൾ മ രംഗക ട്രൂനു. ഈത് മ രംഗക ട്രൂഡാവ ടോഗിൽചെയ്യുക ഫിൽട്ടറുകൾ രാജാവു.

ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ അല്ലെങ്കിൽ സ്കാനറുകൾ പോലുള്ള ചില ഉപകരണങ്ങൾ നിങ്ങൾക്കായി സൃഷ്ടിച്ച ചിത്രങ്ങൾ മ രംഗ വാഗ്ദാന . ഞങ്ങൾ ശക്തമായി ഈ ഉപകരണങ്ങളിൽ ഷാർപ്പേണ്ടി ഗോ രഹിതമാക്കി ജീവ്യ പകര ഫിൽറ്ററുകൾ ഉപയോഗിക്കുക ശുപാർശചെയ്യുന്നു. ഈ വഴി നിങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ മ രംഗ പ രണ്ട് നിയന്ത്രണ വീണ്ടുക്കാനു .

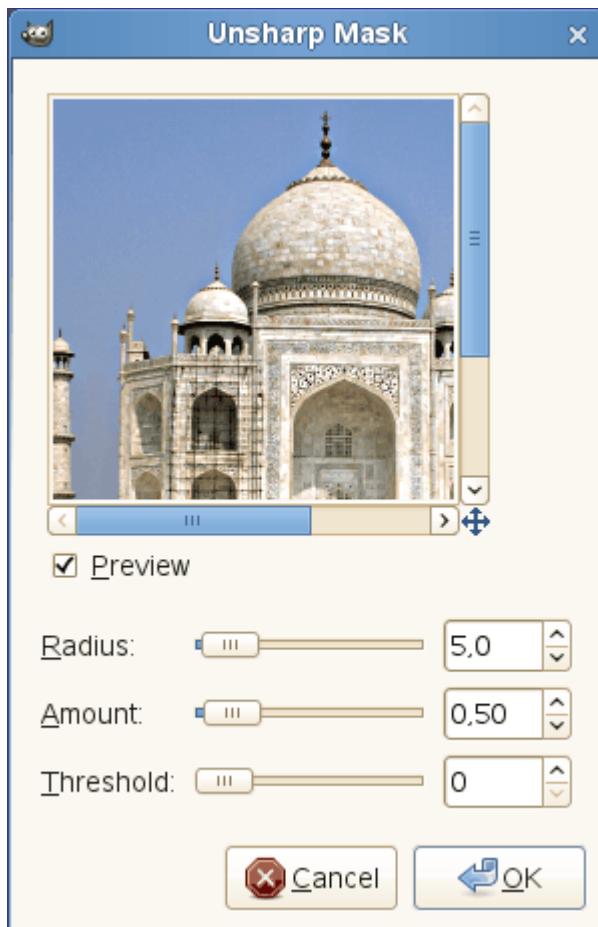
മ രംഗ സമയത്ത് നിര മേല് തടയുന്നതിന്, HSV നിങ്ങളുടെ ചിത്ര വിൾഡിപ്പിക്കുന്നു ആൻഡ് മ ല്യ മാത്രമേ പ്രവർത്തിക്കു. അപ്പോൾ HSV ലേക്കുള്ള ചിത്ര രചിക്കുക.

Colors Components Decompose... പോകുക. ഉറപ്പ് **Decompose to Layers** ബോക്സ് പരിശോധിയ്ക്കുന്നു വരുത്തുക. HSV തിരഞ്ഞെടുക്കുക ശരി കൂടിക്കുചെയ്യുക. നിങ്ങൾക്ക് മ ന് പാളികൾ, ഹ്ര യേ ഓനു, സാച്ചുരേഷൻ ഓനു മ ല്യ ഓനു ഒരു പുതിയ ചാര-ലൈവൽ ചിത്ര ലഭിക്കു . (യുമാർത്തു ചിത്ര Close അതിനാൽ നിങ്ങൾ ആശയക്കുഴപ്പത്തിലാണ് ലഭിക്കില്ല). മ ല്യ പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുക അതു നിങ്ങളുടെ ഷാർപ്പേണ്ടി ഗോ പുരുക്കു. നിങ്ങൾ പ റ്റത്തിയാക്കി കഴിയുന്നോൾ, തിരഞ്ഞെടുത്ത അതേ പാളി, പ്രക്രിയ റിവോഴ്സ്. **Colors Components Compose...** പോകുക. വീണ്ടു HSV തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ശരി കൂടിക്കുചെയ്യുക. താങ്കൾക്ക് മ ല്യ ഘടക ലെ മ രംഗക ട്രീ ചെയ്തു എന്നു ഒഴികെ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് തിരികെ ലഭിക്കു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters Enhance Unsharp Mask** മുഖ്യമായ ലൈംഗിക ക്ലേഡത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണ ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ത്രോക്ക്‌വീവ് പ്രിവ്യ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റു നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

വാസാർഡം

സൈറ്റ് ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ (0.1-120) നിങ്ങൾ മ രച്ച ബാധിക്കു എത്ര പിക്സൽ ഒരു വായ്ത്തല ഇരുവശങ്ങളിലു സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഒഹ റെസല ഷന്റ് ചിത്രങ്ങൾ ക ടുതൽ ആര അനുവദിക്കുക. ഈത് എപ്പോഴും അന്തിമ റെസല ഷനിൽ ഒരു ചിത്ര മ രച്ച നില്ക്കു.

തുക

ഈ സൈറ്റ് ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ (0.00-5.00) നിങ്ങൾ മ രച്ച ശക്തി സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

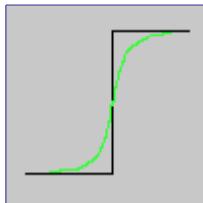
ഉമ്മറ

ഈ സൈറ്റ് ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ (0-255) നിങ്ങൾ മ രച്ചക ട്രാൻസ്ഫോർമേഷൻ ടോഗിൽച്ചയ്ക്ക പ്രയോഗിച്ചു വേണ എവിടെ ഒരു വായ്ത്തല സ ചിപ്പിക്കുന്ന പിക്സൽ മ ല്യങ്കർക്ക് മിനിമ വ്യത്യാസ സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. അങ്ങനെ നിങ്ങൾ മ രച്ച നിന്ന് മിനുസമുള്ള ടോണൽ പരിവർത്തന പ്രദേശങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കുന്നു, മുബ , ആകാശത്ത് അല്ലെങ്കിൽ വെള്ള ഉപരിതലത്തിൽ ലെ കേടു സൃഷ്ടിക്ക് അഭിവാക്കാനാകു .

എങ്ങനെ ഒരു അണ്റഷാർപ്പ് മാസ്ക് പ്രവർത്തിക്കുന്നത്?

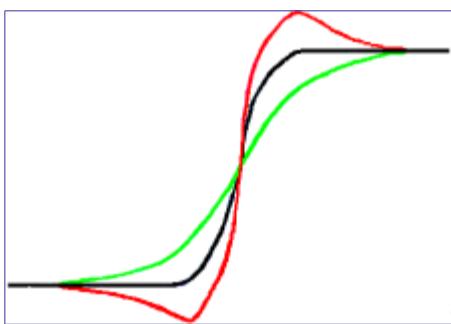
ഒരു ചിത്ര മ രച്ച ഒരു അണ്റഷാർപ്പ് മാസ്ക് ഉപയോഗിയ്ക്കുന്നു പകര തലവേദനയായ ചെയ്യാ . ഇവിടെ പുലർന്നതാണിത്:

ചില സ്ഥലത്ത് ഒരു വ്യത്യാസ ഒരു ചിത്ര ചിന്തിക്കുക. ചില മങ്ങൽ ഉണ്ടക്കിൽ പടി പോലെ തീവ്രത തികച്ചു മ രംഗയുള്ള എക്കിൽ ഒരു S പോലെ: ഈ വിപരീതമായി വഴി പോകുന്ന ഒരു വരിയിൽ പിക്സൽ തീവ്രതയെ കർവ്വ് തീവ്രത ഒരു വിചിത്രമായ വർധന കാണിക്കു .



ഇപ്പോൾ തെങ്ങൾ (കറുത്ത കർവ്വ്) മ രംഗ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചില ഇഫക്ടീൽ ചിത്ര ഉണ്ടക്കിൽ. തീവ്രത വ്യതിയാനങ്ങളുടെ ക ടുതൽ ക്രമേണ (പച്ച കർവ്വ്) ആയിരിക്കു : തെങ്ങൾ ക ടുതൽ ചില മങ്ങൽ ബാധകമാണ്.

PS ചിത്ര തീവ്രത നിന്ന് blurredness തീവ്രത കുറയ്ക്കേണ്ട അനുവദിക്കുക. തെങ്ങൾ ക ടുതൽ ആകസ്മികമായ ആൺ ചുവന്ന വക്ര , നേടുകയു : ദ്രശ്യതീവ്രതയു മ രംഗ പെരുക്കി. .മതസ്ഥാപനങ്ങളേന്നോ.



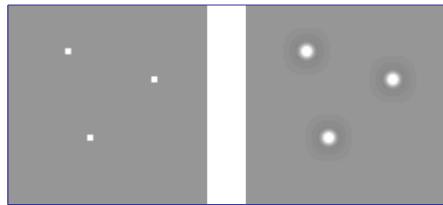
അണ്കഷാർപ്പ് മാസ്ക് ആദ്യ വെള്ളി ഫോട്ടോഗ്രാഫിയിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നുണ്ട്. കാർട്ടുൾ യമാർത്തമ ഗൈറ്റീവ് ഒരു പകർപ്പ് കോൺടാക്ട് വഴി, ഒരു സിനിമ ന് ഇരുവരു തമ്മിലുള്ള ഒരു നേർത്തത ഗ്രാസ് ഷൈറ്റ് നല്കുന്നതിനു സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു ആ വെളിച്ച diffusion ഒരു മങ്ങിയ പകർപ്പ് താനെ വന്നുകൊള്ളു . പിന്നെ അവൻ രണ്ടു ചിത്രങ്ങളില്, ഒരു ഫോട്ടോ enlarger ലെ കടലാസിൽ അവരെ പകരമാവില്ല മതിയാവില്ല കൃത്യമായി പൊരുത്തപ്പെടുന്നു. നല്ല മങ്ങിയ സിനിമ, യമാർത്തമ മുറിയെ വ്യക്തമായ പ്രദേശങ്ങൾ എതിർക്കുന്നു വഴി അങ്ങനെ പോകാൻ വെളിച്ചു തന്നെ ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങൾ യമാർത്തമ ചിത്രത്തിന്റെ പോകുന്ന വെളിച്ചതിൽ നിന്ന് കുറയ്ക്കില്ല ചെയ്യു .

ധിജിറ്റൽ ഫോട്ടോഗ്രാഫിയിൽ ജിന്വ് ക ട, താഴെ പറയുന്ന രീതികൾ കടന്നുപോകു :

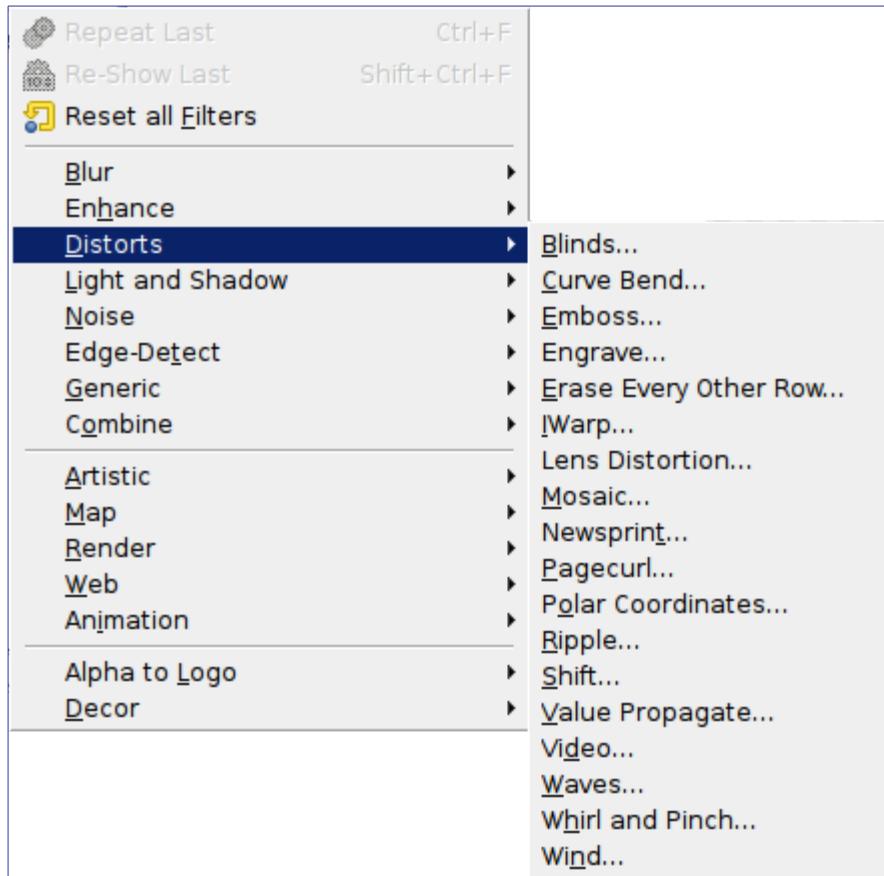
1. നിങ്ങളുടെ ചിത്ര തുറക്കുക തന്നിപ്പുകർപ്പ് **Image Duplicate**
2. പകർപ്പ് അതിനാൽ പാളി **Layer Duplicate** layer ഡ്രോപ്പ് ഇരങ്ങി അരിപ്പുകൾ മെനു ഭ്രാഹ്മ സ്വതേ IIR ഓപ്പഷൻ ആരവു 5 ഡ്രോപ്പ് പാളി ലേക്കുള്ള **Blur Gaussian Blur** ബാധകമാണ്.
3. ഡ്രോപ്പ് ചിത്രത്തിന്റെ പാളി ധയലോഗിൽ, "Subtract" ലേക്ക് മോഡ് മാറ്റാൻ, നേരായ-clic മെനുവിൽ, "Merge down" തിരഞ്ഞെടുക്കുക.
4. ക്ലിക്ക് നിങ്ങൾ അതു ഒരു പുതിയ പാളി പോലെ ദ്രശ്യമാക്കുന്ന യമാർത്തമ ചിത്ര , കയറി മാത്ര പാളി വലിച്ചിട്ടുക.
5. "Addition" ഇന്ന പാളി ധയലോഗിൽ മോഡ് മാറ്റുക.

വോയ്ലാ. "Unsharp Mask" ഫൂൾ-ഇൻ നിങ്ങൾക്ക് ചെയ്യുന്നവൻ ഒരേ.

കർവ്വ തുടക്കത്തിൽ, നിങ്ങൾ ഒരു മുകളി കാണാനാകു . ബുറി ഗ് പ്രധാനമാണ് എങ്കിൽ ഈ മുകളുക വളരെ ആഴമുള്ളതു ; കുറയ്ക്കലെ റിസള്ക്ക് നെഗറ്റീവ് കഴിയു , ഒരു തീർക്കുന നിര സ്കേച്ചപ്പ് തീവ്രത, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നീഹാരിക (കരുത്ത കണ്ണ് പ്രഭാവ) വെളിച്ച പദ്ധതിലെത്തിൽ ഒരു നക്ഷത്ര ചുറ്റു കരുത്ത ഹാലോ ദ്രുത്യമാവു .



ഫിൽട്ടറുകൾ വളച്ചാടിച്ച്

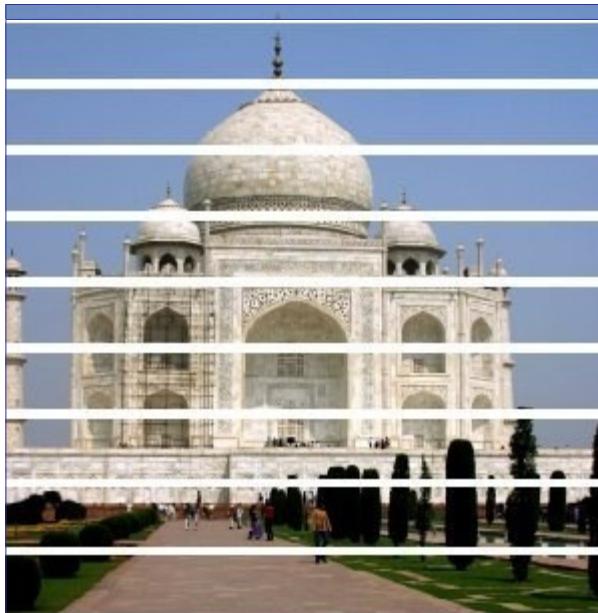


അവതാരിക

.നിങ്ങളും ഫിൽട്ടറുകൾ വ്യത്യസ്ത രീതികളിൽ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് മാറ്റുന്നു.

മറച്ചുവയ്ക്കുന്നു

പൊതു അവലോകന

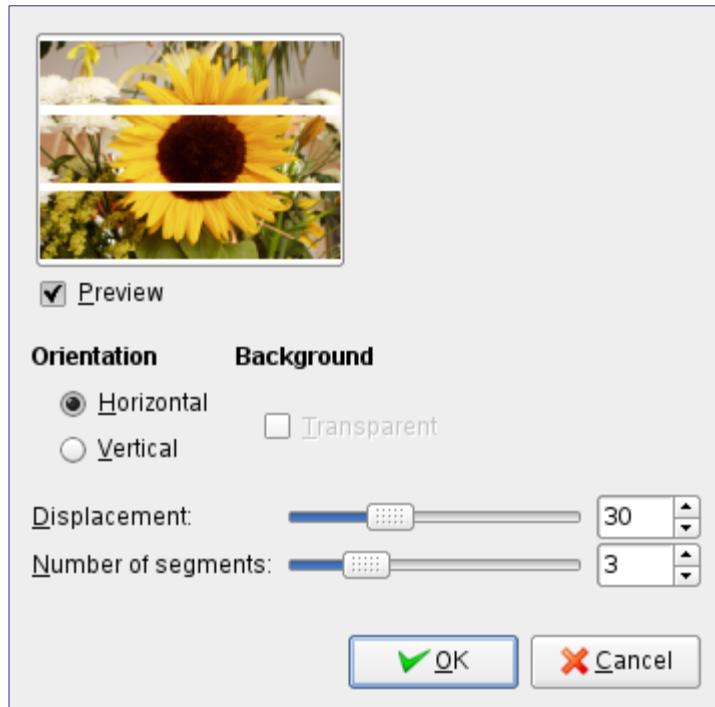


ഇത് തിരശ്വീനമായി അല്ലെങ്കിൽ ലാബമായ battens ഒരു അന്യനായ പ്രഭാവ സ്വീച്ച് കുറയ്ക്കുന്നു. താകൾക്ക് നീക്കുന്നതിനുവേണ്ടി അല്ലെങ്കിൽ അടയ്ക്കുക ഈ battens, പക്ഷേ മുഴുവൻ കുരുട്ടൻ ഉയർത്താതെ.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** ഡിസ്റ്റർബ്ലിംഡ് മുഖ്യമായ ഫിൽട്ടർ കണ്ണടത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

നിങ്ങൾ **OK** ക്ലിക്ക് വരെ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ ക്രമീകരണ ചിത്രവു ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യ ദ്രുത്യമാക്കു .

വിന്യാസ

നിങ്ങൾ battens തിരശ്വീനമായി ല ബമായതോ എന്ന് തീരുമാനിക്കേണ്ടത് അനുവദിക്കുന്നു.

പശ്വാത്തല

batten നിര പണിസമീ പശ്വാത്തല എന്നതാണ്. *Transparent* ഓഫൈൻ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയേതെങ്കു , നിങ്ങളുടെ ചിത്ര ആൽഫാ ചാനൽ ഉണ്ടായിരിക്കണം .

displacement

സ്റ്റൂഡർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് അവർ അടയ്ക്കുന്നത്, അല്ലെങ്കിൽ അവരെ വീതികുറത്തു അവർ തുറക്കുന്ന ധാരണ ധാരണ വിശ്രാലമായ battens അനുവദിക്കു .

സെഗ്മന്റുകളുടെ എണ്ണ

ഇത് battens എണ്ണ തുടർന്ന്.

കർവ്വ ബൈ ഡ്യ

പൊതു അവലോകന

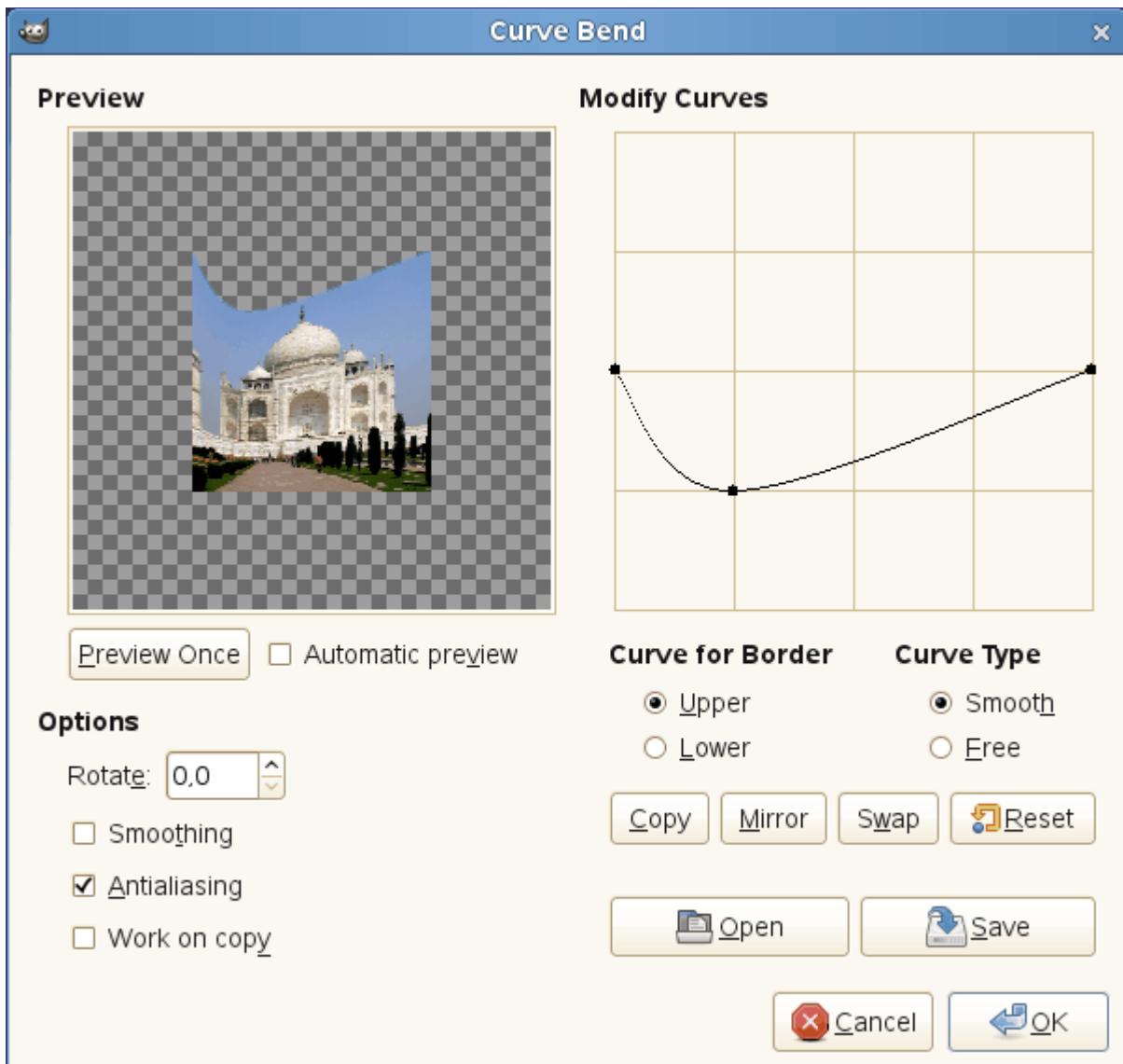


ഈ ഫിൽട്ടർ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു വളച്ചാടിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കേണ്ട് ഒരു കർവ്വ് സൂച്ചിക്കുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്നു. വളച്ചാടിക്കൽ മറ്റ് ഒരു ചിത്ര അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു അതിർത്തിയിൽ നിന്ന് ക്രമേണ പ്രയോഗിക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** Distorts Curve Bend മുഖ്യമായി ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താൻ കഴിയു .

അപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ്

തിരനോട് *OK* അമർത്തുക വരെ ചിത്ര വരുത്താതെ ചിത്ര അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു മാറ്റങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

പ്രിവ്യ് ഓരോക്കൽ

ഈ ബട്ടൺ പ്രിവ്യ് ഇൽ വേണ ഓരോ തവണയു പുതുക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുന്നു.

ഓട്ടോമാറ്റിക് പ്രിവ്യ്

ഈ ഓപ്ഷൻ ഉപയോഗിച്ച് പ്രിവ്യ് തൽസമയ മാറുന്നു. ഈ വളരെ കണക്കുക കൂൽ ആവശ്യമാണെന്നു പ്രവൃത്തി ദീർഘായുന്നു ചെയ്യാവ . "Rotation" ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ പ്രത്യേകിച്ച് പ്രകടമാണ്.

ഓപ്ഷൻകൾ

തിരിക്കുക

നിങ്ങൾക്ക് അവിടെ അരിപ്പ് അപേക്ഷ കോണ് (0-360 counter-clockwise) സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . 0 സ്ഥാനവു അത്: കർവ്വ് അപ്പർ അതിർത്തിയിൽ നിന്ന് ഒപ്പ് / അല്ലെങ്കിൽ താഴെത്തെ നിന്ന് പ്രയോഗിക്കു . 90 സജ്ജമാക്കുക, അത് ഇടത് അതിർത്തി നിന്ന് ഒപ്പ് / അല്ലെങ്കിൽ ശരിയായതാണ് നിന്ന് പ്രയോഗിക്കു .

മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ

ആന്റിഎലിയാസി ഗ്

.നിങ്ങളും പ്രക്രിയ ഹാർഡ് സൃഷ്ടിക്കാനു അതിരുകൾ വരുകയായിരുന്നു ചെയ്യാ .
ഈ രണ്ട് ഓപ്പഷനുകൾ ഈ വശ മെച്ചപ്പെടുത്താൻ.

പകർപ്പിൽ ഒന്നേറ്റാഗിക

ഈ ഓപ്പഷൻ നിങ്ങൾ **OK** ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ വരെ യമാർത്തമ ചിത്ര
വരുത്താതെ സാധാരണ വലുപ്പുത്തിൽ ഇമേജ് മാറ്റങ്ങൾ കാണാൻ
അനുവദിക്കുന്നത് സജീവ പാളി വളർന്നു "Curve_bend_dummy_layer_b" എന്ന ഒരു
പുതിയ പാളി സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

കർവ്വസ് പരിഷ്കരിക്കുക

ഈ ഗ്രിഡ്, നിങ്ങൾ സ്വത്വേ പ്രതിനിധികരിക്കുന്ന ചിത്ര മുകൾ അതിർത്തി
രണ്ടുവും ഒരു നോഡ് ഒരു വ്യതിയാനമാണ് തിരഞ്ഞീന രേഖ, തങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഈ
കർവ്വ് ക്ലിക്ക്, ഒരു പുതിയ നോഡ് നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്നത് കർവ്വ്
പരിഷ്കരിക്കാൻ വലിച്ചിട്ടുക കഴിയുന്ന ലഭ്യമാകുന്നു. നിങ്ങൾ കർവ്വ് നിരവധി
നോഡുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു .

നിങ്ങൾക്ക് ഗ്രിഡ് മാത്ര രണ്ട് കർവ്വുകൾ, അങ്ങനെ പേരുള്ള "upper" അതിർത്തി
നും അങ്ങനെ പേരുള്ള "lower" അതിർ ഉണ്ടായിരിക്കുന്നതല്ല കഴിയു . നിങ്ങൾ
Upper അല്ലെങ്കിൽ **Lower** രേഖിയോ ബട്ടൺ പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് അവരിൽ
രോൾ പ്രവർത്തനസജ്ജമാകു .

നിങ്ങൾ **Free Curve Type** ഉപയോഗിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ ആകർഷിക്കു കർവ്വ്
സജീവ കർവ്വ് മാറ്റിസ്ഥാപിക്കു .

ബോർഡ് വേണ്ടി കർവ്വ്

അവിടെ നിങ്ങൾ സജീവ വക്ര രോട്ടേഷൻ പ്രകാര , **Upper** അല്ലെങ്കിൽ **Lower**
അതിർത്തിയിൽ പ്രയോഗിച്ചു വേണ എന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയു .

കർവ്വ് അതിർത്തി രോട്ടേഷൻ ആഗ്രഹിച്ചിരിക്കുന്നു ഓർക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന്,
Rotate ക ട = 90 മുകളിലെ കർവ്വ് ലെഫ്റ്റ് അതിർത്തിയിൽ പ്രയോഗിക്കു .

കർവ്വ് ഇന

നിങ്ങൾ ഒരു നോഡ് വലിച്ചിട്ടുക വരുമ്പോൾ **Smooth** ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾക്ക്
യാന്ത്രികമായി നന്നായി വ്യത്താകാരമോ വക്ര നേടുക.

Free ഓപ്പഷൻ നിങ്ങൾ സ്വതന്ത്രമായി ഒരു കർവ്വ് വരയ്ക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.
അത് സജീവ വക്ര മാറ്റിസ്ഥാപിക്കു .

ബട്ടനുകൾ

പകർപ്പ്

മറ്റ് അതിർത്തിയിൽ സജീവ കർവ്വ് പകർത്തുക.

കണ്ണാടി

മറ്റ് അതിർത്തിയിൽ സജീവ കർവ്വ് മിറർ ചെയ്യുക.

സ്വാപ്പ്

Upper ആൻഡ് **Lower** കടപ്പുറ സ്വാപ്പ്.

റീസെറ്റ്

സജീവ വക്ര പുനഃക്രമീകരിക്കുക.

തുറക്കുക

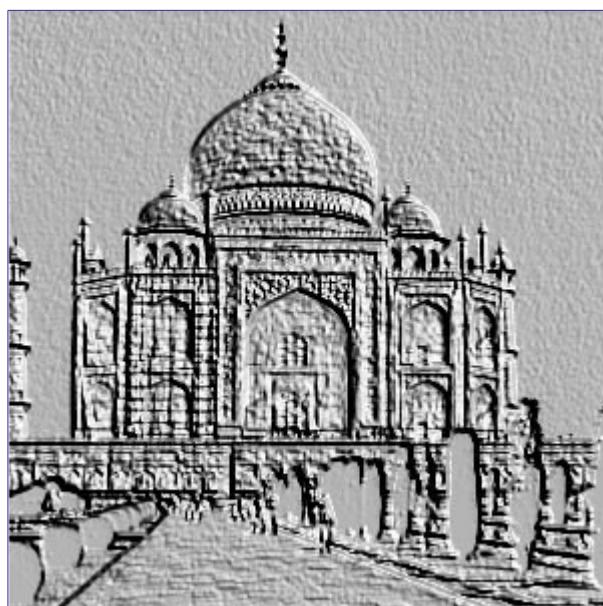
ഒരു പയലിൽ നിന്നു കർവ്വ് ലോധ്.

രക്ഷിക്കു

ഒരു പയൽ കർവ്വ് സ രക്ഷിക്കുക.

എ ബോൾ്ഡ്

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ റൂബാന്യു ബന്ധുകളു hollows അതിനെ ദുരിതാശ്വാസ നൽകുന്ന സജീവ അഭ്യർഹിൽ പാളി നിരക്കു ദണ്ഡ് . ഒമ്പറ്റ് പ്രദേശങ്ങൾ

ഉയിർത്തെഴുനേൽപ്പിക്കപ്പെടുന്ന ഇരുണ്ട മഹത്തുകൾ കൊത്തിവച്ചിരിക്കുന്നത്.

നിങ്ങൾക്ക് ലൈറ്റി ഗ് വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കു .

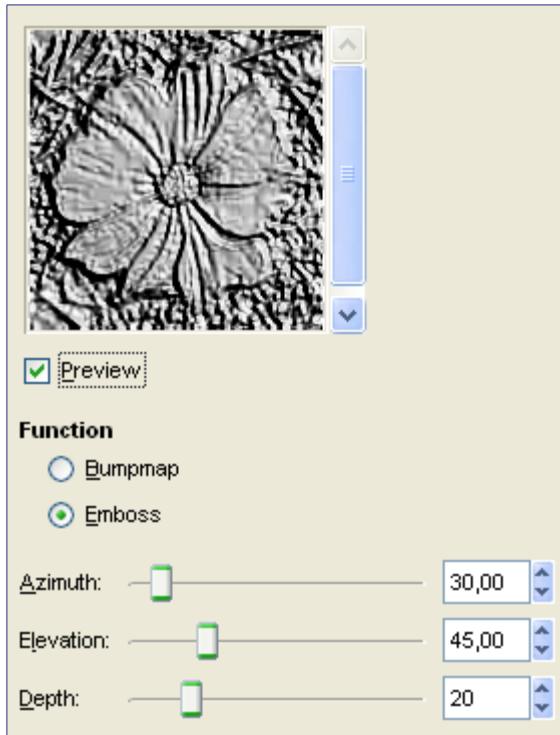
നിങ്ങൾ മാത്ര ആർജിബി ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിക്കാ . നിങ്ങളുടെ

ചിത്ര ഗ്രേസ്‌കെയിലാക്കി ഉണ്ടാക്കിയാൽ, അത് മെനുവിൽ ഗ്രേ ഓട്ട് ചെയ്യു .

ഫിൽട്ടർ ആര ഭിക്ഷുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** മുഖ്യമായി ഉപയോഗിക്കുന്ന ഫിൽട്ടർ കണ്ണഡത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

നിങ്ങൾ **OK** ക്ലിക്ക് വരെ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ ക്രമീകരണ ചിത്രവു ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യ ദൂശ്യമാകു . നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടർ വളരെ സാവധാനത്തിലാണ് എക്കിൽ **Preview** ചെക്കുചെച്ചയ്ക്കുണ്ടാക്കുന്നു സ ക്ഷിക്കരുത്.

എ ഗ്രാഫർ

Bumpmap

ഈ ഫീൽറ്റർ മിനുസമാർന്ന വർണ്ണങ്ങളു ഭദ്രമായിരിക്കു .

എ ബോസ്റ്റ്

അതു മെറ്റൽ പോലെ ഗ്രേസ്‌കെയിൽ ദുരിതാശ്വാസ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് ക ടുതൽ അടയാളപ്പെടുത്തി തിരിക്കുക.

Azimuth

ഈ കോമ്പസ് (- 360 0) പോയിന്റ് പ്രകാര പ്രകാശമാനമാക്കുന്നതിനൊപ്പ് പോകുന്നു. നിങ്ങൾ ഉള്ളപിക്കുന്നു ദക്ഷിണാഫിക നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ മുകളിൽ, എന്നിട്ട് ഇല്ലെ (0) ഇടതുവശത്താണ്. ഉയരുന്ന മ ല്യ എതിർലാറ്റികാരദിശയിൽ പോകുന്നു.

ഉയരത്തിലുമുള്ള

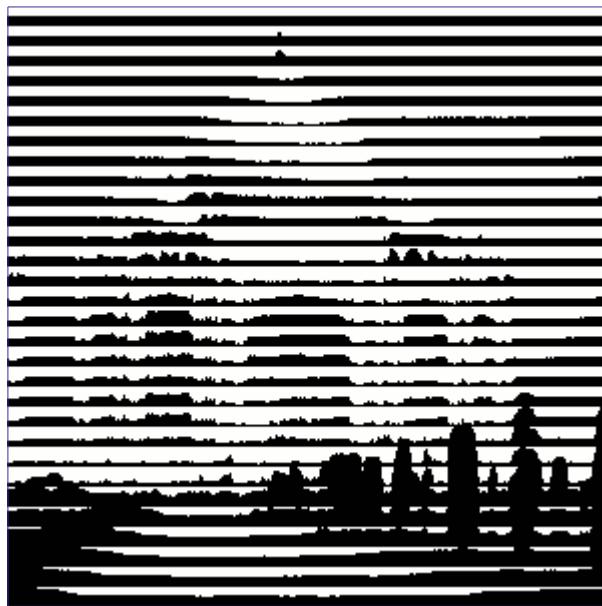
ആ ശക്തമായിരുന്ന വരെ കയറി തത്ത്വത്തിൽ, ചക്രവാളത്തിൽ നിന്ന് ഉയര (0) കും (90), എന്നാൽ ഇവിടെ സമ്മുഖ മണ്ഡലത്തിലായിരുന്നു (180) വരെ.

അതു

(പ്രകാശ ഭ്രംഗാതയ്ക്ക് അകല തോന്നുന്നു. പ്രകാശ എപ്പോൾ മ ല്യ ക ടുകയു കുറത്തുതുടങ്ങു .

കൊത്തുക

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽഡർ ഒരു കൊത്തുളിക്കാണ്ടു പ്രഭാവ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്: ചിത്ര കരുപ്പു വെളുപ്പു തിരിഞ്ഞു ഉള്ളിലുള്ള പിക്സൽ മ ല്യ അനുസരിച്ച് വ്യത്യസ്ത ഉയര ചില തെരഞ്ഞെടുത്തവർക്കളുടെവിടവ് നിരയ്ക്കു ആണ്. തത്പരമായുണ്ടാകുന്ന പ്രഭാവ നാണ്യങ്ങൾ പഴയ പുസ്തക ദ്രുഷ്ടകാന്തങ്ങൾ കാണപ്പെടുന്ന മുദ്രണങ്ങളിൽ ഓർമ്മിപ്പിക്കുന്നു.

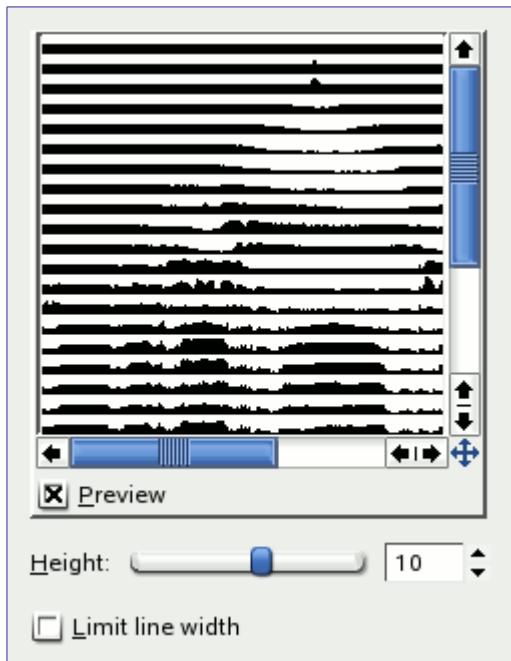
"Engrave" അരിപ്പ് മാത്ര ഒരു ആലപ്പം ചാനലുമായി പൊങ്ങിക്കിടക്കുന്ന തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളു ലേയരുകളിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. സജീവ പാളി ഒരു ആലപ്പം

ചാനൽ ഇല്ലെങ്കിൽ ആദ്യ അടിസ്ഥാന ചാനൽ എഡിറ്റ് ചെയ്യാം.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** ദിസ്റ്റോഴ്സ് എൻഗ്രേവ് കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡ് മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷൻകൾ



പ്രിവ്യ്

നിങ്ങളുടെ ക്രമീകരണങ്ങളിൽ ഫല നിങ്ങൾ **OK** ക്ലിക്ക് വരെ ചിത്ര ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യ് ദൃശ്യമാക്കു .

പൊക്ക

ഈ ഓപ്പഷൻ കൊത്തുപണി ലൈനുകൾ ഉയരെ വ്യക്തമാക്കുന്നു. മ ല്യ 2 മുതൽ 16 വരെ പോകുന്നു.

പരിധി ലൈൻ വീതി

ഈ ഓപ്പഷൻ പ്രാപ്തമാക്കുകയാണെങ്കിൽ നേര്ത്തവ വരികൾ ചിതറി നിര ഇടങ്ങളിൽ പ്രചോദിപ്പിക്കുന്നില്ലോ. ഈ ഓപ്പഷൻ ഫല ദൃശ്യകാതമായി ചിത്ര കാണുക.

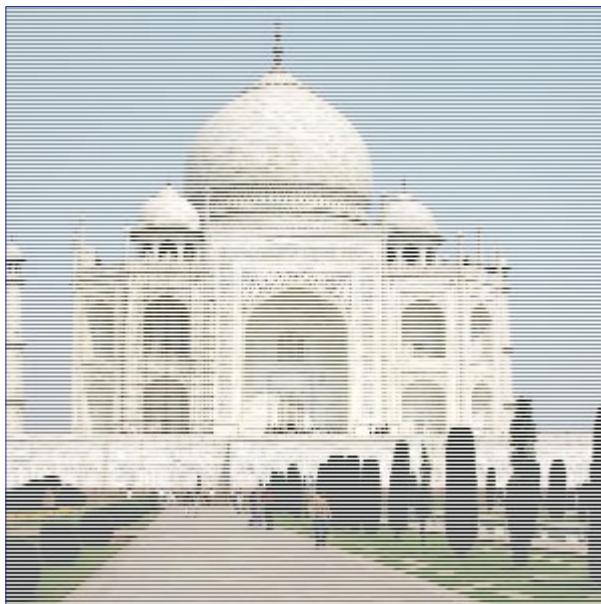




മറ്റല്ലാ വരി മായ്‌ക്കുക

പൊതു അവലോകന



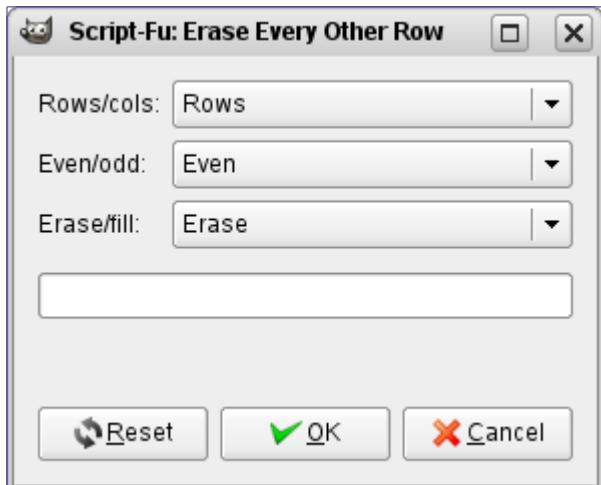


ഈ ഫിൽട്ടർ മാത്രമല്ല സജീവ പാളി പരസ്പര വരി അല്ലെങ്കിൽ നിര മായ്‌ക്കാൻ കഴിയു മാത്രമല്ല പശ്വാത്തല നിര അവരെ മാറ്റാൻ കഴിയു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** **Distorts** **Erase Every Other Row** കീഴിൽ ഇമേജ് വിനിയോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ



ഈ ഓപ്പഷനുകൾ സ്വയം വിശദികരിക്കുന്ന ആകുന്നു. ഒരേയൊരു പ്രസ്താവന: സജീവ പാളി ആൽഫാ ചാനൽ ഉണ്ട് എങ്കിൽ വരികളു നിരകളു സുതാര്യമായ ആയിരിക്കു മായ്ച്ചു. അതു ആൽഫാ ചാനൽ (പിനീട് അതിന്റെ പേര് ലെയർ ഡയലോഗിൽ ബോൾഡ് അക്ഷരങ്ങൾ ആണ്) ഇല്ലെങ്കിൽ, ഉപകരണവോക്സിലേക്സ് പശ്വാത്തല നിര ഉപയോഗിക്കുന്നതായിരിക്കു .

IWarp

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ, ചിത്രത്തിന്റെ ഇന്ത്രാക്കറ്റിവ് ചില ഭാഗങ്ങൾ മടക്കുകൾ അതിന്റെ ആനിമേറ്റ് ഓപ്പഷൻ നമ്പി, / ധമാർത്ഥ ചിത്രവു വിര പ തമ്മിലുള്ള ആനിമേഷൻ പുരത്തു മങ്ങുകയു ഒരു പുഴയാണ് ഘടകങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ അനുവദിക്കുകയാണെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഒരു വെബ് ഷൈ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയുന്ന പേജ്. ഒരു മടക്കുകൾ തര തിരഞ്ഞെടുക്കുക, അത് ഉപയോഗിക്കുന്ന ആദ്യ തുടർന്ന് തിരനോട് ക്ലിക് മൊസ് പോയിന്റ് വലിച്ചിട്ടുക.

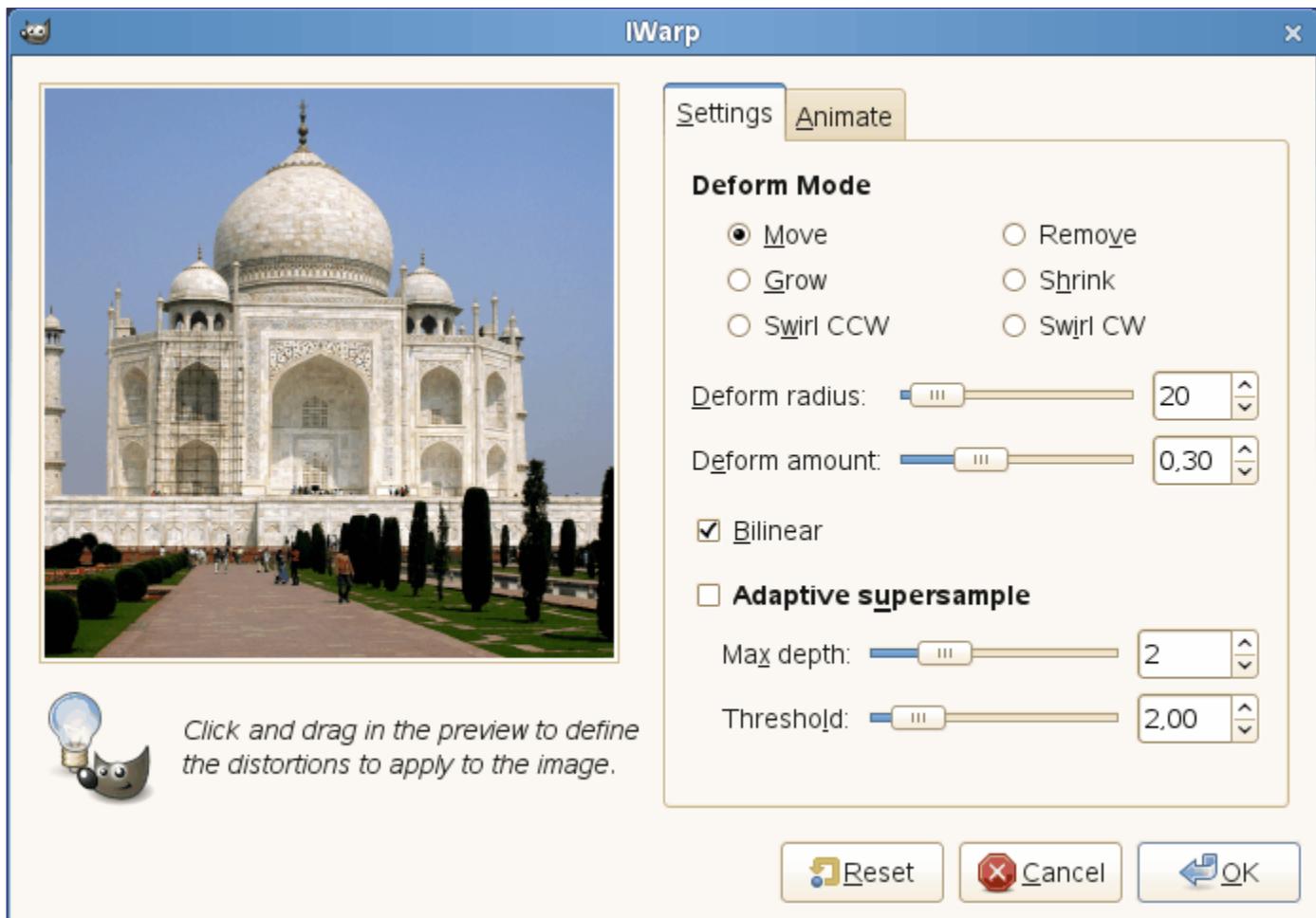
ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** Distort|warp മുവേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷനുകൾ

ഈ ഫിൽട്ടർ ഓപ്പഷനുകൾ അവർ രണ്ടു ടാബുകൾ വരു അങ്ങനെ കുറേ. ആദ്യത്തെ ടാബ് ജനറൽ ഓപ്പഷനുകൾ അടങ്കിയിരിക്കുന്നു. രണ്ടാം ടാബ് ആനിമേഷൻ ഓപ്പഷനുകൾ പേരിലുണ്ട്.

ക്രമീകരണങ്ങൾ



കുമിക്കരണങ്ങൾ ടാബ് നിങ്ങൾക്കു പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് പ്രിവ്യ ബാധിക്കു പാരാമീറ്ററുകളു സജ്ജികരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. അതിനാൽ, പ്രിവ്യ വിവിധ ഭാഗങ്ങളിൽ വ്യത്യസ്ത മടക്കുകൾ മോഡുകൾ അപേക്ഷിക്കാ .

പ്രിവ്യ

ഇവിടെ പ്രിവ്യ നിങ്ങളുടെ ഒരേയോഗിക ഇട : നിങ്ങൾക്ക് തിരഞ്ഞെടു റ്റാഗ് മൗസ് സ ചികയെ കൂടിക്ക് ചെയ്യുക. ചിത്ര ഗണവു ഭാഗമാണ് നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത കുമിക്കരണങ്ങൾ അനുസരിച്ച് ര പഭേദ ചെയ്യു . നിങ്ങളുടെ ജോലി സുവ ഇല്ല എങ്കിൽ, *Reset* ബട്ടൺ അമർത്തുക.

മോഡ് മടക്കുകൾ

നിങ്ങുക

നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ *stretch* ഭാഗങ്ങൾ അനുവദിക്കുന്നു.

നീകൾ ചെയ്യുക

ഈ ഭാഗികമായോ പ രണ്ടായോ, മൂന്ന് റ്റാഗ് എവിടെ വളച്ചാടിക്കൽ നീകൾ . ഈ മുഴുവൻ ചിത്ര പ്രവർത്തിക്കുന്ന റീസെറ്റ് ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ ഒഴിവാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഒരു ആനിമേഷൻ ജോലിചെയ്യുന്നോൾ ശ്രദ്ധിക്കുക: ഈ ഓപ്പഷൻ ഒരേയൊരു ഫ്രേയി ബാധിക്കു .

വളരുക

ഈ ഓപ്പഷൻ ക രിത്തതു പാരേഡിം വിലക്കയെറ്റ .

ചുരുങ്ങുക

സ്വയ വിശദിക്കണ.

ചിരിപ്പിക്കുന്നു **CCW**

ങ്ങു ചുഴിയിൽ എതിർലെറ്റികാരഡിശ സ്യൂഷ്ടിക്കുക.

ചിരിപ്പിക്കുന്നു **CW**

ങ്ങു ചുഴിയിൽ ലെറ്റികാരഡിശയിൽ സ്യൂഷ്ടിക്കുക.

ആര മടക്കുകൾ

മൗസ് വഴി ച സ്കിക്കാട്ടി പിക്സൽ ചുറ്റു അരിപ്പ് നടപടി സർക്കിൾ, ആര നിർവചിക്കുന്നു പിക്സൽ (5-100) താഴെ.

തുക മടക്കുകൾ

നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് എങ്ങനെ ആകൃതി നിന്നു അനവധി വെച്ചു ചെയ്യു സെറ്റുകൾ (0.0-1.0).

ബൈലീനിയർ

ഈ ഓപ്പഷൻ |Warp പ്രഭാവ smooths.

അഡിപ്രീവ് **supersample**

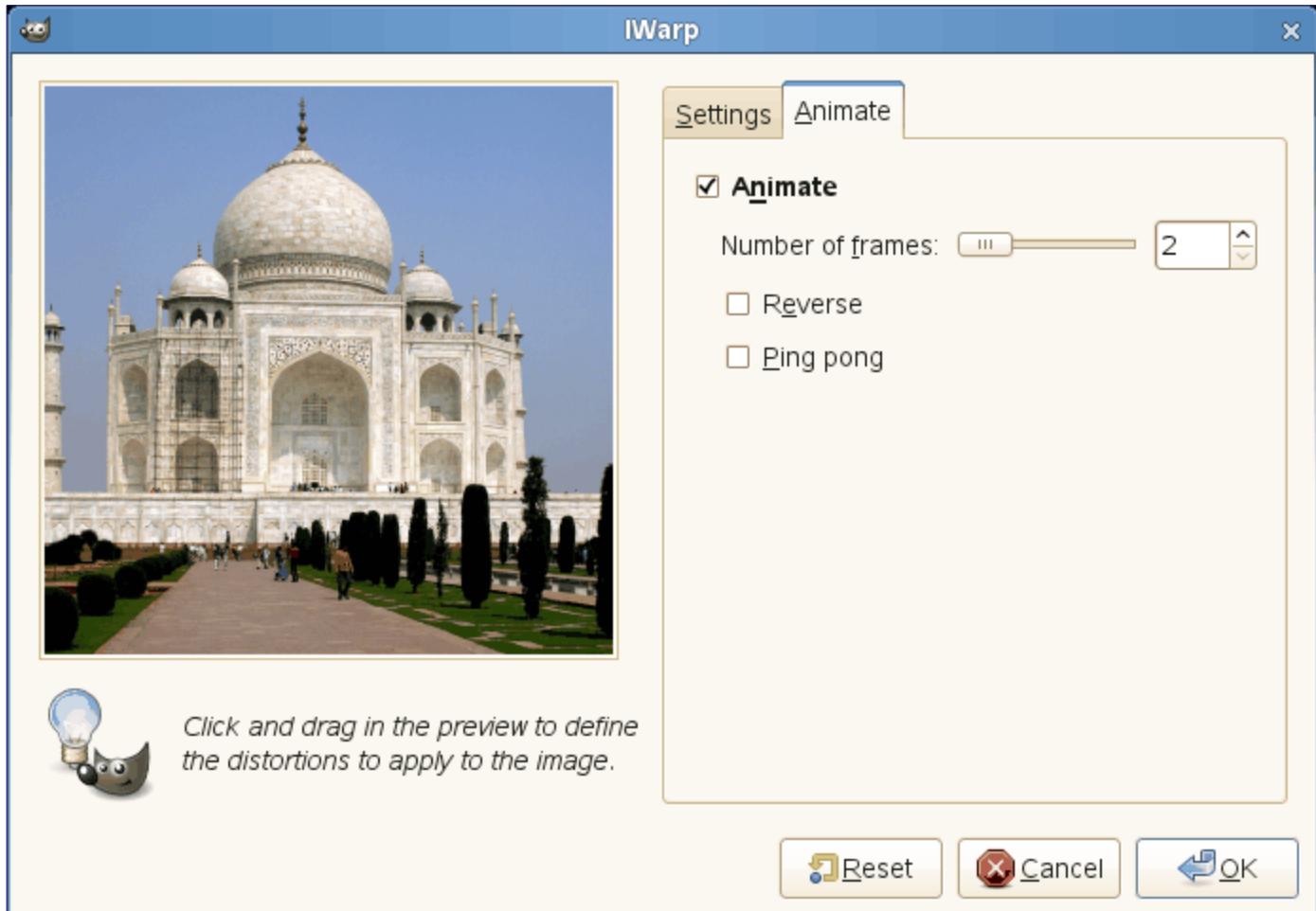
ഈ ഓപ്പഷൻ വർദ്ധിച്ചു കണക്കുക ട്രിംഗൾ ചെലവിൽ ഒരു നല്ല ചിത്ര രേഖയർ.

പരമാവധി ആഴ

ഈ മ ല്യ ഓരോ പിക്സൽ വിൽ നടത്തുന്ന പരമാവധി ഒരുപറ്റ CONCURRENT എന്ന പരിമിതപ്പെടുത്തുന്നു.

ഉമ്മറ

ങ്ങു പിക്സൽ അടുത്ത തമ്മിലുള്ള മ ല്യ വ്യത്യാസ ഈ ഉമ്മപ്പട്ടി കവിയുന്നോൾ ഒരു പുതിയ ഒരുപറ്റ ആവർത്തന പിക്സൽ ന് നടപ്പാക്കു .



ഈ ടാബ് യഥാർത്ഥ ചിത്ര ഈ ചിത്രത്തിന്റെ അവസാന ശ്രമമല്ലിൽ ഇടയ്ക്ക് ഇന്റർമീഡിയറ്റ് ഇമേജുകൾ സ്വീച്ചിക്കുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്നു. ഈ ആനിമേഷൻ Playback ലേക്ക് plug- സ്ക്രോളു കളിക്കാൻ കഴിയു .

ഹ്രയിമുകൾ എന്ന്

അത് നിങ്ങളുടെ ആനിമേഷൻ (2-100) ചിത്രങ്ങളുടെ നമ്പർ ഇതാ. ഈ ഹ്രയിമുകൾ നിങ്ങളുടെ ചിത്ര അടാച്ച് പാജികൾ സ ക്ഷിച്ചിരിക്കുന്നു. അതു സ രക്ഷിക്കുന്നോൾ എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റ് ഉപയോഗിക്കുക.

റിവോർസ്

ഈ ഓപ്പഷൻ പുരകോട്ടേരയുക ആനിമേഷൻ അവതരിപ്പിക്കുന്നത്.

പിങ് പോങ്

ആനിമേഷൻ ഒരു വഴിയായി അവസാനിക്കുന്നോൾ, അതു വിമുഖരായി പോകുന്നു.

ലെൻസ് വകീകരിക്കൽ

പൊതു അവലോകന

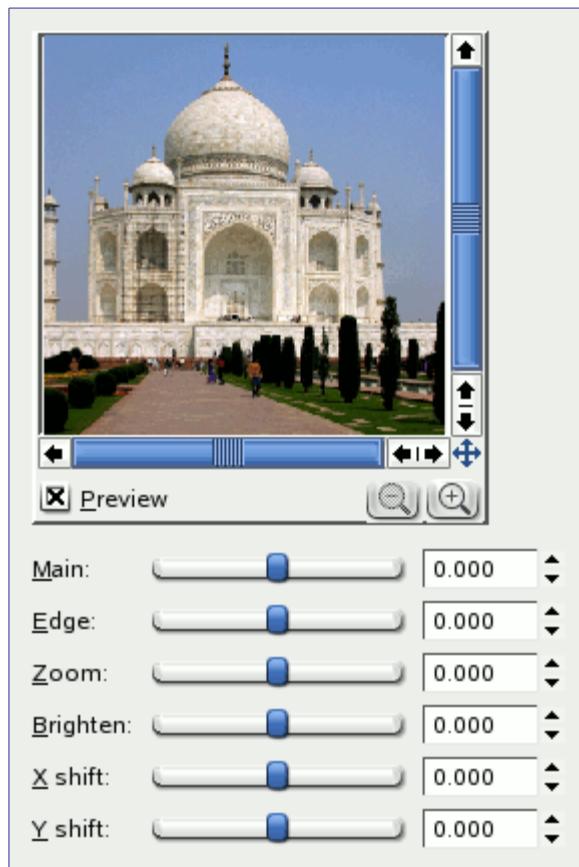


ഈ ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾക്ക് പകർത്താനായി മാത്രമല്ല ക്യാമറ ലെൻസുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന കണ്ണട വഴി ഫോട്ടോ ചിത്രങ്ങൾ അവതരിപ്പിച്ചുകൂടിലും സാധാരണ കാരണക്കാരനാവണ പ്രഭാവ ശരിയാക്കി അനുവദിക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** **Distorts** **Lens Distortion** കീഴിൽ ഇരും വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ



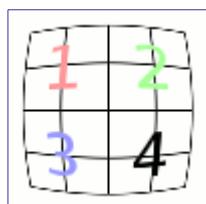
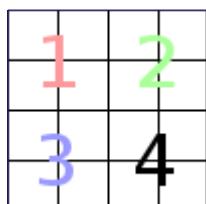
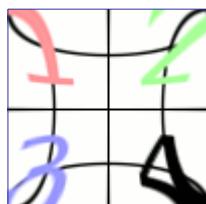
എല്ലാ ഓപ്പഷനുകളു അനുവദനീയമായ പരിധി -100,0 നിന്ന് 100,0 ആണ്.

പ്രിവ്യ

നിങ്ങളുടെ ക്രമീകരണങ്ങളിൽ ഫല നിങ്ങൾ **OK** ക്ലിക്ക് വരെ ചിത്ര ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യ ദ്വശ്യമാകു .

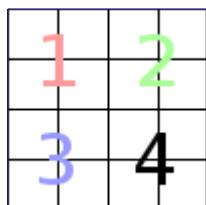
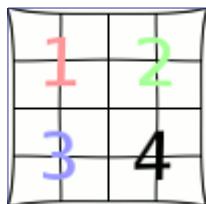
മെയിൻ

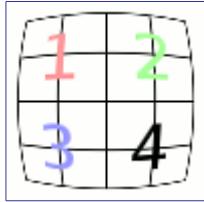
പരിചയപ്പെടുത്താൻ ഗോളാക്യതി തിരുത്തൽ തുക. നെഗറ്റീവ് പശുകൾ അതു അകത്തേയ്ക്ക് സമയത്ത് പോസിറ്റീവ് മ ല്യാഡർ ഇമേജ് പെപ്പിന്റെ ഉണ്ടാക്കണം . മുഴുവൻ പ്രഭാവ ഉള്ളിലോ പുറത്ത് ഒരു പനോരമ ചിത്ര മിശ്സലാണ് സമാനമാണ്.



അറ്റ

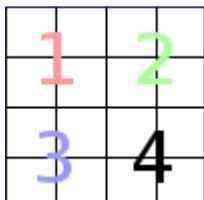
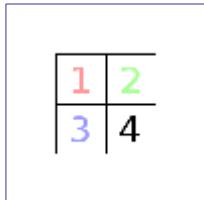
ചിത്ര നാനാഭാഗങ്ങളിലുമുണ്ടായിരിക്കു അധിക ഗോളാക്യതി തിരുത്തൽ തുക വ്യക്തമാക്കുന്നു.





സ

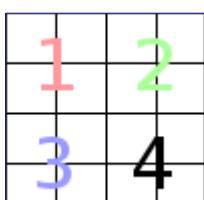
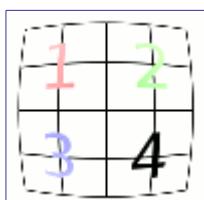
സാക്കലിക് ലെൻസ് പരത്തിയ ചിത്ര വലുതാക്കലെ് അല്ലെങ്കിൽ ലാല കരണ തുക വ്യക്തമാക്കുന്നു.

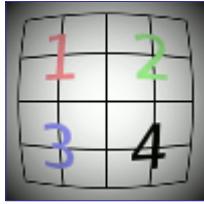


പ്രസന്നതയോടെ

"vignetting" പ്രഭാവ തുക: കാരണ മറ്റാരു വെളിച്ച ആഗിരണ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് ലെൻസ് വക്രത ലേക്ക് തെളിച്ച കുറയ്ക്കുക / വർധന.

Main അല്ലെങ്കിൽ **Edge** ഓപ്ഷൻകൾ ഒരുപിടി ഫലങ്ങൾ ഈ ഓപ്ഷനായി നോൺ ആയിരിക്കണ പാജ്യ വേണ .



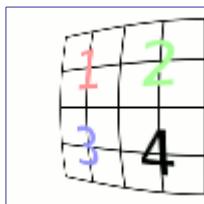
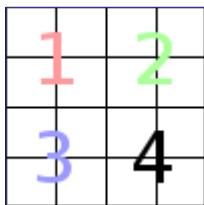
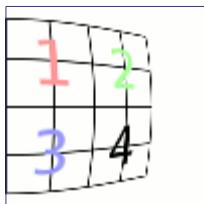


എക്സ് ഷിഫ്റ്റ്

വൈ ഷിഫ്റ്റ്

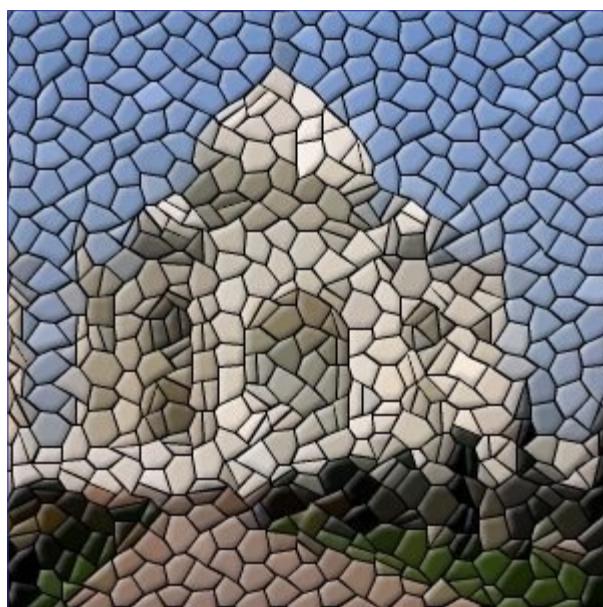
ഈ രേഖ ഓപ്പഷൻകൾ ലെൻസുകളുടെ തികച്ചു കേന്ദ്രമാക്കിയല്ല ജോധി നിർമ്മിക്കുന്ന ചിത്രത്തിന്റെ ഷിഫ്റ്റ് വ്യക്തമാക്കുക.

കാണാവുന്ന ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് ഈ ഓപ്പഷൻ മുകളിൽ **Main** അബ്ലൂക്കിൽ **Edge** ഓപ്പഷൻകൾ നോൺ പ ജീ മാത്ര .



മൊസൈക്ക്

പൊതു അവലോകന

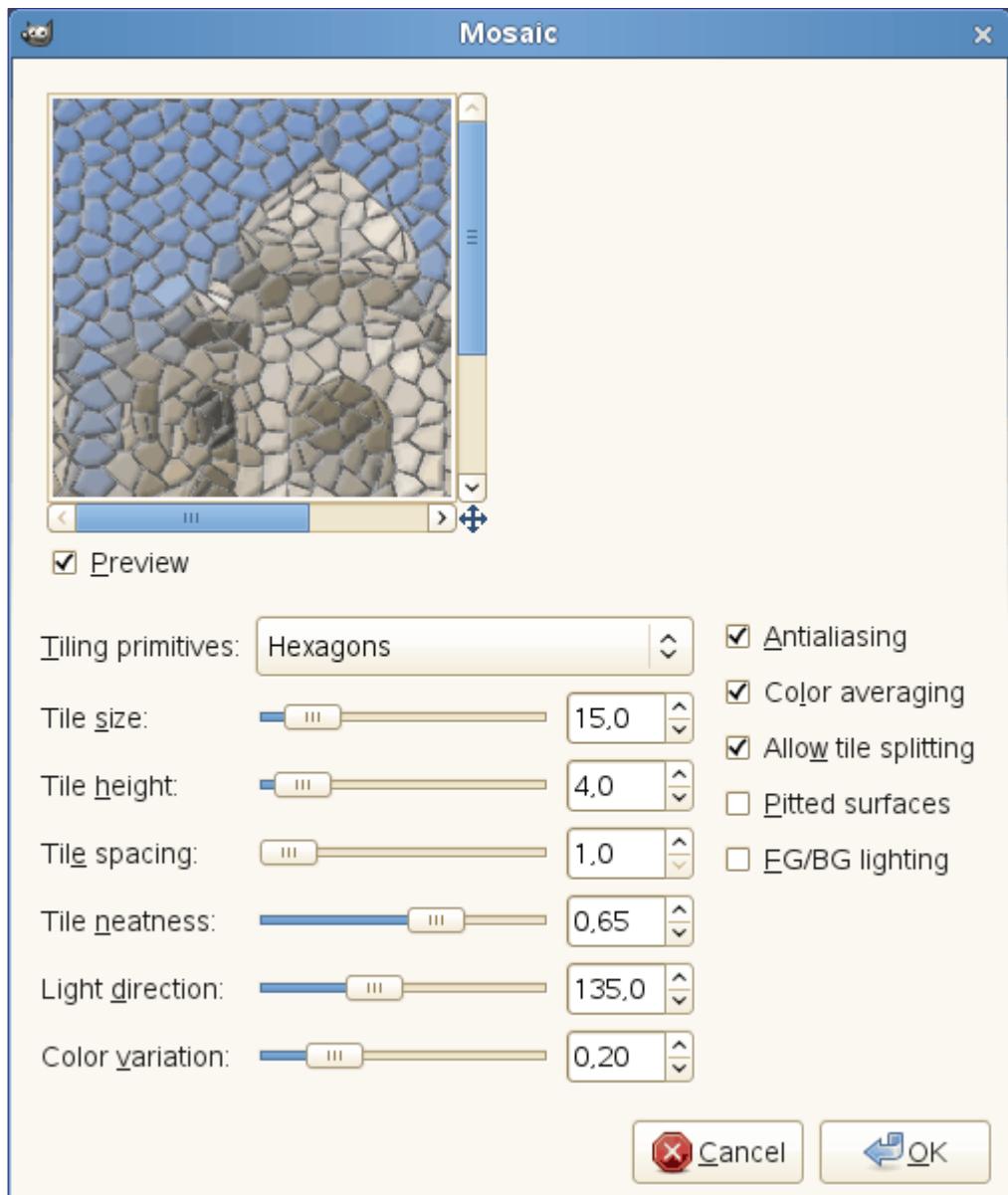


ഇത് ചെറുതായി അങ്ങനെ മൊസൈക്ക് എന്ന വശ നൽകുന്ന ചേരുന്നു ഉന്നയിച്ചു ചെയ്ത് വേർത്തിരിച്ചു നിരവധി ചതുരങ്ഗൾ അല്ലെങ്കിൽ പോളിഗോണുകളുടെ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു കുറച്ചു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** Distorts Mosaic മുഖ്യമായി ഇത് ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

നിങ്ങൾ **OK** കുികൾ വരെ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ ക്രമീകരണ ചിത്രവും ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യ ദ്രോഫ്റ്റ് ഒരു നിര പ്രയോഗിച്ചു എക്കിൽ പ്രിവ്യ മുഴുവൻ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ഭാഗ മാത്രമാണ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ വളരെ സാവധാനത്തിലാണ് എക്കിൽ **Preview** ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു സ ക്ഷീകരുത്.

ഉള്ളിടെ പുനരുപയോഗിക്കുകളുടെ

ഈ ഓപ്പഷൻ സ്വയം വിവേകവും ആകുന്നു:

സ്ക്രൂച്ചുകൾ

4 അറൂഞ്ഞൾ

Hexagons

6 അറൂഞ്ഞൾ (hexa = 6)

Octagons & സ്ക്രൂച്ചുകൾ

8 അല്ലെങ്കിൽ 4 വേണമകിലും (കെട്ട = 8)

ത്രികോൺങ്ങൾ

3 അട്ടങ്ങൾ (ത്രിരാഷ്ട്ര = 3)

ഒട്ടൽ വലുപ്പ്

നിരക്കി ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് നിങ്ങൾ ഒട്ടൽ ഉപരിതലത്തിൽ വലിപ്പ് സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ഒട്ടൽ ഉയര്

അതു ഉത്തിയപാറ, ഒടലുകൾ റിലീഫ് തുടർന്ന് മ ല്യ പിക്സലിൽ കത്തിക്കാ അതിർത്തിയിൽ വീതി ആണ്.

ഒട്ടൽ സ്പെയ്സി ഗ്രാഡ്

അതു ഒടലുകൾ തമ്മിലുള്ള ചേരാൻ വീതി തുടർന്ന്.

ഒട്ടൽ neatness

1 ആയി സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ, ഒടലുകൾ ഏറ്റവു ഒരേ വലിപ്പ് . 0 മ ല്യ ക ടി, വലുപ്പ് കുമമില്ലാതെ നിർണ്ണയിക്കുന്നത് അതിന്റെ ഈ കണ്ണികകൾ ര പീകരണത്തിലു നയിച്ചേക്കാ .

ലൈറ്റ് ദിശ

സ്ഥിര വെളിച്ചു മാർഗ മുകളിലെ ഇടത്ത് കോൺിൽ (135) നിന്ന് വരുന്നു. നിങ്ങൾ (എതിർലെറ്റിക്കാരൻിംഗ്) 0 മുതൽ 360 ഈ ദിശയിൽ മാറ്റാനാകു .

വർണ്ണ വ്യതിയാനങ്ങളുടെ

ഓരോ ഒട്ടൽ ഒരേയൊരു നിന്ന് ഉണ്ട്. അങ്ങനെ ധമാർത്ഥ ചിത്ര അപേക്ഷിച്ചു, നിന്നങ്ങൾ എണ്ണു കുറയുന്നു. ഇവിടെ നിങ്ങൾ നിന്നങ്ങൾ എണ്ണു അല്ല വർഖലിപ്പിക്കാൻ കഴിയു .

ആന്റിഎലിയാസി ഗ്രാഡ്

ഈ ഓപ്പ്സൻ അതിരുകൾ ഉണ്ടാകു എന്നു വരുകയായിരുന്നു വശ കുറയ്ക്കുന്നു.

വർണ്ണ ശരാശരിയാകല്ല്

ഈ ഓപ്പ്സൻ പരിശോധിക്കാതെ ആണ്, ചിത്ര ഭ്രായി ഗ്രാഡ് ഒടലുകൾ അകത്ത് തിരിച്ചറിയാനുമാകു . ചെക്കിൻ ചെയ്തപ്പോൾ, ഒടലുകൾ അകത്ത് നിന്നങ്ങൾ ഒരൊറ്റ നിന്ന് കടന്നു ശരാശരി ചെയ്യുന്നു.

അനുവദിക്കുക ഒട്ടൽ വേർപ്പെടുത്തുന്ന

ഈ ഓപ്പ്സൻ പല നിന്നങ്ങൾ മേഖലകളിൽ ഒടലുകൾ പിളർക്കുന്നവനാകുന്നു, അങ്ങനെ ഈ പ്രദേശങ്ങളിൽ ഒരു മെച്ചപ്പെട്ട കളർ നിലവാര ക ടുതൽ വിശദാ ശങ്ങൾ അനുവദിക്കുന്നു.

കുഴികളു ഇരുഭാഗത്തു

ഈ ഓപ്പ്സൻ ഒട്ടൽ ഉപരിതലത്തിൽ കുഴികളു തോന്നുന്നു.

FG / ബൾഡേറിയ ലൈറ്റ് ഗ്രാഡ്

ഈ ഓപ്പ്സൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു , ഒടലുകൾ ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് ഫോർഗ്ഗണടിലെ നിന്ന് വഴി കത്തിക്കാ ചെയ്യുന്നു, നിശ്ചൽ പശ്വാത്തല നിന്ന് വഴി നിന്നത്തിലുള്ള ആണ്. പശ്വാത്തല നിന്ന് ചേരുന്നു.

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു ക് ട്രമായി-ഡോർ dither ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് halftones. Halftoning കുറച്ച് മാനങ്ങൾ ഒരു ഉപകരണത്തിൽ (ഈ നാൻ തുടർച്ചയായ ടോൺ ഇമേജ്..) ചാരം അല്ലെങ്കിൽ നിര വിവിധ തലത്തിലുള്ള ഒരു ഇമേജ് തർജ്ജമ പ്രകിയയാണ്; ഒരു പ്രിൻ്റർ അല്ലെങ്കിൽ typesetter പോലുള്ള പലപ്പോഴു മെത്രി ലെവൽ ഡിവേസ്.

അടിസ്ഥാന സ്കൂൾ വലിയവൻ പ്രത്യക്ഷത്തിൽ ടോൺ ആഴത്തിൽ (ഈ സ്പേഷ്യൽ വി.എസിന്റെ അറിയപ്പെടുന്നത്) റെസല്യൂഷൻിലുള്ള ഓഫ് വ്യാപാര ആണ്.

ഈ പല സമീപനങ്ങൾ, ടോൺ വിവരങ്ങൾ കുറഞ്ഞ ഓർഡർ ബിറ്റുകൾ ഉപേക്ഷിക്കണമെന്ന് ആണ് ലളിതമായ ഇതിൽ ഉണ്ട്; ഈ പോസ്റ്ററെസ് അരിപ്പ് ചെയ്യുന്നതു എന്താണ്. നിർഭാഗ്യവശാൽ, ഫലങ്ങളും വളരെ നല്ല തോനുന്നില്ല. എന്നാൽ, സ്പേഷ്യൽ ചിത്ര നഷ്ടമാകുന്നു.

ഈ ഫിൽട്ടർ വളരാൻ അല്ലെങ്കിൽ സെൽ പ്രതിനിധാന ആവശ്യമായ തീവ്രത

തകവെള്ള അകലുകയു ചെയ്ത വരകൾക്ക് കോശങ്ങൾ പരിവർത്തന ചിത്രത്തിന്റെ ചിത്ര കുറയ്ക്കുന്ന dither ഉത്തരവിട്ടു കൂടുതൽഡിഫ്രേഷ് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

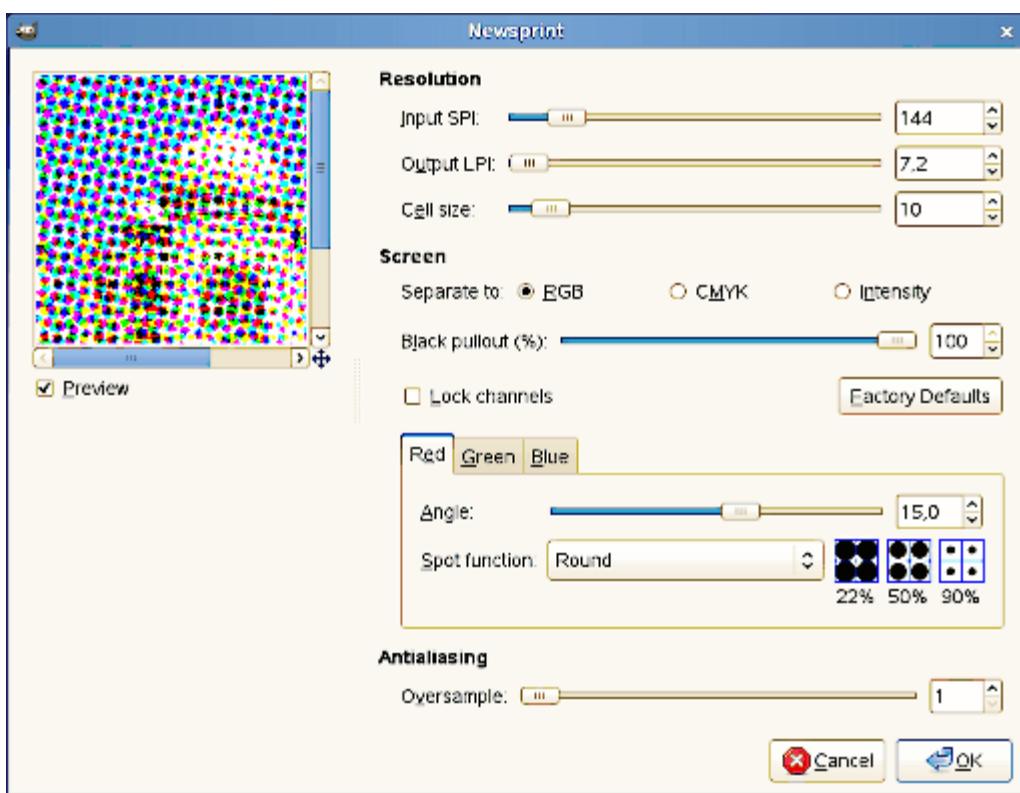
യമാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ഗ്രിഫ് സ പ്ലർ-ഇന്വോസുചെയ്ത സകൽപ്പിക്കുക. ചിത്ര ഗ്രിഫ് വഴി കോശങ്ങൾ തിരിച്ചിട്ടുണ്ട് - ഓരോ സൈൽ ആത്യന്തികമായി ആ കോശ യമാർത്ഥ ചിത്ര അന്യകാരത്തിന്റെ ഏകദേശം ഒന്നിലധിക ഒരുപുട്ട് പിക്സൽ നിർമ്മിച്ച ഒരു സ്പോട്ട് നടത്തു .

വ്യക്തമാണാണോ ഒരു ചിത്ര കനത്ത നഷ്ട വലിയ സൈൽ വലിപ്പ ഫലങ്ങൾ! കളങ്ങളിൽ പാടുകൾ സാധാരണ സർക്കിളുകളിൽ പോലെ ആര ഭിക്കുക, ആകൃതിയിലുള്ള വജീ വളരാൻ. ആകൃതിയിൽ ഈ മാറ്റ ഒരു **Spot function** നിയന്ത്രിക്കുന്നത്. വിവിധ പുള്ളി ഫ ഗ്രഡുകളു ഉപയോഗിക്കുന്നതില എ, സൈൽ പ രണ്ടുമായി വെളുത്ത പ രണ്ടുമായു കരുത്ത പോകുന്ന പോലെ പാടുകൾ ആകൃതിയിൽ പരിണാമ നിയന്ത്രിത ചെയ്യാ .

ഫിൽട്ടർ ആര ഭിക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** Distorts Newsprint മുഖ്യമായ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ണത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

നിങ്ങൾ **OK** ക്ലിക്ക് വരെ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ ക്രമീകരണ ചിത്രവു ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യ ദ്രുതിയാക്കു . ഫിൽട്ടർ ഒരു നിര പ്രയോഗിച്ചു എങ്കിൽ പ്രിവ്യ മുഴുവൻ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ഭാഗ മാത്രമാണ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടർ വളരെ സാവധാനത്തിലാണ് എങ്കിൽ **Preview** ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു സ ക്ഷിക്കരുത്.

മിചിവ്

ഈ ഗ്ര പ്ല്യൂംപുട്ട്, ഓട്ടപുട്ട് റെസല ഷൻ സജജികരിക്കുന്നത്, അല്ലെങ്കിൽ നേരിട്ട് എന്നുകിൽ, സെൽ വലുപ്പ് നിയന്ത്രിക്കുന്നത്.

ഇൻപുട്ട് അപരമ രീതി

യധാർത്ഥമാണ് ഇൻപുട്ട് ചിത്രത്തിന്റെ പ്രമേയ , സാമ്പിളുകൾ പെൻ ഇഞ്ച് (അപരമ രീതിയു) തും ഈ ഇൻപുട്ട് ചിത്ര എന്റെ ചിത്ര സ്വയിൽ initialised ആണ്.

ഓട്ടപുട്ട് LPI

ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഓട്ടപുട്ട് ചിത്ര , രേഖകൾ പെൻ ഇഞ്ച് (BEG) തും.

സെൽ വലുപ്പ്

സെൽ വലിപ്പ് ഫലമായി പിക്സലിൽ. പലപ്പോഴും നേരിട്ട് ഇത് സജജമാക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നത്.

സ്കൈൻ

ആർജിബി, CMYK, തീവ്രത പ്രത്യേക

നിങ്ങളിൽ ഓപ്പറേറ്റ് ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഏത് colorspace തിരഞ്ഞെടുക്കുക. *RGB* മോഡിൽ, യാതൊരു colorspace പരിവർത്തന നടപ്പാക്കു . CMYK തും ഇമേജ് ആദ്യ ആന്തരികമായി CMYK പരിവർത്തന , പിന്നെ ഓരോ നിര ചാനൽ വെവ്വേറെ, ഒടുവിൽ ആർജിബി ചിത്ര തിരികെ recombined മുമ്പായി halftoned ആണ്. *Intensity* മോഡിൽ, ഇമേജ് ആന്തരികമായി ശ്രേണ്ടേകയിലാക്കി പരിവർത്തന , പിന്നെ, halftoned ഇൻപുട്ട് ചിത്രത്തിനായി ആൽഫാ ചാനൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു ഫല . ഈ പ്രത്യേക ഇഫക്ടുകൾ നല്കുന്നതും, എന്നാൽ മികച്ച ഫലങ്ങൾ നേടാൻ അല്ല പരീക്ഷണങ്ങളും ആവശ്യമാണ്. സ ചന: തുടക്കത്തിൽ പോകാൻ ഏത് അൻഡിയില്ലുക്കിൽ CMYK ശ്രമിക്കുക.

ബൂക്ക് pullout (%)

RGB- > CMYK പരിവർത്തന നടത്തുന്നോൾ ഏതു കെ (കരുതു) ഉപയോഗിക്കണ ?

ലോക് ചാനലുകൾ

ചാനൽ പരിഷ്കരണങ്ങൾ എല്ലാ ചാനലുകളും പ്രയോഗിക്കാൻ.

ഫാക്ടറി സ്ഥിരമായവയിലേക്ക്

ഒ ഗ്രിയായി ഫലങ്ങൾ നൽകുന്ന ഏത് സ്ഥിര ക്രമീകരണങ്ങൾ പുനഃസ്ഥാപിക്കുക.

കോൺ

ഈ ചാനലിനായി സെൽ ഗ്രിഡ് കോൺ.

സ്പോട്ട് ഫ ഗ്രിഡ്

(നീല സെൽ-ബോക്സുകളിൽ പ്രിവ്യ കാണുക) ഈ ചാനലിൽ ഉപയോഗിക്കേണ്ട സ്പോട്ട് പ്രവർത്തന .

ആൻഡിപ്രലിയാസി ഗ്ര

ശരിയായ halftoning ആൻഡിപ്രലിയാസി ഗ്ര ആവശ്യമില്ല: ലക്ഷ്യ എല്ലാ ശേഷ നിര ദൈപ്തവ്യ കുറയ്ക്കാൻ ആണ്! എന്നിരുന്നാലും, ഈ ഫൂഡിൻ പ്രത്യേക ഇഫക്ടുകൾ പ്രധാനമായും കാരണ , ഫലങ്ങൾ ഒരു കരുതൽ / വെളുത്ത പ്രിൻ്റർ പകര സ്കൈൻിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കു . അതുകൊണ്ട് പലപ്പോഴും പേപ്പറിൽ പ ശവേ മഷി പകർത്താനായി അല്ല വിരുദ്ധ-അലിയാസിങ്സ് പ്രയോഗിക്കാൻ ഉപയോഗപ്രദമായിരിക്കു . നിങ്ങൾ തത്ത്വഫലമായി ചിത്ര പ്രിൻ്റ് ചെയ്യാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ലുക്കിൽ പിന്നെ (അതായത്, ഓഫ്) 1 ലേക്ക് antialiasing വെച്ചു.

Oversample

ഓരോ ഒള്ക്കപുക്ക് പിക്സൽ ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ രൂചിച്ച് ലേക്കുള്ള subpixels എണ്ണ് . ഈ സവിശേഷത അപാപ്തമാക്കാൻ 1 സജ്ജമാക്കുക. താകലീത്: വലിയ നമ്പറുകൾ ഇവിടെ വളരെ നീണ്ട ഫിൽട്ടർ runtimes നയിക്കു !

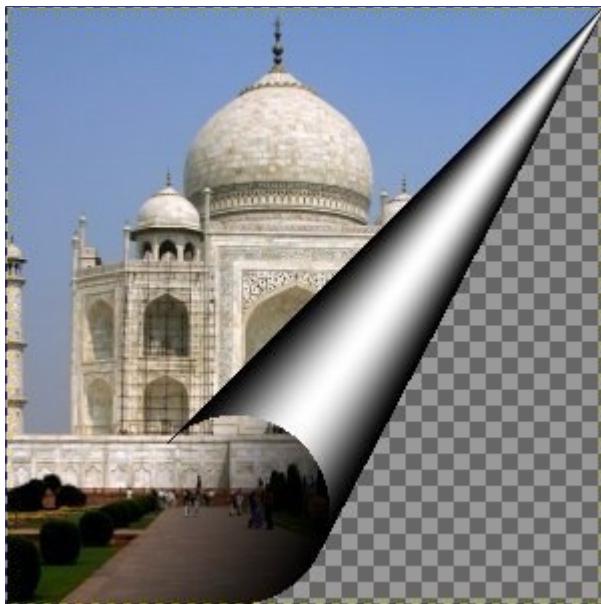
ഉദാഹരണ



പേജ് കേൾ

പൊതു അവലോകന



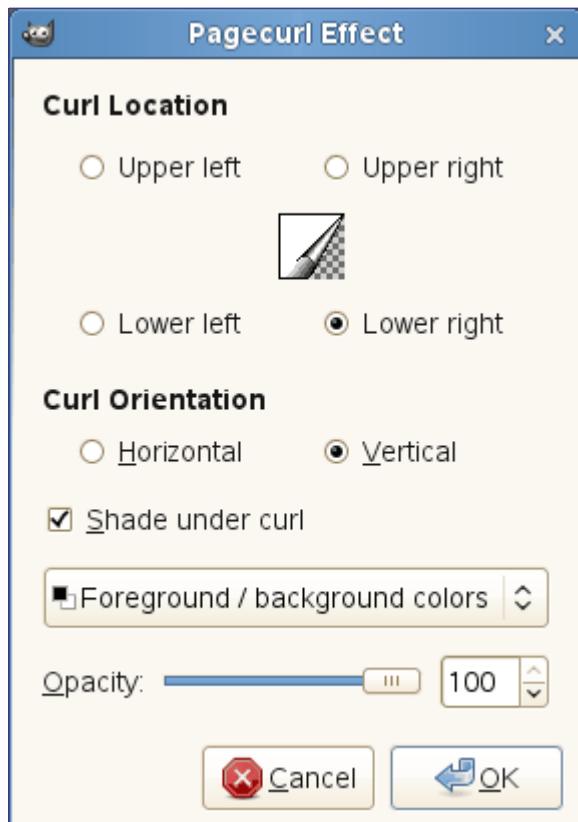


ഈ ഫിൽട്ടർ മായ്‌ചൂ പ്രോശ്രത്ത് ആസ്പദമായ പാളി കാണിക്കുന്ന ത രഫ്റ്റോറേതൊടു ക എ ഒരു തര കയറി നിലവിലെ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ഒരു കോൺിൽ അദ്ദോയ . ഒരു പുതിയ "Curl Layer" ഒരു പുതിയ ആൽഫ ചാനൽ സ്യൂൾട്ടിക്കപ്പെടുന്നു. ഈ മായ്‌ചൂ പ്രോശ്രത്ത് പൊരുത്തപ്പെടുന്ന പ്രാര ഭ പാളി ഭാഗമായി പുറമേ സുതാരുമാണ്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters**DistortsPage Curl കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷൻകൾ



കേൾ സ്ഥല

നിങ്ങൾ നിന്നെ ഉയർത്തുകയും ആഗ്രഹിക്കുന്ന കോൺിൽ
തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് അവിടെ നാലു രേഖിയോ ബട്ടണുകൾ തങ്ങൾക്കുണ്ട്.
പീഡ ഉള്ളതിനാൽ മറ്റ് ഓപ്പനുകൾ ലേക്ക് പ്രതികരിക്കാൻ ഇല്ല.

കേൾ വിന്യാസ

Horizontal/ആൺഡ് Vertical/ നിന്നെ ഉയർത്തുകയും ആഗ്രഹിക്കുന്ന
അതിർത്തിയിൽ കാണുക.

ചുരുളൻ കീഴിൽ തന്ത്ര

ഈ കുഴല് അകത്ത് നിശ്ചലാണ്.

മുൻവശ / പശ്ചാത്തല വർണ്ണങ്ങൾ

നിലവിൽ ഗ്രേഡിയൻ്റ്

നിലവിൽ ഗ്രേഡിയൻ്റ് (വിപരിത)

ഈ ഓപ്പൻ ത രീതിയിൽ തന്ത്രം കാണുന്നതു കാണുന്നതു മുഖ്യമാണ്.

അതാര്യത

പാളി ഭാഗ കുഴല് അസ്പദമായ ദ്രുശ്യപരത പരാമർശിക്കുന്നു. ഈ ലൈൻ
ഡയലോഗിലും സജ്ജമാക്കുകയും ചെയ്യാം.

പോളാർ Coords

പൊതു അവലോകന



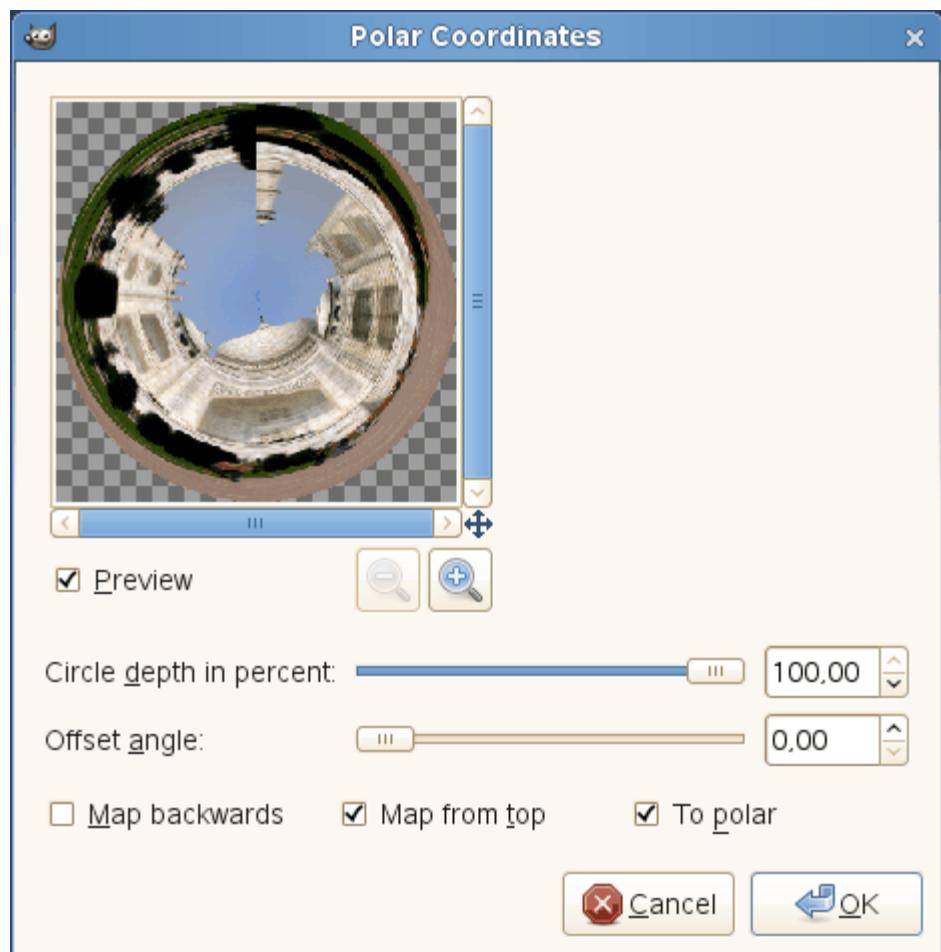


ഇത് ഒരു സർക്കൂലർ അല്ലെങ്കിൽ റെഡു തമിൽ സാധ്യമായ എല്ലാ ഇടത്തര ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള പ്രാതിനിധി നൽകുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** Distorts Polar Coords മുഖ്യമായ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ണെത്താൻ കഴിയു .

അപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

നിങ്ങളുടെ ക്രമീകരണങ്ങളിൽ ഫല നിങ്ങൾ **OK** കൂടിക്ക് വരെ ചിത്ര ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യ ദ്രോമാക്കു .

ശതമാന സർക്കിൾ ആഴത്തിൽ

ബന്ധുധർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് റിൽഡച്ചതുര (0%) മുതൽ സർക്കിൾ (100%) ലേക്ക് നിങ്ങൾ പരിവർത്തനയ്ക്കുന്നു "circularity" സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ഓപ്പസെറ്റ് കോൺ

, അങ്ങനെ സർക്കിൾ കേന്ദ്രത്തിനു ചുറ്റു അതിനെ തിരിക്കുന്നു - ഈതു ആ ഗിൾ ഭ്രായി ഗ (359 0) തുടങ്ങു നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

പുരകോട്ടേരയുക മാപ്പ്

ഈ ഓപ്പഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു , ഭ്രായി ഗ ഇടത് പകര വലതു നിന്ന് ആരു ഭിക്കു .

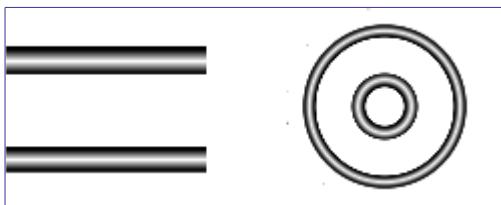
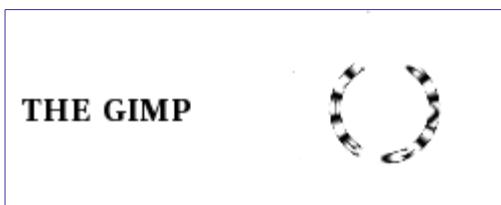
മുകളിൽ നിന്ന് മാപ്പ്

ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, മാപ്പിൾ പുരത്തു ഇടത്തര മുകളിലെ വരിയിൽ താഴെയുള്ള വരി ആക്കു . പരിശോധിച്ചാൽ, അതു വിപരീതമാണ് ആയിരിക്കു .

ധൂവിയ ലേക്ക്

ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, ഇമേജ് circularly ഒരു റിൽഡച്ചതുര (ഒറ്റയായി പ്രാബല്യത്തിൽ) കടന്നു മാപ്പ് ചെയ്യു . പരിശോധിച്ചാൽ, ചിത്ര ഒരു സർക്കിൾ കടന്നു മാപ്പ് ചെയ്യു .

[ഉദാഹരണങ്ങൾ](#)



[റിപ്പിൾ](#)

[പൊതു അവലോകന](#)



തര ഗങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ അലകൾ ശല്യപ്പെടുത്തുന്ന വെള്ള പ്രതിഫലനമായി ഓർമ്മിപ്പിക്കാനു ലേക്ക് സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ പിക്സലുകൾ ആദേശ .

പിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** Distorts Ripple മുഖ്യമായ ഒരു പിൽട്ടർ കണ്ടത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

നിങ്ങളുടെ ക്രമീകരണങ്ങളിൽ ഫല നിങ്ങൾ **OK** ക്ലിക്ക് വരെ ചിത്ര സാധിക്കാതെ പ്രിവ്യ ദ്വാരാമാകു .

ഓപ്പഷനുകൾ

ആൻസ്റ്റ്രലിയാസി ഗ

ഈ ചിത്ര അതിരുകൾ ഉണ്ടായെങ്കാം സ്കേച്യിൽ ലുക്ക് മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നു.

tileability നിലനിർത്തൽ

നിങ്ങളുടെ ചിത്ര ഒരു എൽ പാറ്റേൺ എക്കിൽ ഈ അനായാസ ഉള്ള പരിപാലിക്കുന്നു.

വിന്യാസ

അ **Horizontal** അല്ലെങ്കിൽ തിരമാലകളുടെ **Vertical** ഡയറക്ഷൻ.

അരികുകൾ

അലകൾ പിക്സൽ കൂടിയെഴുപ്പിക്കലിന് കാരണമാകു കാരണ , ചില പിക്സൽ

ഇമേജ് വശങ്ങളിൽ നഷ്ടമായെക്കാ :

- **Wrap** ഓനിച്ചു ഒരു പുറതെകൾ പോകുന്ന പിക്സൽ തിരികെ അപ്പുറത്തു, നഷ്ടമായ പിക്സൽ പകരക്കാനായാണ് വരു .
- **Smear** വച്ച് സമീപമുള്ള പിക്സലുകൾ ധനതെതാക് പിക്സൽ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കാൻ വിവിച്ചു ചെയ്യു .
- **Blank** വച്ച് കാണാതായ പിക്സൽ പാളി ആൽഫഹാ ചാനൽ ഇല്ലെങ്കിലോ, കരുതൽ പിക്സൽ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കു . ആൽഫഹാ ചാനൽ പാളി നിലനിൽക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, സുതാര്യമായ പിക്സലുകൾ ഈ ഓപ്ഷൻ പ്രയോഗിച്ച ശേഷ കാണാതായ പിക്സലുകൾ മാറ്റി എഴുതുക.

വേവ് ഇന

എങ്ങനെ തിരമാല പോലെ ആയിരിക്കണ തിരഞ്ഞെടുക്കുക:

- **Sawtooth**
- അതിന്റെ

കാലഘട്ട

ഇത് (0-200 പിക്സലുകൾ) വിസരണ ബന്ധപ്പെട്ട

കഴിവുമുള്ളവർ

ഇത് ഉയര (0-200 പിക്സലുകൾ) നീരാജന ബന്ധപ്പെട്ടാണ്.

ഘട്ട ശിഫ്ട്

അതു നീരാജന (0-360 ഡിഗ്രി) വൈകിക്കാൻ കോൺ ആണ്. ഒരേ ക്രമീകരണ എന്നാൽ ഘട്ട ശിഫ്ട് 180 പ്രകാര വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു വീണ്ടും Applying ഈ ഫിൽട്ടർ ആദ്യ യഥാർത്ഥ ചിത്ര ഏകദേശം സമാനമായ ആകാൻ തിരികെ ദരിക്കൽ പ്രോസസ്സ് ചിത്ര നൽകുന്നു.

മാറ്റ

പൊതു അവലോകന



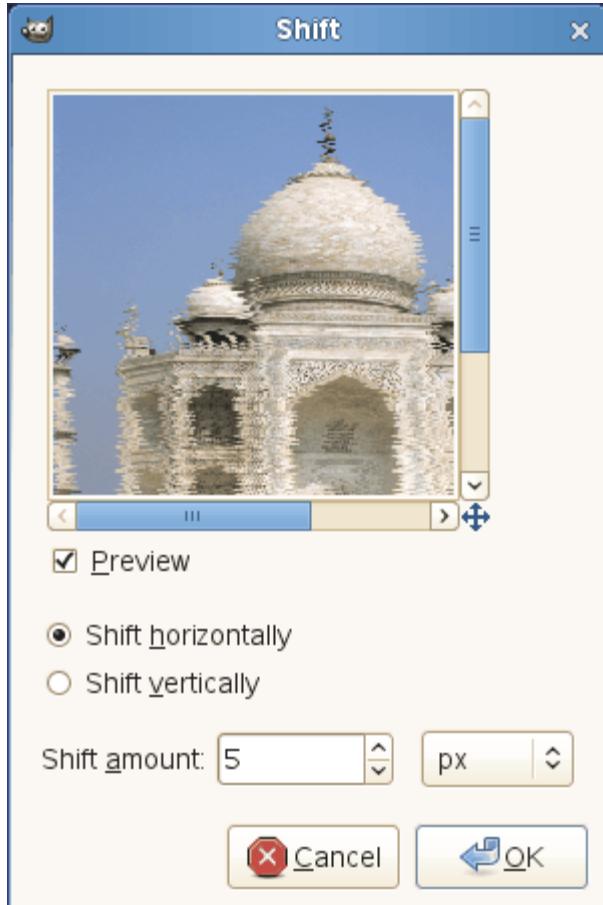


ഇത് എല്ലാ പിക്സൽ വരികൾ, നിലവിലെ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു, ഒരു റാൻഡ് ദ നിർണ്ണയിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്ന പരിധികൾക്കുള്ളിൽ തിരശ്ചീനമായി അല്ലെങ്കിൽ ലബമായി മാറ്റുകയും ചെയ്യുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** മുഖ്യമായ ഫിൽട്ടർ ക്ലെഡ്റാൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

നിങ്ങളുടെ ക്രമീകരണങ്ങളിൽ ഫല നിങ്ങൾ **OK** കൂടിക്ക് വരെ ചിത്ര ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യ ദ്രുതമാകു .

തിരഞ്ഞീനമായി ഷിഫ്റ്റ്

ല സമായി ഷിഫ്റ്റ്

ഈ ഓപ്പഷൻ എവിടെ പിക്സൽ പ്രേരിതരായിത്തീരുന്നു മാനങ്ങൾ സജ്ജമാക്കുന്നു.

ങ്ങു വശത്ത് പുറത്തു പോകുന്ന പിക്സലുകൾ ഭാഗത്തു തിരികെ വരു .

ഷിഫ്റ്റ് തുക

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, 1 200 പിക്സൽ തമ്മിലുള്ള, അല്ലെങ്കിൽ അളവിന്റെ മറ്റാരു യ സിറ്റിൽ, പരമാവധി ഷിഫ്റ്റ് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

മ ല്യ പ്രചരിപ്പിക്കാൻ

പൊതു അവലോകന



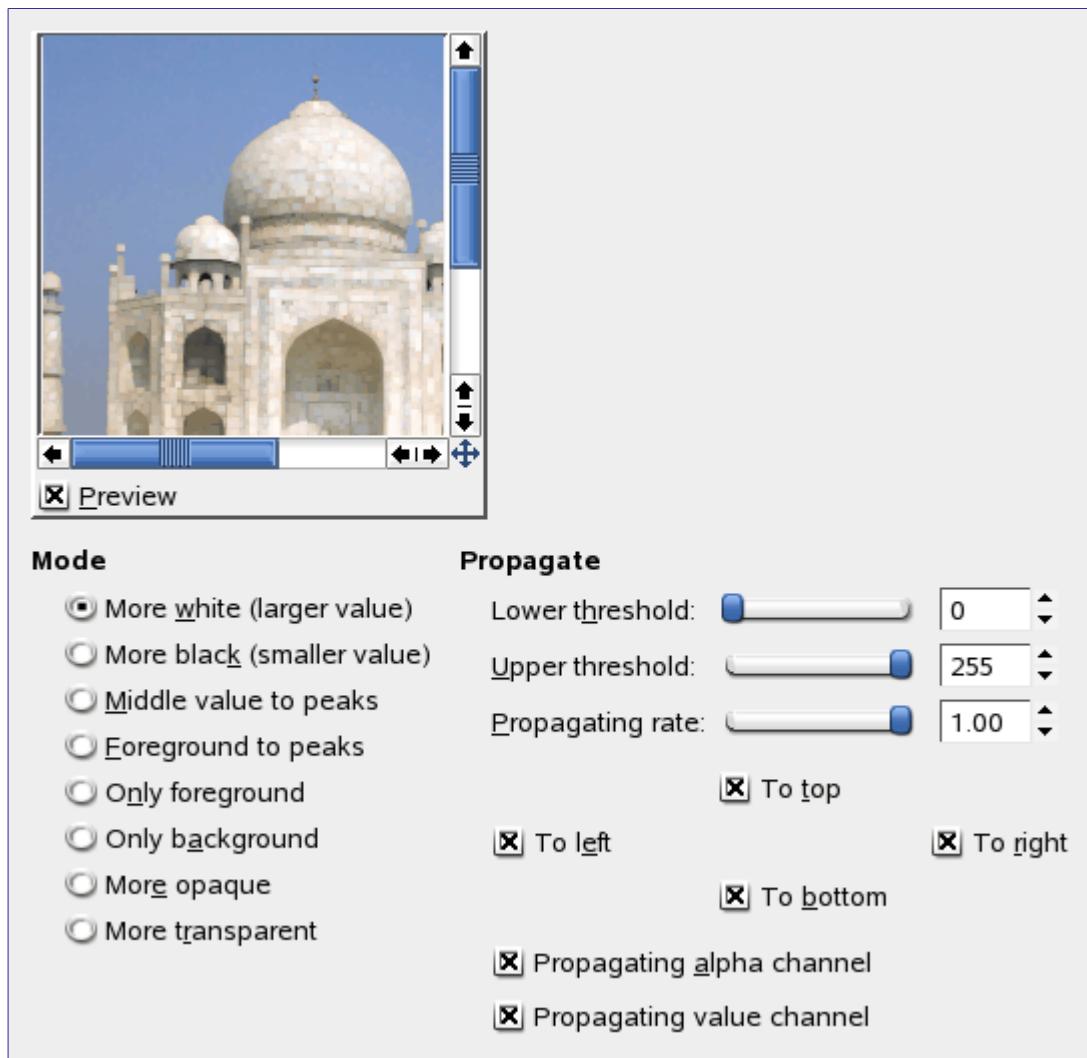


ഈ ഫിൽട്ടർ നിര അതിർത്തികളിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. അത് അവരുടെ അയയ്ക്കാൻ പിക്സൽ ഒരു നിശ്ചിത വിധത്തിൽ വ്യത്യസ്തമായിരിക്കു പിക്സലുകൾ പരത്തുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** Distorts Value Propagate കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ

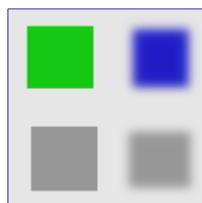


പ്രിവ്യ

നിങ്ങളുടെ കമീക്രണങ്ങളിൽ ഫല നിങ്ങൾ **OK** കീക്ക് വരെ ചിത്ര ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യ ദൃശ്യമാക്കു .

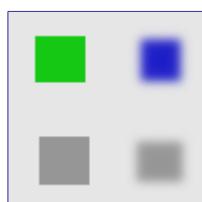
മോഡ്

ഉദാഹരണങ്ങൾ താഴെ ചിത്ര കുറിച്ച് അയയിരിക്കു :



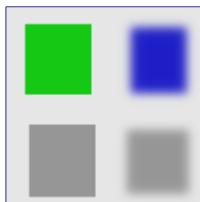
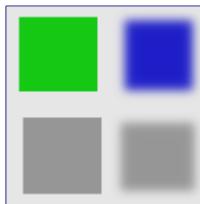
ക ടുതൽ വെറ്റ് (വലിയ മ ല്യ)

പിക്സൽ താഴെത്തെ മ ല്യ പിക്സൽ നേരെ മുകളിലെ മ ല്യ പിക്സലുകൾ മുതൽ പ്രചരിപ്പിച്ച ചെയ്യു . പ്രകാശമാനമായ പ്രോശങ്ങൾ വിശാലമാക്കു .



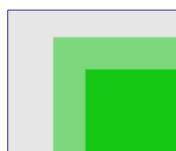
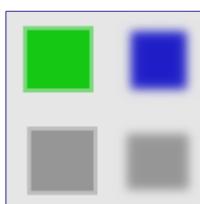
ക ടുതൽ കരുത്ത (ചെറിയ മ ല്യ)

പിക്സൽ മുകളിലെ മ ല്യ പിക്സൽ . ഗൺഗന് മ ല്യ പിക്സലുകൾ മുതൽ പ്രചരിപ്പിച്ച ചെയ്യു . അങ്ങനെ ഇരുണ്ട പ്രോസേസർ വിശാലമാക്കു .



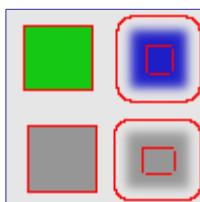
കൊടുമുടികൾ ലേക്ക് മിഡിൽ മ ല്യ

തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉമ്മർപ്പടികൾ തമ്മിലുള്ള ഒരു അതിർത്തിയിൽ ഇരു മ ല്യങ്ങളുടെ ശരാശരി ഫലവുമുണ്ടാകില്ല.



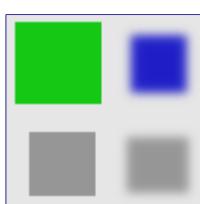
കൊടുമുടികൾ ഫോർഗ്ഗേണ്ട്

പ്രചരിപ്പിച്ചു പ്രോസേസർ ഉപകരണവോക്സിലേക്ക് ഫോർഗ്ഗേണ്ടിലെ നിറ നിറയു .



മാത്ര മുൻഭാഗത്തെ

പണിസമീ പുരോതലനിര മേഖലകളിൽ മാത്ര പ്രചരിപ്പിക്കുന്നതാണ് ചെയ്യു .



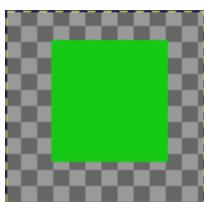
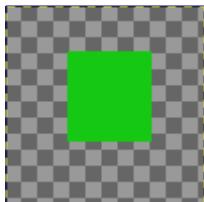
മാത്ര പശ്ചാത്തല

പശ്ചാത്തല നിര മേഖലകളിൽ മാത്ര പ്രചരിപ്പിക്കുന്നതാണ് ചെയ്യു .

ക ടുതൽ ഇരുണ്ട

ക ടുതൽ സുതാര്യമായ

ഈ കമാൻഡുകൾ "More white" ആൻഡ് "More black" പ്രവർത്തിക്കുന്നു. അതാരുമായ (സുതാര്യമായ) പ്രദേശങ്ങൾ സുതാര്യത്വയെറിയതുമാണ് (സുതാര്യമായ) ദ വിഭാഗങ്ങൾ പ്രചരിപ്പിച്ച ചെയ്യു . ഈ കമാൻഡുകൾ ഒരു ആല്പഹാ ചാനലുമായി ഒരു ചിത്ര വേണ .



വ്യാപിപ്പിക്കുന്നതിന്

ലോവർ ദ രമാണു

അപ്പർ ദ രമാണു

പിക്സൽ അതിന്റെ തമ്മിലുള്ള മ ല്യ വ്യത്യാസ താഴെത്തെ തുടക്കവു മുകളിലെ ഉമരപ്പട്ടി ക ടുതലാവരുത് മാത്രമാകുന്നു ചെറുതാണ് ഒരു പിക്സൽ പ്രചരിപ്പിച്ച ചെയ്യു (സ്പ്രൈഡ്).

ജനങ്ങളിലെത്തിക്കുന്നതിൽ നിരക്ക്

അതാണ് ജനങ്ങളിലെത്തിക്കുന്നതിൽ തുക ആകുന്നു. ക ടുതൽ ക ടുതൽ നിരമുള്ള ഗൈഡുസ് ആയിരിക്കു ആയിരിക്കു .

ഇടത്

മുകളിലേക്ക്

വലതുവശത്ത്

അടിയിലേക്ക്

നിങ്ങൾ ഒന്നൊ അതിലധികമോ ദിശകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

ആൽഫാ ചാനൽ ജനങ്ങളിലെത്തിക്കുന്നതിൽ

പരിശോധിച്ചാൽ, പിക്സൽ ആൽഫാ മ ല്യ മറുതരത്തിൽ പിക്സൽ അയൽ പിക്സൽ ആൽഫാ ലഭിക്കു പ്രചരിപ്പിച്ചു ചെയ്യു . ഈ ചെക്കണ്ണോക്സ് സജീവ പാളി ഒരു ആല്പഹാ ചാനൽ കിട്ടിയാൽ മാത്രമേ കാണാനാക .

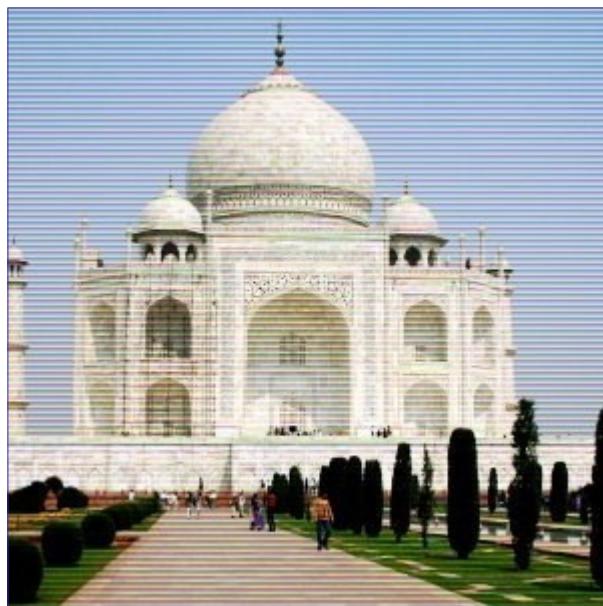
മ ല്യ ചാനൽ ജനങ്ങളിലെത്തിക്കുന്നതിൽ

പരിശോധിച്ചാൽ, പിക്സൽ കളർ ചാനലുകൾ (grayscaled ചിത്രങ്ങൾ ചാര

ചാനൽ) പ്രചരിപ്പിച്ച ചെയ്യു . ഓപ്പഷൻ കോഴ്സ് സ്വത്വവേ, പരിശോധിയ്ക്കപ്പെടുന്നു. ഈ ചെക്ക്‌ബോക്സ് വളരെ സജീവമായി പാളി ഒരു ആലോഹാ ചാനൽ കിട്ടിയാൽ മാത്രമേ കാണാനാക .

വീഡിയോ

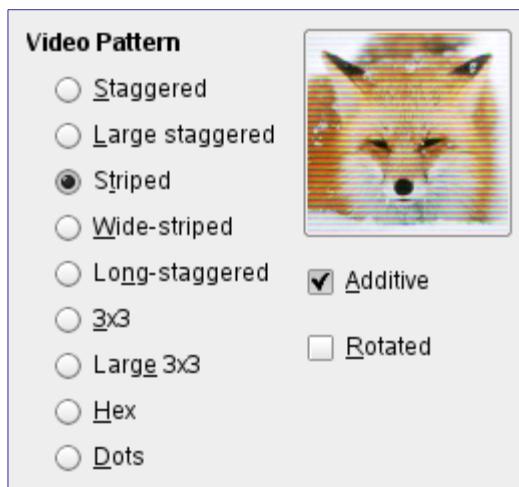
പൊതു അവലോകന



വ്യക്തമാക്കിയ വരയ്ക്കാനാകുന്നത് വരെ താഴ്ക്ക ഡോക്ട് പിച്ച് RGB സിമുലേഷൻ പ്രയോഗിക്കുക.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** Distorts Video മുഖ്യമായി ഇത് ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താൻ കഴിയു .



പ്രിവ്യ

ഈ പ്രിവ്യ അസ്വാഭാവികത: മാറ്റങ്ങൾ നിങ്ങളുടെല്ലു അതേ ചിത്രത്തിൽ എപ്പോഴും ദൃശ്യമാകു .

വീഡിയോ ശ്രേണി

ഓരോ പാറ്റേൺ പകര ചെയ്യു വിവരിക്കുവാൻ ദുഷ്കരമാണ് തന്നെ. അവർ പ്രിവ്യ വിലെ തെങ്ങളാൽ എന്തു കാണുന്നു നല്കു.

വർദ്ധിക്കുന്ന

ചടങ്ങിൽ യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിലേക്ക് ഫല ചേർക്കുന്നുണ്ടായെന്നതു സജ്ജമാക്കുക.

തിരിച്ച്

90 ഫല തിരിക്കുക.

വേവ്സ്

പൊതു അവലോകന



ഈ അരിപ്പ് നിങ്ങൾ കോൺസെൻട്രിക് തിരകൾ നൽകുന്ന ഒരു സ്വന്മതയും കൂളത്തിൽ ഉടിക്കാതെ കല്പുപോലെ അതെ പ്രതീതി ലഭിക്കാൻ.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** Distorts Waves മുഖ്യമായി ഇവ ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താൻ കഴിയും .



പ്രിവ്യ

നിങ്ങൾ **OK** ക്ലിക്ക് വരെ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ ക്രമികരണ ചിത്രവും ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യ ദ്രുത്യമാകും. നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടർ വളരെ സാധ്യാന്തത്തിലാണ് എങ്കിൽ **Preview** ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നും സം കഷിക്കരുത്.

മോഡ്

പ ശുക

കാരണം തിരമാലകളുടെ, പ്രോശൺസർ വശങ്ങളിൽ ശരംഗമായ റെൻഡർ ചെയ്യുന്നു. സമീപത്തെ പിക്സൽ അവ പ രിപ്പീക്കാൻ വീശു .

കരിവാരിത്തേച്ചേര്ഷ

ശരംഗമായ പ്രോശൺസർ കരുത്ത നിറ വഴി നിറയു .

റിലൈക്കറ്റീവ്

വേവ്സ് ഭാഗത്തു പതിക്കുകയും ഒപ്പ് ചേക്കരീയ പശുകൾ ഇടപെടുന്നു.

കഴിവുമുള്ളവർ

തിരക്കൾ ഉയരെ കാണാറുണ്ട്.

എല്ല

ഈ കമാൻഡ് തിരക്കൾ മുകളിൽ മാറ്റുകയും ചെയ്യുന്നു.

തര ഗദവെർഖ്യ

തിരക്കൾ മുകളിൽ തമ്മിലുള്ള അകല വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

അദ്ദേഹവു ആൻഡ് പിണ്ടുചെയ്യുന്നത്

പൊതു അവലോകന

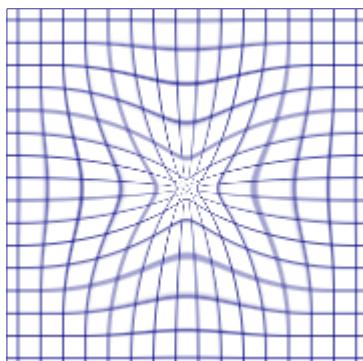
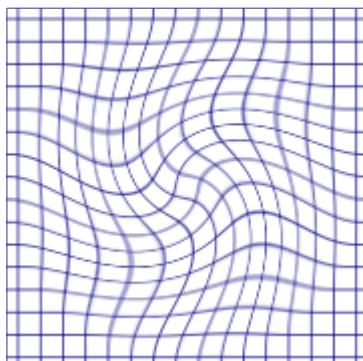
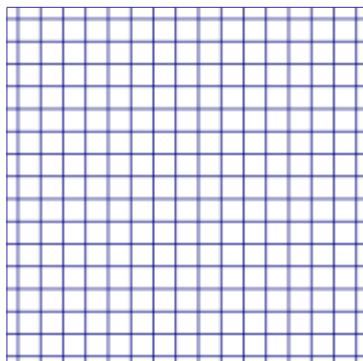


"Whirl and Pinch" ഓരു കോൺസെൻട്രിക് രീതിയിൽ നിങ്ങളുടെ ഈമേജ് വളച്ചാടിക്കുകയോ.

"Whirl" (നോൺ-പ ജ്യ **Whirl angle** അപേക്ഷിക്കുന്ന) നിങ്ങളുടെ ബാതത് കൂടണ്ടു ദ്രശ്യമാകുന്ന ചെറിയ ചുശിയിൽ പോലെ ചിത്ര വളച്ചാടിക്കുകയോ.

"Pinch", ഒരു ഓക്കേണ്ടതില്ല ഭ്രമണത്തിനുസരിച്ച്, ഒരു സൊഫ്റ്റ് റബ്ബർ ഉപരിതലത്തിൽ നിങ്ങളുടെ ചിത്ര അപേക്ഷിക്കുന്ന ഒപ്പ് വേണമകിലു അല്ലെങ്കിൽ കോൺിലു . ദ്രശ്യയെക്കുറിച്ചു ഉപമിക്കാൻ കഴിയു . പിഞ്ചുചെയ്യുന്നത് തുക സ്ഥലം ഒരു ഗൈറ്റിൾ മ ല്യമായി സജജമാക്കുന്നോൾ, ആർക്കേങ്കൈഡിലു റബ്ബർ തുക പിനിൽ നിന്ന് നിങ്ങളെ നേരെ ഒരു ചുറ്റു ഓവ്ജക്റ്റ് ക ടുകയു ശ്രമിച്ചു പോലെ മനസിലാക്കിയത്. പിഞ്ചുചെയ്യുന്നത് തുക ഒരു നല്ല മ ല്യമായി സജജമാക്കുന്നോൾ, ആർക്കേങ്കൈഡിലു പിനിൽ നിന്ന് ഉപരിതലത്തിൽ വലിച്ചോ പോലെ അല്ലെങ്കിൽ പോയതാണ്, നിങ്ങളുടെ ഇടയിൽനിന്നു തോന്നുന്നു.

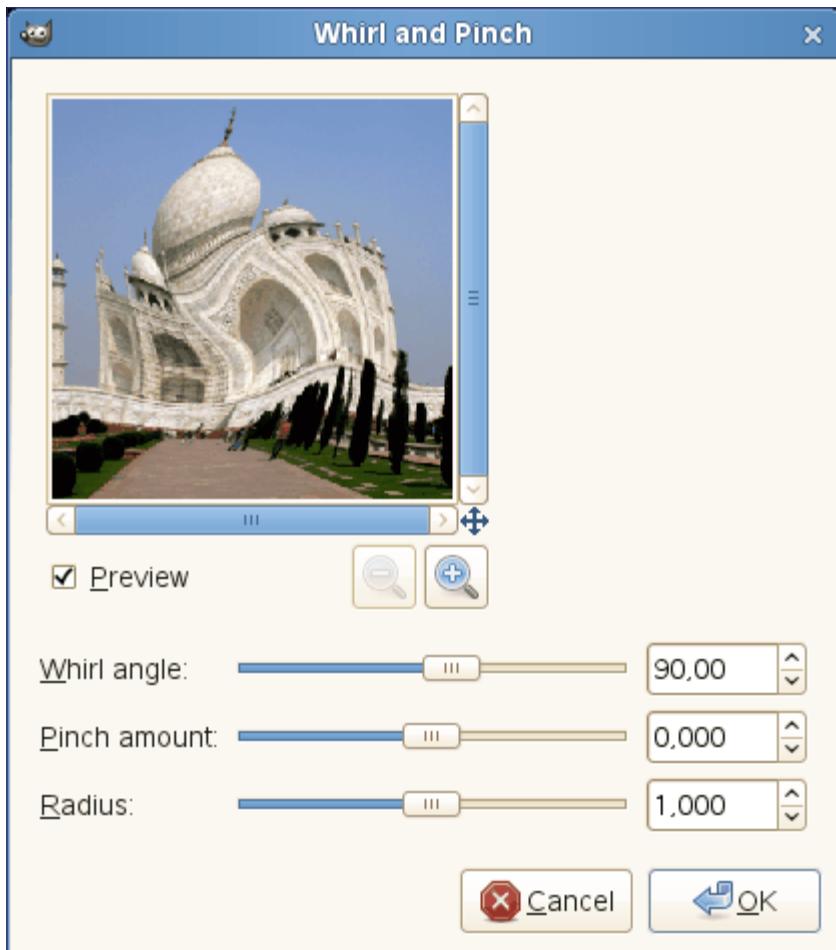
"pinch" പ്രഭാവ ചിലപ്പോൾ ടെലി അല്ലെങ്കിൽ മത്സ - കൺ്റ് ലെൻസുകൾ ("barrel distortion") നിർമ്മിക്കുന്ന ചിത്ര മേല് നഷ്ടപരിഹാര ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു .



ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** Distorts Whirl and Pinch മുഖ്യമായ ഇന ഫിൽട്ടർ കണ്ണടത്താനാകു

പാരാമീറ്റർ സജ്ജീകരണങ്ങൾ



പ്രിവ്യ

പാരാമീറ്ററുകൾ മാറ്റങ്ങൾ ഉടനെ Preview കയറി പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. ചുഴിയിൽ നിലവിലെ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു മധ്യത്തിലെ ഒരുവയ്ക്കൊരും.

മടിയു കോൺ

എടക്കാരഡിശയിൽ അല്ലെങ്കിൽ എതിർലെടക്കാരഡിശ (+360 ലേക്ക് -360). ചിത്രത്തിന്റെ ബാധിതമായ ഭാഗ തിരിക്കുമ്പോൾ എത്ര ഡിഗ്രി നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

നൂള്ള് തുക

വേൾപ ശേഷം അഴം (+1 -1). ചിത്രത്തിന്റെ ബാധിതമായ ഭാഗ നൂള്ളിയെടുക്കപ്പെട്ട് എങ്ങനെ ശക്തമായി നിർണ്ണയിക്കുന്നു.

വാസാർഘ്യ

വേൾപ ശേഷം വീതി (0.0-2.0). വളച്ചാടികൾ ബാധിക്കുന്നുണ്ട് ചിത്രത്തിന്റെ എത്ര നിർണ്ണയിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ 2 Radius സജ്ജമാക്കിയാൽ, ഈ ചിത്ര മുഴുവനായും ബാധിക്കു . നിങ്ങൾ 1 Radius സജ്ജമാക്കിയാൽ, പകുതി ചിത്ര ബാധിക്കു . എങ്കിൽ Radius 0 സജ്ജമാക്കുമ്പോൾ, ഒന്നു ബാധിക്കുമോയെന്നറിയാൻ (കേന്ദ്രത്തിൽ 0 ഒരു സർക്കിളിൽ അതു ഇതിനെ കരുതുക 1 പാതിവഴിയിൽ നോട്ടുക്).

കാറ്റ്

പൊതു അവലോകന

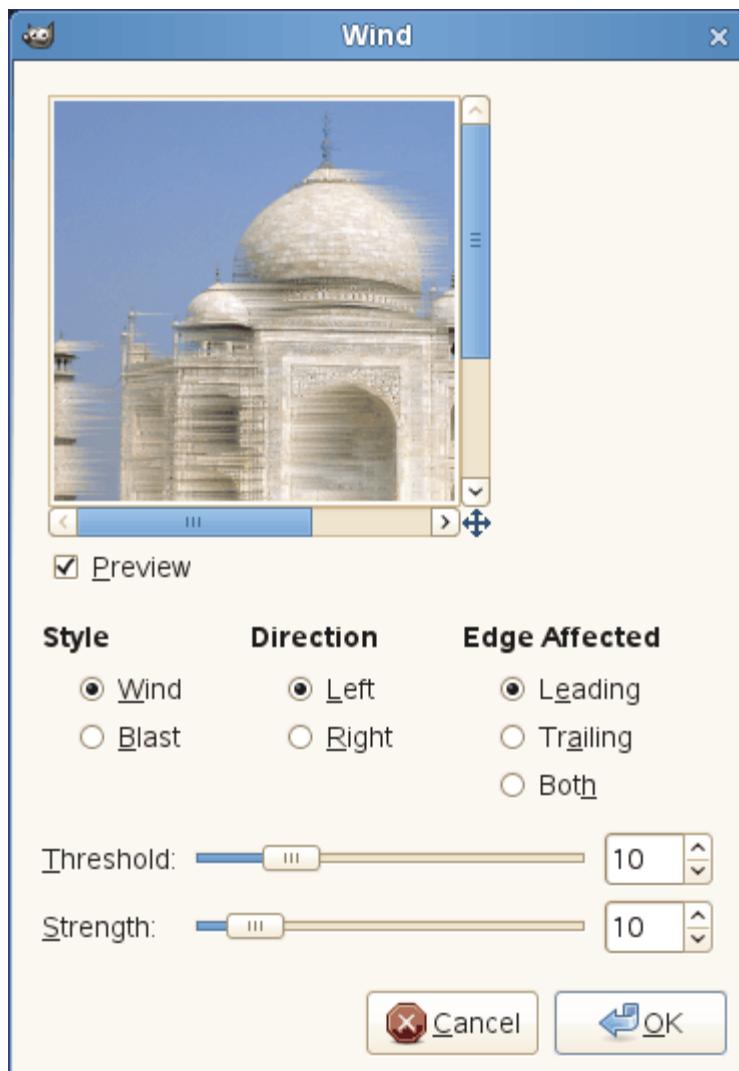


കാറ്റ് അരിപ്പ് മോഷൻ് മണംതൽ സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ ഉപയോഗിയ്ക്കാ , അത് ഒരു പൊതു .നിങ്ങള് അരിപ്പ് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . എന്നാണ് ഈ ഫിൽട്ടർ കുറിച്ച് സവിശേഷതയാണ് അതു നേർത്തത കരുപ്പ് അല്ലെങ്കിൽ വെള്ള വരികൾ പകര ചെയ്യു എന്നതാണ്. വിന്റെ സ്വര പത്തിൽ വേണമകിലു കണ്ണത്തുന്നതിനു , അതു അരികിൽ നിന്നു വെളുത്ത അല്ലെങ്കിൽ കരുത്ത ചരടു നീട്ടു . അറ്റങ്ങൾ ഒരു വസ്തു നിങ്ങുന്നതായി ഒരു ഹോട്ടോയിൽ മഞ്ഞിക്കപ്പെടു എന്തു കാരണം ഇത് നിങ്ങൾക്ക് മോഷൻ മിഡ്രോബോധ സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു ഇതുകൊണ്ടാണ്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** Distorts Wind മുവേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ണത്താൻ കഴിയു .

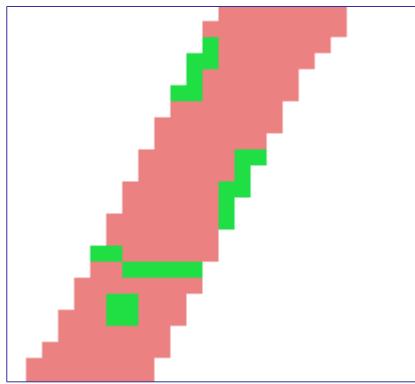
ഓപ്പഷനുകൾ



ഇന്ത്രഹോസ് വളരെ ലളിതമാണ്. കാറിന്റെ Strength ഒരു Threshold മ ല്യ സജജമാക്കാൻ കഴിയു . Threshold ചിത്രത്തിന്റെ ആരോ മേഖലകൾ പ്രാബല്യത്തിൽ നിയന്ത്രിക്കു . Strength കാറിന്റെ തുക നിയന്ത്രിക്കുന്നു, അതിനാൽ ഉയർന്ന മ ല്യ ഒരു കൊടുക്കാറു പകര ചെയ്യു . നിങ്ങൾക്ക് സ്വീച്ച് ലേക്ക് Style ക്രമീകരിച്ച് പ്രാബല്യത്തിൽ വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ കഴിയു കാറ്റ് ദണ്ഡിപ്പിച്ചു ലൈനുകൾ നൽകു എന്ന്.

നിങ്ങൾ മാത്ര രണ്ട് തിശകൾ, ഇടത് അല്ലെങ്കിൽ വലത് ഓന്നുകിൽ കാറ്റ് സജജമാക്കാൻ കഴിയു . എന്നിരുന്നാലു , നിങ്ങൾ കാറ്റു പ്രമുഖ കോമയ്‌കൾ അല്ലെങ്കിൽ രണ്ടു മ ല്യങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിൽ നിന്ന് വരുന്ന എഡിഷ്യൽ നിയന്ത്രിക്കാൻ കഴിയു . ട്രയിലി ഗ് ഒരു കറൂത്ത കാറ്റു താനേ എന്നതിനാൽ, പ്രമുഖ വെള്ളുത്ത കാറ്റു താനേ നേക്കാൾ ഒരു കുറവ് ബോധ്യപ്പെടുത്തുന്ന മോഷൻ മഞ്ഞൽ സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു.

താഴെ പറയ്ക്കിരിക്കുന്ന ഉദാഹരണങ്ങൾ ഈ ചിത്ര അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ളതാണ്:



പ്രിവ്യ

നിങ്ങൾ **OK** കീകൾ വരെ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ ക്രമീകരണ ചിത്രവും ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യ ദ്രോഗമാകും. അത് പോവുന്നുണ്ട് ആദ്യ പുതുക്കപ്പേട്ട് പ്രോശ്രത് കേന്ദ്രമാക്കി മാത്ര ചിത്രത്തിന്റെ ഭാഗമാണ് ആവർത്തിക്കുകയും.

ശ്രേണി

കാറ്റ്

ഈ ഓപ്പഷൻ ഓടിക്കൊണ്ടിരുന്ന പ്രഭാവ ഏറ്റവും ചുവര്യുള്ളതായിട്ടുള്ളൂ. നടപ്പാതകൾ നേരത്തെ ആകുന്നു.

സ്ഥേഡന

ഈ ഓപ്പഷൻ കാരണ സ്ഥേഡന സ്ഥേഡനമുണ്ടായത് നിർദ്ദേശിക്കുന്നു ശ്രമിക്കുന്നു. നടപ്പാതകൾ കട്ടിയുള്ള ആകുന്നു.



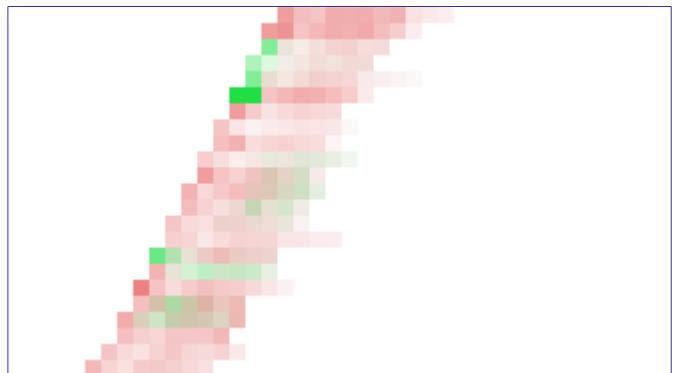
സ വിധാന

നിങ്ങൾ കാറ്റു വരുന്നതു മാർഗനിർദ്ദേശ , **Left** അല്ലെങ്കിൽ **Right**, തിരഞ്ഞെടുക്കാം .

അഗ്ര ബാധിക്കപ്പെട്ട്

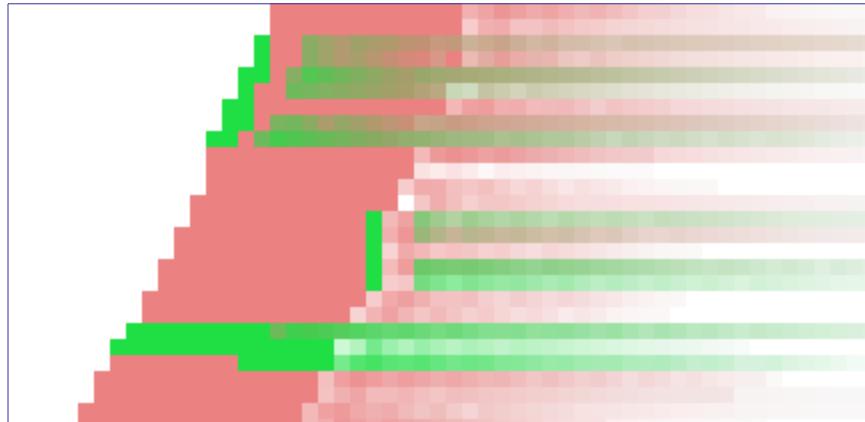
ലീഡ്യൂചെയ്യുന്നു

നടപ്പാതകൾ ഒബ്ജക്ട് തന്നെ വിണ്ണു ഫ്രെം അതിർത്തിയിൽ നിന്ന് ആര ഭിക്കു . ഈ കൊടുക്കാറു നിന്ന് പിൻവലിയുന്നു സ ചിപ്പിക്കുന്നത്.



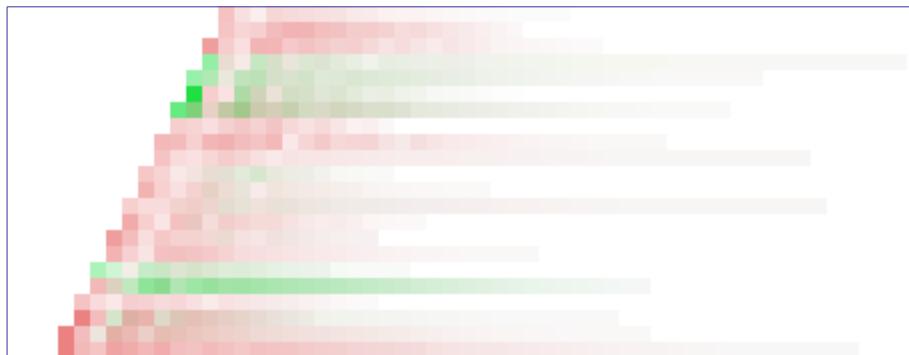
കോമയ്‌ക്ക്

നടപ്പാതകൾ വസ്തുവിന്റെ തിരികെ അതിർത്തിയിൽ നിന്ന് ആരെ ഭിക്ഷുക.



രണ്ട്

ഇരുവരു ഇഫക്റ്റൂകൾ കണ്ണൊന്ന്.



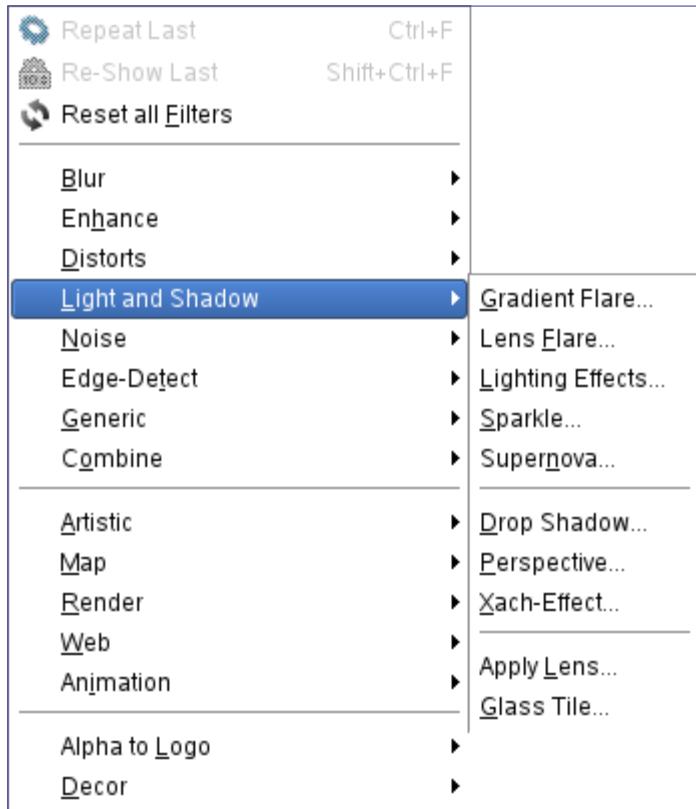
ഉമ്മറ

അതിരുകൾ കണ്ണുപിടിക്കുന്നതിനായി ദ രമാണു. ഉയർന്ന കുറച്ച് അതിർത്തികൾ കണ്ണെത്തി ചെയ്യു ആണ്.

ബല

ഹയർ മ ല്യാൻഡ് പ്രദാവ ബല വർഖിപ്പിക്കുന്നു.

വെളിച്ചവു ഷാഡോ ഫിൽട്ടറുകൾ



അവതാരിക

ഇവിടെ നിങ്ങൾ അരിപ്പയിൽ മ ന് ശ പുകളായി കണ്ടെത്തു :

- യമാർത്ഥ ലൈറ്റ് എഫക്റ്റ് ഫിൽട്ടറുകൾ, ചിത്രത്തിന്റെ നിരവധി പ്രകാശ ഇഫക്റ്റുകൾ രേഖയർ.
- ചില Script-Fu ആൻഡ് Python-Fu സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ, നിശ്ലൂകൾ വിവിധ സൂഷ്ടിക്കുന്ന.
- എക്കിൽ അത് ഒരു ലെൻസ് അല്ലെങ്കിൽ ട്രാൻസ് ടെല്ലുകൾ വഴി കണ്ടിട്ടുമില്ല Glass Effects ഫിൽട്ടറുകൾ ഒരു ചിത്ര കാരണമാകാ .

ഗ്രേഡിയന്റ് .അർപ്പസമയ കാത്തിരിക്കുന്ന

പൊതു അവലോകന



ഗ്രേഡിയന്റ് ആളിക്കത്തുക പ്രഭാവ നിങ്ങൾ ഉവിട ചുറ്റു ഒരു പ്രഭാവലയ ആൺഡ് റേഡിയേഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, കണ്ണമീകരുന്ന പ്രകാശ ഗ്രേഡാത്മക്ക് ഒരു ഫോട്ടോ എടുക്കു പ്രശ്നമില്ല നിങ്ങള് ഇഫക്ട് ഓർമിപ്പിക്കുന്നു. വർക്കിട കേസ് Fireball ആണ് *Glow, Rays* ആൺഡ് *Second Flares*. ഗ്രേഡിയന്റ് ആളിക്കത്തുക ചിത്ര മ നു ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ട്

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** Light and Shadow Gradient Flare കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പടുന്നത്

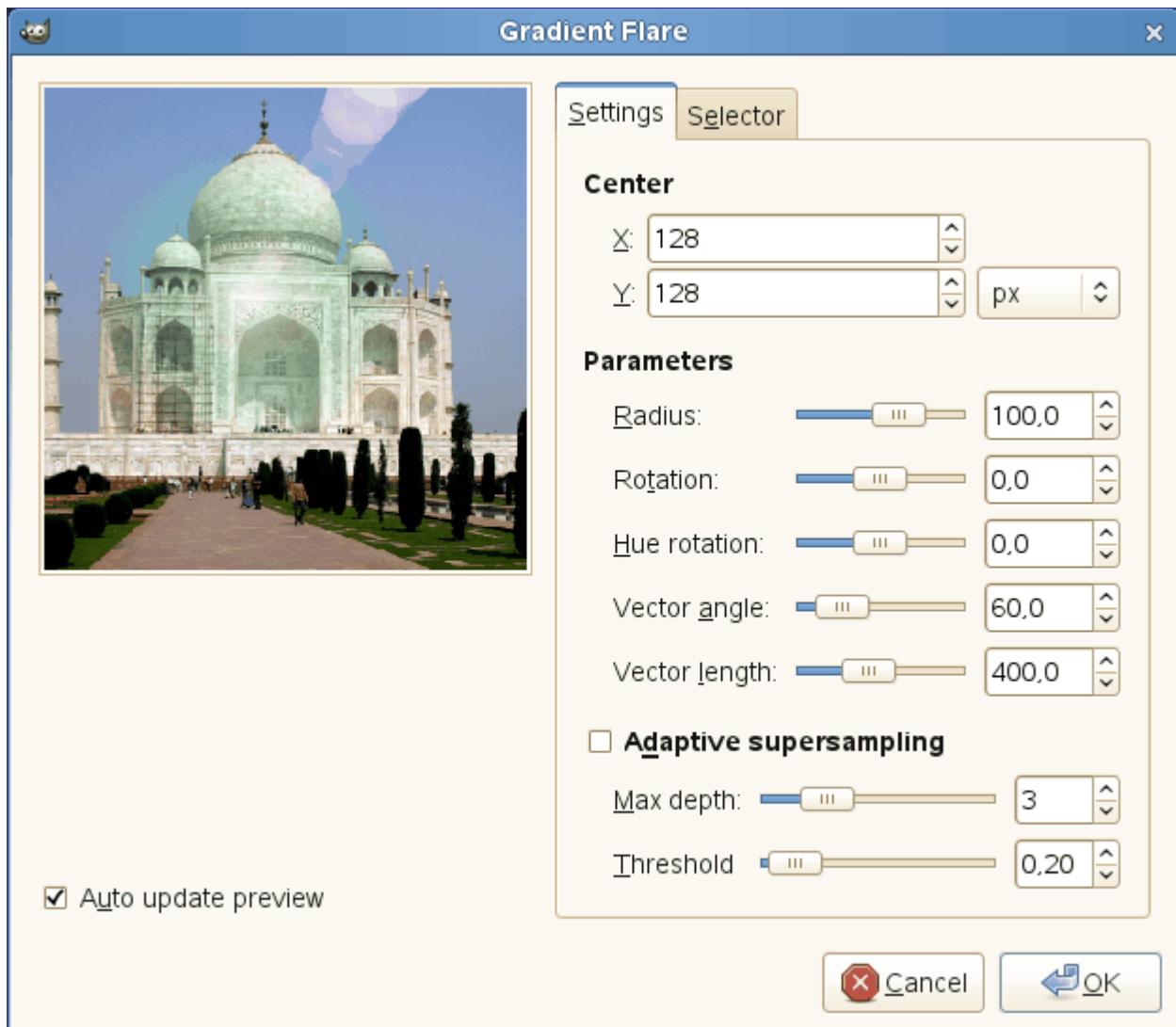
ഓപ്പഷനുകൾ

Settings ടാബ് നിങ്ങൾ Selector ടാബ് നിങ്ങൾ ഒരു പട്ടികയിൽ പ്രീസറ്റൂകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക സമയത്ത് സ്വന്തമായാ പാരാമീറ്ററുകൾ സജ്ജികരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

പ്രിവ്യ

Auto update preview ചെക്കുചെയ്തിട്ടുള്ളപ്പോൾ, പാരാമീറ്റർ ക്രമീകരണ ഹലങ്ങൾ ഇന്റരാക്ടീവ് നിങ്ങൾ OK ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് വരെ ചിത്ര വരുത്താതെ പ്രിവ്യ പ്രാർശിപ്പിക്കുന്നു.

ക്രമീകരണങ്ങൾ



കേന്ദ്ര

നിങ്ങൾ എക്സ് സാമ്പത്തികമാക്കാൻ കഴിയു , Y (പിക്സൽ) ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് സ്വഗ്രഹത്തിൽ എക്കോപനങ്ങളു പ്രിവ്യ കൂടിക്ക് വഴി. കോർഡിനേറ്റ് ഉത്ഭവ മുകളിലെ ഇടത് കോൺിൽ ആണ്.

പരാമീറ്ററുകൾ

വാസാർഡി

പ്രഭാവ ആരത്തിന്. ലൈഡർ സാധ്യമായ വിലകൾ പരിധി പരിമിതപ്പെടുത്തുന്നു, എന്നാൽ നിങ്ങൾ വലിയവർ മ ല്യങ്കൾ നൽകാ ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച്.

രോട്ടേഷൻ

ഇഫക്റ്റ് തിരിയുക.

എ യേ രോട്ടേഷൻ

(പ്രഭാവമുള്ള ടിന്റ് (കളർ) മാറ്റുക.

വെക്ടർസ് രൂസ്തമയ കോൺ

രണ്ടാമതേതത് സൗരജ്യാലകളിലെ തിരിയുക.

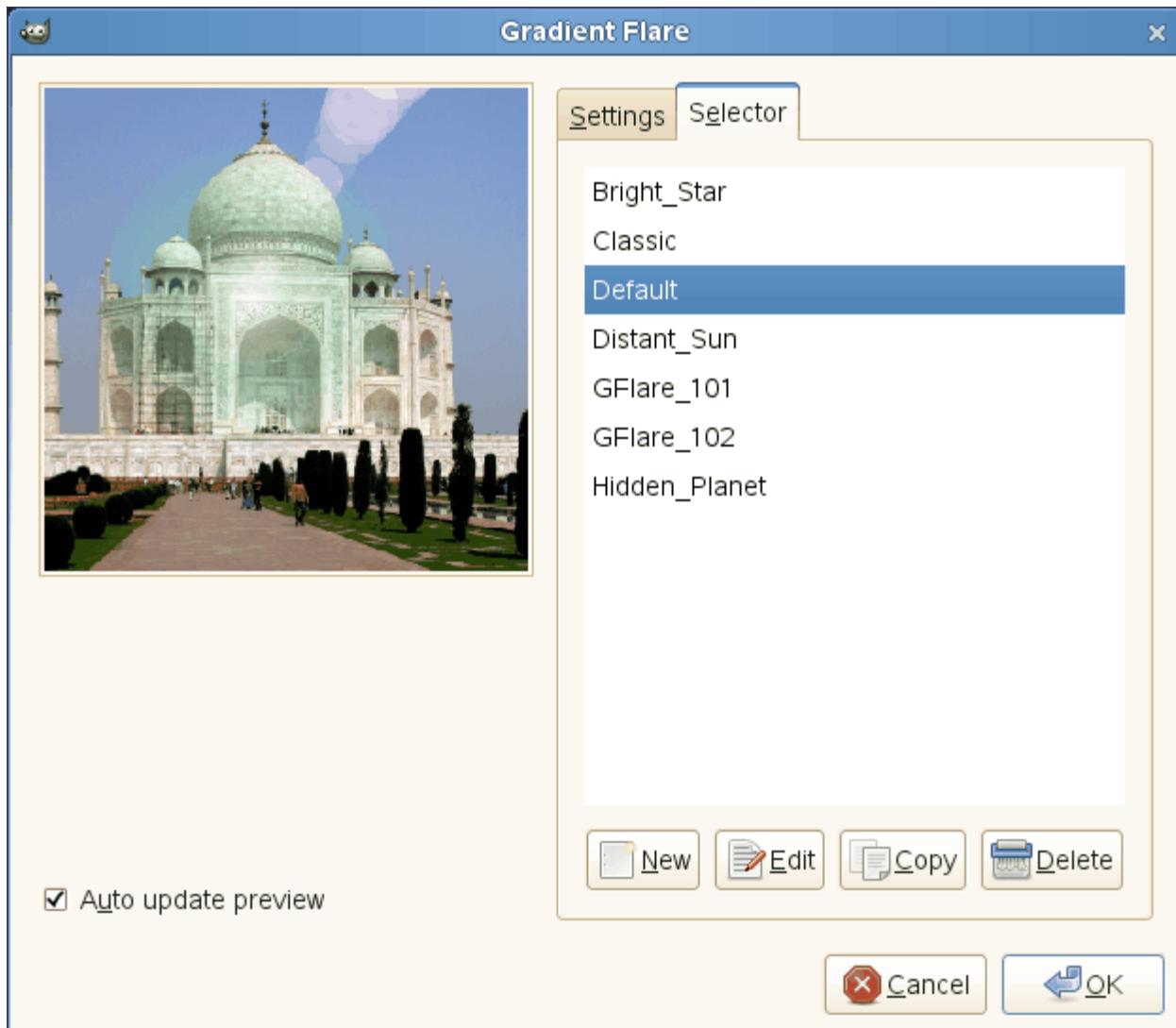
വെക്ടർസ് രൂസ്തമയ ടൈറ്റല്യ

രണ്ടാമതേതത് സൗരജ്യാലകളിലെ അപേക്ഷിച്ച ദ വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കു .

അഡ്യാപ്രീവ് supersampling

അഴിവു തെള്ളാൾവ് തുടങ്ങിയ വിരുദ്ധ-അലിയാസിൽ പരാമീറ്ററുകൾ എന്ന കമീക്രണങ്ങൾ. (പുറമേ കാണുക.)

സൈലക്ടർ



സൈലക്ടർ ടാബ് അത് മാറ്റുന്നതിന് ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് .അത്തിലും കാത്തിരിക്കുന്ന പാറ്റേൺ തിരഞ്ഞെടുത്തത് അത് സ രക്ഷിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

പുതിയ

നിങ്ങൾ ഈ ബട്ടൺിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, നിങ്ങൾ ഒരു പുതിയ ഗ്രേഡിയൻ്റ് വിഡ രൂപമായ പാറ്റേൺ സൃഷ്ടിക്കുക. അതു നിങ്ങളുടെ ചോയ്സ് ഒരു പേര് നൽകുക.

തിരുത്തുക

ഈ ബട്ടൺ (താഴെ കാണുക) Gradient Flare Editor ചെയ്യുന്നു.

പകർപ്പ്

ഈ ബട്ടൺ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഗ്രേഡിയൻ്റ് ആളിക്കത്തുക പാറ്റേൻ ഡ്രോപ്പ് ജീക്രേറ്റ് അനുവദിക്കുന്നു. ഓജിനലിന്റെ പതിനേണ്ട് ഇല്ലാതെ പകർപ്പ് എഡിറ്റുചെയ്യാനാകും.

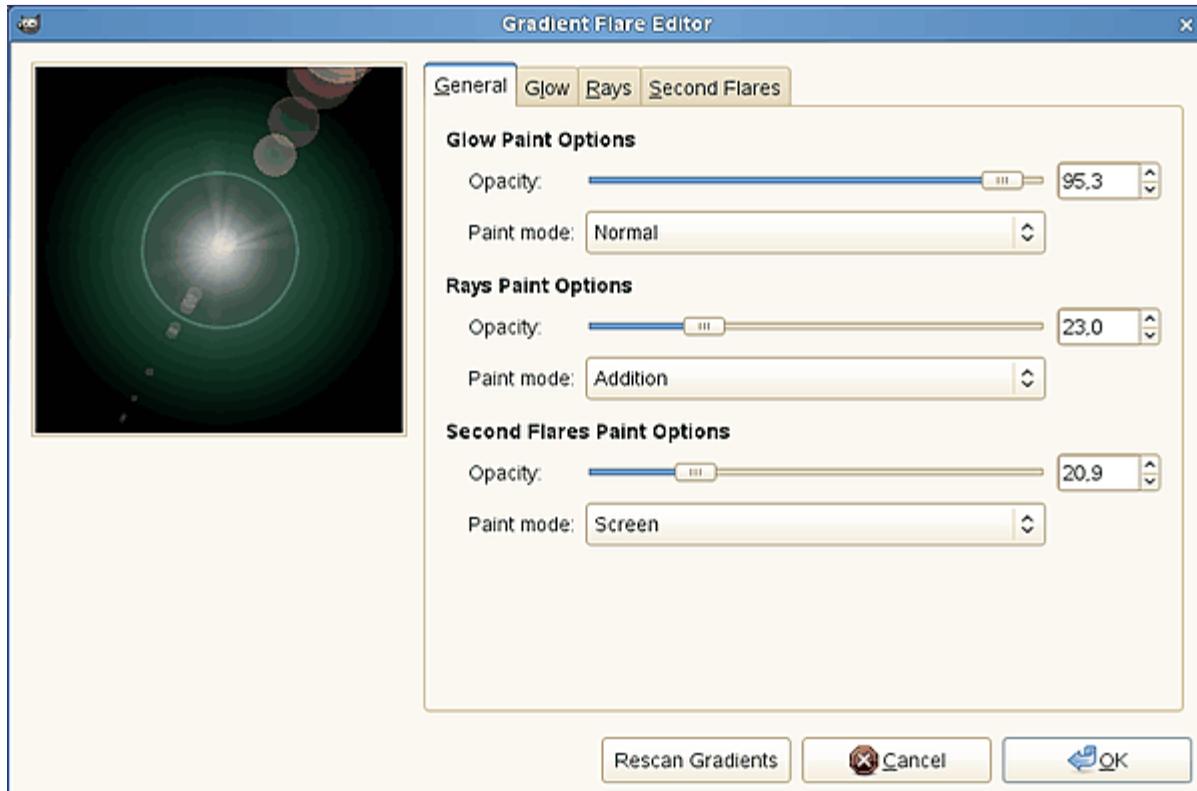
ഇല്ലാതാക്കുക

ഈ ബട്ടൺ ഗ്രേഡിയൻ്റ് ആളിക്കത്തുക പാറേണ്ട് ഇല്ലാതാക്കുന്നു

ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഉള്ളജ്വലിക്കു എധിറ്റർ

ഗ്രേഡിയൻ്റ് ആളിക്കത്തുക എധിറ്റർ ടാബുകളിൽ പുറമേ സ ഇടപ്പിക്കുന്നത്

പൊതുവായ



പെയിന്റ് ഓപ്പഷനുകൾ ജലിക്കുക

അതാര്യത

സ്ലൂഡർ ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് തിളക്കേ അതാര്യത (0-100) കുറയ്ക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

പെയിന്റ് മോഡ്

നിങ്ങൾ നാലു മോഡുകളിലെ തിരഞ്ഞെടുക്കാം :

സാധാരണ

ഈ മോഡിൽ, തിളക്കേ കീഴെ എന്നാണെന്ന് കണക്കിലെടുത്തുകൊണ്ട് ഇല്ലാത്ത ചിത്ര മ ടുന്നു.

ചേർത്ത

തിളക്കത്തിന്റെ പിക്സൽ RGB മ ല്യാൻഡ് സ്വര പത്തിൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന പിക്സൽ ആർജിബി മ ല്യാൻഡ് ചേർത്തു. നിന്നും ഭാര വെളുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ ദൃശ്യമാകു നേടുക.

ഓവർലോ

തിളക്കത്തിന്റെ ലൈറ്റ് / ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങൾ ചിത്ര വെളിച്ച് / ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന മെച്ചപ്പെടുത്തുക.

സ്കീൻ

പിത്തതിന്റെ ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങൾ തിളക്കത്തിന്റെ നേരിയ പ്രദേശങ്ങൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന വഴി പ്രഖ്യാപിക്കുന്നതയും . രണ്ട് സൈറ്റുകൾ ഒരേ സ്കീൻിൽ പ്രാജക്ക് സജയപ്പിക്കുക.

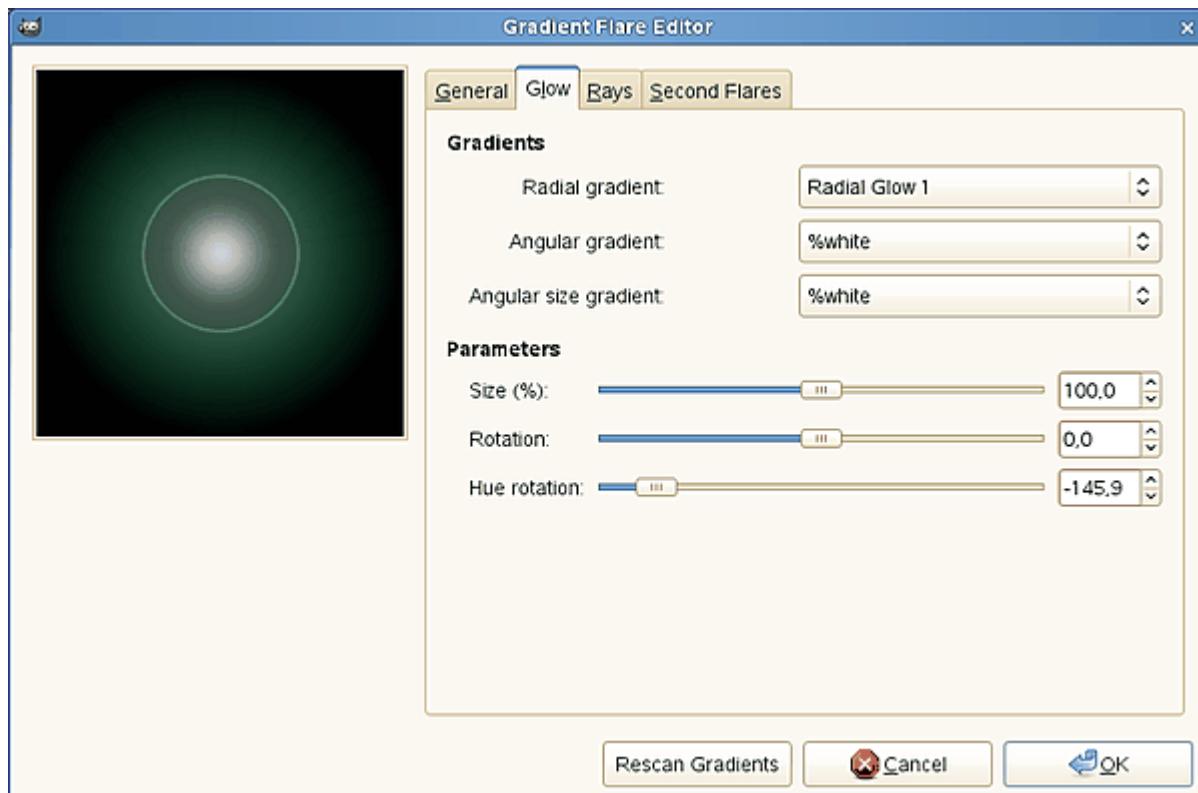
രശമികൾ പെയിന്റ് ഓപ്പഷനുകൾ

ഓപ്പഷനുകൾ **Glow Paint Options** സമാനമാണ് നടപടിക്രമം .

രണ്ടാമതേതത് .അത് പുസ്തകയുടെ കാത്തിരിക്കുന്ന പെയിന്റ് ഓപ്പഷനുകൾ

ഓപ്പഷനുകൾ **Glow Paint Options** സമാനമാണ് നടപടിക്രമം .

ജലിക്കുക



ഘനമായ

ചതുരാക്യത്തിലുള്ള ബട്ടണുകൾ കുറഞ്ഞിക്കൊണ്ട്, നിങ്ങൾ ഘനമായ ഒരു നീണ്ട പട്ടിക കഴിയാം . "%"-ഘനമായ ഫോറ്മേറ്റ് വകയാണ്.

റേഡിയൽ ഫ്രേഡിയൻ്റ്

തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫ്രേഡിയൻ്റ് കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നു അറ്റ വരെ അതിനുസരിച്ച് വരച്ചതാണ്.

കോൺയി ഫ്രേഡിയൻ്റ്

നേരിയ പ്രദേശങ്ങൾ വർധിപ്പിച്ച് വർദ്ധിപ്പിച്ചു ചേർത്ത് CMYK നിറ പ്രകാരം :

തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫ്രേഡിയൻ്റ് കേന്ദ്രത്തിനു ചുറ്റു, അപ്രവക്ഷിണം, **Rotation**

പാരാമീറ്റർ 0. റേഡിയൽ സജജമാക്കുകയും കോൺയി ഘനമായ പെരുക്കി മോഡ് തക്കവെള്ളു സാധ്യാജിത ഫൈലിൽ മ നു മണിക്ക് മുതലുള്ള വികസിക്കുന്നു സിറ്റു (നിങ്ങളുടെ പ്രിൻ്റർ ആ).

കോൺിയവും ഗ്രേഡിയൻ്റ്

ഈ angularly വികസിക്കുന്നു എത്ത് ആരെ വലുപ്പത്തിലുള്ള ഗ്രേഡിയൻ്റ് ആണ് റേഡിയൻ്റ് ഗ്രേഡിയൻ്റ് (പ്രതല തക്കവല്ല നിയന്ത്രിക്കുന്നത് പ്രതല പ ജ്യ (കരുത്ത) എക്കിൽ വ്യാസാർദ്ധത്തിൽ 0% ആണ്. പ്രതല 100% (വെള്ള) ആണെങ്കിൽ, ആരെ 100% ആണ്.

പരാമീറ്ററുകൾ

വലുപ്പ (%)

ശതമാന തിളക്കത്തിന്റെ സെറ്റുകൾ വലുപ്പ (0-200).

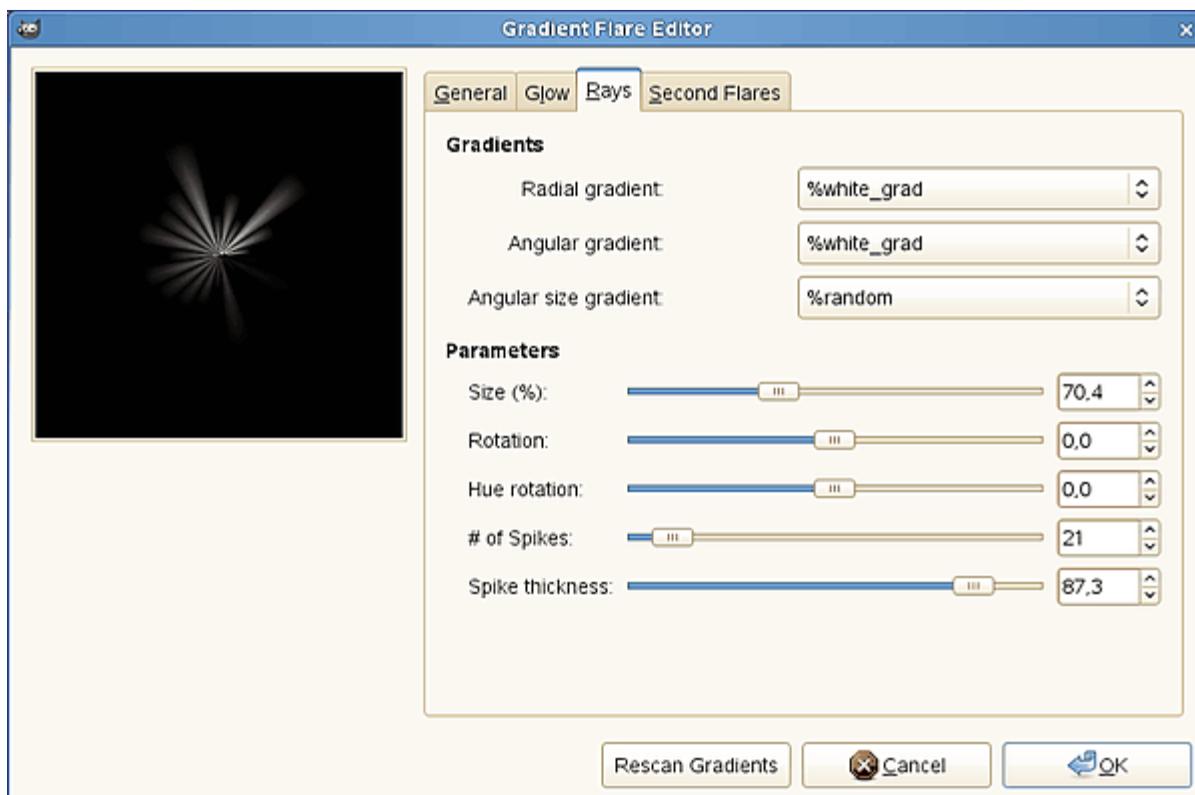
രോട്ടേഷൻ

കോൺിയ ഗ്രേഡിയൻ്റ് (-180 +180) ഉത്തരവ സജ്ജമാക്കുന്നു.

ഹ്രയേ രോട്ടേഷൻ

സജ്ജമാക്കുന്നു HSV നിന്റെ സർക്കിൾ (-180 +180) അനുസരിച്ച് നിന്റെ ഫ്രോയു . (രണ്ട് The triangle color selector.)

കിരണങ്ങൾ



എന്നമായ

ഓപ്പണുകൾ Glow സമാനമാണ് നടപടിക്രമ .

പരാമീറ്ററുകൾ

മ ന് ഉപാധികൾ Glow ഉള്ളതു തന്നെയായിരിക്കു . രണ്ട് പുതിയതു

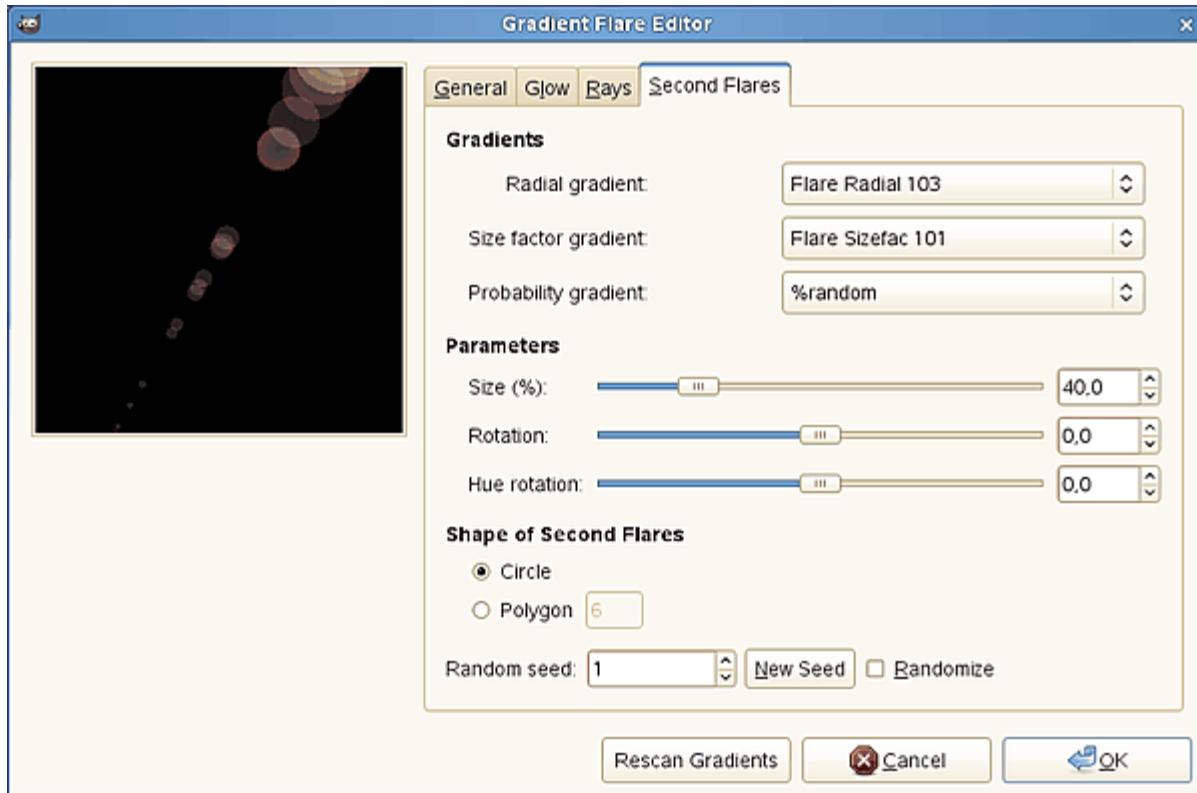
വ്യതിയാനങ്ങൾ

ഈ ഓപ്പൾ (1-300) വ്യതിയാനങ്ങൾ എന്നു മാത്രമല്ല അവരുടെ ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ നിർണ്ണയിക്കുന്നു.

സ്പേക്ക് കന

സ്പേക്കുകളിൽ ഇടുക്കുടികളുടെ (1-100) ലഭിക്കുന്നോൾ അവർ പൂഷ്പദളങ്ങളും പോലെ.

രണ്ടാമതേതത് flares



എന്നമായ

ഓപ്പനുകൾ Glow സമാനമാണ് നടപടിക്രമ .

പരാമീറ്റരുകൾ

ഓപ്പനുകൾ Glow ഉള്ളതു തന്നെയായിരിക്കു .

രണ്ടാമതേതത് flares ആക്യതിയിൽ

Circle ആൻഡ് **Polygon**: രണ്ടാ സൗരജ്യാലകളിലെ, പ്രധാന .അത്രപുസ്ഥയ കാത്തിരിക്കു ഈ ഉപഗ്രഹങ്ങൾ, രണ്ടു ര പങ്ങൾ ഉണ്ടാകു . നിങ്ങൾ Number പോളിഗോൺ വശങ്ങളു സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . ഓപ്പൻ 1 വശത്ത് (!) സ്വീകരിക്കുകയുള്ള 2.

ക്രമരഹിത സന്തതി

റാൻഡർ റാൻഡർ റാൻഡർ നമ്പർ സൂച്ചടിക്കാൻ ഒരു സന്തതി ഈ മ ല്യ ഉപയോഗിക്കു . ഒരേ "random" അനുകൂലമ നിരവധി തവണ ആവർത്തിക്കുക അതേ മ ല്യ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു .

ക്രമമില്ലാത്ത

ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ, റാൻഡർ ജനറേറ്റർ ഉപയോഗിക്കേണ്ട ഒരു റാൻഡർ സന്തതി ഹാജരാക്കണം . ഈ ഓരോ തവണയു വ്യത്യസ്തമാണ്.

ലെൻസ് വിദ രസ്തമായ

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു ഷോട്ട് എടുക്കുന്നേം സ രൂൾ ലക്ഷ്യ ഹിറ്റ് യാരെന നൽകുന്നു. നിങ്ങൾ നീക്കാൻ കഴിയു ഒരു reticule ഉപയോഗിച്ച് പ്രതിഫലന കണ്ടത്താനോ, എന്നാൽ നിങ്ങൾ Gradient Flare ഫിൽട്ടർ പ്രവാന സാധ്യതകൾ ഇല്ല.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** Light and ShadowLens Flare വഴി ഇമേജ് മെനുവിൽ മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താ .

അപ്പെഴുകൾ



പ്രിവ്യ

പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ കമീകരണ ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ത്രാക്ടീവ് പ്രിവ്യ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റു നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

ആളിക്കത്തുക പ്രതീതിയുടെ കേന്ദ്ര

നിങ്ങൾ X ആൻഡ് Y (പിക്സൽ) ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് സ്വഗൃഹത്തിൽ കോർഡിനേറ്ററുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ അഭ്യന്തരിക്കിൽ പ്രിവ്യ ക്ലിക്ക് വഴി കഴിയു . കോർഡിനേറ്റ് ഉത്തരവ് മുകളിലെ ഇടത് കോൺിൽ ആണ്.

സ്ഥാന കാൺിക്കുക

ഈ ഓപ്പഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു ഒരു reticule പ്രിവ്യ ദൃശ്യമാവുകയു , ലെൻസിന്റെ ആളിക്കത്തുക പ്രഭാവ കേന്ദ്രത്തിൽ കണ്ടത്താൻ മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതു നീക്കാൻ കഴിയു .

തിരഞ്ഞെടു മേൽ ഫോറിപ്പിക്കുന്നു ഒരു ഫ്രോസ് പോലുള്ള മൂന്ന് കഷ്ണർ, നിങ്ങൾ പോലു reticule ഇല്ലാതെ അരിപ്പ് പ്രഭാവ കണ്ടുപിടിക്കാനു അനുവദിക്കുന്നു.

ലെറ്റി ഗ് ഇഫക്ക്സ്

പൊതു അവലോകന

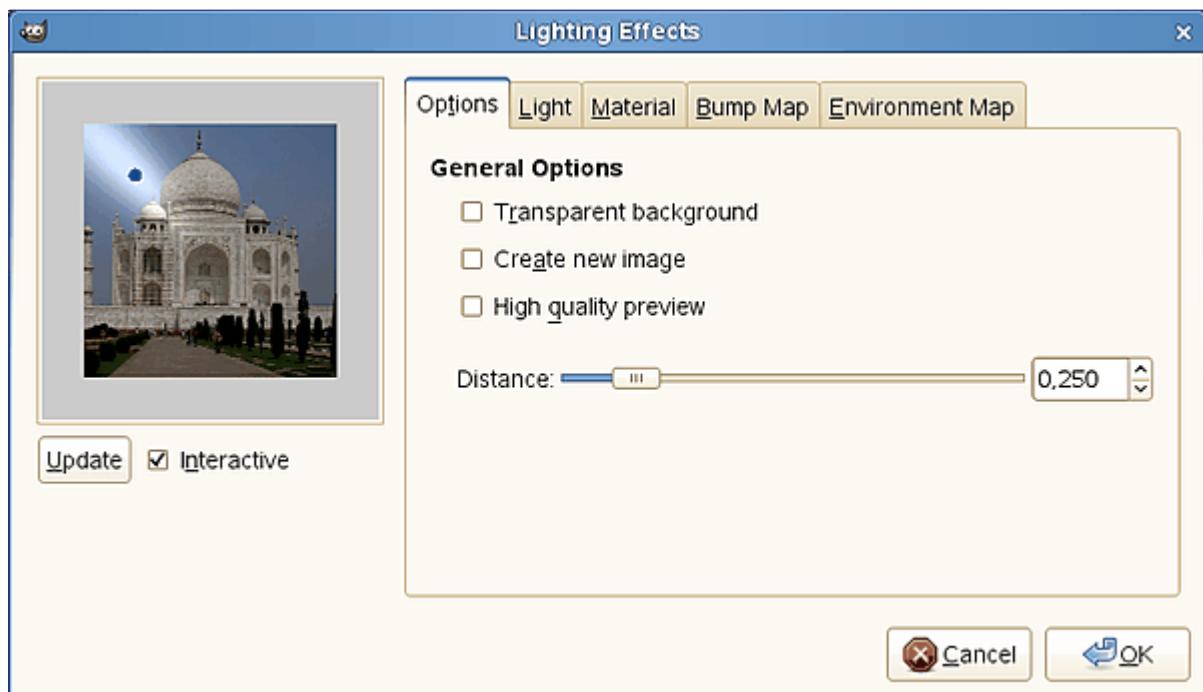


ഈ ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾ ഒരു പൊട്ടുകൾ ഒരു മതിൽ പ്രകാശത്തിൽ പ്രശ്നമില്ല നിങ്ങള് ഇഫക്ട് അനുകരിക്കുന്നു. ഈ ഫൈൽ കൂടിയിലും ദ്രോപ്പ് നിശ്ചലുകൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ ഇല്ല തീർച്ചയായും, ഇരുണ്ട മേഖലകളിൽ ഫൈൽ പുതിയ വിശദാ ശങ്കൾ വെളിപ്പെടുത്താൻ ഇല്ല.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** Light and Shadow Lighting Effects കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡ് മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

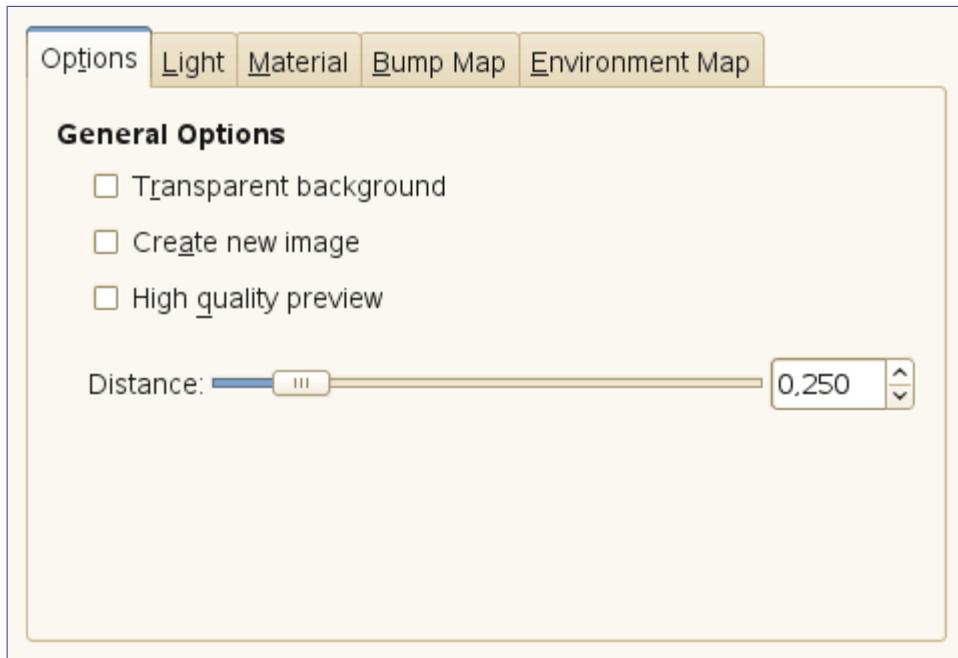
Interactive ചെക്കുചെയ്തിട്ടുള്ളപ്പോൾ, പാരാമീറ്റർ ക്രമീകരണ ഫലങ്ങൾ

ഇന്ത്രോക്കീവ് നിങ്ങൾ **OK** ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് വരെ ചിത്ര വരുത്താതെ പ്രീവ്യ പ്രോഫൈലിലീക്കുന്നു.

Interactive ගෙකුවශයුති පිළියාකීම් මාරුණෝධ **Update** බඳුනීල් ක්‍රික්කට මාතර ප්‍රිවූ ප්‍රැත්‍රේලිප්පිකුණු. මෙය වෘත්තීය මගහතියිලුවුනු කොළඹ නුත් උපයොගින් ඉපකාරුප්‍රමාණ්.

മറ്റ് ഏത് ഓപ്പഷനുകൾ ടാബ്യൂകളിൽ സം ഇടിപ്പിക്കാറുണ്ട്:

പൊതു ഓഫീസ് കൾ



സുതാര്യ പദ്ധതികൾ

bumprmap ഉയരെ പാജ്യ അകുമ്പോൾ ലക്ഷ്യപ്പെടാന് ചിത്ര സൂതാവ്യമായ ചെയ്യുന്നപോലെ (ഉയരെ bumprmapped ചിത്രത്തിന്റെ കരുതൽ മേഖലകളിൽ പാജ്യ അണ്).

പുതിയ ചിത്ര സൂഷ്ടികളുക്

ഫിൽഡർ പ്രയോഗിക്കുന്നുമ്പോൾ ഒരു പൂതിയ റാമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു.

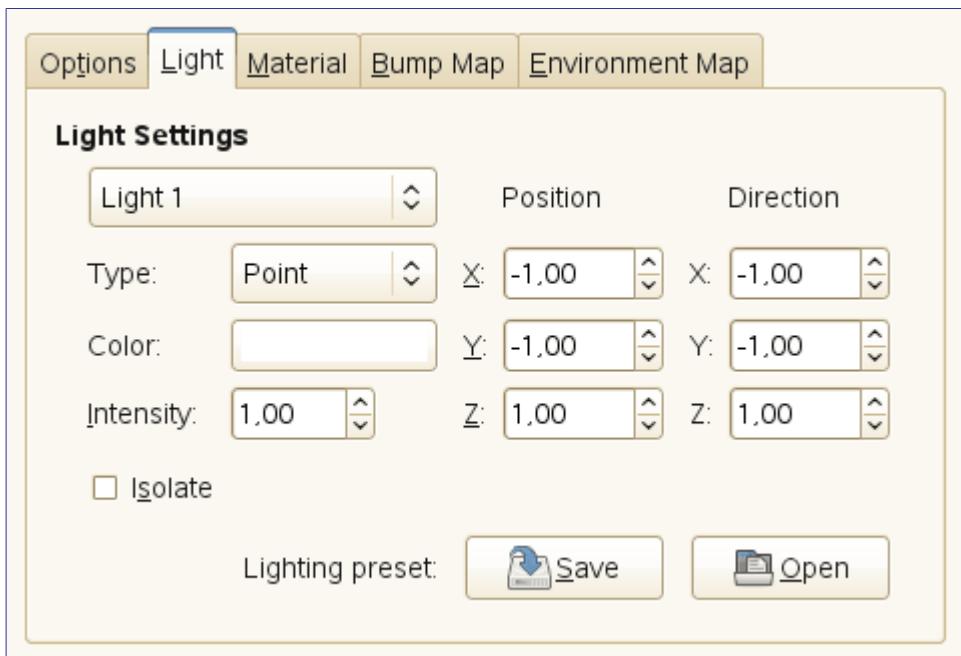
കൈ നിലവാരമുള്ള പ്രിവ്യ

പെടുന്നുള്ള സിപിയുവിനുള്ള ...

ଅବ୍ୟାକ୍ଷମ

ഈ സ്കൂളിൽ ഉപയോഗിച്ചു ഇമേജ് കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്ന് പ്രകാശ ഭ്രംബനാളി മുതൽ 2.0 വരെ വരുത്താൻ കഴിയും. മ ലഭ്യമായ ശ്രേണി 0.0 മുതൽ 2.0 അഞ്ച്.

പ്രകാശ കമീക്രനങ്ങൾ



ഈ ടാബിൽ നിങ്ങൾ പ്രകാശത്തിന്റെ പരാമീറ്റരുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . **Light 1 ... Light 6** ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് ആർ പ്രകാശസോത്രസൂക്ഷ്മകളുടെഫലവു കിയറ്റണ്ണ സൃഷ്ടിക്കാനു അവ പ്രത്യേക ഓരോ പ്രവർത്തനിക്കാ .

ടൈപ്പ് ചെയ്യുക

ഫിൽട്ടർ ഒരു ഡ്രോപ്പ്-ഡെൽഡി ലിസ്റ്റ് നിരവധി *light types* നൽകുന്നു:

ബിന്ദു

പ്രിവ്യ കേന്ദ്രത്തിലെ നീല പോയിന്റ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു നിങ്ങൾ എല്ലാ പ്രിവ്യ മേൽ പ്രകാശ നീക്കാൻ കൂടിക്ക് ചെയ്ത് ഡ്രാഗ് കഴിയു .

ദിശയിലുമുള്ള

നീല പോയിന്റ് പ്രകാശ ദിശ സ ചിപ്പിക്കുന്ന ഒരു ലൈൻ വഴി പ്രിവ്യ സെൻ്റർ ലിക്കുചെയ്തു.

ഓന്നുമില്ല

ഈ പ്രകാശ സോത്രസൂക്ഷ്മ (പ്രകാശ സാധ്യതയുണ്ട് ...) ഇല്ലാതാക്കുന്നു.

നിറ

നിങ്ങൾക്ക് കളർ Swatch കൂടിക്ക് ചെയ്യുവോൾ, നിങ്ങൾ പ്രകാശ സോത്രസൂക്ഷ്മ നിറ തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന ഒരു ഡയലോഗിന്.

തീവ്രത

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, നേരിയ തീവ്രത സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

സ്ഥാന

മ നു നിർദ്ദേശാകങ്ങൾ തക്കവെള്ള നേരിയ പോയിന്റ് സ്ഥാന നിർണ്ണയിക്കുന്നു എക്സ്, വെർട്ടീക്കൽ സ്ഥാന , തിരശ്വീനമായി സ്ഥാന കോഓർഡിനേറ്റ് വെ സോഴ്സ് ദ ര ഇസബ് (പ്രകാശ വരുവോൾ ദ ര ക ടുനു കോപാക്കുലനായിട്ട്). മ ല്യാൻഡ് -1 നിന്ന് +1 ഇരിക്കുന്നു.

സ വിധാന

ഈ ഉപാധി മ ന് X, Y ആൻഡ് Z നിർദ്ദേശാകങ്ങൾ വെളിച്ച ദിശ പരിഹരിക്കാൻ അനുവദിക്കണം .

അറപ്പെടുത്തുക

ഈ ഓപ്പഷൻ, എല്ലാ പ്രകാശഗ്രേഡുകളുടെയും കുറവു കുറയ്ക്കുന്ന ഫീവ്യ ദുർഘട്ടമാക്കു വേണ എന്നത്, അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് മാത്രം ഉറവിട തീരുമാനിക്കാം .

ലൈറ്റി ശ്രീ പ്രീസെറ്റ്

നിങ്ങൾ **Save** ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ ക്രമീകരണങ്ങൾ സംരക്ഷിക്കാനു **Open** കു ചെയ്യാം അവയെ ലഭിക്കു .

മെറ്റീരിയൽ പ്രോപ്പർട്ടീസ്



ഈ ഓപ്പഷനുകൾ വെളിച്ച സ്വയ കാര്യത്തിൽ ചെയ്യുന്നത്, എന്നാൽ വെളിച്ച വസ്തുകൾ പ്രതിഫലിക്കു .

ചെറിയ തലങ്ങൾ, ഇൻപുട്ട് പെട്ടികൾ രണ്ടുത്തു ഓരോ ഓപ്പഷൻ ആക്ഷൻ, (ഇടതുഭാഗത്ത്) അതിന്റെ മിനിമ നിന്ന് പരമാവധി ലേക്ക് പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു (വലതുഭാഗത്ത്). പോപ്പ് അപ്പുകൾ കു ടുതൽ ഉപയോഗപ്രദമായ സഹായിക്കുക.

തിളങ്ങുന്ന

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾക്ക് ധാരാളം പ്രകാശത്തെ വരുന്ന കാണിക്കാൻ യമാർത്ഥം നിന്ന് തുക സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

തിളങ്ങുന്ന

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾക്ക് ഒരു പ്രകാശ ഗ്രേഡു നേരിട്ട് ഇടിക്കുകയായിരുന്നു യമാർത്ഥം നിന്ന് തീവ്രത സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

തിളങ്ങുന്ന

ഈ ഐഞ്ചിക എങ്ങനെ തീവ്രമായ ഫോറെസ്റ്റ് അയിരിക്കു നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

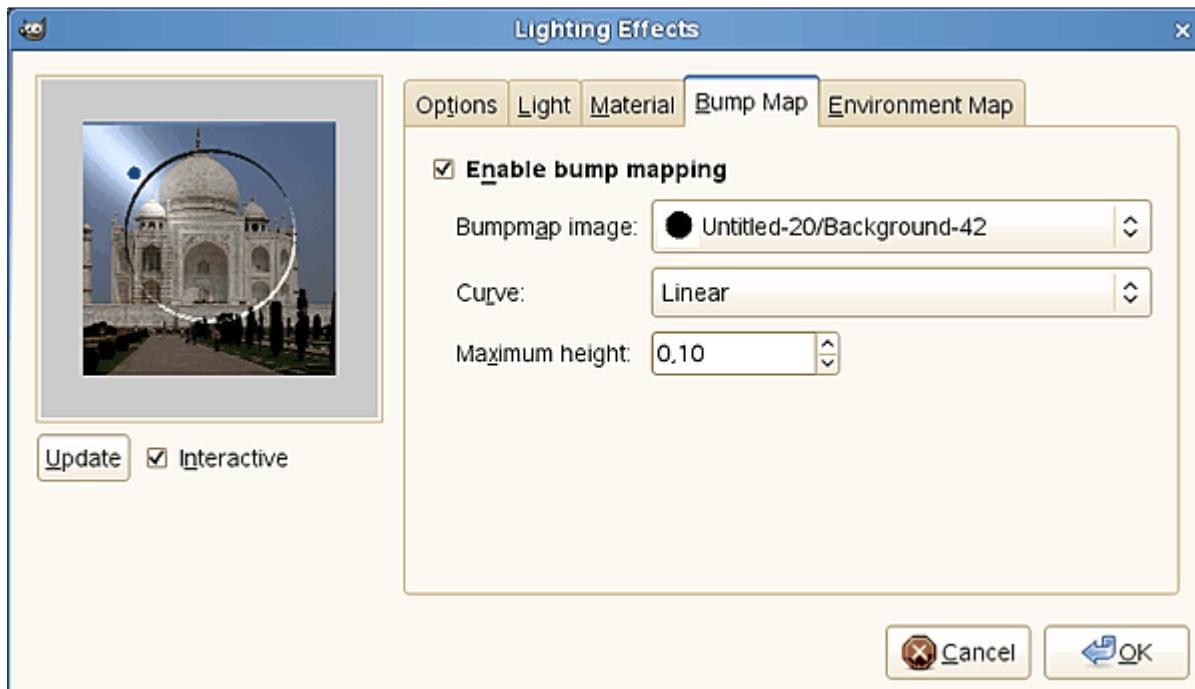
മിനുക്കിയ

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് കു ടുതൽ മ ല്യങ്ങൾക്ക് ഫോറെസ്റ്റ് കു ടുതൽ കേന്തീകൃതമായ ഉണ്ടാക്കേണ .

മെറ്റാലിക്

ഈ ഓപ്പഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു , പ്രതലങ്ങളിൽ മെറ്റാലിക് നോക്കു.

ബി സ്വർഘം



ഈ ടാബിൽ, ഇമേജിൽ ആശ്വാസ നൽകാൻ ഫിൽട്ടർ ഓപ്പഷനുകൾ സജജമാക്കാൻ കഴിയു . കാണുക.

ബി സ്വർഘം ഗ്രാഫ്റ്റമാക്കുക

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ശ്രീംഗരുളുള്ള ഭാഗങ്ങൾ ഉയർത്തുന്നതുപോലെ ദൃശ്യമാകു ഇരുണ്ട ഭാഗങ്ങൾ കുഴിത്തു ദൃശ്യമാകു . വശ പ്രകാശ സ്രോതസ്സ് സ്ഥാന ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു.

Bumpmap ചിത്ര

നിങ്ങൾ അവിടെ ഒരു കരീനയെ മാപ്പ് പോലെ പ്രവർത്തിക്കു ചാര തോതിലുള്ള ചിത്ര തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ഉണ്ട്. Bump Map ഫൂം-ഇൻ അധിക വിശദീകരണങ്ങളു കാണുക.

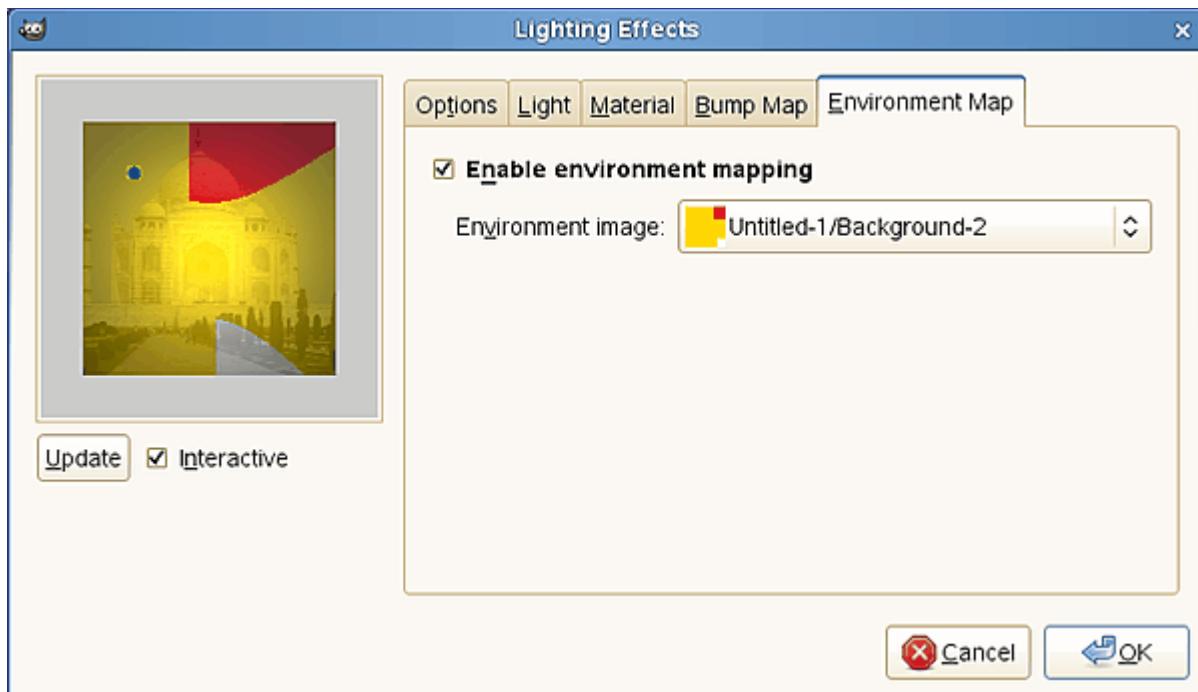
വളർവ്വ്

ഈ ഓപ്പഷൻ കരീനയെ മാപ്പ് പ്രയോഗിക്കുന്നോൾ ഉപയോഗിക്കേണ്ട രീതി നിഷ്കർഷിക്കുന്നു; എന്നുംവെച്ചാൽ, കരീനയെ ഉയര വ്യക്തമാക്കിയ കർവ്വ് ഒരു പ്രവർത്തനമല്ല. നാല് കർവ്വ് തര ലഭ്യമാണ്: *Linear, Logarithmic, Sinusoidal* ആൻഡ് *Spherical*.

പരമാവധി ഉയര

ഈ പാലുണ്ണി പരമാവധി ഉയര ആണ്.

പരിസ്ഥിതി മാപ്പ്



പരിസ്ഥിതി ചിത്രീകരണങ്ങൾ പ്രാപ്തമാക്കുക

ഈ ബോക്സ് പരിശോധിക്കുക, താഴെ പ്രയോഗ പ്രവർത്തന:

പരിസ്ഥിതി ചിത്ര

നിങ്ങൾ അവിടെ ഒരു ആർജിബി ഇമേജ് നിങ്ങളുടെ സ്കീൻിൽ അവതരിപ്പിക്കുക തിരഞ്ഞെടുക്കുകേണ്ടി. നിങ്ങൾ അത് ഉപയോഗിച്ച് GIMP *before* മറ്റാരു ഇമേജ് ലോഡ് വേണ പ്രവർത്തിക്കുന്നതിന് ഈ ഓപ്ഷനായി ഉയവായി ശൗഖ്യികമാകു. ഉദാഹരണ എന്നതിൽ കണ്ടതൊന്നാകു .

തിളക്കവു

പൊതു അവലോകന



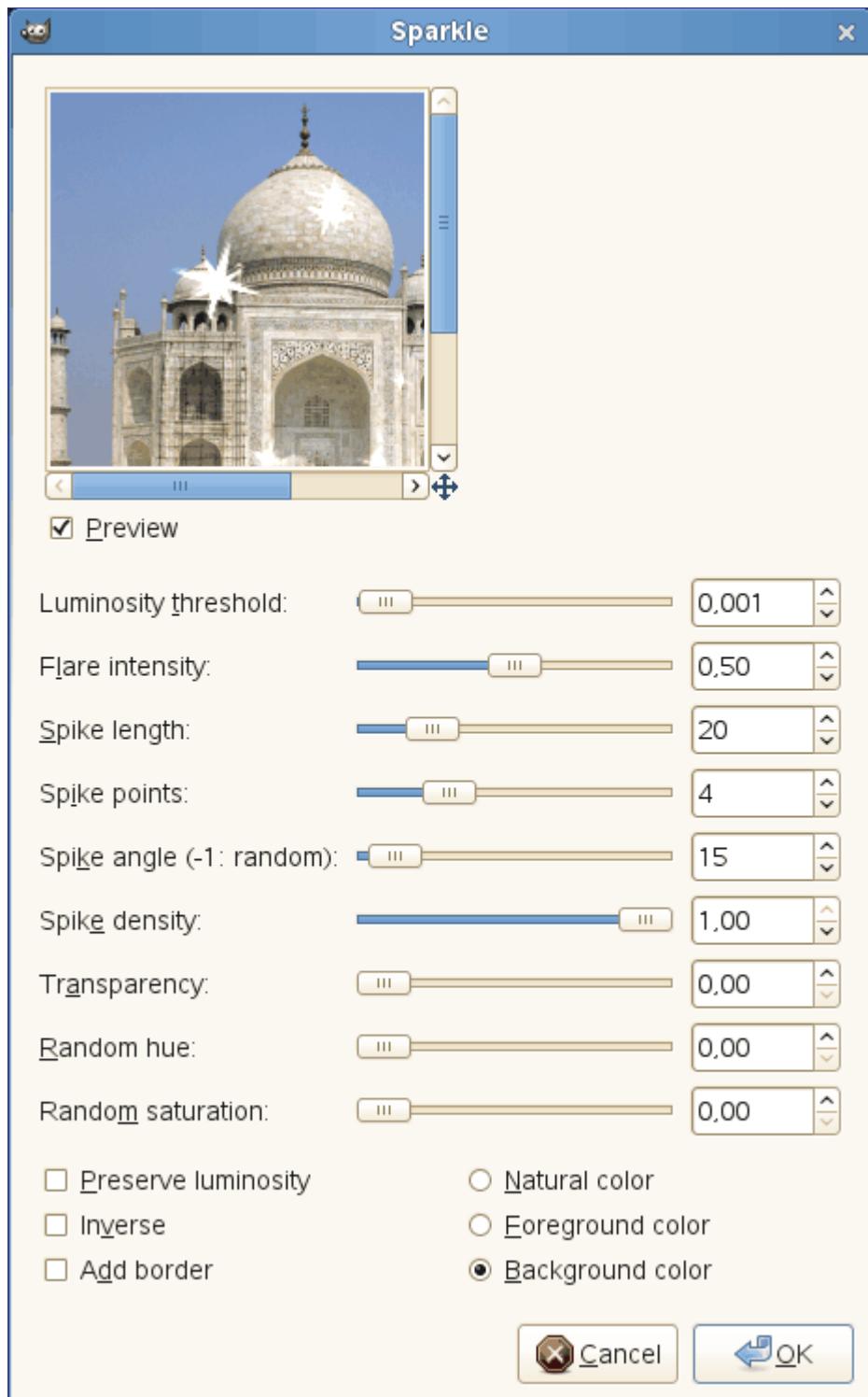


ഈ ഫിൽട്ടർ നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിലേക്ക് തിളങ്ങുന്നവ ചേർക്കുന്നു. അതു നിങ്ങൾ നിശ്ചയിച്ചിരിക്കുന്നു ഒരു ഉമ്മർപ്പടി തക്കവല്ല ഭാര പോയിന്റ് ഉപയോഗിക്കുന്നു ഈ ഏവിടെ തിളങ്ങുന്നവ ദ്വശ്യമാകു നമക്കാണ് പ്രയാസമാണ്. എന്നാൽ നിങ്ങൾ തിളങ്ങുന്നവ താൽപ്പര്യപ്പെടുന്നയിടത്ത് നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൽ വെളുത്ത പോയിന്റ് ഇടു കഴിയു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** Light and ShadowSparkle കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റേം മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

പാരാമീറ്റർ സഹജീകരണങ്ങൾ



നിരക്കികളുമുള്ള ബോക്സുകൾ മലയാളത്തിൽ സജീവമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.
പ്രിവ്യ

പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമികരണ ഫലങ്ങളിൽ ഇന്റരാക്ടീവ് പ്രിവ്യ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റു നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

പ്രതല ഉമ്മർപ്പടി

തട്ടിച്ചുനോക്കുന്നോൾ, കുടുതൽ പ്രദേശങ്ങൾ തിരമുള്ള (0.0-0.1) വഴി ആശങ്കയുണ്ട്.

ഉള്ളജ്ഞലിക്കു തീവ്രത

ഈ മ ല്യ ക ടുകയു , കേന്ദ്ര കരയു കിരണങ്ങൾ വീതിയുണ്ടായിരിക്കാനു (0.0-1.0).

നീള സ്പെപകൾ

ഈ രേ തെരഞ്ഞെടു (1-100) ആണ്. നിങ്ങൾ അത് കുറയ്ക്കാൻ ചെയ്യുന്നോൾ, ചെറിയ സ്പെപക്കുകളിലുണ്ടാകുന്നു ആദ്യ കുറയ്ക്കുക.

സ്പെപകൾ പോയിന്റുകൾ

സ്പെപക്കുകളിൽ പോയിന്റുകൾ തുടങ്ങുന്ന എണ്ണ (0-16). വലിയ വ്യതിയാനങ്ങൾ നമ്പർ ഇതാ. ചെറിയ സ്പെപക്കുകളിലുണ്ടാകുന്നു അതേ എണ്ണ ഉണ്ട്. നമ്പർ ഒറ്റയായി എപ്പോഴാണ്, ചെറിയ സ്പെപക്കുകളിലുണ്ടാകുന്നു വലിയ വീഴ്ചയായി സഹായമല്ല. നമ്പർ പോലു എപ്പോഴാണ്, വലിയ സ്പെപക്കുകളിൽ മറ്റാരു വലിയ സ്പെപക് സഹായമല്ല.

സ്പെപകൾ കോൺ

ഈ തിരശ്നീനമായി (-1 +360) ആദ്യ വലിയ സ്പെപക് ചലനത്തെ ആണ്. -1 കുമമില്ലാതെ ഈ മ ല്യ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. ഒരു സ്പോട്ട് ആവശ്യമാണ് ഉമ്മർപ്പടി അകത്തു നിരവധി പിക്സൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഓരോ Sparkle സൂച്ചടിക്കു . കോൺ പോസിറ്റീവ് ആണെങ്കിൽ എല്ലാവരു സ്വഭവാമുള്ളതോ ചെയ്യു . -1, ഓരോ Sparkle നിരവധി നേർത്തെ സ്പെപക്കുകളിൽ കാരണമാകുന്നു റാൻഡ് ഭ്രമണ ഉണ്ടായിരിക്കു .

സാന്ദ്രത സ്പെപകൾ

ഈ ഓപ്പഷൻ നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൽ തിളങ്ങുന്നവ എണ്ണ നിർണ്ണയിക്കുന്നു. ഈ സ കഷിക്കു സാധ്യതയുണ്ട് എല്ലാ തിളങ്ങുന്നവ ശതമാന (0.0-1.0) സ ചിപ്പിക്കുന്നു.

സുതാര്യത

നിങ്ങൾക്ക് സുതാര്യതയു (0.0-1.0) പെരുകുന്നോള്ക്കുന്നവ ക ടുതൽ സുതാര്യമായ തിരഞ്ഞെടുന്നു പാളി കീഴ്ഭാഗത്ത് ദ്രുതിയാകു . മറ്റ് പാളി ഉണ്ടെങ്കിൽ, Sparkle സാച്ചുരോഷൻ കുറയുന്നു.

ക്രമരഹിത ചെന്നൊയ

ഈ ഓപ്പഷൻ റാൻഡ് ... (0.0-1.0) ഓ Sparkle ചെന്നൊയ മാറ്റണ .

ക്രമരഹിത സാച്ചുരോഷൻ

ഈ ഓപ്പഷൻ ... ക്രമമില്ലാതെ Sparkle സാച്ചുരോഷൻ മാറ്റുകയു ചെയ്യണ (0.0-1.0).

പ്രതല സ രക്ഷിക്കുക

മുഴുവൻ Sparkle പ്രതല വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന ഫലമായി എല്ലാ കേന്ദ്ര പിക്സൽ തിളക്കമുള്ള പിക്സൽ പ്രതല നൽകുന്നു.

വിപരീത

പകര സ്വര പത്തിൽ തിളക്കമുള്ള പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാനുള്ള, തിളക്കവു ഇരുണ്ട തിളങ്ങുന്നവ ഫലമായി ഇരുട്ടിലു പശുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

ബോർഡ് ചേർക്കുക

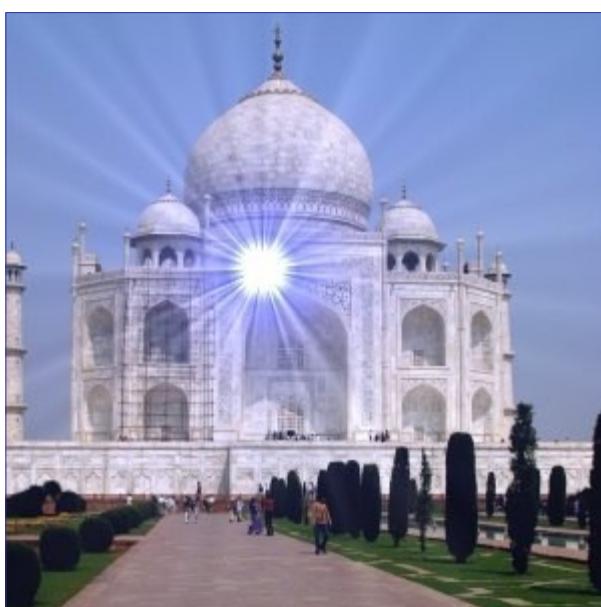
പകര തിളക്കമുള്ള പിക്സൽ ന് തിളങ്ങുന്നവ സൂച്ചടിക്കുന്നതിന്റെ ഈ ഓപ്പഷൻ നിരവധി തിളങ്ങുന്നവ നിർമ്മിച്ച ഒരു ഇമേജ് അതിർത്തി സൂച്ചടിക്കുന്നു.

പ്രകृതി നിറ
മുൻഭാഗത്തെ
പശ്വാത്തല നിറ

നിങ്ങൾ അവിടെ കേന്ദ്ര പിക്സൽ നിറ മാറ്റാൻ കഴിയു . ഈ നിറ സ്കീൻ മോഡ് (Inverse ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു എക്കിൽ ഗുണിക്കുക) തു ചേർക്കു . "Natural color" സ്വര പത്തിൽ പിക്സൽ നിറ ആണ്.

സ പ്ലർനോവ

പൊതു അവലോകന

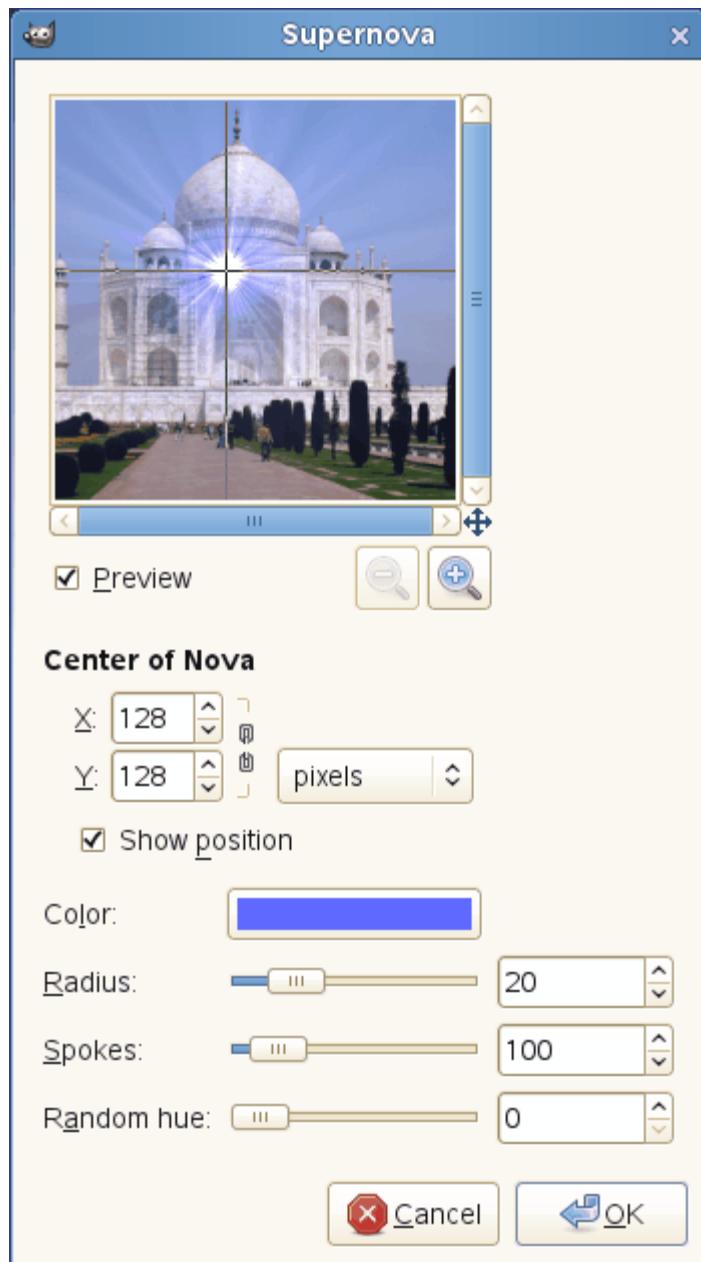


ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു സ പ്ലർ-നോവ ഓർമ്മിപ്പിക്കാനു ഒരു വലിയ നക്ഷത്ര സ്വഷ്ടിക്കുന്നു. ഈ അർജിബി ചാര ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. പ്രകാശ പ്രഭാവ R നക്ഷത്ര കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നു എവിടെ 1 / R തക്കവല്ല കുറയുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersLight and ShadowSupernova** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡ് മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

പരാമീറ്റർ സജീകരണങ്ങൾ



പ്രിവ്യ

പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണ ഫലങ്ങളിൽ ഇൻററാക്ടീവ് പ്രിവ്യ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചൂടു നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

നോവ മദ്ധ്യഭാഗത്ത്

എക്സ്

പിനെ

നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞീനമായി (എക്സ്) സജീവമാക്കാൻ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു, ലാബ (y) SuperNova സെൻ്റർ കോർഡിനേറ്ററുകൾ.

നിങ്ങൾക്ക് *preview* ബോക്സിലെ SuperNova സെൻസർ കീക്ഷ ചെയ്യാം.

കേന്ദ്ര സ പ്ലർനോവ കൃത്യമായി യ സിറ്റ് ഡ്രോപ്പ്‌ഡാണ് ലിന്റിൽ "percent" ഓപ്പഷൻ തിരഞ്ഞെടുത്തത് 50% X, Y പരിഹരിക്കാൻ.

സ്ഥാന കാണിക്കുക

ഈ ഓപ്പഷൻ SuperNova കേന്ദ്രികരിച്ചുള്ള പ്രിവ്യ ഒരു reticle, ചെയ്യുന്നു.

നിറ

നിങ്ങൾക്ക് കളർ Swatch കീക്ഷ ചെയ്യുന്നോൾ, സാധാരണ നിറ സെലക്ടർ കൊണ്ടുവന്നതു.

വാസാർഘ്യ

ഈ SuperNova കേന്ദ്ര (1-100) വ്യാസമാണ് ആൺ. നിങ്ങൾ മ ല്യ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നതിന് ചെയ്യുന്നോൾ, R * R തക്കവെള്ള കേന്ദ്ര വെളുത്ത പിക്സൽ എണ്ണ് വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ (1, 4, 9 ...).

സെപ്പക്കുകളാണ്

ഈ ശ്രേംമികൾ എണ്ണ് (1-1024) ആണ്. നോവ കേന്ദ്രത്തിൽ ഓരോ പിക്സൽ ഒരു പിക്സൽ വെയ്ഡ് കിരണങ്ങൾ പുരത്തുവിടുന്നു. ഇത്തര എല്ലാ കിരണങ്ങൾ ക ടുതലോ കുറവോ നിങ്ങൾ ഈ സ്ക്രൂഡർ നീക്കുക പ്രശ്നമില്ല നിങ്ങളും ഈ മിനുന്ന പ്രാബല്യത്തിൽ കാരണമാകുന്നു സ്വഭവാമുള്ളതോ ചെയ്യുന്നു.

ക്രമരഹിത ചെത്തായ

കാളർ ക്രമമില്ലാതെ കിരണങ്ങൾ (0-360) മ ല്യ HSV നിറ സർക്കിളിൽ ഒരു ശ്രേണി തോനുന്നു.

ഡ്രോപ്പ് ഷാഡോ

പൊതു അവലോകന





ഈ ഫിൽട്ടർ നിലവിലുള്ള തെരഞ്ഞെടുപ്പ് അല്ലെങ്കിൽ സജീവ നിരക്കു ഉള്ളതെങ്കിൽ ചിത്ര ഒരു ഭ്രാഹ്മണ-നിശ്ചൽ പ്രേരകമുന്നു. ആ നിശ്ചൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിനായി അത്യാവശ്യമാണ് ഓപ്ഷൻ ഫിൽട്ടർ ചിത്ര മാറ്റുന്നു.

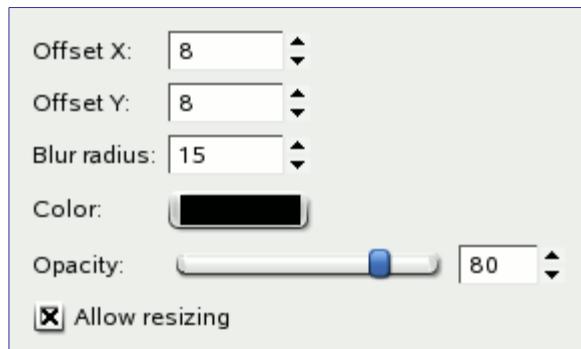
നിങ്ങൾക്ക് കളർ, സ്ഥാന, നിശ്ചൽ വലുപ്പ് നിങ്ങൾക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കാം .

ഫിൽട്ടർ നിശ്ചൽ കാണുന്നതിനായി ഒരു പശ്വാത്തല പാളി ചേർക്കാൻ ശ്രദ്ധിക്കുക. നിശ്ചൽ പശ്വാത്തല സുതാര്യമാണ്. മുകളിൽ ഉഭാഹരണ വെളുത്ത പശ്വാത്തല അരിപ്പ് സ്വഷ്ടിച്ചത് ചെയ്തിട്ടില്ല, പകര അത് നിങ്ങൾ നിശ്ചൽ നോക്കാം പിന്നീട് ചേർത്തിട്ടുണ്ട്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** Light and ShadowDrop Shadow വഴി ഈമേജ് മെനുവിൽ മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താം .

ഓപ്ഷനുകൾ



X ഓഫ്സെറ്റ്

Y ഓഫ്സെറ്റ്

ഭ്രാഹ്മണ ഹാഡോ അടങ്ങുന്ന പാളി ല ബമായി വൈ പിക്സൽ, എക്സ് പിക്സൽ തിരശ്വീനമായി നീക്കു . അതിനാൽ, X, Y നിശ്ചൽ ചിത്ര ബന്ധപ്പെട്ട് സ്ഥാപിക്കപ്പെടു എവിടെ നിർണ്ണയിക്കാൻ ഓഫ്സെറ്റ്. അതു തിരശ്വീനമായി ല ബമായതോ

ദിശയിൽ ദ രത്തു പോലെ ഉയർന്ന മ ല്യാൻഡ് നേരിയ ര പത്തിലേക്ക് സാക്കല്ലികമായ ഉറവിട ഉണ്ടാക്കി, കുറത്തെ മ ല്യാൻഡ് അത് ചിത്രത്തിന്റെ ആത്മബന്ധവു ഉണ്ടാക്കാ .

ഓഫ്‌സെറ്റുകളുണ്ട് വെവ < 0 ഓഫ്‌സെറ്റ് എങ്കിൽ എക്സ് < 0, അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു മുകളിൽ ഓഫ്‌സെറ്റ് എങ്കിൽ നിരക്കു ഇടതുഭാഗത്തായി ഒരു നിശ്ചൽ വഴിതെളിക്കുന്നു നേരാവീവ് വര .

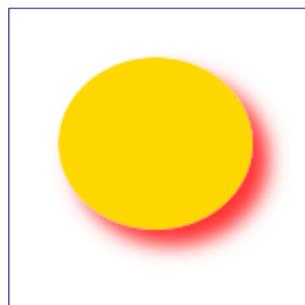
സജീവ നിരക്കു ഉണ്ടാക്കിൽ, നിങ്ങൾ **Allow resizing** സ്വാധീന കാണാൻ പ്രാപ്തമാക്കിയ ഉണ്ടായിരിക്കണ .

രേഡിയസ് മഞ്ഞിക്കുക

നിശ്ചൽ ഉണ്ടാക്കിയ ശേഷ വ്യക്തമാക്കിയ രേഡിയസ് ഒരു Gaussian blur ഫോപ്പ് ഷാഡ്യോ യഥാത്മ ഭാവ കാരണമാകുന്നു നിശ്ചൽ പാളി പ്രയോഗിക്കുന്നത്. ഈ മഞ്ഞിക്കുന്നതിനോ നിശ്ചലിനെ നീട്ടിയത് ശേഷ , **Allow resizing** പ്രാപ്തമാക്കാൻ വന്നുകാ .

നിറ

നിശ്ചൽ ഏതെങ്കിലും നിറ ഉണ്ടായിരിക്കാ . വെറു ബട്ടൺ ക്ലിക്ക്, നിറ സൈലക്കറൾ മാറിക്കിട്ടി ഒരു വർണ്ണ തിരഞ്ഞെടുക്കുക.



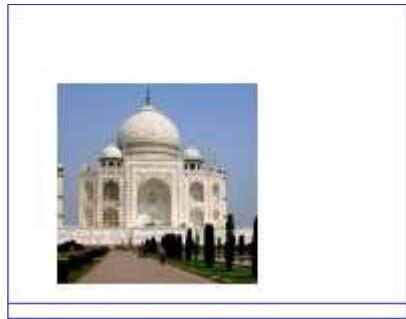
അതാരുത്

നിശ്ചൽ നേരു അതാരുത നിശ്ചൽ അടങ്കുന്ന പുതിയ പാളി വെറു അതാരുത (കാണുക). 80% ആയി സഹജമായി, എന്നാൽ നിങ്ങൾ 0 (സുതാരുതയോട്) മുതൽ 100 (പുർണ്ണ പൊസിറ്റീവിൽ) ഇവിടെ മറ്റേതെങ്കിലും മ ല്യ തിരഞ്ഞെടുക്കാ . ഒരു ചിത്ര ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിച്ചു ശേഷ നിങ്ങൾ layers dialog പൊസിറ്റി മാറ്റാനാകു .

വലിപ്പ മാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക അനുവദിക്കുക പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കിയിട്ടുണ്ടാക്കിൽ, അരിപ്പ് ആ നിശ്ചൽ വേണ്ടി ഇടമാക്കുന്നതിനു ആവശ്യമാണോ എന്ന് ചിത്ര വലുപ്പ ചെയ്യു . പുതിയ വലുപ്പ നിരക്കു വലിപ്പ , മങ്ങൽ ആര നിശ്ചൽ ഓഫ്‌സെറ്റുകളുടെ ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു.

കാഴ്ചപ്പാട്

പൊതു അവലോകന



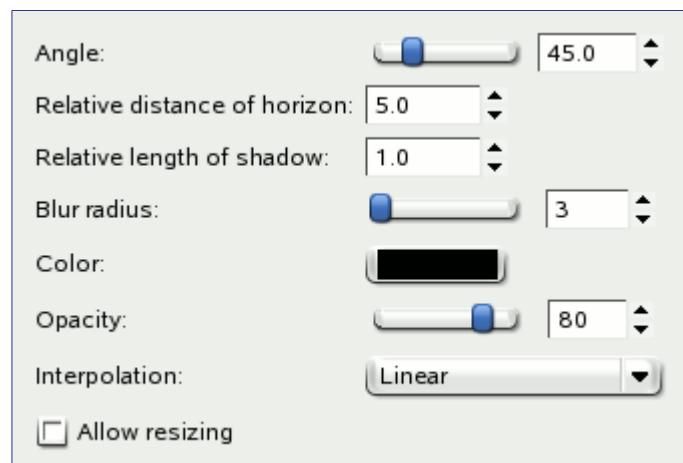
ഈ ഫിൽട്ടർ സജീവ താഴ്യയായി ഒരു പാളി പോലെ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്തെ അല്ലെങ്കിൽ alpha-ചാനലിലേക്ക് ഒരു കാഴ്ചപ്പാട് നിശ്ചൽ ചേർക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് കളർ നിശ്ചൽ നീളവും ദിശ അതുപോലെ ചക്രവാളും ഒരു തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

ആവശ്യമെങ്കിൽ അരിപ്പ് ചിത്ര വലുപ്പ് . എന്നാൽ അതു നിശ്ചൽ കാണുന്നതിനായി ഒരു പശ്ചാത്തല ചേർക്കാം.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

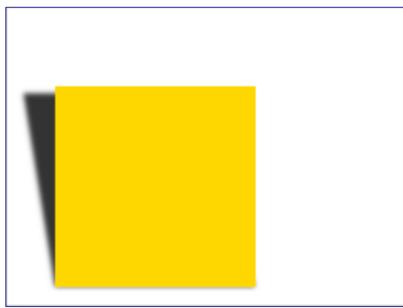
നിങ്ങൾ **Filters** Light and Shadow Perspective വഴി ഈമേജ് വിന്റോഡ് മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയും .

ഓപ്പഷനുകൾ



കോൺ

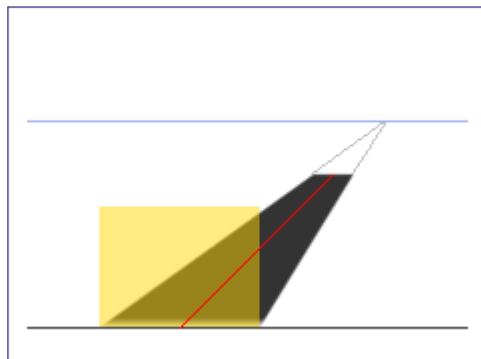
കോൺ ധമാക്കമ നിശ്ചൽ പ്രകാശ സാക്കൽപ്പിക ഭ്രംഗതയ്ക്ക് ദിശ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. മ ല്യാൻഡ്, 0 നിന്ന് 180 വരെയായി എവിടെ 90 വെറു നിരക്കു ലെയർ മുന്നിൽ ഒരു പ്രകാശ ഭ്രംഗതയ്ക്ക് പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. 90 കുറവ് കോൺകൾക്കു, നിശ്ചൽ വലതുഭാഗ , അതിനാൽ പ്രകാശ ഭ്രംഗതയ്ക്ക് ഇടതുവശത്താണ്. 90 ശ്രേഷ്ഠ കോൺകൾ, അത് മറ്റ് വഴി ചുറ്റു തുടർന്ന്. നുറുങ്ങ്: പ്രകാശത്തിന്റെ ഉറവിടമായി ബന്ധപ്പെട്ട ഒരു ഹാൻഡിൽ ചിന്തിക്കുന്നത്.



ചക്രവാള എന്ന ആപേക്ഷിക ഭ ര

ഈ ഓപ്പഷൻ ഭാവനയിലെ ചക്രവാള എത്ര ര രെത്തു നിർണ്ണയിക്കുന്നു. **relative distance** നിരക്കു അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിലത്തു-ലെൻ അകല , അളവിന്റെ "unit" നിരക്കു ലെയർ ഉയരവു ആണ്.

മ ല്യ പരിധിക്ക് എവിടെ 24.1 മാർഗ്ഗങ്ങളിലെ (എത്രാണ്) "infinite", 0.1 24.1 ആണ്. **relative length of shadow** ചക്രവാള അകല കവിയരുത് ശ്രദ്ധിക്കുക.

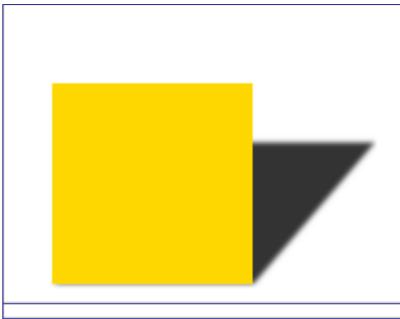


മുകളിൽ പറഞ്ഞ ഉദാഹരണത്തിൽ, മത്ത പ്രദേശ അരിപ്പ് പ്രയോഗിക്കുന്നത് നിരക്കു ആണ്. മുകളിലുള്ള നീല ലെൻ സാക്കൽപ്പിക ചക്രവാള പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. നിരക്കു നീളുന്ന നിലത്തു-ലെൻ ചുവന്ന വരി തമ്മിലുള്ള കോണ് 45 ആണ്. ചുവന്ന വരിയുടെ നീളു മത്ത നിരക്കു 1.8 മടങ്ങ് ഉയര ആണ്. ചക്രവാളത്തിൽ വരെ നീട്ടി, ദൈർഘ്യ 2.4 മടങ്ങ് നിരക്കു ഉയര ആണ്.

നിശ്ചലിന്റെ ആപേക്ഷിക ഭ ര

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിരക്കു ലെയർ ഉയര ബന്ധത്തിൽ നിശ്ചൽ ദൈർഘ്യ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . മുകളിൽ പറഞ്ഞ ഉദാഹരണത്തിൽ, ചുവന്ന ലെൻ നീം പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു, അതിന്റെ ദൈർഘ്യ 1.8 മത്ത നിരക്കു ഉയര അപേക്ഷിച്ചായിരിക്കുമെന്നാർക്കുക.

നിശ്ചൽ നീളു **relative distance of horizon** കവിയരുത് ആണെങ്കിലു മ ല്യ പരിധിക്ക്, 0.1 24.1 ആണ് - നിങ്ങൾ ചക്രവാളത്തിൽ അപ്പുറ പോകാൻ കഴിയില്ല.



രേഡിയസ് മണ്ഡിക്കുക

നിശ്ചൽ ഉണ്ടാക്കിയ ശേഷ വ്യക്തമാക്കിയ രേഡിയസ് ഒരു Gaussian blur നിശ്ചൽ യഥാത്മ ഭാവ കാരണമാകുന്നു നിശ്ചൽ പാളി പ്രയോഗിക്കുന്നത്.



നിറ

ഗതി നിശ്ചൽ default നിറ കരുത്ത. എന്നാൽ ബട്ടൺിൽ ക്ലിക്കിൽ വേരെ ഏതെങ്കിലും നിറ തിരഞ്ഞെടുക്കാ എവിടെ നിറ സെലക്റ്റർ തുറക്കുന്നു.

അതാര്യത

നിശ്ചൽ നേര് അതാര്യത നിശ്ചൽ അടങ്ങുന്ന പുതിയ ലയർ ഓപാസിറ്റി (കാണുക). 80% ആയി സഹജമായി, എന്നാൽ നിങ്ങൾ 0 (സുതാര്യതയോടെ) മുതൽ 100 (പുശർ ഓപാസിറ്റിയിൽ) ഇവിടെ മറ്റേതെങ്കിലും മ ല്യ തിരഞ്ഞെടുക്കാ . ഒരു ചിത്ര ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിച്ചു ശേഷ നിങ്ങൾ layers dialog ഓപാസിറ്റി മാറ്റാനാകു .

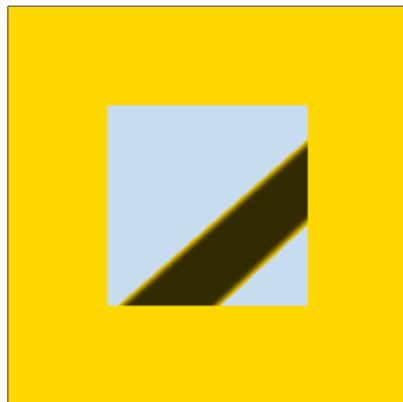
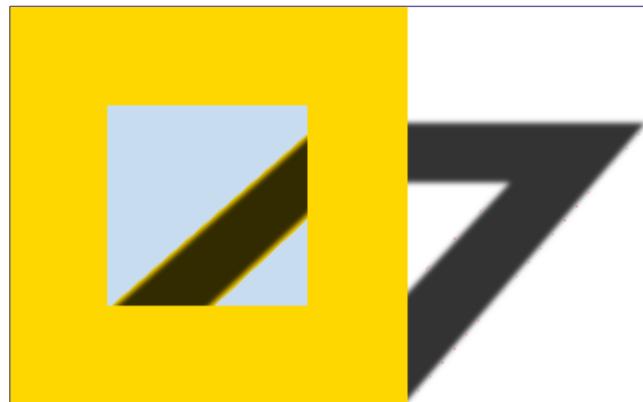
Interpolation

ഈ ഭ്രാപ്പ്-ഡെബിൾ ലിന്റ് interpolation രീതി വ്യക്തമാക്കിയ കോൺ വഴി ചെച്ചരിക്കുന്നതിനാണ് ഉദാഹരണത്തിന്, നിശ്ചൽ പാളി ര പാന്തരപ്ലൂടുന്നു ഉപയോഗിക്കുന്ന തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. **None** സാധാരണയായി interpolation രീതി ഉപയോഗിച്ച് അരേകെല്ല കലാശിക്കു ഉപയോഗിച്ച് ചില മേഖലകളിൽ നിശ്ചൽ നിറ മാറ്റാവുന്നതാണ്. **Linear** ഒരു നല്ല കാര്യ ആണ്.

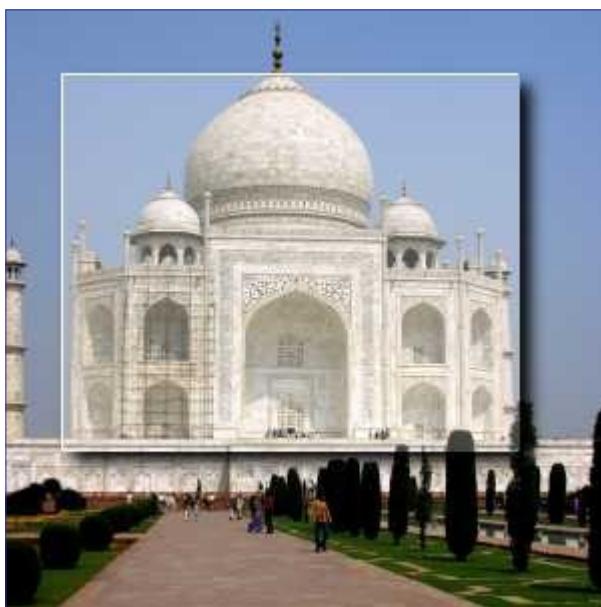
വലിപ്പ മാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക അനുവദിക്കുക പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, അരിപ്പ് ആ നിശ്ചൽ വേണ്ടി

ഇടമാക്കുന്നതിനു ആവശ്യമാണോ എന്ന് ചിത്ര വലുപ്പ ചെയ്യു .

ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണത്തിൽ, മണ്ഠ പ്രദേശം സജീവ നിരക്കു അത് പശ്ചാത്തലത്തിൽ ഇള നീല ആണ്. വെളുത്ത സ്ഥലത്ത് നിഴൽ കാണുന്നതിനായി വലിപ്പ മാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക ശേഷ ചേർത്തു.



പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്തെ അമവാ ആൽഫാ ചാനലിലേക്ക് ഗവൺമെന്റ് അർഥസുതാരു 3D പ്രഭാവ ചേർക്കുന്നു. ഈ 3D പ്രഭാവ കൈവരിച്ചിട്ടുള്ള

- നിരക്കു ഹൈലൈറ്റ്: പുതിയ പാളി ("Highlight") സജീവ പാളി, ഹൈലൈറ്റ് വർഷ നിരഞ്ഞു മുകളിൽ സൃഷ്ടിക്കപ്പെടു . അപ്പോൾ ഒരു layer mask അണ്മാസ്ക് പിക്സൽ ഭാഗികമായെങ്കിലും സുതാരുമായ പോന്നു പാളി ചേർക്കു .



- ഹൈലൈറ്റ് നിര നിരക്കു ഇടതു മുകളിൽ അർബികൂകളും പെയിൻറി റെജിസ്ട്രേഷൻ ചെയ്യാം.

പാളി അപ്പ് വിട്ട് ഒരു പിക്സൽ കുന്നതാണ് എന്നു വേണ്ടി. ഈ ചെറിയ പ്രദേശങ്ങൾ സുതാര്യമല്ല ആയിരിക്കു .

3. നിരക്കു താഴെ വലത് വശത്ത് ഒരു drop shadow ഉണ്ടാക്കുന്നു.

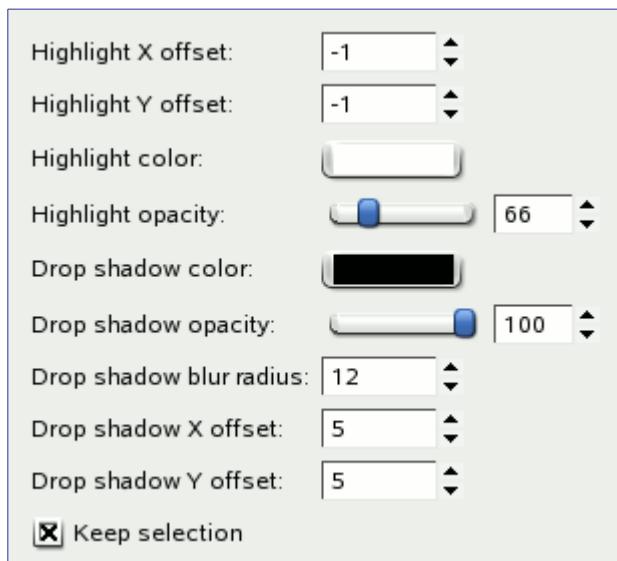
നിങ്ങൾ ഈ സ്ഥിരസ്ഥിതി ക്രമീകരണങ്ങൾ മാറ്റുണ്ടാക്കാ ഉദാഹരണത്തിന് ഹൈലെഡ് അല്ലെങ്കിൽ നിശ്ചൽ വ്യത്യസ്ത നിരങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് തുക ഓഫ്സെറ്റുകളുണ്ട് എന്ന ദിശകൾ മാറ്റുക.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഫിൽട്ടർ **Filters** Light and Shadow Xach-Effect കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓഫ്സെറ്റുകൾ

ഓഫ്സെറ്റുകൾ രണ്ടു ശ്രേണികൾ, ഓരോ ഹൈലെഡ് അല്ലെങ്കിൽ നിശ്ചൽ നിയന്ത്രിയ്ക്കാനുള്ള എന്നിവയു സ്വഭാവ ഒരു ചെക്ക്‌ബോക്സ് ഉണ്ട്.



ഹൈലെഡ് X ഓഫ്സെറ്റ്

ഓഫ്സെറ്റ് വെവു ഹൈലെഡ്

നിരക്കു ഇടതു മുകളിൽ എധിം ഹൈലെഡ് നിന്ന് ചായ . ഓഫ്സെറ്റ് ഹൈലെഡ് അതാത് പ്രദേശത്തെ വലിപ്പ (വിതി അല്ലെങ്കിൽ ഉയര) ആണ്. ഓഫ്സെറ്റ് 0 താഴെയാണെങ്കിൽ (ഈ സ്വത്വേ), ഇടത് (X ഓഫ്സെറ്റ് < 0) അല്ലെങ്കിൽ മുകളിൽ (Y ഓഫ്സെറ്റ് < 0) പ്രദേശത്തെ നിരത്തിലുള്ള ചെയ്യു . ഓഫ്സെറ്റ് 0 വലിയവൻ, ശരിയായ (X ഓഫ്സെറ്റ് > 0) അല്ലെങ്കിൽ താഴെ (Y ഓഫ്സെറ്റ് > 0) പ്രദേശത്തെ ചായ ചെയ്യു .

ഹൈലെഡ് വർണ്ണം

ഈ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശ ഹൈലെഡ് നിന്ന് ആണ്. ഈ വെളുത്ത സ്ഥിര, പക്ഷേ Swatch ബട്ടൺ കൂളികൾ ഒരു കളർ സെലക്ടർ കൊണ്ട് വരികയു , നിങ്ങൾ മറ്റൊരുക്കിലു നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

അതാരുത ഹൈലെഡ്

തിരഞ്ഞെടുക്കേണ്ട നിന്ന് നിരഞ്ഞ ഒരു ഭാഗികമായു സുതാര്യമായ മേഖലയിലെ ഒരു ടി ചെയ്യു . ഈ ഏഴ്ചീക സുതാരുത നില സജീവമാക്കാൻ

അനുവദിക്കുന്നു. ഒരു layer mask ഉപയോഗിക്കു എന്നതിനാൽ, മ ല്യ 0 മുതൽ
(സുതാരൂതയോടെ) 255 (ഫുൾ പൊസിറ്റിയിൽ) വരെയാണ്.

66 ചൈലേലറ്റ് അതാരുത സ്ഥിരസ്ഥിതികളെ 26% തുല്യമാണ് എത്ത്.

നിശ്ചൽ ഓപ്ഷൻകൾ വലിച്ചിട്ടുക

ഈ ഉപാധികൾ ബന്ധപ്പെട്ട Drop Shadow ഓപ്ഷൻകൾ (വലിപ്പ
മാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക ഇല്ലാതെ)
പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ചുരുക്കത്തിൽ:

നിശ്ചൽ വർണ്ണ ഭ്രോസ്പ്പ്

ഒരു കളർ സെലക്ടർ തുറക്കാൻ ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

പൊസിറ്റി വലിച്ചിട്ടുക

അതാരുത (0% - 100%) നിശ്ചൽ അടങ്ങുന്ന പാളി.

നിശ്ചൽ മങ്ങൽ ആര **Drop**

നിശ്ചൽ ബാധകമാകു എത്ത് Gaussian blur ഫിൽറ്റർ ഉപയോഗിക്കുന്ന ആര .

ഭ്രോസ്പ്പ് ഷാഡ്യോ X ഓഫ്സെറ്റ്

ഭ്രോസ്പ്പ് ഷാഡ്യോ Y ഓഫ്സെറ്റ്

മാർഗനിർദ്ദേശവു തുക, എത്ത് നിശല് നിരക്കു നിന്ന് നീക്കു .

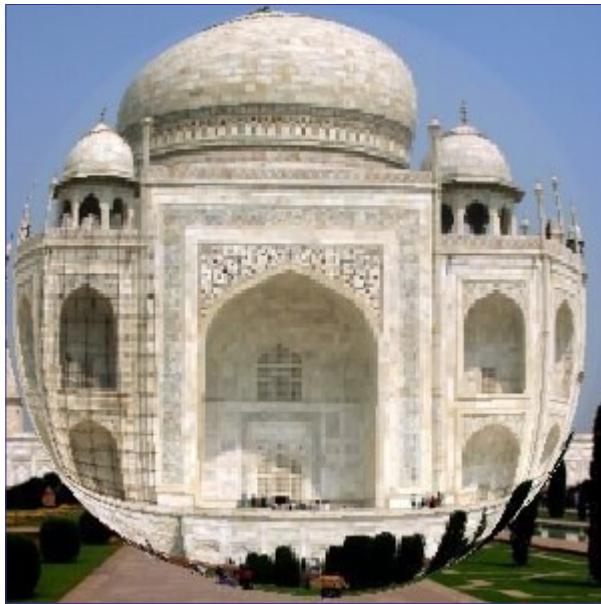
നിരക്കു നിലനിർത്തുക

പരിശോധിച്ചാൽ, അരിപ്പ് പ്രയോഗിച്ചു വരുന്നോൾ സജീവ നിരക്കു സജീവ തുടരു .

ലെൻസ് പ്രയോഗിക്കുക

പൊതു അവലോകന



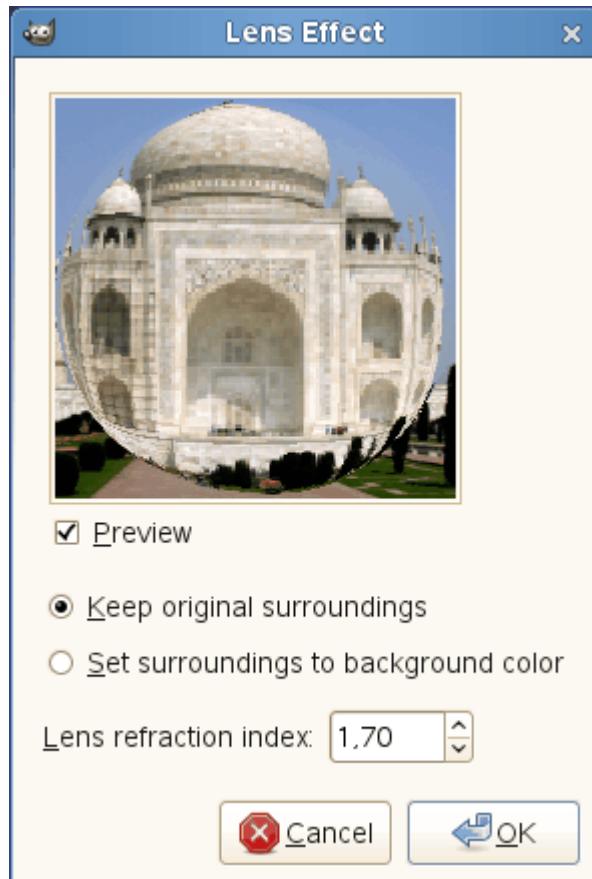


ഈ ഫിൽട്ടർ അപേക്ഷിക്കുന്ന ശേഷ സജീവ പാളി ഒരു ഭാഗ അവന്തി ലെൻസ് എന്നപോലെ ഉള്ള .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** Light and Shadow Apply Lens വഴി ഇമേജ് വിന്റയോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താനാകു

അപ്പണുകൾ



പ്രിവ്യ

പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണ ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ത്രാക്കട്ടീവ് പ്രിവ്യ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോഡർ ബാനുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റു നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

യമാർത്ഥ ചുറ്റുപാടിൽ സ കഷിക്കുക
ലെൻസ് സജീവ പാളി ഇടു തോന്തുന്നു.

പശ്വാത്തല നിറ ചുറ്റുപാടു സജ്ജമാക്കുക
ലെൻസ് പുറത്ത് സജീവ പാളി ഭാഗമായി പശ്വാത്തല നിറ പണിസ്വീയിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉണ്ഡായിരിക്കു .

ചുറ്റുപാടിൽ സുതാര്യമാക്കുക
ലെൻസ് പുറത്ത് സജീവ പാളി ഭാഗമായി സുതാര്യമായ ആയിരിക്കു . ഈ ഓപ്പഷൻ സജീവ പാളി ഒരു ആല്പ്പാ ചാനൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ മാത്രമേ നിലവിലുണ്ട്.
ലെൻസ് സ ചിക
ലെൻസിന്റെ കുതലോ കുറവോ convergent (1-100) ആയിരിക്കു .

ബ്രാസ് ദൈൽ

പൊതു അവലോകന

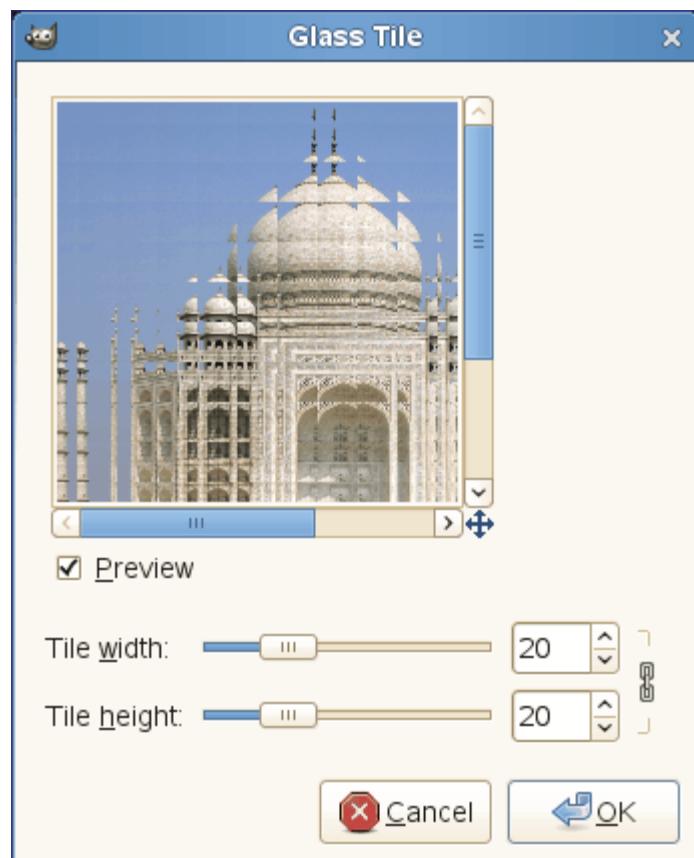




ഈ ഫിൽട്ടർ അപേക്ഷിക്കുന്ന ശേഷ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ഒരു ഗ്രാൻ്റ് ഇഷ്ടിക മതിൽ പോലെ ഉള്ള .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** Light and ShadowGlass Tile മുഖ്യമായ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താനാകും ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ കമീകരണ ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ത്രോക്കീവ് പ്രിവ്യ പദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോഡർ ബാനുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റു നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

കെൽ വീതി

കെൽ ദൈർഘ്യ

കെൽ വീതി ദൈർഘ്യവു (10-50 പിക്സലുകൾ) സജ്ജമാക്കുന്നു.

സുതവേ, വീതിയു ഉയരവു ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ അടുത്ത ചെയിൻ ചിഹ്ന പ്രവചിച്ചു; ലിക്കു. പ്രത്യേകമായി വീതിയു ഉയരവു സജ്ജമാക്കാൻ ചെയ്യണമെങ്കിൽ, അവരെ അണ്റലിക്കുചെയ്യുന്നതിനുള്ള പനിയുടെ ചിഹ്ന കൂടിക്കൊണ്ട് ചെയ്യുക.

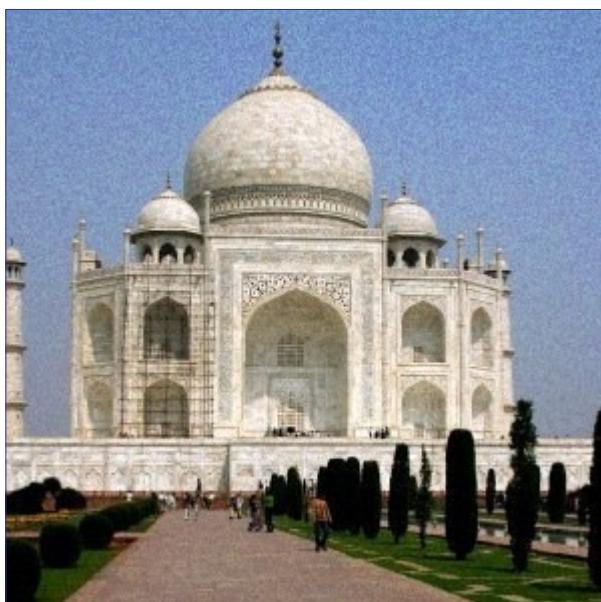
നോയ്സ് ഫിൽട്ടറുകൾ

അവതാരിക

നോയ്സ് സജീവ പാളി അല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു ലേക്ക് *add* ഫോം ഫിൽട്ടറുകൾ. ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് ചെറിയ വൈകല്യങ്ങൾ *remove* ചെയ്യുന്നതിനായി, Despeckle അല്ലെങ്കിൽ Selective Gaussian Blur ഫിൽട്ടറുകൾ കാണുക.

HSV നോയ്സ്

പൊതു അവലോകന

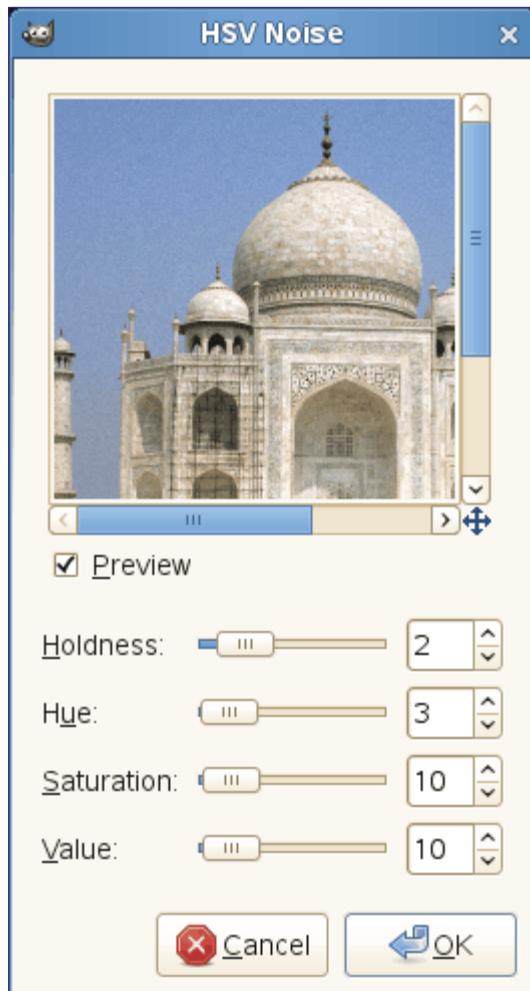


HSV വോയ്സ് അരിപ്പ് ഹ്യ യേ, സാച്ചുരേഷൻ, മ ല്യ (തേജസ്സ്) നിര മോഡൽ ഉപയോഗിച്ച് സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ലെ ഫോം സ്വഷ്ടിക്കുന്നു.

പിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** Noise HSV Noise മുഖ്യമായ ഈ പിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

അപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

ഈ പ്രിവ്യ അവർ ചിത്രത്തിലേക്ക് പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ഇന്ററാക്റ്റീവ് മാറുമ്പോൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

Holdness

ഈ ലൈഡർ (1-8 സെ.മി) പുതിയ പിക്സൽ വർഷ്ണ മ ല്യ നിലവിലുള്ള നിര അപേക്ഷിച്ച് പ്രയോഗിക്കാൻ എത്ര അനുവദനിയമാണ് നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഒരു കുറഞ്ഞ holdness ഒരു പ്രധാന ചെണ്ണായ വ്യതിയാനങ്ങളുടെ തരു . ഉയർന്ന holdness ഒരു ദുർബുല വ്യതിയാനങ്ങളുടെ തരു .

ഹ്രയ

ഈ ലൈഡർ ഒരു റാൻഡ് പാറ്റേണിലാണ് പിക്സൽ നിര . ഇത് ധമാർത്ഥ പിക്സൽ നിര മുതൽ ആര ഭിക്കുന HSV നിര സർക്കിളിൽ വർദ്ധിച്ചുവരികയാണ് ലഭ്യമായ നിര പരിധി തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത്.

സാച്ചുരേഷൻ

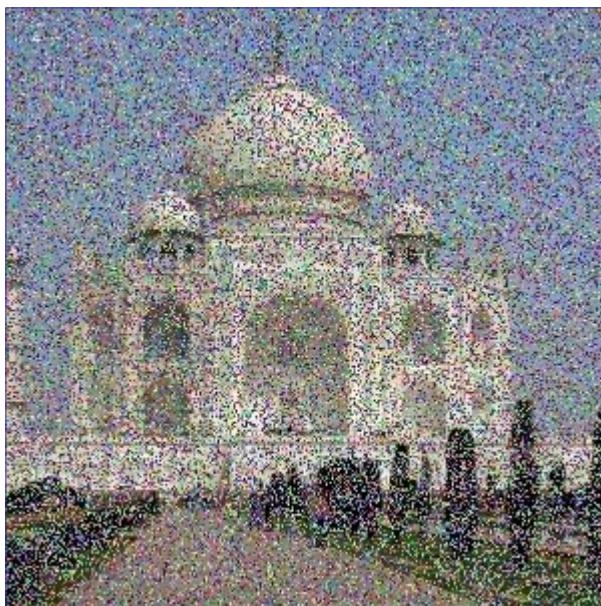
ഈ ലൈഡർ പാരിപ്പൂരകമായ പിക്സൽ സാച്ചുരേഷൻ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

വില

ഈ സെസ്റ്റിയർ പാറിപ്പുരക്കുന്ന പിക്സൽ തെളിച്ച് വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

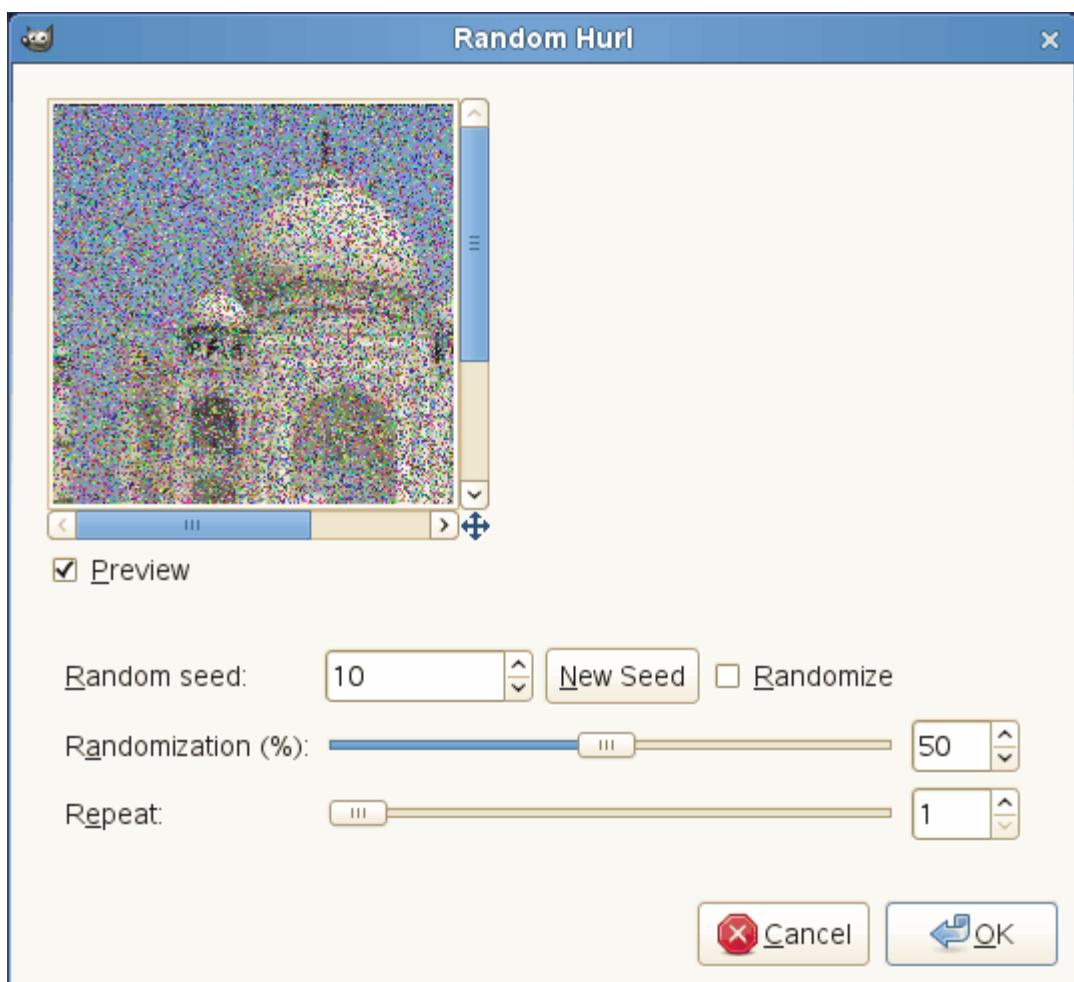
എറിയുന്നു

പൊതു അവലോകന



നിങ്ങൾ **FiltersNoiseHurl** മുഖ്യമായി ഇത് ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

എറിയുന്നു ഫിൽട്ടർ ക്രമരഹിത നിര ഓരോ ബാധിത പിക്സൽ മാറുന്നതിനാൽ ഈത് യഥാർത്ഥ *random noise* ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഒരു ആല്പഡാ ചാനൽ ഉൾപ്പെടെ എല്ലാ നിര ചാനലുകൾ, (അതു നിലവിലുണ്ട് എങ്കിൽ) ക്രമരഹിതമായ ആകുന്നു. എല്ലാ സാധ്യമായ വിലകൾ ഓരോ സ ഭാവ്യത കു ദ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. യഥാർത്ഥമ മ ല്യാൻഡ് അക്കൗണ്ടിലേക്ക് മാറ്റുകയില്ല. ഒരു സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു മാത്ര ചില പിക്സൽ ബാധിക്കുന്നത് എല്ലാ അല്ലെങ്കിൽ, ബാധിത പിക്സൽ ശത്രമാന **Randomization (%)** ഓപ്പഷൻ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്.



ക്രമരഹിത സന്തതി

എറിയുന്നു എന്ന നിയന്ത്രണങ്ങൾ റാൻഡിമാനെയ്ക്കുന്നു. ഒരേ സാഹചര്യത്തിൽ ഒരേ റാൻഡി സന്തതി ഉപയോഗിക്കുന്നു എങ്കിൽ, അരിപ്പ് കൃത്യമായി ഒരേ ഫലങ്ങളും പാടിപ്പിക്കുന്നത്. ഒരു വ്യത്യസ്ത റാൻഡി സന്തതി വ്യത്യസ്ത ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ക്രമരഹിത സന്തതി മാനുവലായി അല്ലെങ്കിൽ **New Seed** ബട്ടൺ അമർത്ഥിക്കുന്നതിൽ ക്രമരഹിതമായി സ്പ്രെച്ചറ്റിക്കാൻ കഴിയു .

Randomize ഓപ്പ്‌ഷൻ ശരിയായാളമിട്ടാൽ റാൻഡി സന്തതി മാനുവലായി കഴിയില്ല, എന്നാൽ ക്രമരഹിതമായി ഓരോ തവണയും അരിപ്പ് പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ജനറേറ്റ്. അതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, അരിപ്പ് അവസാനമായി ഉപയോഗിച്ചു റാൻഡി വിത്തു ഓർക്കുന്നു.

റാൻഡിമെസേഷൻ (%)

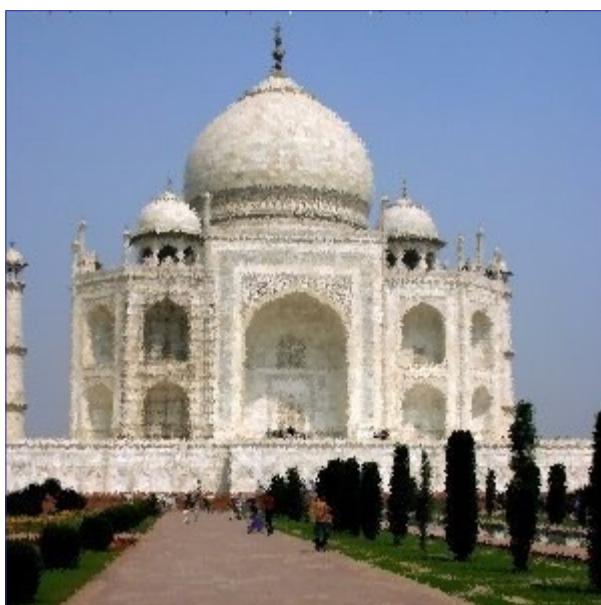
ഈ സെല്ലുലാർ ബോർഡ് ചെയ്യുന്ന സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ പിക്സൽ ശതമാന പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. ഉന്നത മ ല്യ , ക ടുതൽ പിക്സലുകൾ എൻ്റെത്.

ആവർത്തിച്ച്

ഈ അരിപ്പ് പ്രയോഗിക്കു തവണ എണ്ണ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. എറിയുന്നു കാര്യത്തിൽ അത് ഒരേ ഫലങ്ങൾ ഒരു ഉയർന്ന **Randomization (%)** മ ല്യ ഉപയോഗിക്കുന്നതിലെ ഒരു വേഗത്തിൽ മാത്ര ലഭിക്കു കാരണം, വളരെ ഉപകാരപ്രദമായ ഔന്നാണ് ഫിൽട്ടർ.

തിരഞ്ഞെടുത്തത്

പൊതു അവലോകന

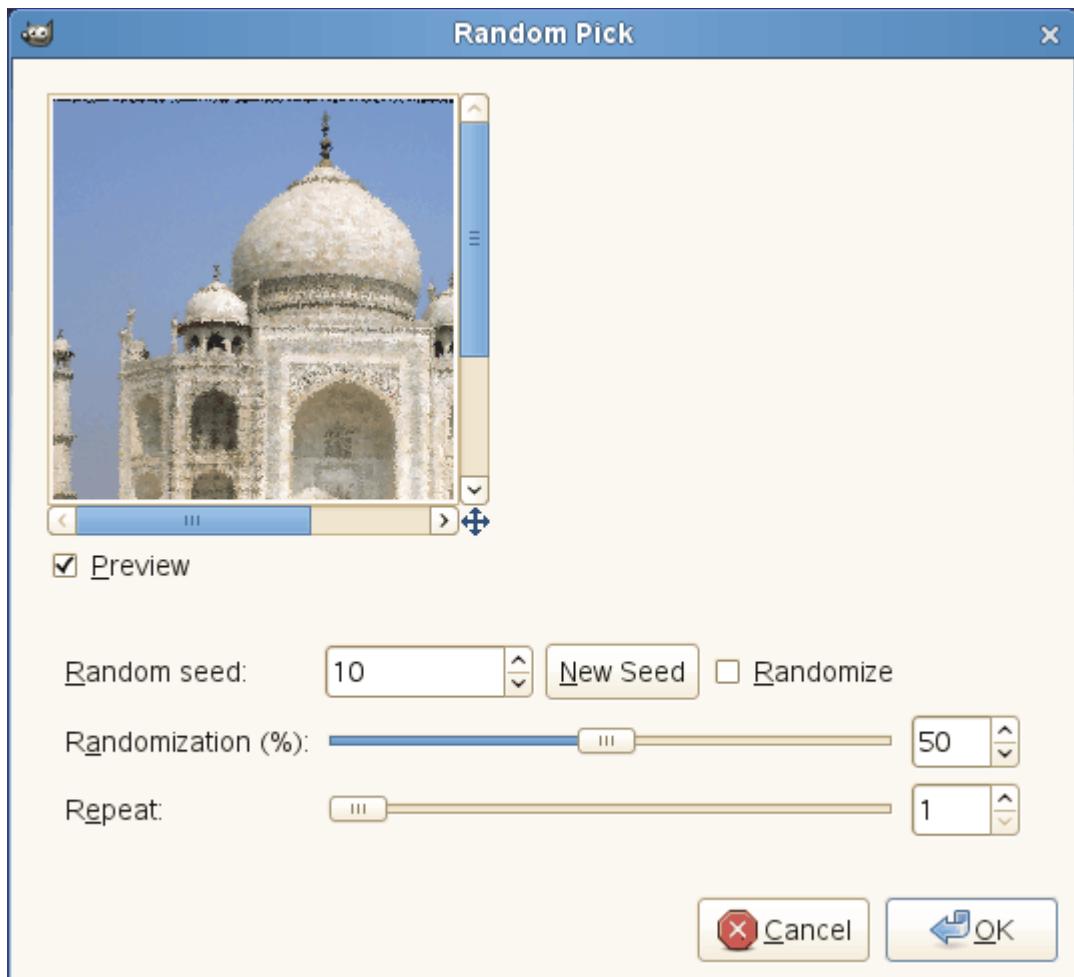


പിക്സ്പു അരിപ്പ് ക്രമരഹിതമായി അതിന്റെ എട്ട് ക ടുക്കാരെ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒരു പിക്സൽ മ ല്യ ഓരോ ബാധിത പിക്സൽ മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്ന സ്വയ (3 × 3 സ്ക്ക്യയർ പിക്സൽ കേന്ദ്രമാണ് നിന്ന്). ഒരു സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു മാത്ര ചില പിക്സൽ ബാധിക്കുന്നത് എല്ലാ അല്ലെങ്കിൽ, ബാധിത പിക്സൽ ശതമാന **Randomization (%)** ഓപ്പഷൻ നിർബന്ധയിക്കുന്നത്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **FiltersNoisePick** മുഖ്യമായ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷൻകൾ



ക്രമരഹित സന്തതി

എടുക്കാവുന്നതാണ് എന്ന നിയന്ത്രണങ്ങൾ റാൻഡർമ്മെന്റ്. ഒരേ സാഹചര്യത്തിൽ ഒരേ റാൻഡർ സന്തതി ഉപയോഗിക്കുന്നു എങ്കിൽ, അരിപ്പ് കൃത്യമായി ഒരേ ഫലങ്ങളും ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഒരു വ്യത്യസ്ത റാൻഡർ സന്തതി വ്യത്യസ്ത ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ക്രമരഹിത സന്തതി മാനുവലായി അല്ലെങ്കിൽ **New Seed** ബട്ടൺ അമർത്ഥിക്കുന്നതിൽ ക്രമരഹിതമായി സ്വീച്ച് കഴിയും.

Randomize ഓപ്പഷൻ ശരിയായാളമിട്ടാൽ റാൻഡർ സന്തതി മാനുവലായി കഴിയില്ല, എന്നാൽ ക്രമരഹിതമായി ഓരോ തവണയും അരിപ്പ് പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ജനറേറ്റ്. അതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, അരിപ്പ് അവസാനമായി ഉപയോഗിച്ച് റാൻഡർ വിത്തു ഓർക്കുന്നു.

റാൻഡർമെസേഷൻ (%)

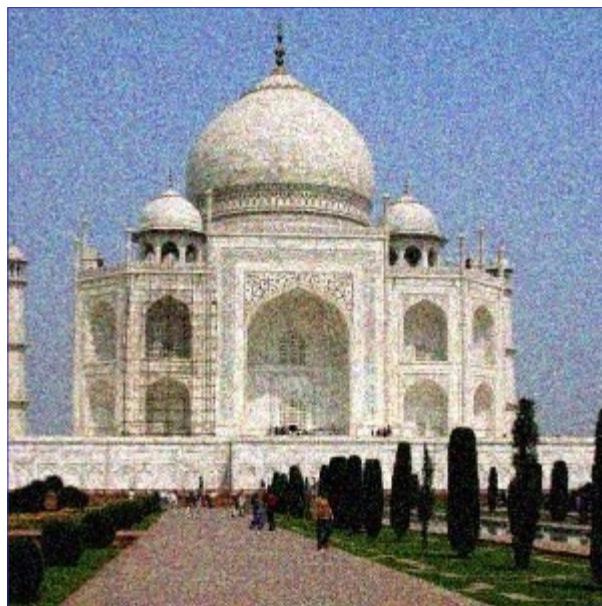
ഈ സൈസ്യർ കണ്ടെടുത്ത കൊള്ളള്ളു എത്ര സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ പിക്സൽ ശതമാന പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. ഉന്നത മ ല്യ, കുതൽ പിക്സലുകൾ വിച്ചത്തി ചെയ്യുന്നു.

ആവർത്തിച്ച്

ഈ സൈസ്യർ അരിപ്പ് ഉപയോഗിക്കു തവണ എല്ലാ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. ഹയർ മ ല്യങ്ങൾ, പിക്സൽ മ ല്യങ്ങൾ ദ രമാണ് കൈമാറ്റ ചെയ്യപ്പെടുന്നു കുതൽ എടുക്കാവുന്നതാണ് കാരണമാക്കാ.

ആർജിബി നോയ്സ്

പൊതു അവലോകന



ആർജിബി വോയ്സ് ഫിൽട്ടർ ഒരു പാളി അമ്ലൂകിൽ ഒരു നിര ഒരു സാധാരണ വിതരണ ഷേഡ് ചേർക്കുന്നു. ഈത് ഷേഡ് ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ (മുഴക്ക ഓരോ പിക്സൽ, ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല മ ല്യങ്കൾ ചേർത്തു) ആർജിബി നിരങ്ങളുടെ മോഡൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഒരു സാധാരണ ഡിസ്ട്രിബ്യൂഷൻ കുറവാണ് പിക്സൽ ക ടുതൽ അങ്ങങ്ങളെത്തു മ ല്യങ്കൾ ബാധിച്ച പോൾ മാത്ര ചെരുതായി മുഴക്ക , ബാധിത പ്രദേശങ്ങളിൽ ഏറ്റവു പിക്സൽ ചേർക്കുന്നോൾ എന്നു എന്നാണ്. (നിങ്ങൾ ഒരു സോളിഡ് ചാര നിര നിരഞ്ഞു ഒരു ചിത്രത്തിൽ ഈ അരിപ്പ് ബാധകമാക്കുക തുടർന്ന് അതിന്റെ ഹിന്ദുശാസ്ത്ര പരിശോധിച്ചാൽ, നിങ്ങൾ ഒരു ക്ലാസിക് മൺഡിയുടെ ആകൃതിയിലുള്ള ഗോപ്യൻ കർവ്വ കാണു .)

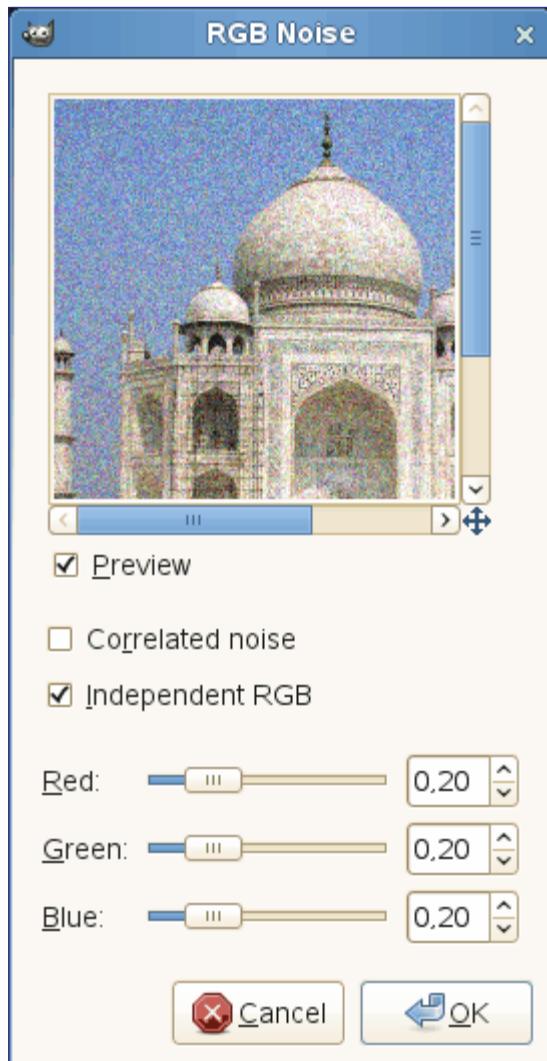
ഫല വളരെ സ്ഥാഭാവികമായു നോക്കി ഷേഡ് .

ഈ ഫിൽട്ടർ ഇൻഡൈക്സ് ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല.

പിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** Noise RGB Noise മുഖ്യമായി ഈ പിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

അപ്പോൾ



പ്രിവ്യ

ഈ പ്രിവ്യ അവർ ചിത്രത്തിലേക്ക് പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ഇന്ററാക്ടീവ് മാറുപ്പോൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

പ്രായവുമായി മുഴക്ക

വോയ്സ് വർബിക്കുന (uncorrelated) അല്ലെങ്കിൽ ഗുണനത്തിലു (- പുരുമേ speckle മുഴക്ക അവിയപ്പെടുന്ന പ്രായവുമായി) ആയിരിക്കാ . ചെക്കിൻ ചെയ്തപ്പോൾ, ഓരോ ചാനൽ മ ല്യ ഒരു സാധാരണ വിതരണ മ ല്യ ഗുണിച്ച്. അങ്ങനെ മുഴക്ക ചാനൽ മ ല്യങ്ങൾ ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു: വലിയവൻ ചാനൽ മ ല്യ , കൂതരൽ മുഴക്ക നയിക്കുന്നു അന്യകാരത്തിന്റെ നിരങ്ങൾ (ചെറിയ മ ല്യങ്ങൾ) ഇരുണ്ട തുടരു പ്രവണത.

ഇൻഡിപെൻഡന്റ് ആർജിവി

ഈ റേഡിയോ ബട്ടൺ ശരിയാളമിട്ടാൽ നിങ്ങൾ ഓരോ ആർജിവി ലൈംഗിക് നീക്കുക കഴിയു . അല്ലാത്തപക്ഷ , ലൈംഗിക് ആർ, ജി, ബി എനിച്ച് നീക്കു . ഒരേ ആപേക്ഷിക മുഖക്ക് അങ്ങനെ പിക്സൽ ചെത്തായ വളരെ മാറില്ല, ഓരോ പിക്സൽ എല്ലാ ചാനലുകളിൽ ചേർക്കു .

രൈഡ്

പച്ചയായ

ബ്ലൂ

ആർഎ

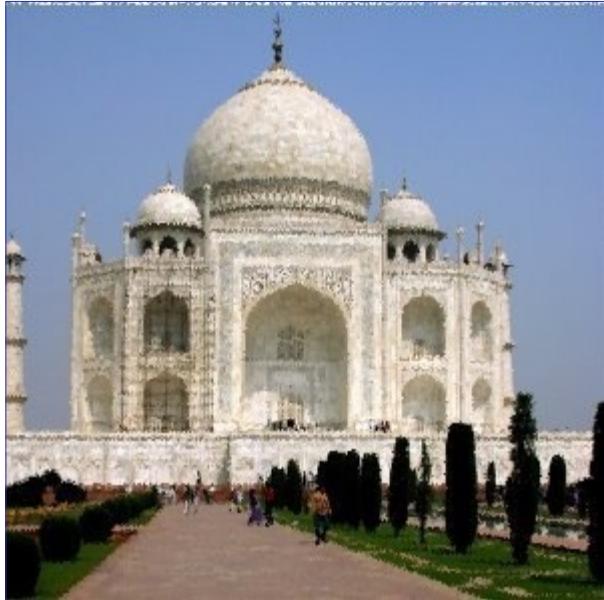
ഓരോ ചാനലിൽ - ഈ slidebars അടുത്ത ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ നോയിന് (1.00 0.00) സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ പാളി അത്തര ഒരു ചാനലിലേക്ക് താങ്കി എക്സിൽ ആർഎ ചാനൽ മാത്രമേ അതില്ല. ഒരു ഗ്രേസ്‌കേരീലാക്കി ചിത്രത്തിന്റെ എന്തായാലും ഒരു **Grey** പകര നിറ ലൈംഗിക് കാണിച്ചത്.

ഈ ലൈംഗിക് സജ്ജമാക്കി മ ല്യ യമാർത്ഥത്തിൽ അഭേദ്യപ്പെട്ട് മുഖക്ക് സാധാരണ വിതരണ മുഖ്യമായി കാണുന്നതാണ്. ഉപയോഗിച്ച മുഖ്യമായ വിവരങ്ങൾ സെറ്റ് മ ല്യ (1 ഒരു ചാനലിലെ താഴ്ന്ന സാധ്യമായ ല്യ തമിലുള്ള അകല എവിടെ) ഒരു പകുതി മാത്രമാണ്.

ബിഗിൻ

പൊതു അവലോകന



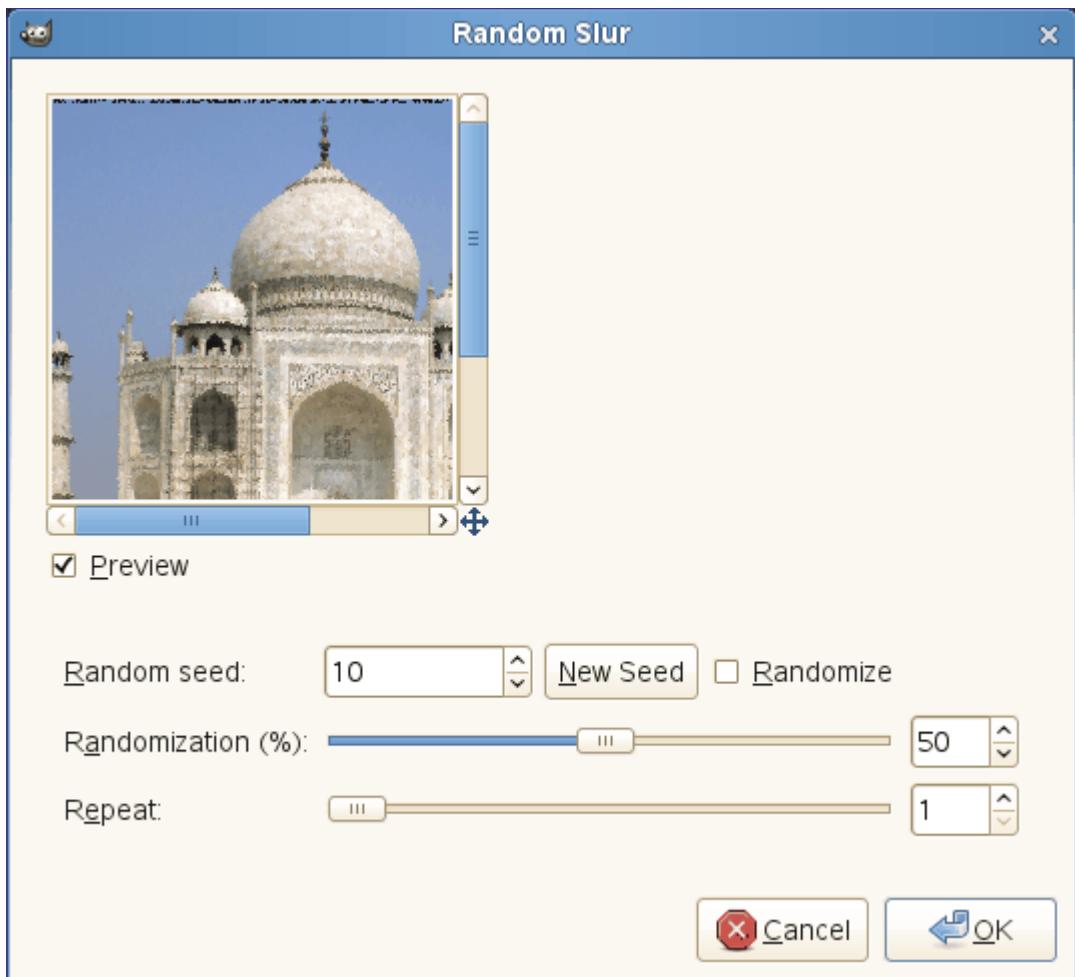


Slurring ഇമേജ് താഴെക്കു ഉരുക്കി സാമ്യമുള്ള ഒരു പ്രഭാവ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്; ഒരു പിക്സൽ രത്തികകാ യോഗ്യൻ ആണെങ്കിൽ അത് മുകളിൽ നേരിട്ട് ഒരു പിക്സൽ മ ല്യ വഴിമാറുന്നു ഒരു 80% സാധ്യതയുണ്ട്; അല്ലെങ്കിൽ, മുകളിൽ ഒന്നു ഇടത് അല്ലെങ്കിൽ വലത് രണ്ടു പിക്സൽ ഓൺ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഒരു സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു മാത്ര ചില പിക്സൽ ബാധിക്കുന്നത് എല്ലാ അല്ലെങ്കിൽ, ബാധിത പിക്സൽ ശതമാന **Randomization (%)** ഓപ്പണർ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **FiltersNoiseSlur** മുഖ്യമായ ഒരു ഫിൽട്ടർ കണ്ണെത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പണുകൾ



ക്രമരഹित സന്തതി

ഈ slurring എന്ന റാൻഡോമ് സന്തതിയും ഒരേ സാഹചര്യത്തിൽ ഒരേ റാൻഡോമ് സന്തതി ഉപയോഗിക്കുന്നു എങ്കിൽ, അരിപ്പ് കൃത്യമായി ഒരേ ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഒരു വ്യത്യസ്ത റാൻഡോമ് സന്തതി വ്യത്യസ്ത ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ക്രമരഹിത സന്തതി മാനുവലായി അല്ലെങ്കിൽ **New Seed** ബട്ടൺ അമർത്ഥിക്കുന്നതിൽ ക്രമരഹിതമായി സ്വീച്ച് കഴിയു .

Randomize ഓപ്പണർ ശരിയാളിക്കുന്നതിൽ റാൻഡോമ് സന്തതി മാനുവലായി കഴിയില്ല, എന്നാൽ ക്രമരഹിതമായി ഓരോ തവണയും അരിപ്പ് പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ജനറേറ്റ്. അതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, അരിപ്പ് അവസാനമായി ഉപയോഗിച്ച റാൻഡോമ് വിതരു ഓർക്കുന്നു.

റാൻഡോമേസേഷൻ (%)

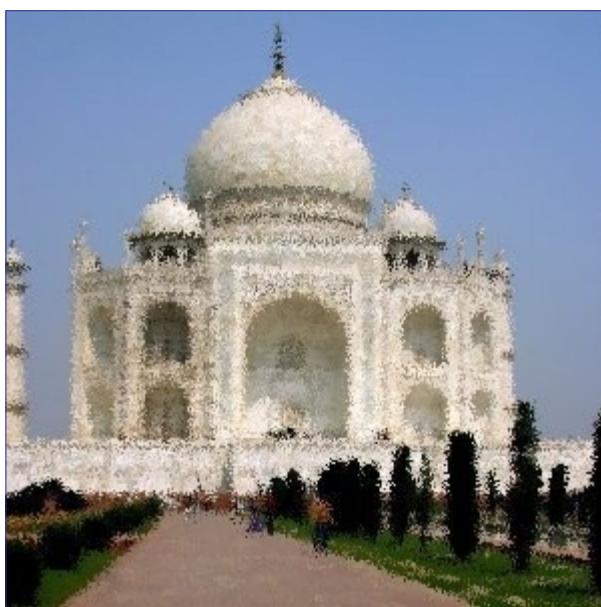
ഈ ലൈബ്രറി റംഗിലെ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ പിക്സൽ ശതമാന പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. ഉന്നത മ ല്യ , ക ടുതൽ പിക്സൽ റംഗിക്കാ , എന്നാൽ കാരണ വഴിയുടെ അരിപ്പ് പ്രവൃത്തികൾ, അതു കൊണ്ട് എവിടെയോ ചുറ്റു 50. പരീക്ഷണ ഒരു ഇടത്തര മ ല്യ ഇംഗ്ലീഷിൽ സജജമാക്കാനു സ്വയ ശ്രമിക്കുക അതിലെ പ്രഭാവ ഏറ്റവും ശ്രദ്ധയമാണ്!

ആവർത്തിച്ച്

ഈ ലൈബ്രറി അരിപ്പ് പ്രയോഗിക്കു തവണ എന്നു പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. ഹയർ മ ല്യങ്ങൾ ഇനി 3 രത്തിൽ നിന്ന് നീക്കിയാൽ, ക ടുതൽ slurring കാരണമാകാ .

വിരിക്കുക

പൊതു അവലോകന

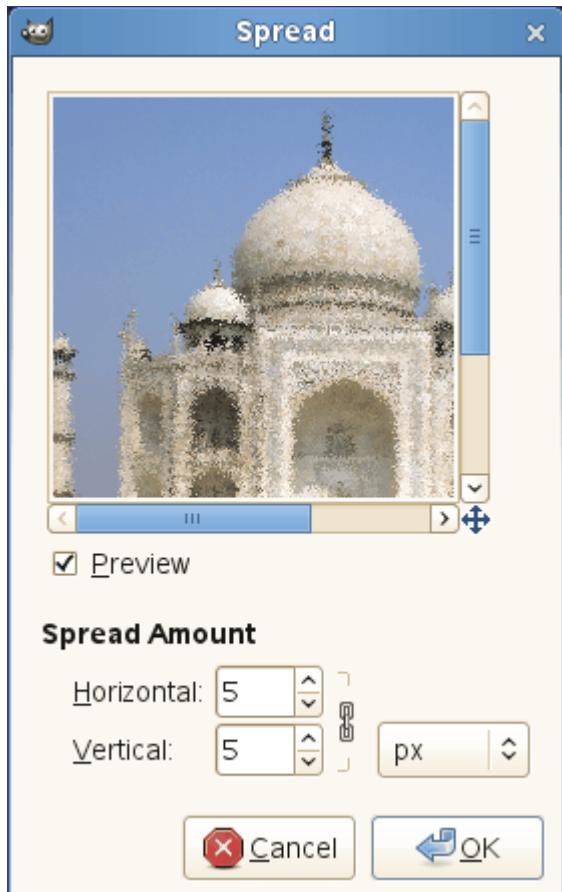


സ്വപ്നാദി ഫിൽട്ടർ തുക വ്യക്തമാക്കിയ ഒരു ഉപയോകതാവ് മറ്റാരു ക്രമരഹിതമായി തിരഞ്ഞെടുത്ത പിക്സൽ ക ടി സജീവ അരബ്ലൂക്കിൽ പാളി നിരക്കു ഓരോ പിക്സൽ അക്കങ്ങളിൽ. ഇത് നിര സ ക്രമണങ്ങളിൽ, അല്ല ഷ്ടൈൻ നിര പ്രോസോങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. പുതിയ നിര പരിചയപ്പെടുത്തുകയു ചെയ്യുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **FiltersNoiseSpread** മുഖ്യമായ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ണെത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

ഈ പ്രിവ്യ അവർ ചിത്രത്തിലേക്ക് പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ഇന്ത്രാക്ടീവ് മാറുസേവാൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

പകർച്ച തുക

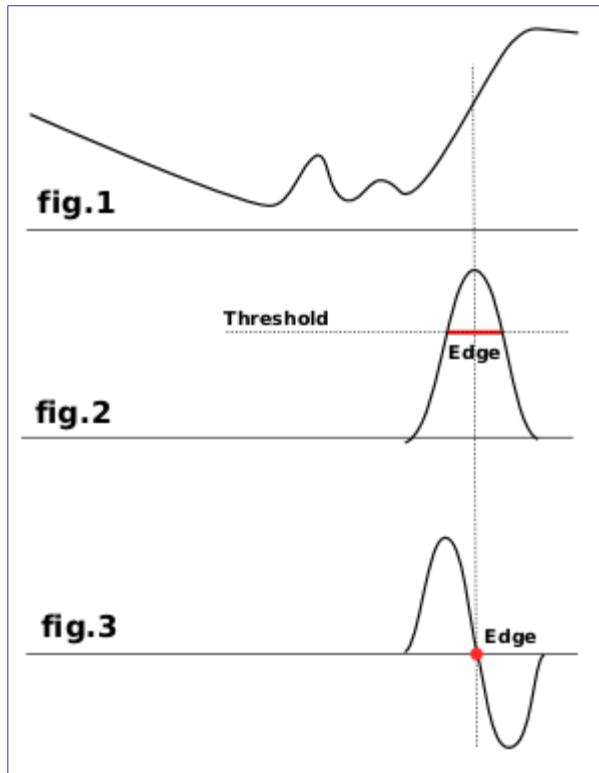
നിങ്ങൾ പിക്സൽ **Horizontal** ആൻഡ് **Vertical** അളവുകൾ സഹിത നീക്കു എന്നു ഒരു സജജമാക്കാൻ കഴിയു . അക്ഷ ചെയിൻ എക്സണിൽ കൂടിക്കുചെയ്ത് ലോക്ക് കഴിയു . നിങ്ങൾക്ക് ഉപയോഗിക്കാൻ യുണിറ്റ് നിർവ്വചിക്കാനാകു .

അഗ്ര തിരിച്ചറിയൽ ഫിൽട്ടറുകൾ

അവതാരിക

അഗ്ര വ്യത്യസ്ത നിറങ്ങൾ അങ്ങനെ വസ്തുകളുടെ ഭഗവന്നേൻ തിരിച്ചറിയാൻ കഴിയു അതിരുകളിലെ ടെയാണ് ഫിൽട്ടറുകൾ തിരയൽ തിരിച്ചറിയ്തിരിക്കുന്നു.

അവർ തെരഞ്ഞെടുക്കുവാൻ പല കലാപരമായ ആവശ്യങ്ങൾക്കായി ഉപയോഗിക്കുന്നു.



അവരിൽ മിക്കവരു വ്യത്യാസത്തിനു കണക്കുക ടൽ റീതികൾ അടിസ്ഥാനമാക്കി കട്ടിയുള്ള അതിർത്തി ലൈനുകളു നല്കുന്നു. നിര തീവ്രത വ്യതിയാനങ്ങൾ പ്രതിനിധികരിക്കുന്ന fig.1 നോക്കു. ഇടതുവശത്ത് ഒരു അതിർ അല്ലാത്ത സ്ലോപ്പ് വർണ്ണം ഗ്രേഡിയൻ്റ് ആണ് വലത് ഒരു എഡ്ജ് ആണ് പെടുന്നുള്ള ശ്രദ്ധാത്മരതു തന്നെ.

ഇപ്പോൾ ഈ മുകളിറ്റത്തെ, തങ്ങളെ ഗ്രേഡിയൻ്റ്, കണക്കാക്കാനുള്ള വ്യത്യാസങ്ങളെ സ്പീഷ്യൽ അതായത് ആദ്യ ഡെറിവേറ്റീവ് (fig.2) ചെയ്യുടെ. നാ ഗ്രേഡിയൻ്റ് (കൃത്യമായ അതിർത്തി കർവ്വ് മുകളിൽ, എന്നാൽ ഈ മുകളിൽ അതിർ ഇങ്ങനെ വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു) ഒരു ഉമ്മർപ്പടി മ ല്യ ക കൂതലാബന്നകിൽ ഒരു അതിർ കണ്ണിൽ എന്ന് തീരുമാനിക്കുക. മിക്കപ്പോഴും , ദ രമാണു മുകളിൽ കീഴിലുള്ള അതിർ കട്ടിയുള്ള.

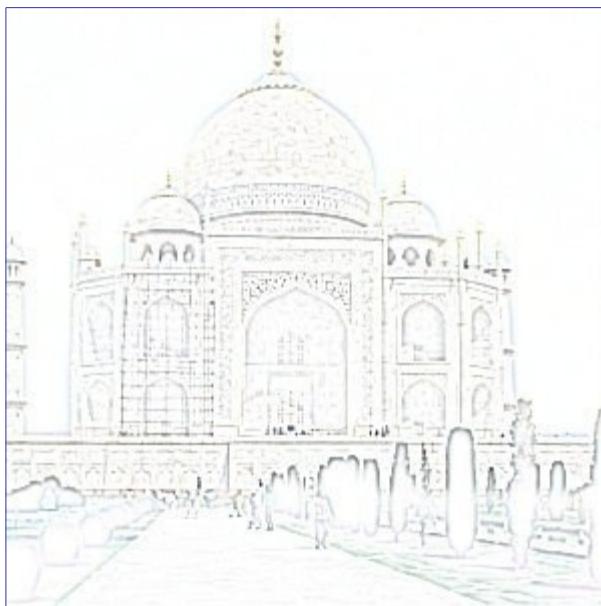
Laplacian എഡ്ജ് കണ്ണിൽ രണ്ടാ ഡെറിവേറ്റീവ് (fig.3) ഉപയോഗിക്കുന്നു. കർവ്വ് മുകളിൽ പ ജ്യ ഇപ്പോൾ വ്യക്തമായി തിരിച്ചറിയ്ക്കു. .പരിപ രണ്ണ ഫിൽട്ടർ നേർത്ത അതിർ, വൈഡ് മാത്ര ഒരു പിക്സൽ റെൻഡർ കൊണ്ടുവന്നിട്ടുള്ളത്. എന്നാൽ ഈ ഡെറിവേറ്റീവ് ഫാൾസ് വേണമകിലു കാരണമാവാറുണ്ട് ചെറിയ അലകൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന നിരവധി പ ജ്യങ്ങൾ നൽകുന്നു.

എഡ്ജ് ഫിൽട്ടറുകൾ പ്രയോഗിക്കുന്നതിനു മുമ്പായി മങ്ങിക്കലിനോ ചില പലപ്പോഴും ആവശ്യമാണ്: അതു സിഗ്നൽ ചെറിയ അലകൾ flattens അങ്ങനെ കള്ള അറ്റങ്ങൾ

തടയുന്നു.

Gaussians എന്ന വ്യത്യാസ

പൊതു അവലോകന



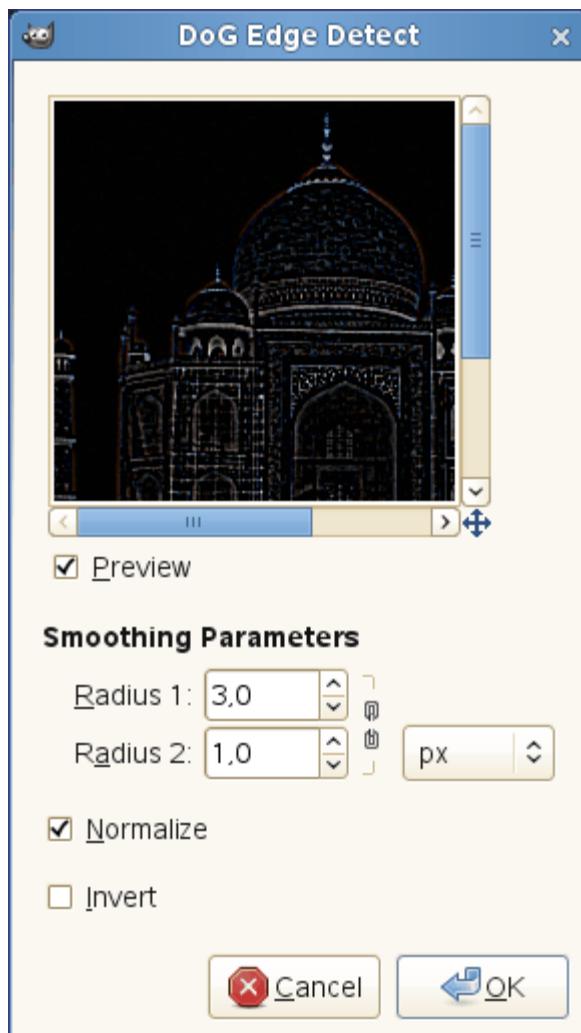
ഈ ഫിൽട്ടർ ഓരോ മറ്റാരു ബൂറി ശ് വ്യാസാർഡു , ചിത്രത്തിൽ രണ്ട് വ്യത്യസ്ത ഗോഷ്യൻ മങ്ങിച്ചാൽ നടപ്പിലാക്കുമ്പോൾ , മല വഴങ്ങാൻ അവരെ കുറച്ചാണ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു വിളിക്കപ്പെടുന്ന "Difference of Gaussians" അൽഗോരിതം ഉപയോഗിച്ച് ഈ എൻഡ്ജ് കണ്ണടത്തിൽ ചെയ്യുന്നു. ഈ അൽഗോരിതം വളരെ വ്യാപകമായി കൃതിമ ദർശനത്തിൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന (ഒരുപക്ഷേ ജൈവ ദർശന പോലെ നന്നായി!), ഒപ്പ് ഗോഷ്യൻ മങ്ങിച്ചാൽ ചെയ്യുന്നത് വളരെ കാര്യക്ഷമമായ റീതികൾ ഉള്ളതിനാൽ പ്രേരി ഫാസ്റ്റ് ആണ്. ഏറ്റവു പ്രധാനപ്പെട്ട പാരാമീറ്ററുകൾ രണ്ട് ഗോഷ്യൻ മങ്ങിച്ചാൽ വേണ്ടി ബൂറി ശ് ആരെ ആകുന്നു. ഈ ഒരുപക്ഷേ പ്രിവ്യ ഉപയോഗിച്ച് അവരെ സജ്ജമാക്കാൻ എല്ലാപ്പുമാണെങ്കിലും , എന്നാൽ അതു ചെറിയ

ആര വർബ്ലിച്ചുവരുന്ന കമ്മേ-ഹാജരായ വേണമകിലു നൽകാൻ കുറവു , വലിയ ആര കുറയുകയു ഒരു സൂലമാനേനോ എന്തെങ്കിലു കൈശേഷനി ദ് "threshold" ക ടുമെന്ന് ആനകൾ അറിയാൻ സഹായിച്ചുകൊ . റേഡിയസ് 2 റേഡിയസ് 1 ചെറുതാണ് എങ്കിൽ ഒന്നു അവരെ വ്യാപൃതനായി തടയുന്ന , നിങ്ങൾ ഇരുണ്ട പശ്വാത്തലത്തിൽ ഒരു വെളിച്ചു കണക്കുകൾ എവിടെ സാഹചര്യങ്ങളിൽ അവരെ വ്യാപൃതനായി യാർത്ഥത്തിൽ ഫല മെച്ചപ്പെടുത്തു . മിക്കപ്പോഴു നിങ്ങൾ റാ ജീ ഫലങ്ങളു ലഭിക്കു

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** Edge-DetectDifference of Gaussians മുവേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷനുകൾ



മാർദ്ദവപ്പെടുത്തൽ പരാമീറ്റരുകൾ

Radius 1 ആൻഡ് **Radius 2** രണ്ട് ഗോഷ്യൻ മങ്ങിച്ചാൽ വേണ്ടി ബുറി ദ് ആര ആകുന്നു. അവരെ മാത്ര നിയന്ത്രണങ്ങൾ അവർ തുല്യമോ കഴിയു , അല്ലെങ്കിൽ മറ്റാരക്കിലു ഫല ഒരു ബ്ലാക്ക് ഇമേജ് ആയിരിക്കു ആണ്. നിങ്ങൾ ഒരു സ്കൈച്ച് പോലെ കാണപ്പെടുന്ന മിക്കപ്പോഴു "Radius 2" "Radius 1" മെച്ചപ്പെട്ട ഫലങ്ങൾ തരു ചെറുതാണ് കമീകരിക്കുന്നതിൽ എന്തെങ്കിലു ഹാജരാക്കണ ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ.

സാധാരണവത്കരിക്കാനു

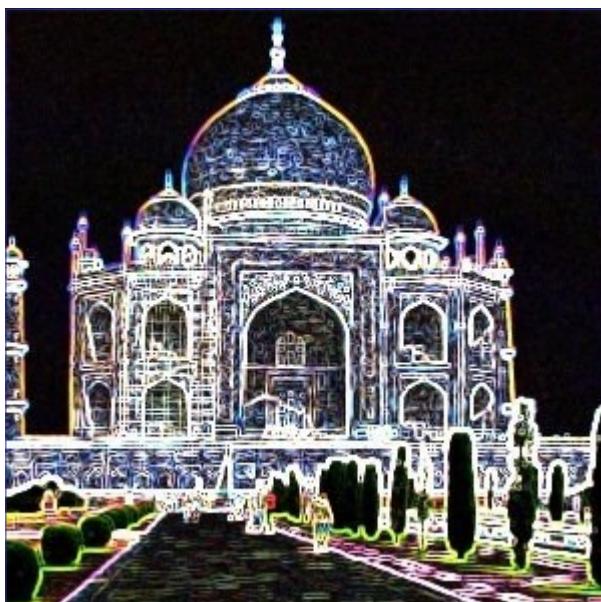
ഈ ബോക്സ് പരിശോധിക്കുന്നു, കഴിയുന്നിടത്തോള വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന വൈദ്യുത്തിൽ നീട്ടി ഫല ലെ തെളിച്ച പരിധി കാണമാകുന്നു. പ്രിവ്യ, കാൺചിരിക്കുന്ന ചിത്ര ഭാഗ മാത്ര **Normalize** പ്രിവ്യ പ രണ്ടായു കൃത്യമല്ല ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ അതുപോലെ, കണക്കിലെടുക്കുക ശ്രദ്ധിക്കുക. (അത് കൃത്യമായു എങ്കിലു ആഗോള തീവ്രത കണക്കിലെടുത്ത് പാടില്ല.)

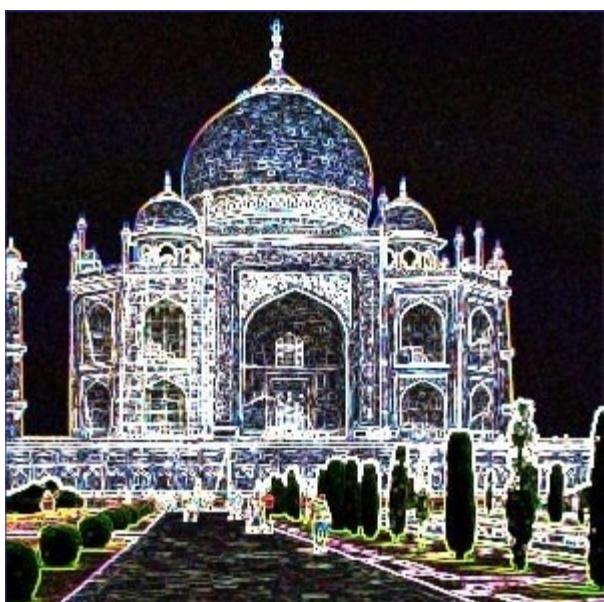
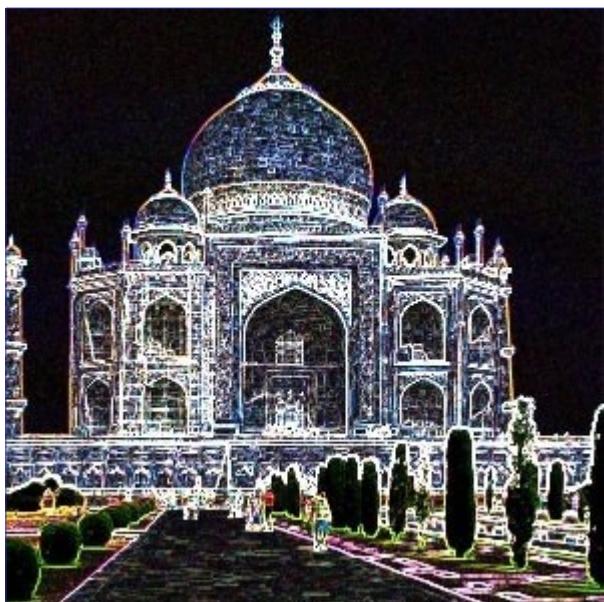
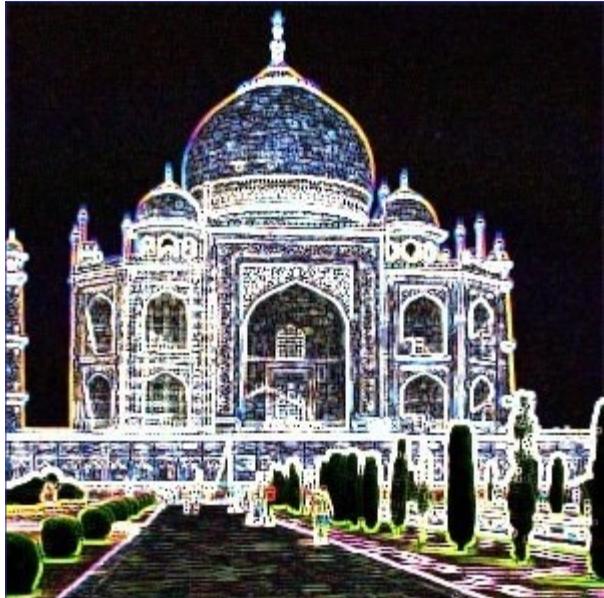
വിപരീത

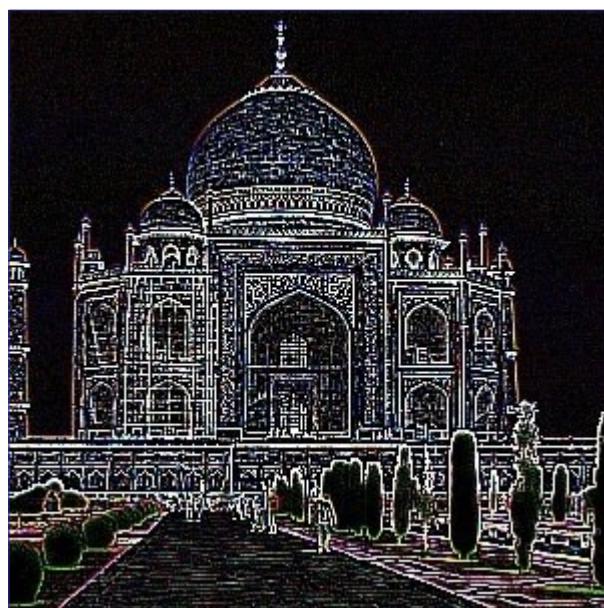
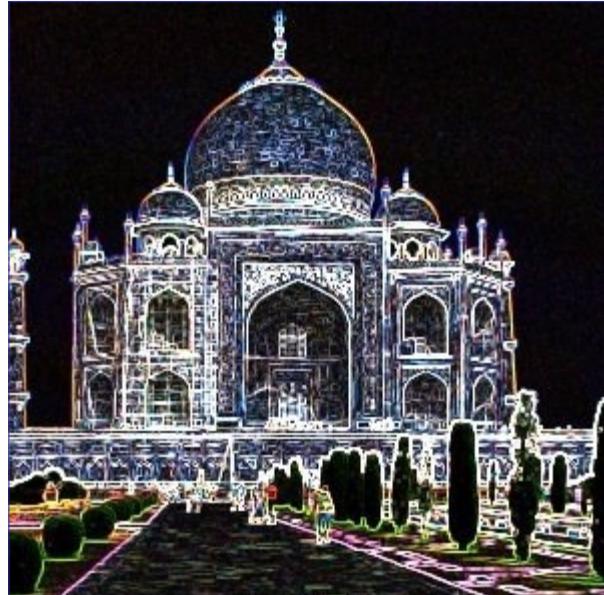
നിങ്ങൾ ക ടുതൻ ഒരു ഭ്രായി ഗ് പോലെ കാണപ്പെടുന്ന എന്തെങ്കിലു നൽകുന്ന ഒരു വെളുത്ത പശ്വാത്തലത്തിൽ ഈരുണ്ട് അറ്റങ്ങൾ കാണുന്നു ഈ ബോക്സ് പരിശോധിക്കുന്നു, ഫല invert.

അറ്റ

പൊതു അവലോകന



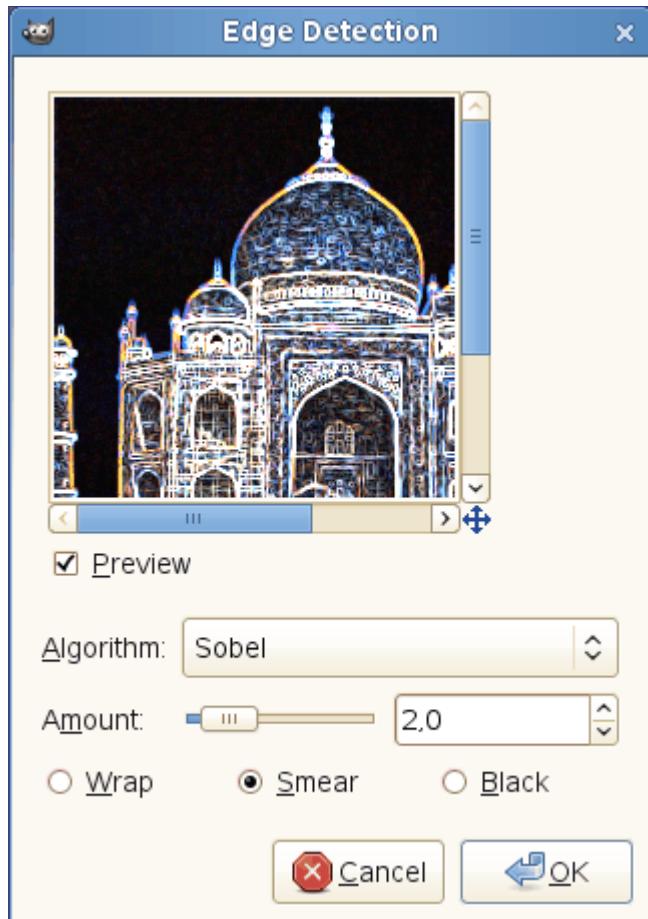




പിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** Edge-Detect Edge... മുഖ്യമായ ഒരു പിൽട്ടർ കണ്ടത്താൻ കഴിയു .

അപ്പെക്ഷനുകൾ



അല്ഗോരിതം

അഗ്ര ഡിറക്ടർ നിരവധി കണക്കെന്തൽ റീതികൾ പ്രദാന :
സോബൽ

ഇവിടെ, ഈ റീതി ഒരു ഉപാധികളും ഉണ്ട് അങ്ങനെ നിർദ്ദിഷ്ട സോബൽ കുറവാണ് രസകരമാണ്.

Prewitt കോൺവെൻസ്

ഫല സോബൽ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമായ തോന്തുനില്ല.

ഗ്രേഡിയൻ്റ്

പാനലുമായും കട്ടി കുറവ് പ്രതിക ലമായ ഒപ്പ് സോബൽ കുടുതൽ മാത്രതു പോകുന്നു.

റോബർട്ടൻ്റ്

സോബൽ നിന്ന് ധാതൊരു വ്യത്യാസ .

ഡിഫറൻഷ്യൽ

കുറവ് മിനുക്കിയ അരികുകളും .

.പരിപ റണ്ട്

നിർദ്ദിഷ്ട ഒറ്റ കുറവ് രസകരമായ.

തുക

നേർത്ത അറ്റങ്ങൾ കരുത്ത, ഉയർന്ന പ്രതിക ലമായ സ്വര പത്തിൽ ഒരു താഴ്ന്ന മാത്രം ലഭ്യമാണ്. താഴ്ന്ന ഭൂശ്രൂ ഇരുണ്ട മേഖലകളിലെ ധാരാള നിരങ്ങളിലുള്ള കട്ടിയുള്ള വേണമകിലും ഒരു ഉയർന്ന മാത്രം ലഭ്യമാണ്.

പൊതിയുക

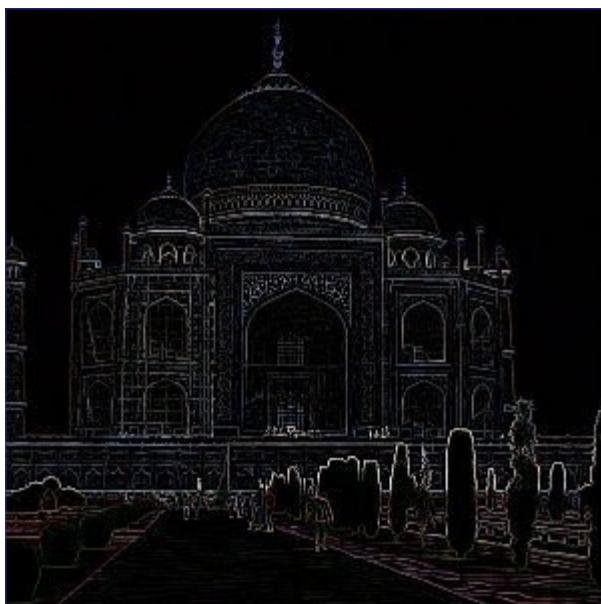
പ ശുക

കരുത

അത് ചിത്രത്തിന്റെ അതിരുകൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു വരുമ്പോൾ എഡ്ജ് ഡിറ്റക്ടർ അതിന്റെ കണക്കുക ട്രബൂകൾ വേണ്ടി സമീപപ്രദേശങ്ങളിലും ചെയ്യും എവിടെ പിക്സലുകൾ. ഈ ഓപ്ഷൻ മാത്രം ഫല (ഉണ്ടക്കിൽ) അതിർത്തികളിൽ കാര്യമായി ബാധിക്കുക. **Smear** സ്ഥിര, മികച്ച ചോയ്സ്.

•പരിപ രണ്ട്

പൊതു അവലോകന



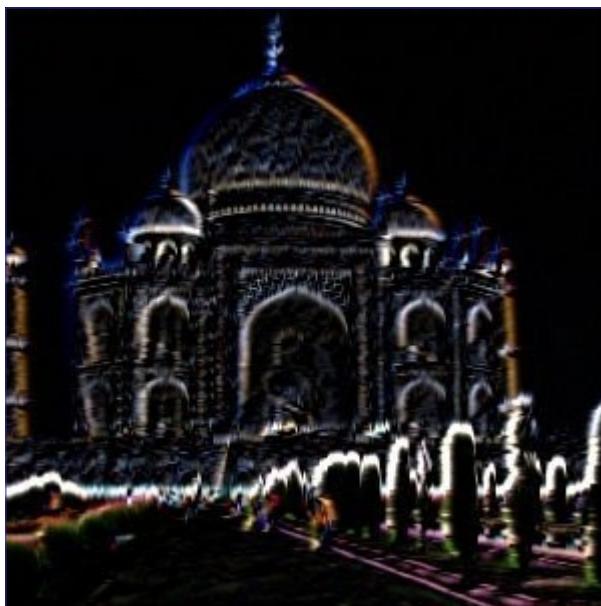
ഈ ഫിൽട്ടർ നേർത്തത, പിക്സൽ അതിരുകൾ ഉല്പാദിപ്പിക്കുന്നത് Laplacian രീതി, ഉപയോഗിച്ച് സ്വര പത്തിൽ അറുങ്ങേശ്ര കണ്ണുപിടിക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filtres** Edge-DetectLaplace മുവേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താൻ കഴിയു .

നിയോൺ

പൊതു അവലോകന



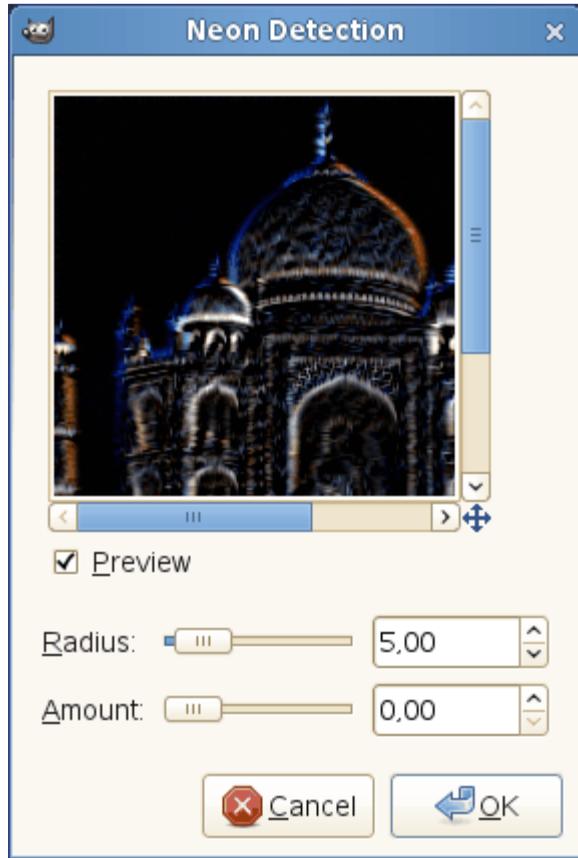
ഈ ഫിൽട്ടർ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ലെ വേണമകിലു പക്കലുള്ള അവരെ ഒരു ശ്രാംക്യുള്ള നിയോൺ പ്രഭാവ നൽകുന്നു.

നിങ്ങൾ ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഷു പുറമേ മറ്റാരു വിധത്തിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു നിയോൺ, പേരുള്ള GIMP ത്ത് കണ്ടത്തു . സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഷു ക്രമികരിച്ചിരിക്കുന്ന നിയോൺ-പ്രാബല്യത്തോട് ഒരു ലൈസൻസ് ലോഗോ പോലുള്ള അക്ഷരങ്ങൾ നിർമ്മിക്കാൻ ഒരു എളുപ്പ കുറുക്കുവാഴി. വിശദാ ശങ്കർക്ക് കാണുക.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** Edge-Detect Neon... മുഖ്യമായ ഒരു ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താൻ കഴിയു .

അപ്പോൾ



വാസ്തവ്യം

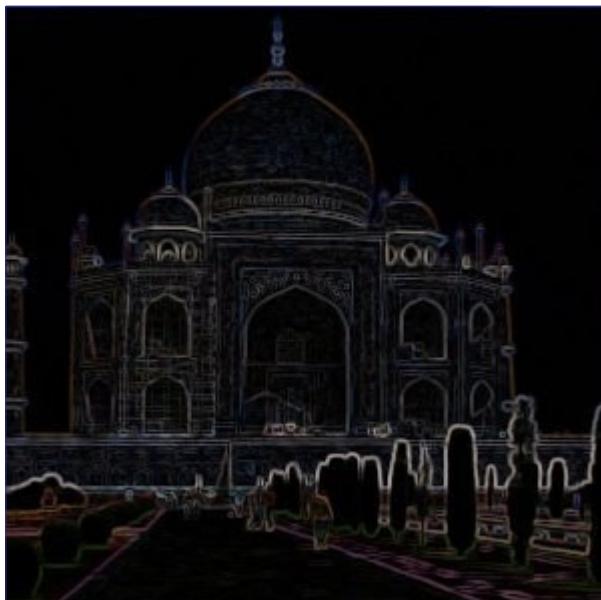
ഈ ഉപാധി എങ്ങനെ വൈദിക കണ്ടത്തി എധിഷ്ട തീരുമാനിക്കു അനുവദിക്കുന്നു.

തുക

ഈ ഉപാധി എങ്ങനെ ശക്തമായ ഫിൽട്ടർ പ്രവാവ തീരുമാനിക്കു അനുവദിക്കുന്നു.

സോഖ

പൊതു അവലോകന

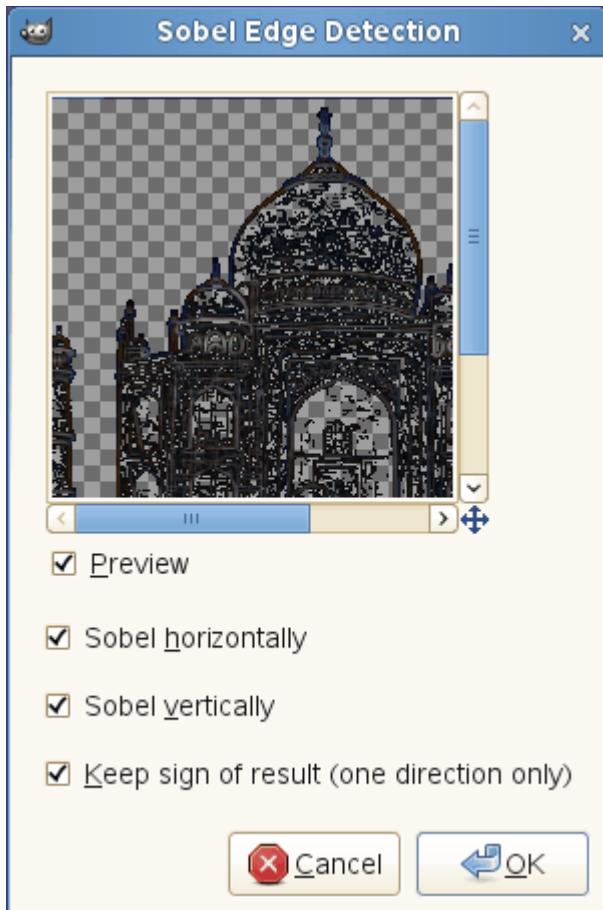


സോബെൽ റെറ്റൈൽ ഒരു സ്കൈയിൽ ചിത്രത്തിൽ വെവ്വേറെ തിരഞ്ഞീന, ലാബ അടങ്ങൽ കണക്കുപിടിക്കുന്നു. കളർ ചിത്രങ്ങൾ ആർജിബി അളവ് ചിത്രങ്ങൾ മാറി ചെയ്യുന്നു. .പരിപ റണ്ട് അരിപ്പ് പോലെ, ഫല കരുത്ത ചട്ടു സൂതാര്യമായ ചിത്ര വർഷങ്ങളു ചില ആശ്വാസം .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** Edge-Detect Sobel മുഖ്യമായ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷൻകൾ



പ്രിവ്യ

ചെക്കുചെയ്തെങ്കിൽ, ചിത്ര മാറ്റങ്ങൾ ചിത്ര പ്രയോഗിക്കുന്നു മുമ്പ് തത്സമയ പ്രിവ്യ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

സോബൽ തിരഞ്ഞീനമായി

തിരഞ്ഞീനമായ അരികുകളിൽ റെൻഡർ ചെയ്യുന്നു.

സോബൽ ല ബമായി

ല ബമായ അരികുകളിൽ റെൻഡർ ചെയ്യുന്നു.

ഹല അടയാള നിലനിർത്തുക

ബന്ധുകളും hollows ഒരു പരന്ന ആശ്വാസ സ്ഫൈറ്റിക്കപ്പെടു : ഈ ഉപാധി മാത്രമേ ഉപയോഗത്തിനായി ഒരു വഴിക്കു തെരഞ്ഞെടുത്തിട്ടുണ്ട് എങ്കിൽ എങ്ങനെ പ്രിൽട്ടർ പ്രവർത്തിക്കു സജ്ജീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

സാമാന്യ ഫിൽട്ടറുകൾ

അവതാരിക

സാമാന്യ ഫിൽട്ടറുകൾ ഒരു ഒത്തുചേരലിന് മറ്റൊരു ഫിൽട്ടറുകൾക്കുമായി ആകുന്നു. നിങ്ങൾക്കു കണ്ണു പിടിക്കാ :

- നിങ്ങൾ കണ്ണു ഫിൽട്ടറുകൾ പണിയു അനുവദിക്കുന്ന Convolution Matrix ഫിൽട്ടർ.
- Dilate ഫിൽട്ടർ.
- Erode ഫിൽട്ടർ.

കോൺവോല്യൂഷൻ മാട്രിക്സ്

പൊതു അവലോകന

ഇവിടെ ഒരു ഗണിതശാസ്ത്ര എഴു ബാധാമെയ്യൻ. ഫിൽട്ടറുകൾ മിക്ക കോൺവോല്യൂഷൻ മെട്രിക്സ് ഉപയോഗിക്കുന്നത്. കോൺവോല്യൂഷൻ മാട്രിക്സ് അരിപ്പ്, ഫാൻസി നിങ്ങളെ എടുക്കുന്നു, നിങ്ങൾ ഒരു കണ്ണു ഫിൽട്ടർ പണിയു കഴിയു .

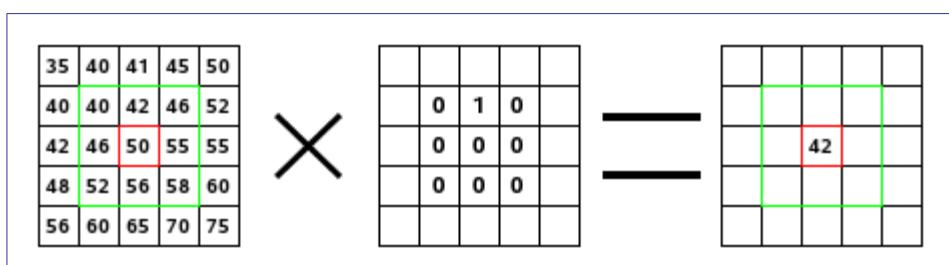
ഒരു കോൺവോല്യൂഷൻ മാട്രിക്സ് എന്താണ്? ഇതിന് ഏതാനു പശുകൾ അറിയുന്ന ഗണിതശാസ്ത്ര ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഇല്ലാതെ അത് ഒരു പരുക്കൻ ആശയ ലഭിക്കാൻ സാധ്യതയുണ്ട്. കോൺവോല്യൂഷൻ "kernel/" എന്ന മറ്റാരു ഓരാൾ ഒരു മാട്രിക്സ് ചികിത്സ ആണ്.

കോൺവോല്യൂഷൻ മെട്രിക്സ് ഫിൽട്ടർ ഇടപെടാൻ ചിത്ര ഒരു ആദ്യ മെട്രിക്സ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ചിത്ര ചതുരാക്കൃതിയിലുള്ള നിർദ്ദേശാക്കത്തിൽ പിക്സൽ നക്കിരുന്ന ദ്വിമാന ശേഖരമാണ്. ഉപയോഗിച്ച കേരണൽ നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പ്രാബല്യത്തിൽ ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു.

ജീന്യ 5×5 അല്ലെങ്കിൽ 3×3 മെട്രിക്സ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. നാ ഏറ്റവും ഉപയോഗിക്കുന്നു അവർ നിങ്ങൾക്ക് ആവശ്യമുള്ള എല്ലാ ഇപക്ഷ്ടുകൾ മതിയെന്നു മാത്ര 3×3 മെട്രിക്സ് ചിന്തിക്കു . ഒരു കേരണൽ എല്ലാ അതിർത്തി മ ല്യങ്ങൾ പ ജ്യമായി സജജമാക്കി എങ്കിൽ, സിറ്റു ഒരു 3×3 മാട്രിക്സ് കണക്കാക്കുന്നത് ചെയ്യു .

ഫിൽട്ടർ പഠനങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ തുടർച്ചയായി ഓരോ പിക്സൽ. തെങ്ങൾ "initial pixel/" വിളിക്കു അവരിൽ ഓരോ, അതു ഇന്ന പിക്സൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന മ ല്യ കേരണൽ 8 ചുറുമുള്ള പിക്സൽ മ ല്യങ്ങളുടെ മ ല്യ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു. അപോൾ അതു ഫലങ്ങളുടെ ചേർക്കുന്നു, പ്രാര ദ പിക്സൽ ഇന്ന അന്തിമ ഫല മ ല്യ സജജമാക്കിയിരിക്കുന്നു.

ഒരു ഉദാഹരണ :



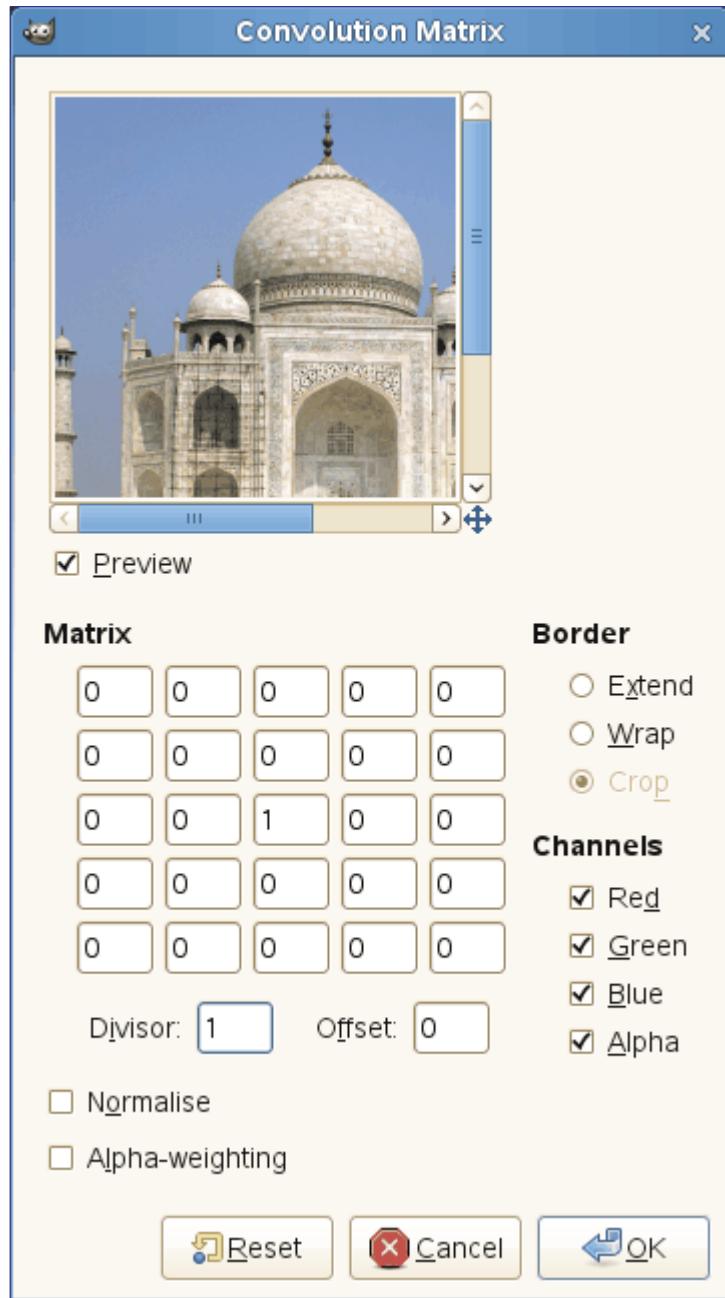
ഇടത്തു ഇമേജ് മാട്രിക്സ് ആണ്: ഓരോ പിക്സൽ അതിന്റെ മ ല്യ കൊണ്ട് അടയാളപ്പെടുത്തി. പ്രാര ദ പിക്സൽ ചുവന്ന അതിർത്തി ഉണ്ട്. കൈർണ്ണൽ അക്ഷൾ പ്രദേശ ഒരു പച്ച ബോർഡിൽ കൈർണ്ണലാണ് വലതുഭാഗത്തു കോൺവോല്യൂഷൻ ഫലമാണ്.

തുടർച്ചയായി വായിച്ചു ഫിൽട്ടർ, ഇടത്ത് നിന്ന് വലതെതയ്ക്ക് മുകളിൽ നിന്നു താഴേക്ക്, കൈർണ്ണൽ നടപടി പ്രദേശത്തെ എല്ലാ പിക്സലുകൾ: ഇവിടെ സ ഭവിച്ചു. ഇത് കൈർണ്ണൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന മ ല്യ അവരിൽ ഓരോ മ ല്യ വർദ്ധിപ്പിച്ചു ഫലങ്ങളു ചേർത്തു. $(40 * 0) + (42 * 1) + (46 * 0) + (46 * 0) + (50 * 0) + (55 * 0) + (52 * 0) + (:$ പ്രാര ദ പിക്സൽ 42 മാറിയിരിക്കുന്നു $56 * 0) + (58 * 0) = 42$. (ഫിൽട്ടർ ചിത്രത്തിൽ എന്നാൽ ഒരു പകർപ്പ് പ്രവർത്തിക്കാതെ). ഒരു ഗ്രാഫിക്കൽ ഫലമായി, പ്രാര ദ പിക്സൽ താഴേക്ക് ഒരു പിക്സൽ നീക്കി.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** Generic Convolution Matrix കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ



മാട്ടിക്സ്

ഈ 5×5 കേരണത്തെ മാട്ടിക്സ്: നിങ്ങൾ നേരിട്ട് ബോക്സൂകൾ കടന്നു മ ല്യങ്ങൾ നൽകുക.

ധിവിസർ

മുൻ കണക്കുക ട്രാഡിന്റെ ഫല ഈ ധിവിവെസർ വഴി വേർത്തിരിച്ചിട്ടുണ്ട്. നിങ്ങൾ പ്രയാസ പിക്സൽ മ ല്യങ്ങളുടെ ശരാശരി തരുന്ന മാട്ടിക്സ് വലുപ്പ് , തകവെള്ള ഫല മാറ്റമില്ലാതെ, 9 അല്ലെങ്കിൽ 25 അനുവദിക്കുന്നു, ഉപയോഗിക്കു 1.

ഓഫ്സെറ്റ്

ഈ മ ല്യ ധിവിഷൻ ഫല ചേർത്തു. ഫല സെഗ്രീവ് ആയിരിക്കാ ഇത് ഉപകാരപ്പെടുന്നതാണ്. ഈ സെഗ്രീവ് ആയിരിക്കാ ഓഫ്സെറ്റ്.

അതിർത്തി

പ്രാര ദ പിക്സൽ ഒരു അതിർത്തി ഓൺ ആകുംബോൾ, കേരണത്തെ ഒരു ഭാഗ പിത്ര പൂരിതതാണ്. നീ ചെയ്യേണ്ടത് എന്തെന്ന് ഫിൽട്ടർ തീരുമാനിക്കുക:



ഉറവിട ചിത്ര , **Extend** അതിർത്തിയിൽ **Wrap** അതിർത്തിയിൽ **Crop** അതിർത്തി:
ഇടതുവശത്ത് നിന്ന്

നീട്ടുക

കേർണ്ണൽ ഈ ഭാഗ അക്കൗണ്ടിലേക്ക് എടുത്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ.

പൊതിയുക

അങ്ങനെ ഒരു വശത്ത് കാണാതാവുന്നത് പിക്സലുകൾ ഇപ്പുറത്തു .ഈ ന്യമായ
കേർണ്ണൽ ഈ ഭാഗ , സമൂവി അതിർത്തിയിൽ പിക്സലുകൾ പറിക്കാ .

വിള

അതിർത്തികളിൽ പിക്സൽ പുതുക്കപ്പെട്ടത് അല്ല, എന്നാൽ അവ വലുപ്പ
ചെയ്യുന്നു.

ചാനലുകൾ

നിങ്ങൾ അവിടെ നേന്നാ നിരവധി ചാനലുകൾ അരിപ്പ് പ്രവർത്തിക്കു
തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

നോർമലേസ്

ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, ഡിവൈസർ കോൺവോല്യ ഷൻ
ഫലമായിരുന്നു മ ല്യ എടുക്കുന്നു. ഈ ഫല പ ജ്യമായി തുല്യമാണ് എങ്കിൽ (അത്
പ ജ്യ ഹരിക്കേണ്ട സാധ്യമല്ല), പിന്നീട് ഗ്രീനിച്ച് 128 പ്രയോഗിക്കുന്നു. നെഗറ്റീവ്
എങ്കിൽ (നെഗറ്റീവ് നിര സാധ്യമല്ല), ഗ്രീനിച്ച് 255
പ്രയോഗിക്കപ്പെടുന്നതിനെത്തുടർന്ന് (inverts ഫല).

ആൽഫ-വെയ്രേജിനു

എങ്കിൽ ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, അരിപ്പ് അക്കൗണ്ട്
സുതാര്യതയു എടുത്തു ഇല്ല ബുറി ഗ് ചെയ്യേണാൾ ഈ ചില അതിശയിപ്പിക്കുന്ന
വ്യവഹാര ആയിരിക്കാ .

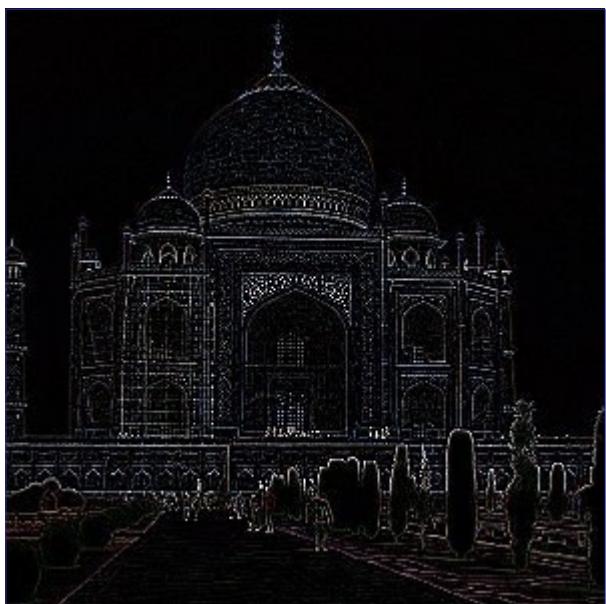
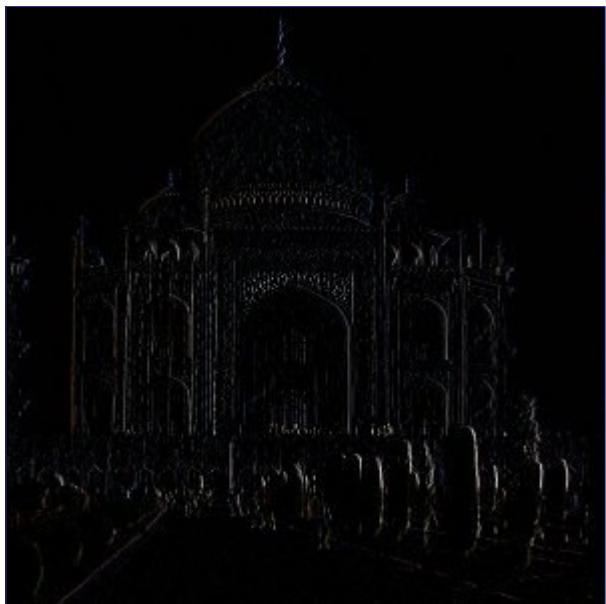
ഉദാഹരണങ്ങൾ

കേറ്റെലുകൾ ഡിസെൻ ഉയർന്ന തലങ്ങളിൽ മാത്തമാറ്റിക്കു്
അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ളതാണ്. നിങ്ങൾ ready- വെബിൽ കേർണ്ണലുകൾ ഉണ്ടാക്കി
കണ്ണത്താനാകു . ഈവിട ഏതാനു ഉദാഹരണങ്ങൾ ഇതാ:

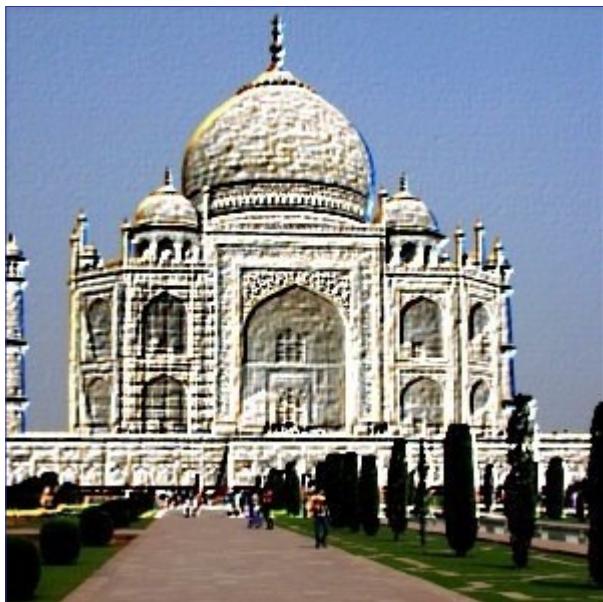
0	0	0	0	0
0	0	-1	0	0
0	-1	5	-1	0
0	0	-1	0	0
0	0	0	0	0



0	0	0
-1	1	0
0	0	0



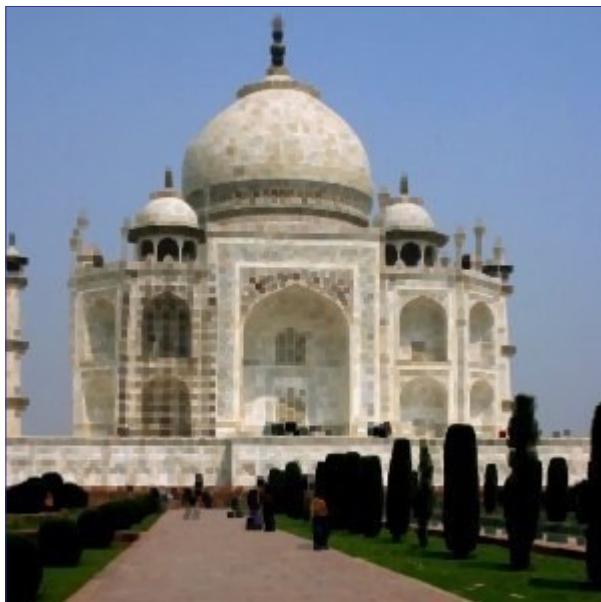
-2	-1	0
-1	1	1
0	1	2



Dilate

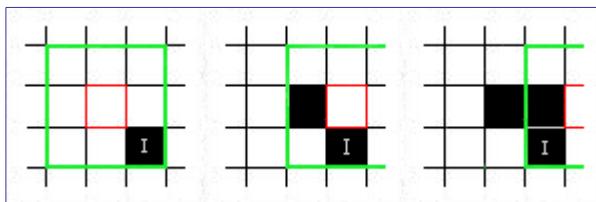
പൊതു അവലോകന





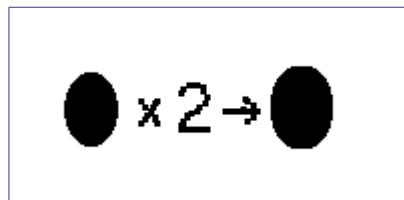
ഈ ഫിൽട്ടർ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്ന സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ഇരുണ്ട പ്രോസേസ്സർ വർദ്ധിപ്പിക്കുകയു .

ഓരോ ഇമേജ് പിക്സൽ, അതു 8 അയയൽ പിക്സൽ (3×3 മാട്ടിക്സ്) എറ്റവു കുറവ് മല്ല (ഇരുട്ടിലു) കു ദ വര പിക്സൽ മല്ല (തേജസ്സ്) നൽകുന്നു. അതുകൊണ്ട്, ഒരു ഇരുണ്ട പിക്സൽ ഇരുണ്ട പ്രോസേസ്സലിലെ ചേർത്തു. ഒരു പകിട്ടാർന്ന പശ്വാത്തലത്തിൽ ഒറ്റപ്പെട്ട പിക്സൽ, ഒരു വലിയ "/pixe/" ലേക്ക് മാറി ചെയ്യു 9 പിക്സൽ വിന്യസിക്കപ്പെട്ട ആ ചിത്ര ചില മുഴക്ക സൂച്ചിക്കു .



ഈ ചിത്രത്തിൽ പഠിച്ചു പിക്സൽ ഒരു ചുവന്ന അതിർത്തി ഉണ്ട് പഠിച്ചു മാട്ടിക്സ് ഒരു പച്ച ബോർഡിൽ ഉണ്ട്. പഠിച്ചു പിക്സൽ കരുതു പശ്വാത്താപ , "/" പിക്സൽ പച്ച ബോർഡി അകത്ത് വരുമ്പോൾ: ഞാൻ നിങ്ങൾക്ക് പ്രക്രിയ കു ദ പോയി ഒരു 3×3 പിക്സൽ തടയൽ നേടുകയു എങ്ങനെ മനസ്സിലാക്കി പ്രതീക്ഷിക്കുന്നു.

ഒരു വലിയ ഇരുണ്ട പ്രോസേസ്സർ എല്ലാ തിക്കുകളിലേക്കു ഒരു പിക്സൽ വഴി dilate ചെയ്യു :



ഫിൽട്ടർ 3 തവണ പ്രയോഗിച്ചു.

കു ടുതൽ സകീർണ്ണമായ ചിത്രങ്ങൾ നു ഇരുണ്ട പ്രോസേസ്സർ വർദ്ധിച്ചിരിക്കുകയാണ്, ഇവ മെച്ചപ്പെടുത്തിയ തന്നെ അല്ലെങ്കിലു pixellated. ഇവിടെ, അരിപ്പ് പ്രയോഗിച്ചു 3 തവണ:



ഗതി, പശ്വാത്തല മുൻ്റാഗത്തെ ഇരുണ്ട് എക്കിൽ അതു മുഴുവനു ചിത്ര ചെയ്യു .

എംപ്ലീമെന്റ് സജീവമാക്കുന്നു

ഈ എംപ്ലീമെന്റ് **Filters** GenericDilate കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഉദാഹരണങ്ങൾ



ഇന്റരോഡ്

പൊതു അവലോകന





ഈ ഫിൽട്ടർ വർഖിപ്പിക്കുന്ന സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ശോഭയുള്ള പ്രദേശങ്ങൾ വർഖിപ്പിക്കുകയു .

ഓരോ ഇമേജ് പിക്സൽ, അതു 8 അയൽ പിക്സൽ (3X3 മാട്ടിക്സ്) മുകളിലെ മ ല്യ (തിളക്കമുള്ള) ക ട വര പിക്സൽ മ ല്യ (തേജസ്സ്) നൽകുന്നു. അതുകൊണ്ട്, ഒരു ശോഭയുള്ള പിക്സൽ മിനുകൾ പ്രദേശങ്ങളിലെ ചേർത്തു. ഒരു പകിട്ടാർന്ന പശ്വാത്തലത്തിൽ ഒറ്റപ്പെട്ട പിക്സൽ ഇല്ലാതാക്കു . ഒരു വലിയ ശോഭയുള്ള പ്രദേശ എല്ലാ ദിക്കുകളിലേക്കു ഒരു പിക്സൽ വഴി dilate ചെയ്യു .

സകിർണ്ണമായ ചിത്രങ്ങൾ ന് മിനുകൾ പ്രദേശങ്ങൾ വർഖിച്ചിരിക്കുകയാണ്, ഈ മെച്ചപ്പെടുത്തിയ തന്നെ അല്പമെക്കിലും pixellated.

PLACEHOLDER,-106660: ഒരു സോളിഡ് പശ്വാത്തലത്തിൽ, ഈ ഫിൽട്ടർ മുഴക്കു ഇല്ലാതാക്കാൻ കഴിയ

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** GenericErode കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റെയോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

പിൽട്ടുകൾ സ യോജിപ്പിക്കുക

അവതാരിക

സി ശിർ ഇമേജ് അരിച്ചിരങ്ങുന്നു അസോസിയേറ്റ് രണ്ടാം അതിലധികമോ ചിത്രങ്ങൾ സ യോജിപ്പിച്ച്.

ആഴത്തിൽ ലയന

ആഴത്തിൽ ലയന രണ്ട് വ്യത്യസ്ത ചിത്രങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ പാളികൾ സ യോജിപ്പിച്ച് ഉപയോഗപ്രദമായിരിക്കു ഒരു സ യോജിപ്പിക്കുക അരിപ്പുയാണ്. ഓരോ ചിത്ര അല്ലെങ്കിൽ പാളി ഭാഗങ്ങൾ തുടർന്നു കാണാനാകു തീരുമാനിക്കാ .



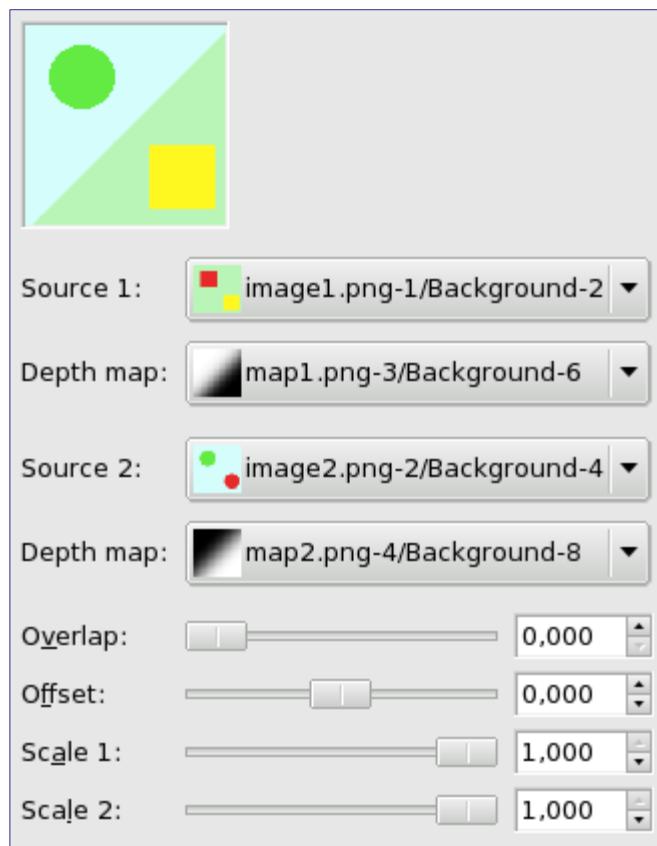
ഓരോ ചിത്ര ഒരു മാസ്ക് പ്രവർത്തിക്കുന്നു ഒരു ദ പട ബന്ധപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു. ലളിതമായി ഒരു ഗ്രേസ്കൈറ്റിലാക്കി ചെരിവുമാന ഈ മാപ്പ് സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന്: ചിത്ര പേജില ഒരു പ്രയോഗിച്ചു വരുമ്പോൾ മാസ്ക് ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങൾ മുൻവരെതെത്തു ചിത്ര ശുദ്ധമായ പ്രദേശങ്ങൾ ചിത്ര മാസ്ക് ചെയ്യു കാണിക്കു .

ഈ ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിച്ച് പ്രവർത്തിക്കുന്നതിന്, ചിത്രങ്ങളു മാപ്പുകളു ഒരേ വലിപ്പ ഉണ്ടായിരിക്കണ . തെരഞ്ഞെടുക്കുന്ന എല്ലാ ചിത്രങ്ങളു സ്കീൻിൽ ഉണ്ടായിരിക്കണ . നിങ്ങൾക്ക് നിരവധി പാളികൾ കൊണ്ട് ഒരു ഇമേജിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിക്കാ . എല്ലാ പാളികൾ ചിത്രങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിച്ച ഫോപ്പ്-ഡെബണ്ട് ലിറ്റുകൾ ദൃശ്യമാകു . ഈ പാളികൾ ഒരേ വലിപ്പ ഉണ്ടായിരിക്കണ .

ഈ ഫിൽറ്റർ ആക്സസ്യൂചെയ്യുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** കുമാൻ മുവേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താനാകു

ഓപ്പഷനുകൾ



ഉറവിട 1

ഉറവിട 2

നിതീകൽ വേണ്ടി ഉപയോഗിക്കാൻ ഉറവിട ചിത്രങ്ങൾ നിർവ്വചിക്കുന്നു.

ആഴത്തിൽ മാപ്പ്

ദ്രോതല്ലുകളിൽ ര പാനര മാപ്പുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ചിത്ര നിർവ്വചിക്കുക.

ഓവർലാപ്പ്

ചിത്രങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള സോഫ്റ്റ് സ ക്രമം സ്വീച്ചിക്കുന്നു.

ഓഫ്സെറ്റ്

ഈ ഓപ്പഷൻ മറ്റ് നേരെ ഒരു ചിത്രത്തിലേക്ക് ക ടുതലോ കുറവോ പ്രാധാന്യ നൽകുന്ന ലയിപ്പിക്കുന്നത് പരിധി മാറ്റുകയു ചെയ്യുന്നു.

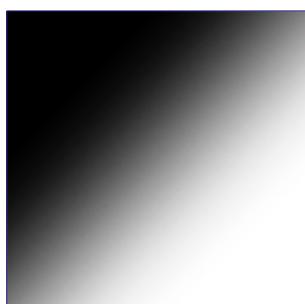
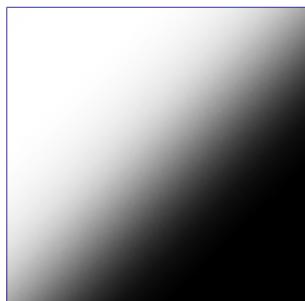
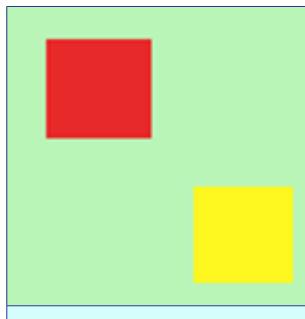
സ്കൈയിൽ 1

സ്കൈയിൽ 2

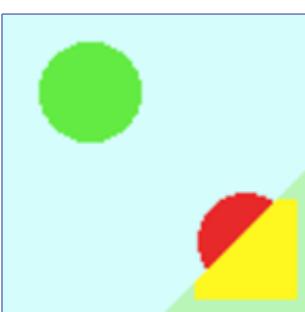
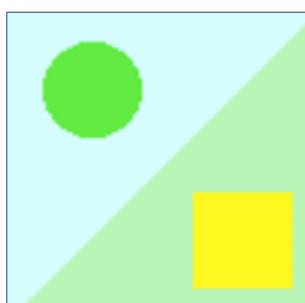
മുകളിലുള്ള സമാന ഓഫ്സെറ്റ്, പക്ഷേ ക ടുതൽ സെൻസിറ്റീവ് പ്രത്യേക ഓരോ മാപ്പ് പ്രയോഗിച്ചു. താഴെത്തെയു മ ല്യമായി സ്കൈയിൽ, അത് ഇരുണ്ട മാറ്റുന്നതിനാണ് ചിത്ര മാപ്പ് മ ല്യ ബാധിക്കു . അതുകൊണ്ട്, കരുതൽ ലയന ക ടുതൽ ആധിപത്യ നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിന്റെ ക ടുതൽ കാണു .

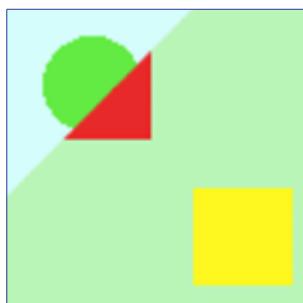
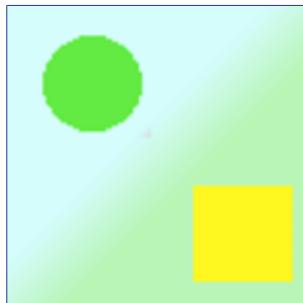
ഉദാഹരണത്തിന് ഉപയോഗിക്കുന്നു

മാപ്സ് ഗ്രേസ്കേയിലാക്കി ഞാനമായ Blend tool ക ട സ്വീച്ചിക്കുകയു Curve tool ക ട പരിഷ്കരിച്ചു.



നിങ്ങൾ എന്താണ് നടക്കുന്നതെന്ന് മനസ്സിലാക്കാൻ കഴിയു . ചിത്ര -1 മാപ്പ്-1 ചികിത്സ: ചുവന്ന സ്ക്യൂയർ അഞ്ചിത്തതുമാണ്, മത്ത സ്ക്യൂയർ ദ്രോമാകു ആണ്. ചിത്ര -2 മാപ്പ്-2 ചികിത്സ: ചുവന്ന സർക്കിൾ അഞ്ചിത്തതുമാണ് പച്ച സർക്കിൾ ദ്രോമാകു ആണ്. മൊത്ത , പച്ച സർക്കിൾ, മത്ത സ്ക്യൂയർ തുടർന്നു കാണാനാകു .

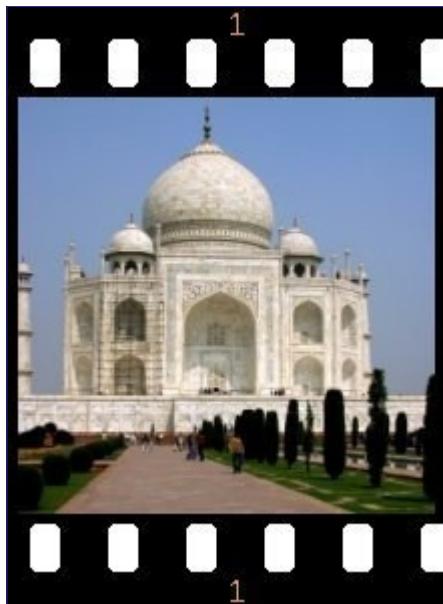




എലി

പൊതു അവലോകന





പിലി ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾ ഒരു പിലി ഭ്രായി ശ്രദ്ധ ചിത്രങ്ങൾ സഹായിക്കും .

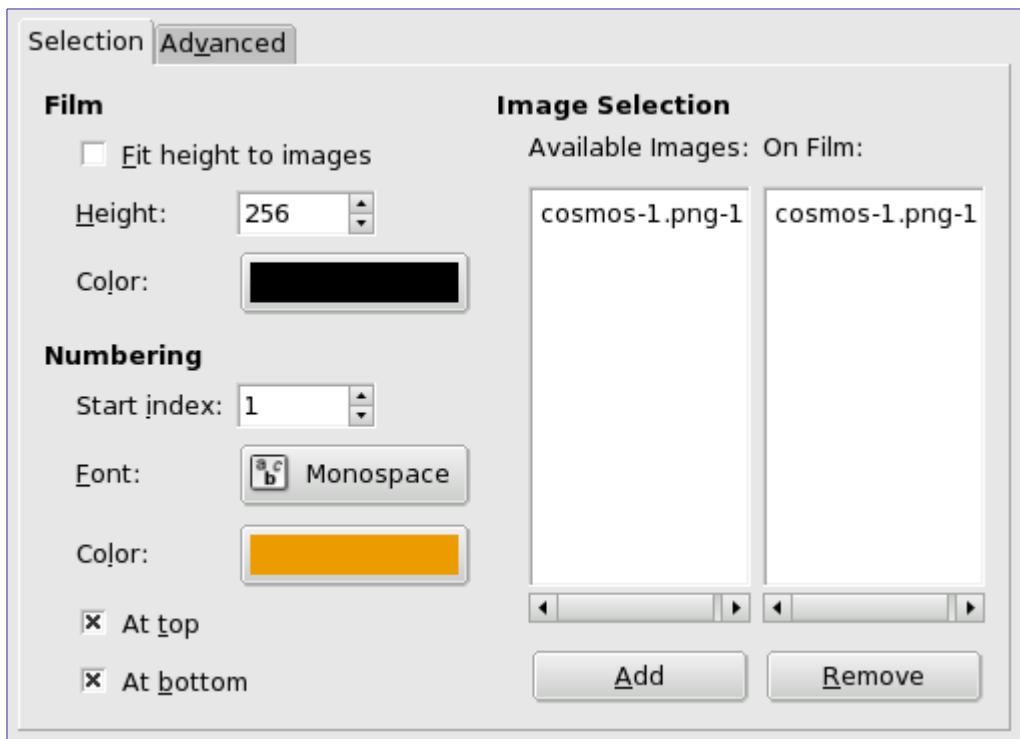
അങ്ങനെ അത് പ്രിൻ്റുകൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന പോലെ നേര്മ്മീവ് സിനിമ അനുകരിക്കാൻ ഇല്ല ഈ ഫിൽട്ടർ, നിങ്ങൾ വിപരീത ഇല്ല. പകര ഷൈഡ് ചലച്ചിത്ര അല്ലെങ്കിൽ സിനിമ സിനിമ ഒരു അനുകരണ ഫല ചിന്തിക്കും .

ഈ ഫിൽറ്റർ ആക്സസ്യുചെയ്യുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** Combiner Film മുഖ്യമായ ഇല്ല ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും .

ഓപ്പഷനുകൾ

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ



ഫിലി

ചിത്രങ്ങളിലേക്ക് വ്യായാമ ഉയര

തത്പരമായി ഓന്നിലേക്ക് യഥാർത്ഥ ചിത്രങ്ങൾ ഉയര പ്രയോഗിക്കുന്നു.

പൊക്ക

ഈ ഉപാധി പട ഉയര define അനുവദിക്കുന്നു. യഥാർത്ഥ വ്യത്യസ്ത വലിപ്പത്തിലുള്ള ഉണ്ടക്കിൽ അവർ ഈ വലിപ്പ സ്കൈയിൽ ചെയ്യു .

നിറ

നിറ ക്ഷീക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് നിങ്ങളെ ഫിലി (ചുറ്റു ചിത്രങ്ങൾ) എഴുകളിൽ കഴിയു പാർക്കു .

അക്കമീട്ടൽ

സ ചിക ആര ടിക്കുക

ചിത്രങ്ങൾക്കുള്ള ഉപയോഗിക്കുന്ന തുടക്ക നിഷ്കർഷിയ്ക്കുന്നു.

ഹോണ്ട്

അക്കങ്ങൾ ഹോണ്ട് നിർവ്വചിക്കുന്നു.

നിറ

നിറ പാർക്കയില്ല മാകാ , നിങ്ങൾ അക്കങ്ങൾ നിറവു കഴിയു .

മുകളിൽ

ചുവട

നമ്പർ സ്ഥാന നിർവ്വചിക്കുന്നു.

ചിത്ര തിരഞ്ഞെടുക്കൽ

ലഭ്യമായ ചിത്രങ്ങൾ

ലയിപ്പിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു ചിത്രങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു. ചിത്രങ്ങൾ ഇതിനക ജിമില തുറന്നു അവർ.

ഫിലി

ലയിപ്പിച്ചു തിരഞ്ഞെടുത്തിരിക്കുന്നു ചിത്രങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു.

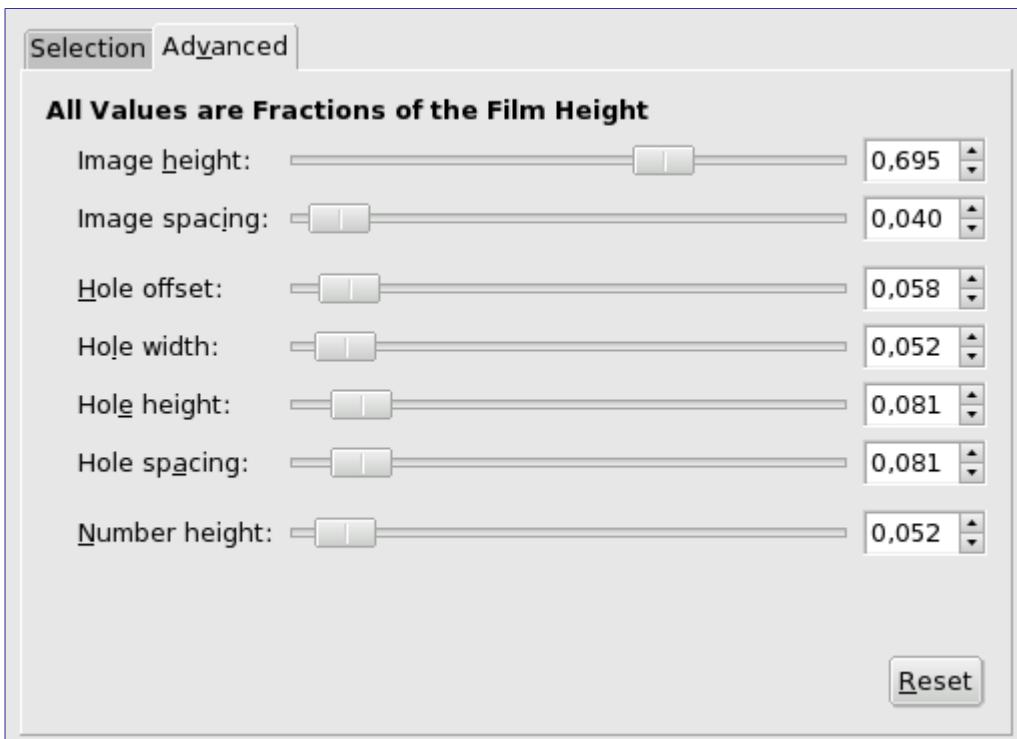
ചേർക്കുക

ഈ ബട്ടൺ ഉപയോകതാവ് "On film" വിഭാഗത്തിൽ ഒരു ചിത്ര ലഭ്യമായ ഇടു അനുവദിക്കുന്നു.

നീക്ക ചെയ്യുക

ഈ ബട്ടൺ "On film " നിന്ന് "Available images" ഒരു ചിത്ര കോണ്ടുവരാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ശേഷ , ചിത്ര കാരണമാകുന്നു പ്രമാണത്തിൽ ഇനി ഉപയോഗിക്കില്ല.

വിപുലമായ



ചിത്രത്തിന്റെ ഉയര

തത്പരമായുണ്ടാകുന്ന ചിത്ര ഓരോ ചിത്രങ്ങൾ ഉയര നിർവചിക്കുന്നു.

ചിത്ര സ്പേയ്സി ഗ്

ഭാവിയിൽ ചിത്ര ചേർത്തു ചെയ്യു ചിത്രങ്ങൾ തമ്മിൽ നിർവചിക്കുന്നു.

ഹോൾ ഓഫ്സെറ്റ്

ചിത്ര അതിർത്തിയിൽ നിന്ന് ദ്വാര സ്ഥാന നിർവചിക്കുന്നു.

ഹോൾ വീതി

തത്പരമായുണ്ടാകുന്ന സ്വര പത്തിൽ ദ്വാരങ്ങൾ വീതി നിർവചിക്കുന്നു.

ഹോൾ ഉയര

തത്പരമായുണ്ടാകുന്ന സ്വര പത്തിൽ ദ്വാരങ്ങൾ ഉയര നിർവചിക്കുന്നു.

ഹോൾ സ്പേയ്സി ഗ്

കൂഴികളു തമ്മിൽ നിർവചിക്കുന്നു

നമ്പർ ഉയര

ആനുപാതികമായി ചിത്ര ഉയര , ഇൻഡക്സ് നമ്പർ ഉയര നിർവചിക്കുന്നു.

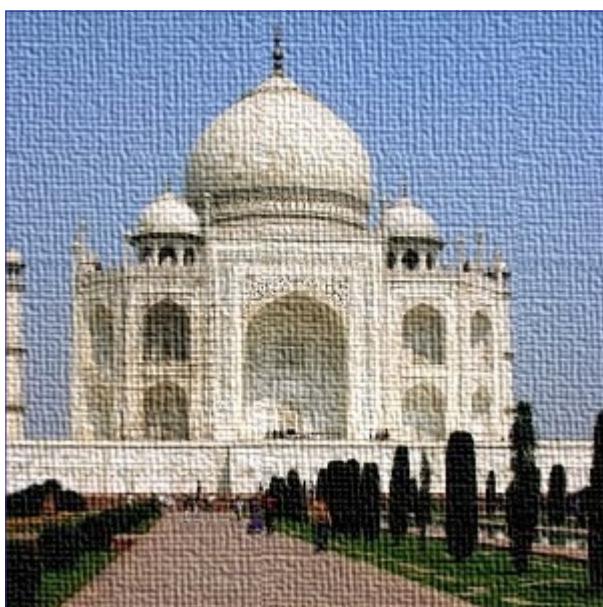
കലാപരമായ ഫിൽഡ്രൂകൾ

അവതാരിക

കലാപരമായ ഫിൽഡ്രൂകൾ ക്യ ബിസ , എണ്ണച്ചായ , ക്യാൻവാസ് പോലുള്ള ആർട്ടിസ്റ്റിക് ഇഫക്റ്റുകൾ സ്വഷ്ടിക്കുക ...

കാൻവാസ് പ്രയോഗിക്കുക

പൊതു അവലോകന

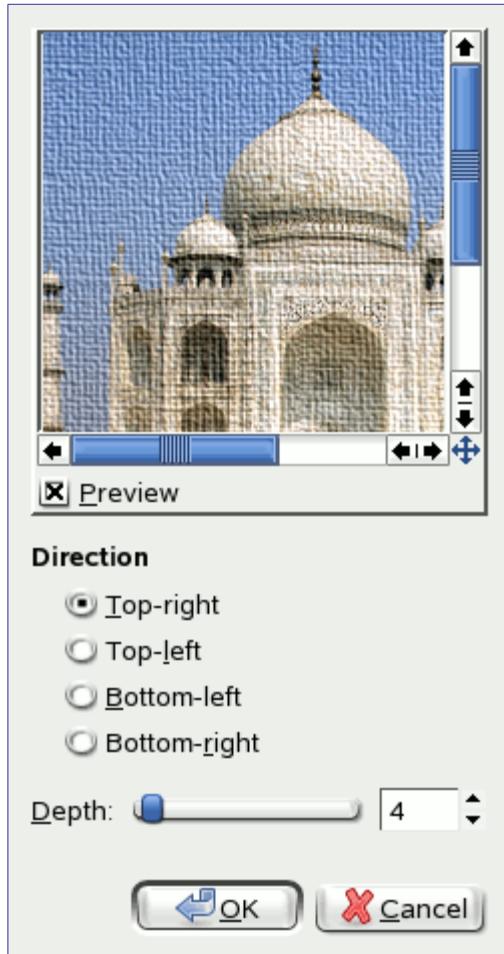


ഈ ഫിൽഡ്ര നിലവിലെ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു ഒരു കാൻവാസ്-പോലുള്ള പ്രഭാവ ബാധകമാണ്. അതു ഒരു കലാകാരിയുടെ കാൻവാസ് മട്ടിൽ അതു ഇമേജ് പ്രതലങ്ങൾ.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **FiltersArtistic** Apply Canvas... മുഖ്യമായി ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താൻ കഴിയു .

അപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ

ഈ പ്രിവ്യ വിന്റെ ലെ നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾ ചിത്ര പ്രയോഗിക്കുന്നു മുമ്പ് പ്രാർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

സ വിധാന

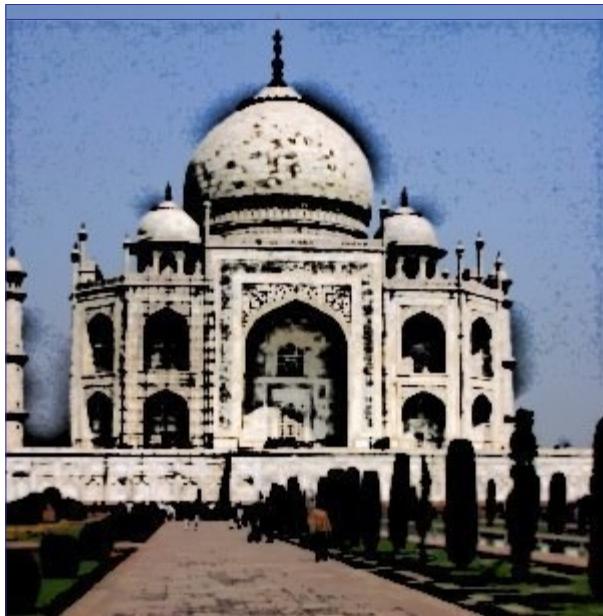
ഡിശ ക്യാർബാസു ആര ഭിക്കുന ഡിശ റെൻഡർ സജ്ജമാക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് ഈ ഏഴ്ചീക ക്യാർബാസ് കുറയുന്നു വെളിച്ച ഭ്രംഗതയ്ക്ക് സ്ഥാന നൽകുന പരിഗണിക്കുക കഴിയു .

ആഴ

ആഴത്തിൽ സൈസ് 1 (വളരെ ഫോറ്റ്) മുതൽ 50 പ്രതിഫല ക്യാർബാസ് പ്രാവ ഉദ്ദശിച്ചിട്ടു ആഴ (വളരെ ആഴമുള്ള) നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

ഹാസചിത

പൊതു അവലോകന

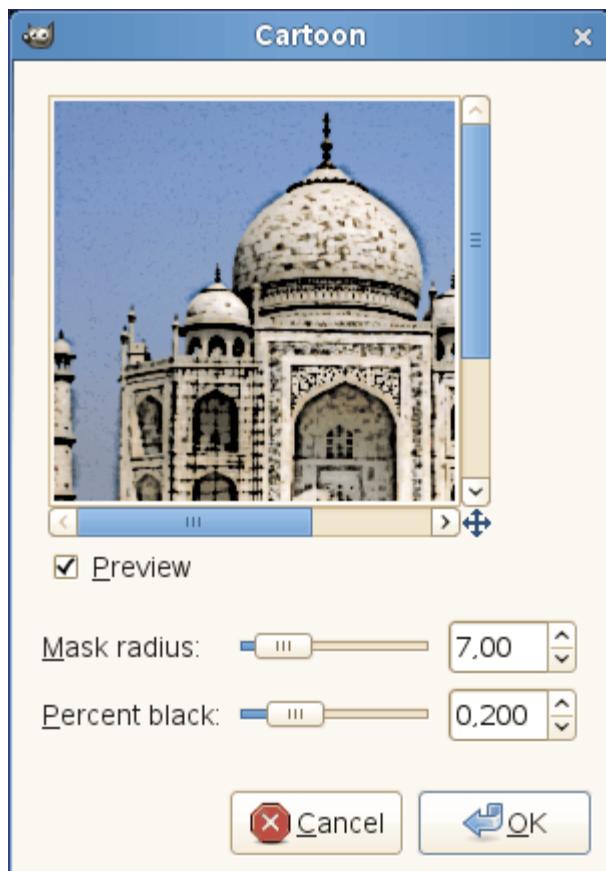


അരതു ഒരു കാർട്ടൂൺ സ്റ്റോറേജിലെ പോലെ കാണപ്പെടുന്നു അങ്ങനെ കാർട്ടൂൺ സ്റ്റോറേജിൽ സജീവ അഭ്യർത്ഥിയിൽ പാളി നിരക്കു മാറ്റ . അതിന്റെ ഫല ഒരു കരുത്ത സമാനമാണ് പോന്തേ ദ്വേശായി ശ്രദ്ധിക്കുന്നത് പിന്നീട് നിര ഷൈഡ്സ് തോന്തി. ഈ ഇതിനു അവരുടെ അയയ്ത്തക്കാരനായ അധിക തെളിവായി ഇരുണ്ട ഇഷ്ടമുള്ള സ്ഥലങ്ങൾ കരുക്കുന്നു ചെയ്തു നേടാവുന്നതാണ്.

പിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **FiltersArtisticCartoon** ഈ പിൽട്ടർ കണ്ടതാണ് .

അപ്പശമ്പുകൾ



ആര മാസ്ക്

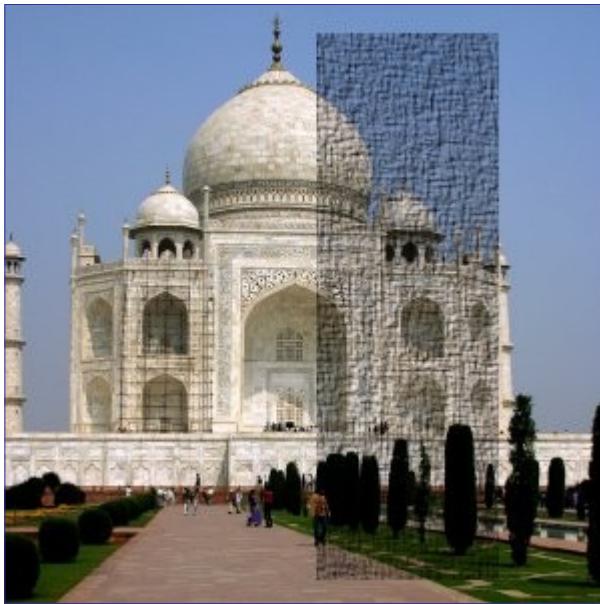
ഈ പരാമീറ്റർ അരിപ്പ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു പ്രദേശങ്ങൾ വലുപ്പ് നിയന്ത്രിക്കുന്നത്. വലിയ മ ല്യങ്ങൾ വളരെ കട്ടിയുള്ള കരുതൽ പ്രദേശങ്ങൾ ലഭിക്കുന്ന ചിത്ര വളരെ കുറവ് വിശദം ശങ്ങൾ കാരണമാകാ . ചെറിയ മ ല്യങ്ങൾ ക ടുതൽ തന്റെ രംഗ പോ സ്ട്രോക്കുകൾ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് സ കഷിക്കപ്പെടു കാരണമാകാ .

ശതമാന കരുതൽ

ഈ പരാമീറ്റർ കരുതൽ നിന്ന ചിത്ര ചേർത്തു തുക നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ചെറിയ മ ല്യങ്ങൾ തങ്ങളെ വായിൽ കുറവ് ഒരുപിടി കരുത്തിരുണ്ടായി പ്രദേശങ്ങൾ മുദ്രാലമായി ഇരുണ്ട ലെഖനുകൾ നിന്ന background: വലുത് മ ല്യങ്ങൾ വരികൾ കനമേ, ഇരുണ്ട മ രച്ചയേറിയതു ഉണ്ടാക്കേണ . പരമാവധി മ ല്യ ലെഖനുകൾ അപരത്യമാണ് ചെയ്യുന്നു. മികച്ച, ഏറ്റവും സ്ഥാഭാവിക ഫലങ്ങള് സാധാരണയായി ഒരു മധ്യമ മ ല്യ ക ടെന്റാനുള്ള.

Clothify

പൊതു അവലോകന



Clothify കമാൻഡ് തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രദേശത്തെ അമവാ ആൽഫാ ലേക്സ് ടെക്സ്ചർ പോലുള്ള ഒരു cloth- ചേർക്കുന്നു ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ് ആണ്.

ചിത്ര ഇൻഡൈക്സ്യൂൾ നിരങ്ങളിൽ ആണെങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻട്രി ഫേ ഓട്ട് ചെയ്ത് ലഭ്യമണി.

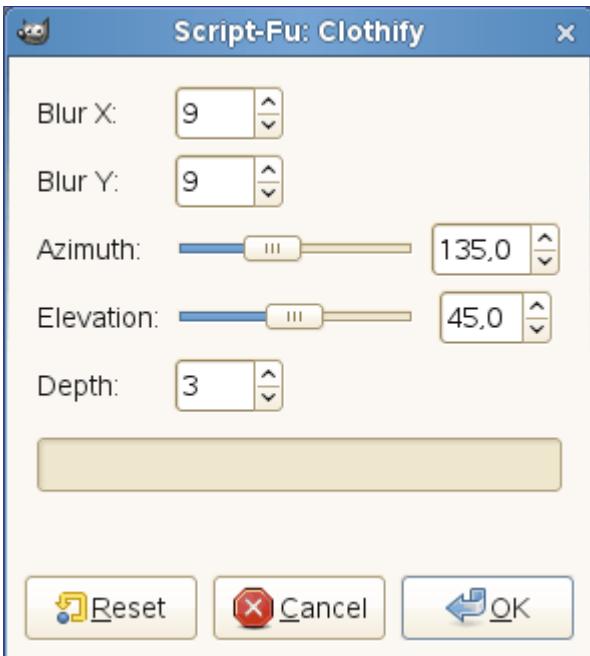
ഈ പ്രഭാവ താഴെ ഘട്ടങ്ങളിലെ ദൃശ്യങ്ങൾ കൊണ്ട്:

1. വര യമാർത്ഥ ചിത്ര , അല്ലെങ്കിൽ ആൽഫായിലെ നിരക്കു അല്ലെങ്കിൽ ഭാഗത്തിന്റെ അരുതെ വലിപ്പിത്തിൽ ഒരു ഇമേജ് സ്യൂഷ്ടിക്കുക, തുടർന്ന് ശക്തമായി വെള്ള noisified നിരഞ്ഞു ഈ ചിത്ര ഒരു ലെയർ ചേർക്കുക.
2. സമീപകാലത്ത് ചേർത്തു പാളി നിന്ന് ഒരു പാളി പുനർന്നിർമ്മിക്കുന്നതിനോ Multiply ലേക്സ് മുകളിലെ പാളി മോഡ് സജ്ജമാക്കാൻ.
3. തിരശ്വീനമായി ആര നൽകിയിരിക്കുന്നു പരാമീറ്റർ **Blur X** കുറഞ്ഞു പാളി മേലു ലബ്ധമായി **Blur Y** മുകളിലു പാളി ന് വിവിധ ദിശകളിൽ Gaussian blur പ്രയോഗിക്കുക.
4. ഒരു ചിത്ര ഇവ രണ്ട് പാളികൾ ലയിപ്പിക്കുക ഈ അധ്യാനിക്കുന്ന ചിത്രത്തിൽ പിന്നീട് ചെറുതായി noisify വീണ്ടു അതിന്റെ തീവ്രത എഞ്ചിനീയർ expanded as possibly ഉണ്ടാക്കേണ .
5. ഒരുവിൽ പാരാമീറ്ററുകൾ **Azimuth**, **Elevation**, ഒപ്പ് **Depth** പ്രവർത്തിച്ചു ചിത്ര യമാർത്ഥ ചിത്രത്തിൽ bump map ചെയ്യാൻ.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersArtisticClothify...** കീഡിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

അപ്പഷനുകൾ



Azimuth, Elevation, ഒപ്പ് **Depth** Bump Map അരിപ്പ് നിന്നു വരുന്നു.

ഇഫക്ട് എക്സ്

വൈ ബ്ലൂറ്

ഈ പാരാമീറ്ററുകൾ തിരശ്വീനമായി **Blur X** കൊണ്ടു ലാംബായി **Blur Y** വഴി, ടെക്സചർ എന്ന നാരുകൾ ദിർഘായുണ്ട്. മ ല്യ പരിധി 100 ലേക്ക് 3 തമ്മിലുള്ള.

Azimuth

Azimuth ഷൈഡർ വെളിച്ച കോൺസ് പോയിൻ്റ് പ്രകാര എവിടെനിന്നു സ്ഥിതി നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഇരുവരു കുറഞ്ഞ മ ല്യ (0.00), മാക്സിമ മ ല്യ (360.00) ഒരു അനലോഗ് ഷൈഡർ നിന്റെ ധ്യയൽ പാനലിൽ മ നു മണിക്ക് ദിശ ആകുന്നു. ഉയരുന്ന മ ല്യ എതിർഭാടികാരദിശയിൽ പോകുന്നു.

ഉയരത്തിലുമുള്ള

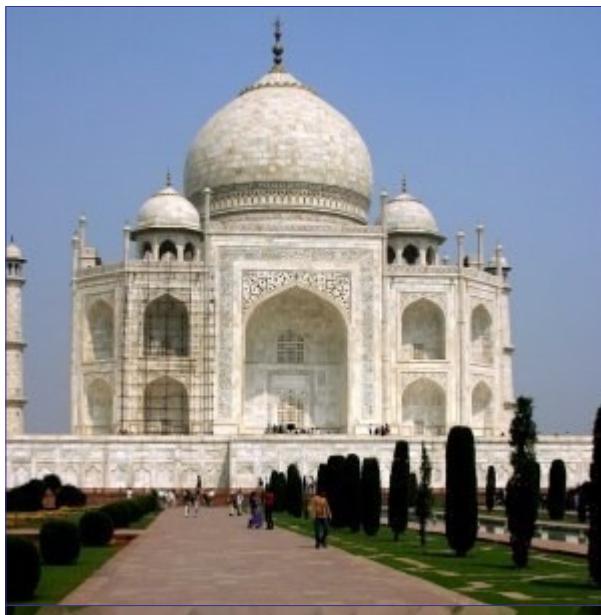
Elevation ഷൈഡർ വെളിച്ച എവിടെനിന്നു ഉയര നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ചുരുങ്ങിയ മ ല്യ (0.50) പ്രകാശ ചക്രവാളത്തിൽ വരുന്ന പരമാവധി മ ല്യ (90.0) ലെറ്റ് ശക്തമായിരുന്ന നിന്ന് വരുന്നു.

ആഴ

കരീനയെ ഉയരവു തട ആഴ തമ്മിലുള്ള **Depth** ഷൈഡർ നിയന്ത്രണങ്ങൾ ദ ര . ഉയരുന്ന മ ല്യ ക ടുതല് കാടു സവിശേഷതകൾ കാരണമാകുന്നു. മ ല്യങ്ങൾ 1 മുതൽ 65 വ്യത്യസ്തമാണ്.

ക്യ ബിസ

പൊതു അവലോകന



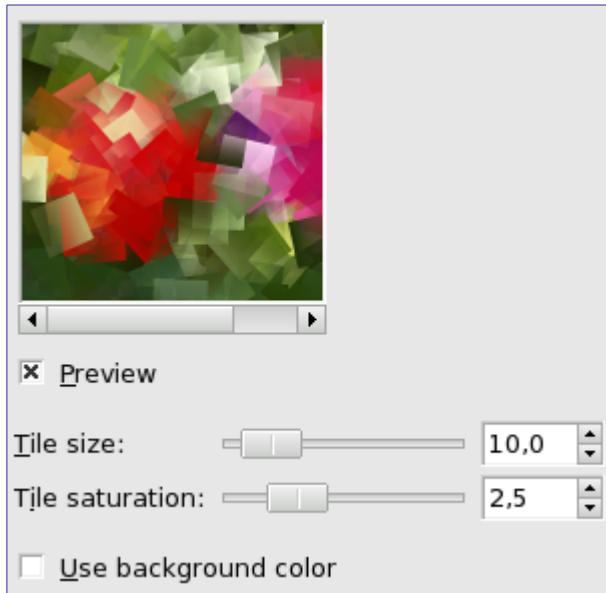
അരതു semitransparent കോശ പേപ്പർ ചെരിയ സ്ക്യൂയറുകളിലൊനിൽ നിർമ്മിക്കു ദ്രശ്യമാകുന്ന അങ്ങനെ ക്യാബിസ് ഫൗ്റ്റ്‌ഹാൻ ചിത്ര മാറ്റ .

ഈ ഫിൽട്ടർ ക്രമീകരണ സാധ്യതകൾ നിങ്ങൾക്കു പോരാ എങ്കിൽ, ക ടുതൽ ഓപ്ഷൻകൾ പ്രദാന GIMPressionist ഫിൽട്ടർ കാണു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **FiltersArtisticCubism** മുവേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകു

ഓപ്ഷൻകൾ



പ്രിവ്യ

ഈ പ്രിവ്യ വിഞ്ഞേ ലെ നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾ ചിത്ര പ്രയോഗിക്കുന്നു മുമ്പ് പ്രാർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

തെരൽ വലുപ്പ

ഈ വേരിയബിൾ ഉപയോഗിയ്ക്കേണ്ട സ്ക്യൂയറുകളുടെ, വലുപ്പ നിശ്ചയിക്കുന്നു

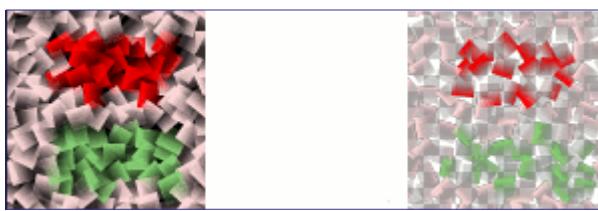
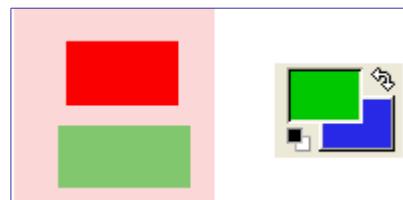
പിക്സലിൽ. ഈ പുതിയ ചിത്ര സ്യഷ്ടിക്കുന്നതിൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന ടിഷ്യു പേപ്പർ ചെറിയ സ്ക്രയറൂകളുടെ വലിപ്പ ഫലത്തിൽ ആകുന്നു. സ്റ്റ്രൈഫ് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു, കൃത്യമായ പിക്സൽ വലിപ്പ ടെക്നിക്ക് ബോക്സിൽ നേടിയെടുക്കുകയു ചെയ്യാ, അസ്ത്ര ബട്ടൺകൾ ഉപയോഗിയ്ക്കാ .

ഡെൽ സാച്ചുരേഷൻ

ഈ വേരിയബിൾ സ്ക്രയറൂകളുടെ നിറ ആയിരിക്കണ എത്ര തീവ്രമായ വ്യക്തമാക്കുന്നു. ഈ സ്ക്രയറൂകളുടെ അതാരുത ബാധിക്കുന്നു. ഒരു ഉയർന്ന മിഡി വളരെ തീവ്രമായി സ്ക്രയറൂകൾ പകര ചെയ്യു താഴ്ന്ന സ്ക്രയറൂകളുടെ കാണിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നില്ല. ഒരു താഴ്ന്ന മിഡി വളരെ ഉയർന്ന പശുകൾ വഴി താഴത്തെ സ്ക്രയറൂകളിലെബാനു കുടുതൽ ദ്രശ്യമാകു അനുവദിക്കുന്നു നിങ്ങളിലു കുടുതൽ സ്റ്റ്രൈഫ് ഗ്രാഫിക്കുകുന്നു. ഈ 0 സജജമാക്കിയതു പശ്വാത്തല നിറ ഉപയോഗിക്കുക എക്കിൽ ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, മുഴുവൻ പാളി കറുപ്പ് നേന്ത്രയർ ചെയ്യപ്പെടു . അതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു ഇവിടെ മിഡി പജു ആണെങ്കിൽ, പശ്വാത്തല നിറ മുഴുവൻ പാളി നിരോക്കു .

പശ്വാത്തല നിറ ഉപയോഗിക്കുക

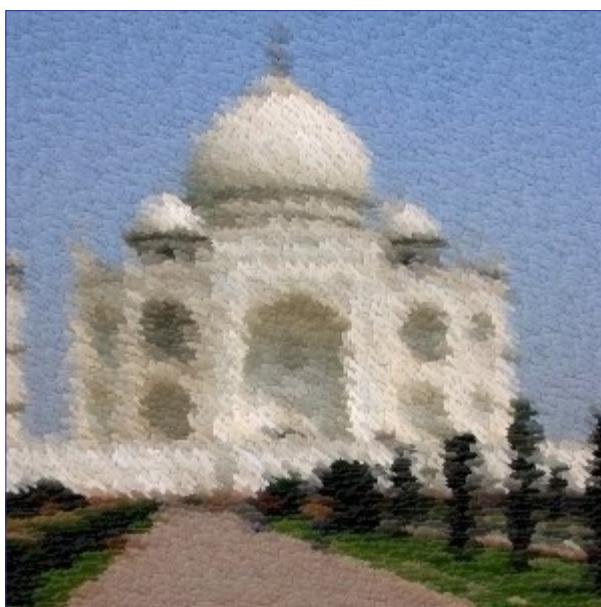
ഈ ഫിൽട്ടർ ചിത്രത്തിന്റെ എല്ലാ നിങ്ങൾ അതിന്റെ ഡെലൂകൾ സ്യഷ്ടിക്കുകയു ഡെൽ സാന്റീക്രണ ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു ഒരു കളർ സ്കൈറ്റിൽ അവരെ വരയ്ക്കുന്നു. കുറഞ്ഞ ഡെൽ സാന്റീക്രണ വച്ച് ഈ നിറ സ്കൈറ്റിൽ പശ്വാത്തല നിറ ദ്രശ്യമാകു അനുവദിക്കുന്നു: നിങ്ങൾ 0. ലേക്ക് ഡെൽ സാന്റീക്രണ ക്രമീകരണ ഈ ഓപ്പ്സൻ എപ്പോൾ ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടു, പണിസംഖ്യ പശ്വാത്തല നിറ ഉപയോഗിക്കുന്നു വഴി കാണുന്ന പോലെ സ്വത്വവേ കരുതു. നിങ്ങളുടെ ചിത്ര ആൽഫാ ചാനൽ ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഈ നിറ സ്കൈറ്റിൽ പുരുമേ സുതാരുമായ ആയിരിക്കു .



നിങ്ങൾ വെബ് പേജുകളു പോലെ പശ്വാത്തല ചിത്രങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കുന്നതിന് ഈ ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ, ഒരു ചെറിയ ചില്ലു ക്രമരഹിതമായി പെയിന്റ് നിങ്ങൾ ഒരു ചെറിയ പരിധി പ്രവർത്തിക്കാൻ. ആവശ്യമുള്ള ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ക്യബിസ് അരിപ്പ് ബാധകമാക്കുക. അവസാന ഐട്ട് പോലെ, നിങ്ങളുടെ പശ്വാത്തലത്തിൽ പരിധിയില്ലാതെ ഡെൽ അതിനാൽ ചിത്ര ക്രമീകരിക്കുന്നതിന്

GIMPressionist

പൊതു അവലോകന



GIMPressionist അരിപ്പ് കലാപരമായ ഫിൽറ്ററുകൾ രാജാവാൻ. ഈ ത് Cubism ആൻഡ് Apply Canvas ചെയ്യുന്നതെല്ലാ വളരെ കുത്തൽ ചെയ്യാൻ കഴിയു . ഈ നിങ്ങളുടെ ചിത്ര ഒരു പ്രിതകല ലുക്ക് നൽകുന്നു. നിങ്ങളുടെ ചിത്ര ഒരു കടലാസിൽ വീണ്ടു പെയിന്റ് പോലെ എല്ലാ പോകുന്ന നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്തിട്ടുള്ള ആഗ്രഹിക്കുന്നു ഒരു ബേം ഉപയോഗിച്ച് ആണ്. അത് സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** Artistic GIMPressionist വഴി ഈ മേജ് മെനു വഴി ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകു .

ഓപ്പ്‌ഷൻകൾ

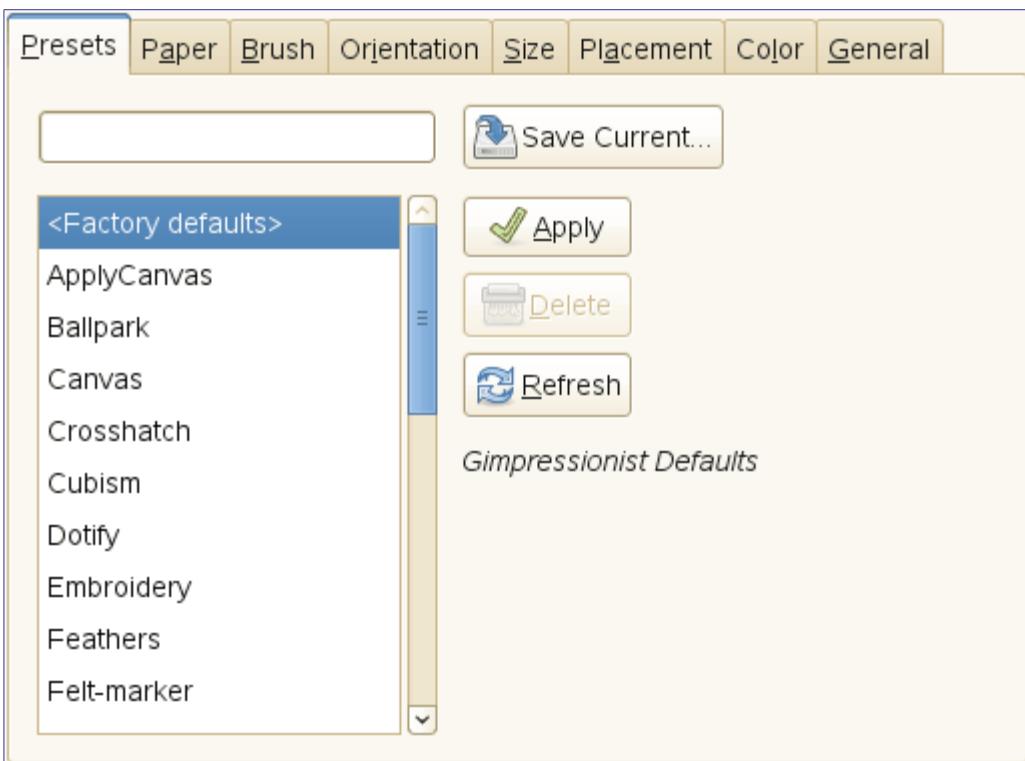


ഡയലോഗ് വിന്റേഡാ ഇടതുവശത്ത് ഒരു ചെറിയ പ്രിവ്യ പ്രൈസ്റ്റ് , എപ്പോഴു ദ്രുത്യമാണ് നടത്തുകയു ടാബുകളു സ ജാറ്റിത GIMPressionist ഓപ്പ്‌ഷൻകൾ വൻ തുക അടങ്കിയിരിക്കുന്നു.

പ്രിവ്യ

നിങ്ങൾ **OK** ക്ലിക്ക് വരെ നിങ്ങളുടെ എല്ലാ കമീക്കരണ ചിത്രവു ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യ ദ്രുത്യമാകു . **Update** ബട്ടൺ പ്രിവ്യ വിന്റേഡാ തന്മൂലിക്കുന്നു (അതു ഓട്ടോമാറ്റിക്ക് അല്ല, GIMPressionist ചെയ്യാൻ ഇതുയായിക പ്രവൃത്തി ഉണ്ട്!), ഒപ്പ് **Reset** ബട്ടൺ യഥാർത്ഥ ചിത്ര മാറുന്നു.

പ്രീസറ്റുകളിൽ ടാബ്സ്



GIMPressionist പാരാമീറ്ററുകൾ ധാരാളം ഉണ്ട്. സാധാരണയായ വരുമ്പോൾ അവർ സാധ്യതകളുടെ ഒരു ജോതിശാസ്ത്ര നമ്പർ. അതുകൊണ്ട്, അത് പ്രധാനമാണ്, അതു സാരം ക്ഷമിക്കാനു പുറമേ അസാധാരണമായ എക്സിൽ ഫൂഡിൻ ചെയ്താവ് അയയ്ക്കാൻ അത് എന്നതാണ് രസകരമായ പ്രീസറ്റ് കലെടത്തി കഴിത്താൽ. കോൺട്ര പ്രകാര , ഈ എല്ലാ മാനദണ്ഡങ്ങളുടെ intricacy പ്രയാസമേറിയ ബുദ്ധി ചെയ്യുന്നു അവരേരോരോരുത്തരു എങ്ങനെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു എന്നുള്ളൂ.

പ്രീസറ്റുകളിൽ ഓപ്പഷനുകൾ

നിലവിൽ സാരം ക്ഷമിക്കുക

നിലവിലെ പാരാമീറ്ററുകൾ സാരം ക്ഷമിക്കുക. നിങ്ങൾ ഇടതുവശത്ത് ഇൻപുട്ട് ബോക്സിൽ ദ്രശ്യമാകുന്ന ഡയലോഗിൽ ഒരു ഫ്രെം വിവരങ്ങളിൽ ഒരു പേര് നൽകാൻ കഴിയു .

അപേക്ഷിക്കുക

ലിസ്റ്റിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രീസറ്റ് പാരാമീറ്ററുകളെപ്പറ്റിയുള്ള ലോഡ്.

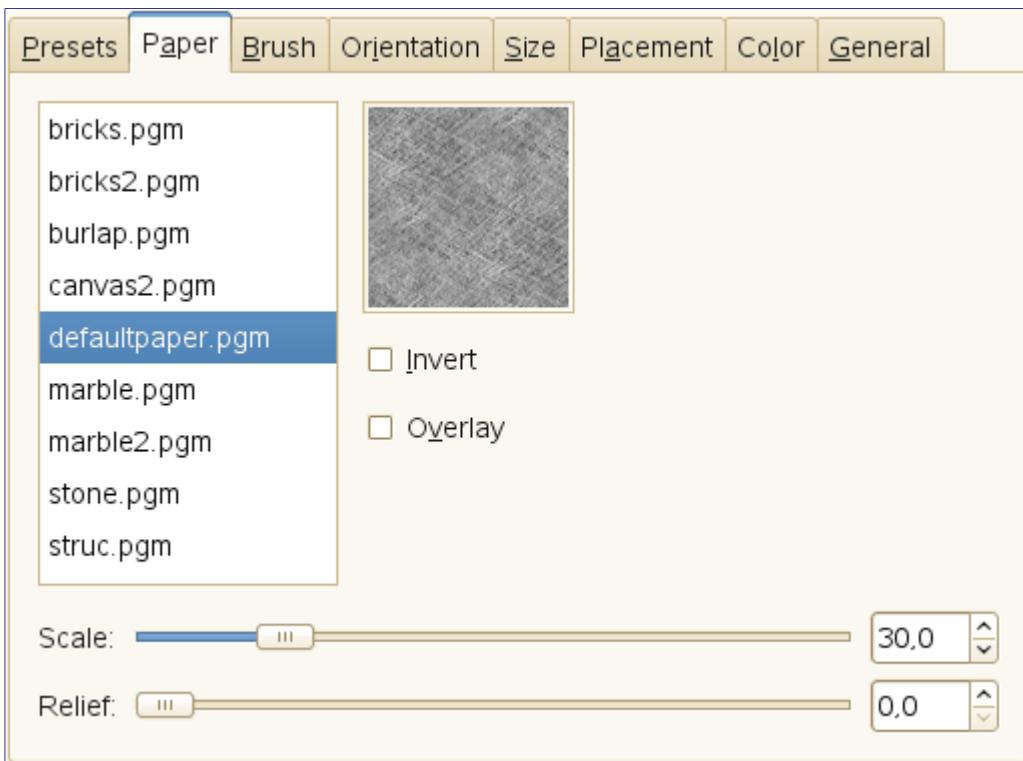
ഈല്ലാതാക്കുക

തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രീസറ്റ് ഈല്ലാതാക്കുക. നിങ്ങൾ സ്ഥാപിച്ചു മാത്രമേ പ്രീസറ്റുകൾ ഈല്ലാതാക്കാൻ കഴിയു .

ഉമേഷ് വീബ്ലെട്ടുക്കുക

പ്രീസറ്റ് ലിസ്റ്റ് അപ്പേഡ് ചെയ്യുക.

പേപ്പർ ടാബ്സ്



ഈ ടാബ് നിങ്ങളുടെ ചിത്ര മാജിക്കാണ് ചെയ്യു കൂട്ടൻവാസ് ടെക്സചർ സംബന്ധിച്ചുള്ളതാണ്. നിങ്ങൾ പരിശോധിച്ചു തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെക്സചർ ഒരു **Preview** ഒരു ലിന്റ് ഉണ്ട്. തിരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോൾ ഒരു വിവരണ ഓരോ ടെക്സചർ വലതുഭാഗത്ത് പ്രദർശിപ്പിക്കു .

പേപ്പർ ഓപ്പഷനുകൾ

വിപരീത

പേപ്പർ ടെക്സചർ **Inverts**: പൊള്ളയായ ഒരു വളവുകൾ എന്തായിരുന്നു ഒരു കർണ്ണയെ വൈസ് തിരിച്ചു .

ഓവർലേ

അതു കൊത്തുപണി ഇല്ലാതെ, അതു പോലെ പേപ്പർ പ്രയോഗിക്കുക. ഒരു സുതാര്യമായ പേപ്പർ ചിത്രത്തിൽ **overlaid** നൽകിയിട്ടുണ്ടാ പോലെ കാണപ്പെടുന്നു.

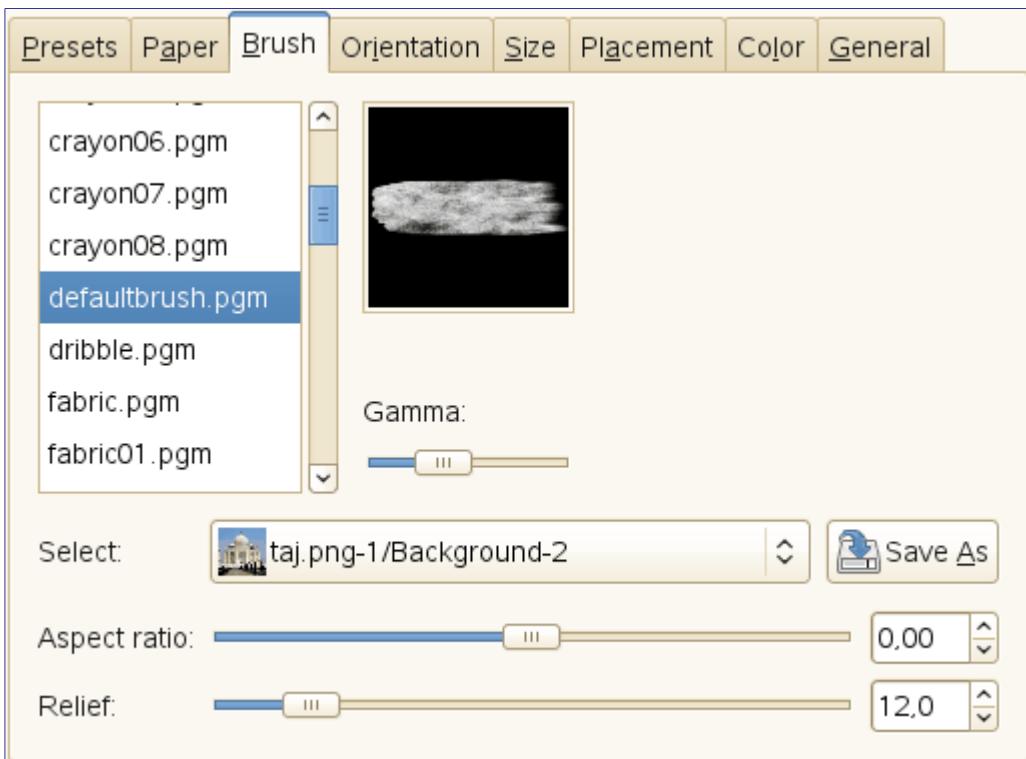
സ്കേയിൽ

(യഥാർത്ഥ ഫയലിന്റെ % ത്ത്) ടെക്സചർ സ്കേയിൽ വ്യക്തമാക്കുന്നു: ടെക്സചർ എന്ന graininess നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

റിലീഫ്

(3-150) പ്രയോഗിക്കാൻ കൊത്തുപണി തുക വ്യക്തമാക്കുന്നു.

ബൈം ടാബ്



"Brush" വരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഏതൊരു മെറ്റീരിയലും ഒരു പൊതു പദമാണ്. നയപ്രവൃത്തം ഒരു ലിസ്റ്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒറ്റ ഒരു **Preview** ലഭ്യമാണ്.

ബേഷ് ഓപ്പഷൻസ്

ഗാമാ

തിരഞ്ഞെടുത്ത ബേഷ് ഗാമ (ഫേജല്ലു) മാറ്റങ്ങൾ. ഗാമാ തിരുത്തൽ തെളിച്ച് അല്ലെങ്കിൽ മിധ്ഡോണുകൾ കരുപ്പിക്കുന്നു.

തെരഞ്ഞെടുക്കുക

നിങ്ങൾക്ക് നിങ്ങൾ അതിന്റെ ചിത്ര (ലെൻ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ആരോ ബട്ടൺ) തിരഞ്ഞെടുത്ത് സൂഷ്കർച്ച ഒരു ബേഷ് പാറേണ്ട് ഉപയോഗിക്കാ. നിങ്ങൾ അക്കൗണ്ട് അക്കപ്പെടു ഫിൽട്ടർ തുടങ്ങുവാനുള്ള മുന്ന് ഈ ചിത്ര നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ഉണ്ടായിരിക്കണം. ഗതി, വലിയ ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കരുത്.

നിങ്ങളുടെ ചിത്ര നിരവധി പാളികൾ ഉണ്ട്, അവ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ലിസ്റ്റിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കു ഒരു ബേഷ് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു. തെരഞ്ഞെടുത്താൽ പാളി ബേഷ് പ്രിവ്യ വെളിപ്പെടുത്തിയ സാധാരണ ബേഷ് തിരഞ്ഞെടുത്തത്.

Save as ബട്ടൺ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ബേഷ് സ രക്ഷിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

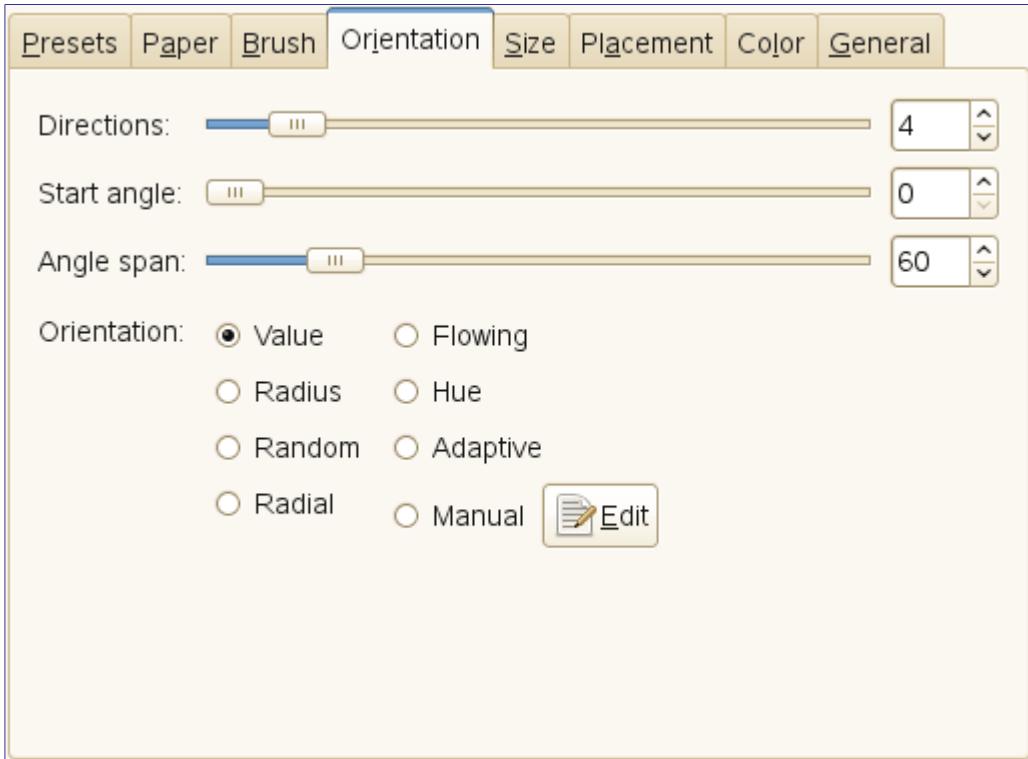
വീക്ഷണ അനുപാത

ബേഷ് അനുപാതങ്ങൾ, ഉയര (0 -1) വീതി (0 +1) വ്യക്തമാക്കുന്നു.

റിലീഫ്

ഓരോ സ്ക്രോക്ക് ഉപയോഗിക്കുന്ന പെയിന്റ് തുക വ്യക്തമാക്കുന്നു ഇത് ഒരു പാലറ്റ് കത്തി ചിത്രകല ഉള്ളവക്കുന്നു ചെയ്യാ.

വിന്റാസ് ടാബ്



വിന്യാസ ഓപ്പഷനുകൾ

ବିଶ୍ୱକଳ

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച്, എത്ര തവണ ബേംഗ് ഒരു ഒരേ സ്ഥലത്തു വഴി, ഓരോ തവണ ഒരു വ്യത്യസ്ത ദിശയിൽ കൊണ്ട് ഒരു ക ടുതൽ ക ടുതൽ കട്ടിയുള്ള പെയിന്റ് കാരണമാകുന്നു കടന്നുവരു സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു.

കോൺ ആര ഡിക്കൂക്

ഹൃദയാലാത് ജനറൽ ഡിശർ, കോൺസൾ ഫ്രേണിയിൽ നിന്നു തുടങ്ങു കോൺസൾ വ്യക്തമാക്കുന്നു. ഡിശർകൾ പലപ്പോഴു ചിത്ര ചില പ്രസ്ഥാന നൽകാൻ തിരഞ്ഞെടുക്കു .

ଓଡ଼ିଆ ଶବ୍ଦାଳ୍ପନ୍ତର

സ്ക്രോക്ക് "fan" ചലനത്തെ, മേഖല, വക്രതമാക്കുന്നു.

വിന്റുസ്

(ബുഷ് സ്ക്രോക്കൂകൾ തിരുവാക്കുന്നു).

၁၅

മേഖലയിലെ മ ല്യാ (തേജസ്സ്) സ്ക്രോക്ക് ദിശ നിർണ്ണയിക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

ପ୍ରକାଶକ

ചിത്തത്തിന്റെ കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നും സ്വീകാര്യ തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നിർണ്ണയിക്കുന്നത്.

വിക്രാം

ഓരോ സ്കൂളിലും നാന്ദിയ ഭിംഗ തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

രേഖിയൽ

കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നു ദിശ സ്ട്രോക്ക് ദിശ നിർണ്ണയിക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

ഷുക്കുന്ന

രൂ ദിശ ചോദ്യ ഇവിടെ: സ്ട്രോക്കുകൾ ഒരു "flowing" പാറ്റേൺ പിന്തുടരുന്നത്.

ഹ്യ യേ

മേഖലയിലെ ഹ്യ യേ സ്ട്രോക്ക് ദിശ നിർണ്ണയിക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

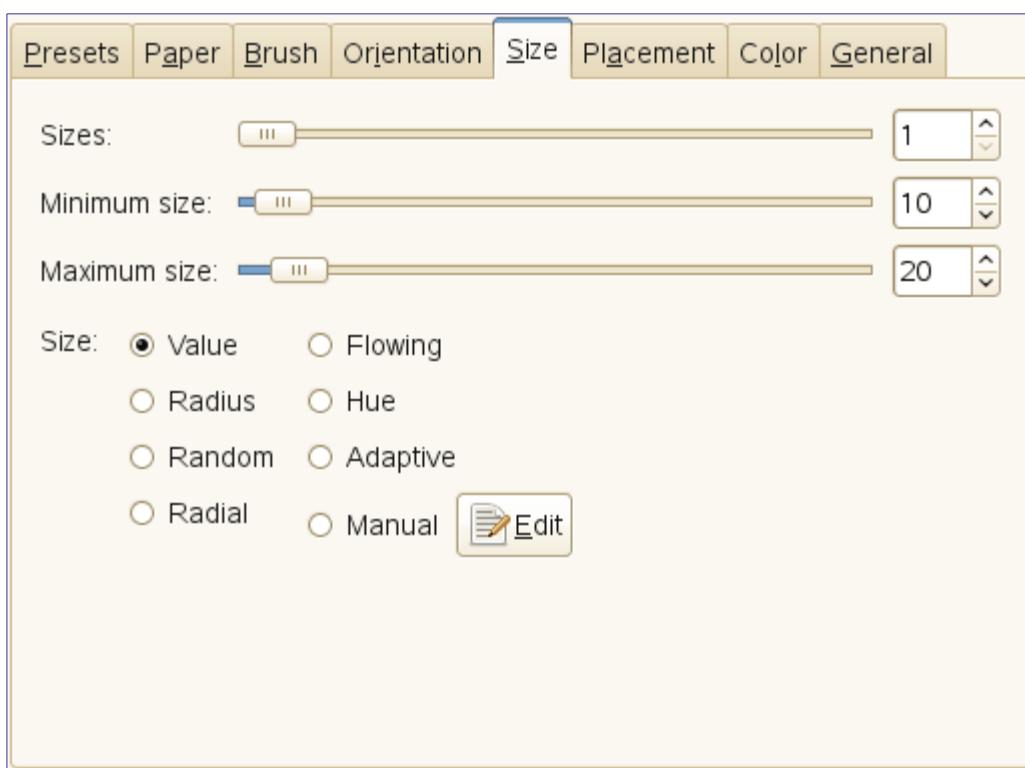
അധിവാപ്പീര്വ്

യമാർത്ഥ ചിത്ര അടുത്തുള്ള തിരഞ്ഞെടുത്തുവെന്ന് പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ബേശ് ദിശ.

കൈകൈകാണ്ഡുള്ള

Edit ബട്ടൺ നിങ്ങൾ സ്വയംഭരിച്ച ദിശകൾ സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന Edit orientation Map dialog തുറക്കുന്നു.

വലിപ്പ ടാബ്



ഈ ടാബ് നിങ്ങൾക്ക് വരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കേണ്ട ബേശ് വലിപ്പത്തിലു എണ്ണ ഈ വലുപ്പത്തിലുള്ള വ്യത്യാസങ്ങളെ പരിധികൾ അവരെ നിർണ്ണയിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന മാനദണ്ഡം സജ്ജീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

വലിപ്പ ഓപ്പഷൻകൾ

നിങ്ങൾ ബേശ് ഉപയോഗിച്ച് പല വലുപ്പത്തിലു ഉപയോഗിയ്ക്കേണ്ട അവ അവയുടെ വ്യാപ്തി വ്യക്തമാക്കാൻ കഴിയു .

വലുപ്പങ്ങൾ

ബേശ് വലിപ്പത്തിലു നന്ദി ഉപയോഗിക്കാൻ.

കുറഞ്ഞ വലുപ്പ

പരമാവധി വലുപ്പ

ബേശ് വലിപ്പത്തിലും ഈ രണ്ടു മ ല്യാങ്ശർ പ്രായമുണ്ട്. വലിയവൻ വലിപ്പ , വലിയവൻ ഹ്യൂമാനാലാത് നീളവും വീതിയും .

വലുപ്പ

നിങ്ങൾ സ്റ്റ്രോക്കുകൾ വലിപ്പ തീരുമാനിക്കപ്പെടുന്ന എങ്ങനെ
നിർദ്ദേശിക്കണമെന്ന് അവിടെ രീതികളുണ്ട്.

വില

മേഖലയിലെ മ ല്യ (തേജസ്സ്) സ്റ്റ്രോക്ക് വ്യാപ്തി അനുവദിക്കുക.

വാസാർഘ്യ

ചിത്രത്തിന്റെ കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നു സ്റ്റ്രോക്ക് വലുപ്പ നിശ്ചയിക്കുന്നു.

വികലമായ

അരോ സ്റ്റ്രോക്ക് ന് റാന്റി വലുപ്പ തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

റേഡിയൽ

കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നു ഭിംഗ സ്റ്റ്രോക്ക് വ്യാപ്തി അനുവദിക്കുക.

ഓഫ്കുന്ന

ഇവിടെ ഒരു നീള ചോദ്യ : സ്റ്റ്രോക്കുകൾ ഒരു "flowing" പാറേണ്ട് പിന്തുടരുന്നത്.

ഹ്രയേ

മേഖലയിലെ ഹ്രയേ സ്റ്റ്രോക്ക് വ്യാപ്തി അനുവദിക്കുക.

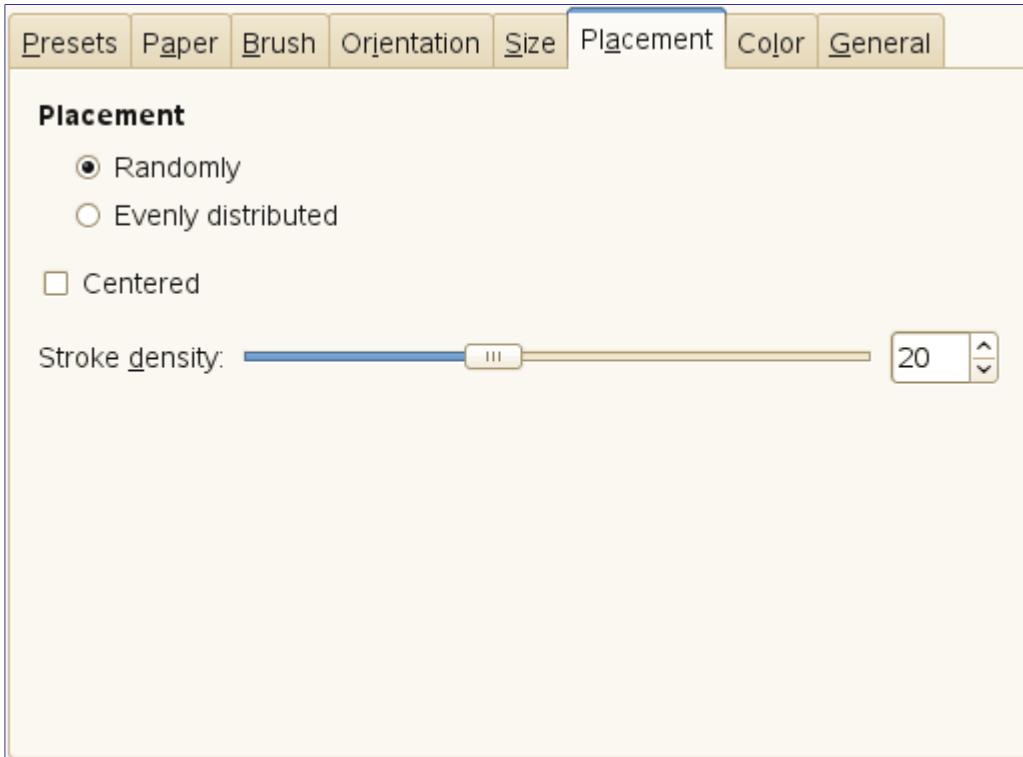
അഡിംഗ്രീവ്

യമാർത്ഥ ചിത്ര അടുത്തുള്ള തിരഞ്ഞെടുത്തുവെന്ന് പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ബേശ്
സൈസ്.

കൈകൈബുള്ളം

Edit ബട്ടൺ Size Map Editor തുറക്കുന്നു. അതാണ് നിങ്ങൾ സ്വയ തല്ലു വലിപ്പ
വ്യക്തമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

പുയ്സ്മെന്റ് ടാബ്



ഈ ടാബിൽ നിങ്ങൾ സ്ക്രോക്കുകൾ വിതരണ ചെയ്യു എങ്ങനെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

ഫോർമാറ്റ് ഓപ്പഷൻസ്

ഫോർമാറ്റ്

വിന്റോസ് മാപ്പ് എഡിറ്റർ പ്രിവ്യ ഫല്ലാ ചെറിയ അസ്ത്രങ്ങൾ വസ്തുകൾ ചുറ്റു ഒരു ഒഴുക്ക് പോലെ. ഈ ഒഴുക്ക് സ്ഥാരകശിലകൾ, ഹൃദയാലാത് രണ്ടു വ്യത്യസ്ത വഴികളിൽ സ്ഥാപിച്ചിട്ടുള്ള ചെയ്യാ :

ക്രമരഹിതമായി

സ്ഥലങ്ങൾ ക്രമരഹിതമായി സ സാരശ്രഷിയു . ഈ ഒരു യാമാർത്ത്യങ്ങളുടെ പെയിന്റ് ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്

ഇരുമുന്നണികൾക്കു വിതരണ

വരകള് ഇരുമുന്നണികൾക്കു ചിത്ര ഉടനീള വിതരണ ചെയ്യുന്നത്.

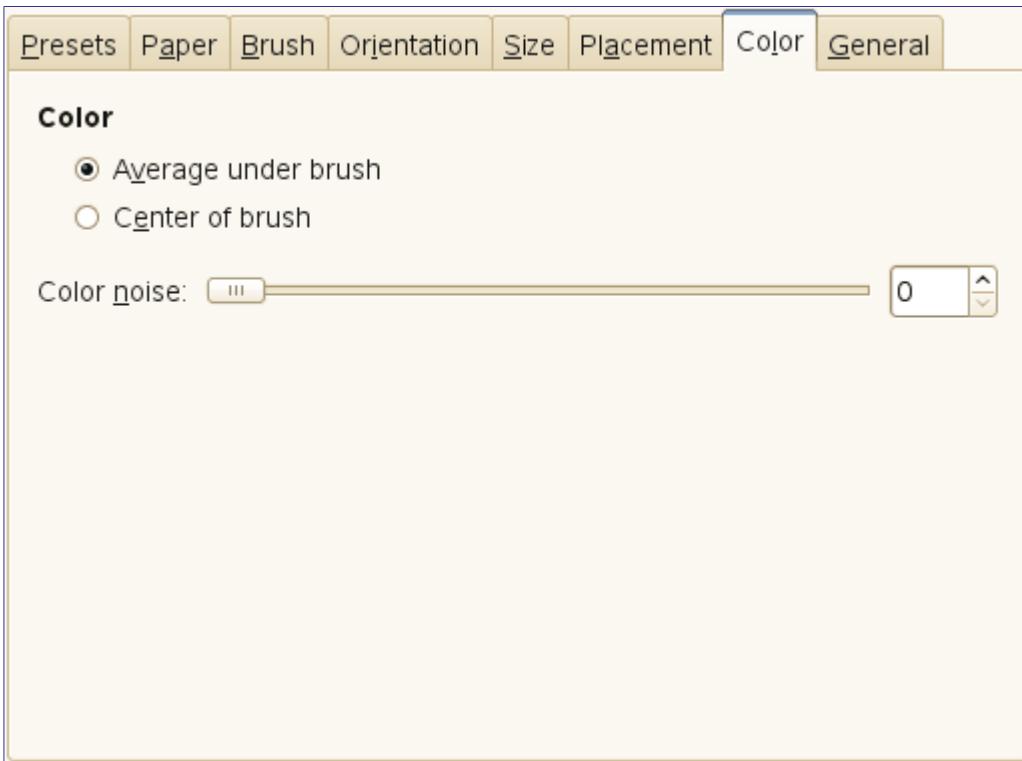
സ്ക്രോക് സാന്നിത

മദ്യശാലകളുള്ളതുമായ അടുത്തതാണ് സ്ക്രോക്കുകൾ. ഒരു കുറഞ്ഞ സാന്നിത വച്ച് കടലാസ് പശ്വാത്തലത്തിൽ unstroke മേഖലകളിൽ കാണാനായെക്കു.

മധ്യഭാഗത്ത്

കേന്ദ്രത്തിനു ചുറ്റു ബേം സ്ക്രോക്കുകൾ കേന്തികരിക്കുക.

വർണ്ണ ടാബ്



ഈ ടാബിൽ, നിങ്ങൾ സ്ക്രോക്ക് നിന്റെ എന്തായിരിക്കുമെന്ന് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

കളർ ഓപ്പഷനുകൾ

നിന്റെ

നിങ്ങൾക്ക് രണ്ട് തരത്തിൽ സ്ക്രോക്ക് നിന്റെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു :

ബേംഗ് കീഴിൽ ശരാശരി

സ്ക്രോക്ക് നിന്റെ ബേംഗ് കീഴിലുള്ള എല്ലാ പിക്സൽ ശരാശരി നിന്റെ കണക്കുക ടുന്നത്.

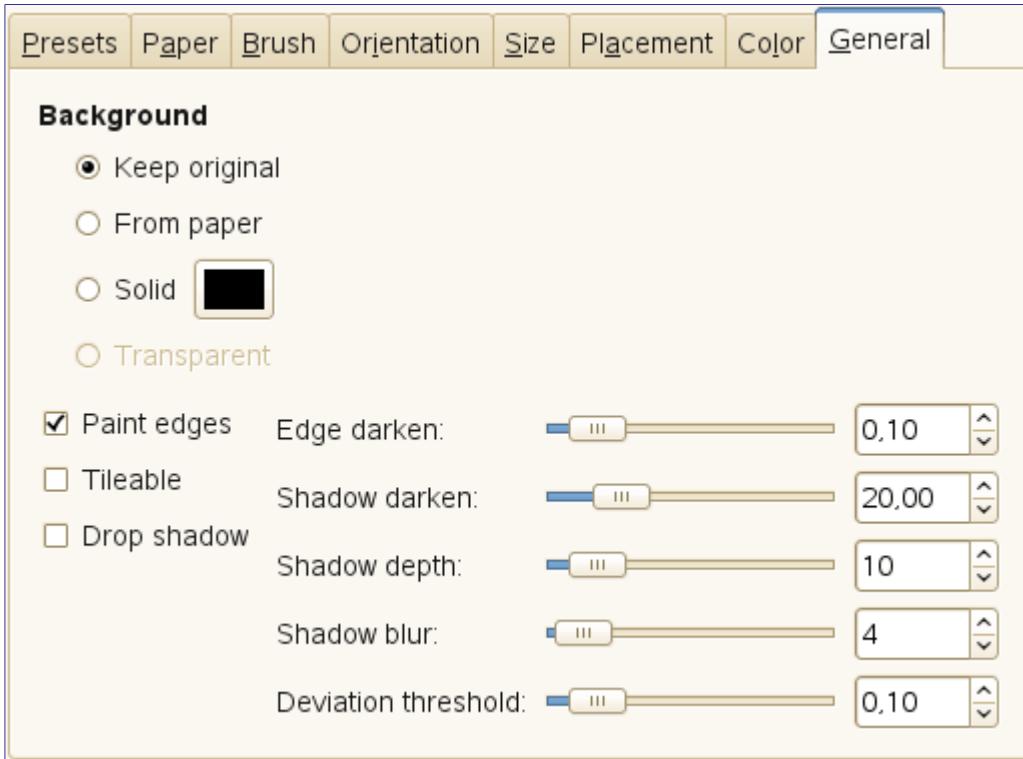
ബേംഗ് കേന്ദ്ര

ബേംഗ് കേന്ദ്രത്തിൽ പിക്സൽ നിന്റെ സാമ്പിളുകൾ നിന്റെ .

വർദ്ധി മുഴക്കു

ഈ സൈറ്റിലെ അതിന്റെ ഇൻപുട്ട് ബോക്സിൽ നിങ്ങൾ കുറച്ച് സമീക്ഷ നോക്കി സ്ക്രോക്ക് നിന്റെ , ലെ ഫോൺ പരിചയപ്പെടുത്താൻ അനുവദിക്കുക.

പൊതു ടാബ്



ഈ ടാബിൽ നിങ്ങൾ പശ്വാത്തലവും ബേംഗ് സ്റ്റ്രോക്കുകൾ റിലീഫ് എന്നായിരിക്കുമെന്ന് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയും .

പൊതു ഓപ്പഷനുകൾ

പശ്വാത്തല

യമാർത്ഥ സ കഷിക്കുക

യമാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പശ്വാത്തലമായി ഉപയോഗിക്കു.

പേപ്പറിൽ നിന്നു

ഒരു പശ്വാത്തലമായി തിരഞ്ഞെടുത്ത പേപ്പർ ടെക്സ്ചർ പകർത്തുക.

സോളിഡ്

നിര പാർക്കയില്ല ക്ലിക്കുചെയ്യുകൊണ്ട് നിങ്ങളെ ഒരു സോളിഡ് വർണ്ണത്തിലുള്ള പശ്വാത്തല തിരഞ്ഞെടുക്കാ.

സുതാരമായ

സുതാരുമായ പശ്വാത്തല ഉപയോഗിക്കുക. ചായ സ്റ്റ്രോക്കുകൾ മാത്ര ദുശ്രമാക്കു. ഈ ഓപ്പഷൻ നിങ്ങളുടെ ചിത്ര ഒരു ആല്പ്‌ഹാ ചാനൽ ഉണ്ടാക്കിൽ മാത്രമേ ലഭ്യമാക .

പെയിൻ്റ് അറൂഞ്ഞൾ

അതു അപ്രാപ്തമാക്കിയാൽ, നേർത്തത അതിൽ ചിത്ര പുറത്ത് അതിർത്തി ചുറ്റു വരച്ചു ചെയ്യില്ല.

Tileable

ചെക്കുചെയ്യേതെങ്കിൽ, ലഭിക്കുന്ന ചിത്ര വുമായി tileable ആയിരിക്കു . വലത് വശത്ത് ഇടത് വശത്ത് പൊരുത്തപ്പെടുന്നില്ല ചെയ്യു മുകളിൽ നിന്ന് താഴെ പൊരുത്തപ്പെടുന്നില്ല ചെയ്യു . നിങ്ങളുടെ ചിത്ര നിരന്തരമായി വെബ് പശ്വാത്തലത്തിൽ ഉപയോഗിക്കു എങ്കിൽ ഗിരീഷ് പറഞ്ഞു.

ഭ്രാഹ്മ ഷാഖാ

ഓരോ ബേഷ് സ്ക്രോകൾ ഒരു നിശ്ചൽ പ്രഭാവ ചേർക്കുക.

എഡ്ജ് ഡാർക്കൻ

എത്ര ഓരോ ബേഷ് സ്ക്രോകൾ അറ്റങ്ങേശ്ര ഇരുണ്ട്. ഈ പെയിന്റ് ദുരിതാശ്വാസ അല്ലെങ്കിൽ കന വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

ഷാഖാ ഡാർക്കൻ

എത്ര ബേഷ് നിശ്ചൽ ഇരുണ്ട്.

ഷാഖാ ആഴത്തിൽ

എങ്ങനെ അകലങ്ങളിൽ ഒബ്ജക്ട് നിന്ന് ഭ്രാഹ്മ ഷാഖാ ആയിരിക്കും .

ഷാഖാ മങ്ങൽ

എത്ര ഭ്രാഹ്മ ഷാഖാ മായാൻ.

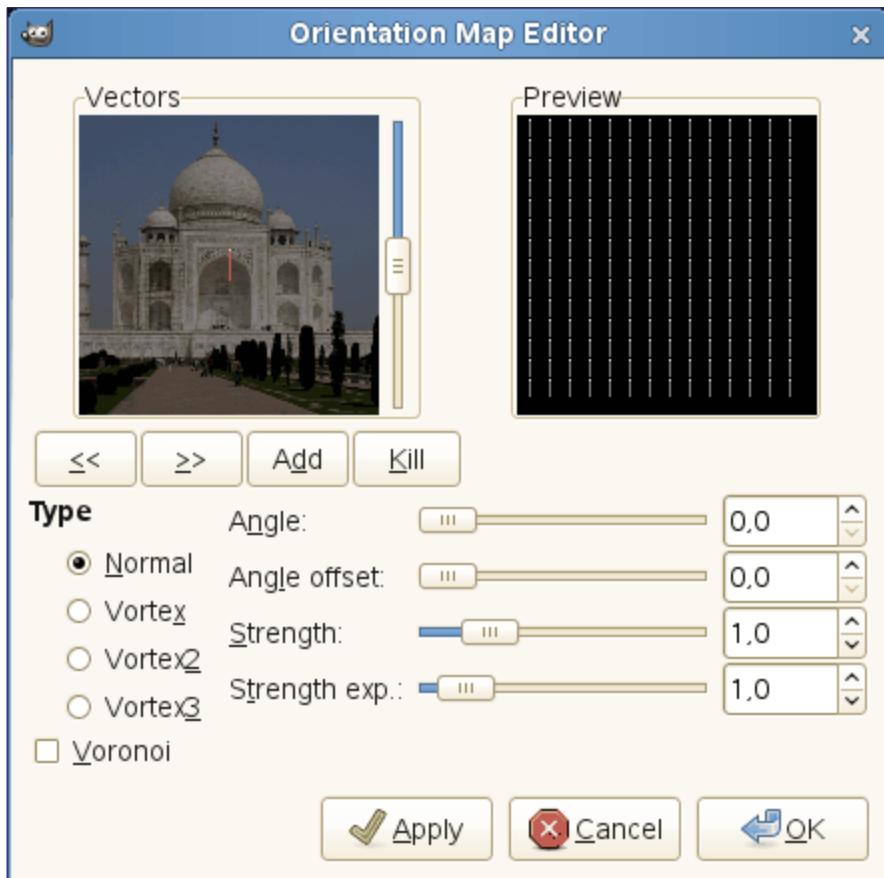
വ്യതിയാന ഉമ്മപ്പടി

(ബേഷ് വലിപ്പ അധികാപ്രീവ് തിരഞ്ഞെടുപ്പുകളെ ഒരു ജാമ്യ -ഒന്ട് മ ല്യ .

വിന്യാസ മാപ്പ് എഡിറ്റർ

പൊതു അവലോകന

വിന്യാസ -മാപ്പ് എഡിറ്റർ GIMPressionist അഭിപ്പി ഒരു annexe ആണ്. നിങ്ങൾ Orientation ടാബിൽ **Edit** ബട്ടൺ കൂളിക്ക് നേടാ . ഈ എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച്, ഫിൽട്ടർ നൽകിയ ബേഷ് സ്ക്രോക്കുകൾ ഉണ്ടായിരിക്കു നിർദ്ദേശങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .



നിങ്ങൾ ഒന്നൊ നിരവധി സദിശങ്ങളെയു സ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ ദിശ അവരുടെ ശക്തി സജ്ജമാകാൻ കഴിയു . ഇമേജിൽ ഇതേ പ്രോസേസ്റ്റു പ്രവർത്തിക്കാൻ ചെയ്യു .

സദിശങ്ങളെയു

ഈത് വിന്റോഡ് (സദിശങ്ങളെയു) നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ സദിശങ്ങളെയു നിയന്ത്രിക്കാൻ കഴിയു . സ്വതന്ത്ര, ഒരു വെക്ടർ സെൻ്ററിൽ ആണ്. അവർ സജീവമാക്കുമ്പോൾ സദിശങ്ങളെയു ചുവന്ന, അവർ നൂറുങ്ക് ഒരു വെളുത്ത പോയിന്റ് അല്ല നാശ

- **Add** ബട്ടൺ ക്ലിക്ക്, ഒരു വെക്ടർ വിന്റോഡായുടെ കേന്ദ്രത്തിൽ മെണ്ണ് Middle Button നീ എവിടെ ക്ലിക്ക് വെക്ടുന്നതു കൊണ്ട് ക്ലിക്ക് അതേസമയ ചേർക്കുക.
- മെണ്ണ് Left Button ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് ചേയത് പോയിന്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്ടർ ആദ്ദേഹ .
- മെണ്ണ് Right Button കു ദെ ക്ലിക്ക്, നിങ്ങൾ ക്ലിക്ക് എവിടെ ലേക്ക് വെക്ടർ പോയിന്റ് തിരഞ്ഞെടുത്തു
- << ആൻഡ് >> ബട്ടണുകൾ ക്ലിക്ക് മറ്റാവുത്തന്റെ വെക്ടർ നിന്ന് ഹോക്കസ് ആദ്ദേഹ .
- **Delete** ബട്ടൺ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്ടർ ഇല്ലാതാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

സദിശങ്ങളെയു പാനലിന്റെ വലതുഭാഗത്ത് സ്ക്രോള്ള് ബാർ ഉപയോഗിച്ച്, ഇമേജ് തെളിച്ച് സജ്ജമാകാൻ കഴിയു . ചിത്ര / വളരെ ഇരുണ്ട തിളക്ക നിങ്ങൾ നന്നായി

സബിശങ്ങളെയു കാണാൻ കഴിയുന്നില്ലെങ്കിൽ ഈത് വളരെ ഉപകാരപ്രദമായ കഴിയു .
പ്രിവ്യ

ഈ പ്രിവ്യ വിവിധ സബിശങ്ങളെയു പ്രവർത്തനവു ഒരു ആശയ നൽകുന്നു.
ശരിയായ അതിർത്തി സ്ഥേഡർ ഈ പ്രിവ്യ വിന്റെ പ്രതല മാറ്റാൻ
അനുവദിക്കുന്നു.

ടൈപ്പ് ചെയ്യുക

തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്ടർ ഡോമെയൻ ഉള്ളിൽ ബേംഗ് സ്റ്റ്രോക്കുകൾ
ഒരുക്കണമെന്നു അവിടെ ചില തര . വിശേഷിപ്പിച്ചു ബുദ്ധിമുട്ടാണ്, എന്നാൽ
നിങ്ങൾ പ്രിവ്യ വിലെ ഫല കാണാനാക .

Voronoi

ഒരു Voronoi സ്റ്റേറ്റസ് രേഖാചിത്ര ഓരോ ബഹുഭുജവു ഈ n മാറ്റുർ പോയിന്റുകളുടെ
അരയോരു സ്ഥലങ്ങളിലോന്നാണ് പോളിഗൺിലെ മറ്റൊരൊരു പോയിന്റ്
തന്നിരിക്കുന്ന മറ്റൊരൊരു അധിക മാറ്റുർ പോയിന്റ് അടുത്തതാണെന്ന എവിടെ
n പോളിഗോണുകളുടെ കടന്നു n മാറ്റുർ പോയിന്റുമായി ഒരു തല പാർട്ടീഷൻ
അതിലടങ്കിയിരിക്കുന്നു. അങ്ങനെ ഓരോ പോളിഗോൺ പരിധി രണ്ട് മാറ്റുർ
പോയിന്റ് അജ്ഞമിര ആണ് ഈ പോയിന്റ് ചിത്ര സ്വാധീനങ്ങളെ നൽകിയ
പോയിന്റ് ഷൈസ്പോർഡ് 106296 ഇവിടെ, ഈ ഓപ്പഷൻ വരുന്നോൾ
ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു മാത്ര വെക്ടർ അടുത്തുള്ള: ഈതാ ഒരു Voronoi സ്റ്റേറ്റസ്
രേഖാചിത്ര ഉഭാഹരണ .

കോൺ

തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്ടർ എന്ന ഡയറക്ഷൻ. ഈ സ്ഥേഡർ (മുകളിൽ കാണുക)
കൈവാക്കിന്റെ കൂടിക്കിന്റെ അന്തേ നടപടി ഉണ്ട്.

ആ ഗിൾ ഓഫ്‌സെറ്റ്

ഈ സ്ഥേഡർ //സബിശങ്ങളെയു ചലനത്തെ മാറ്റാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ബല

ഈ സ്ഥേഡർ തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്ടർ സ്വാധീന ഡോമെയൻ
പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഈ സ്വാധീന ദ ര താഴുന്നത്. ദ്രശ്യത വെക്ടർ നീള കാണിച്ചു
ആണ്.

ദ്രശ്യത EXP.

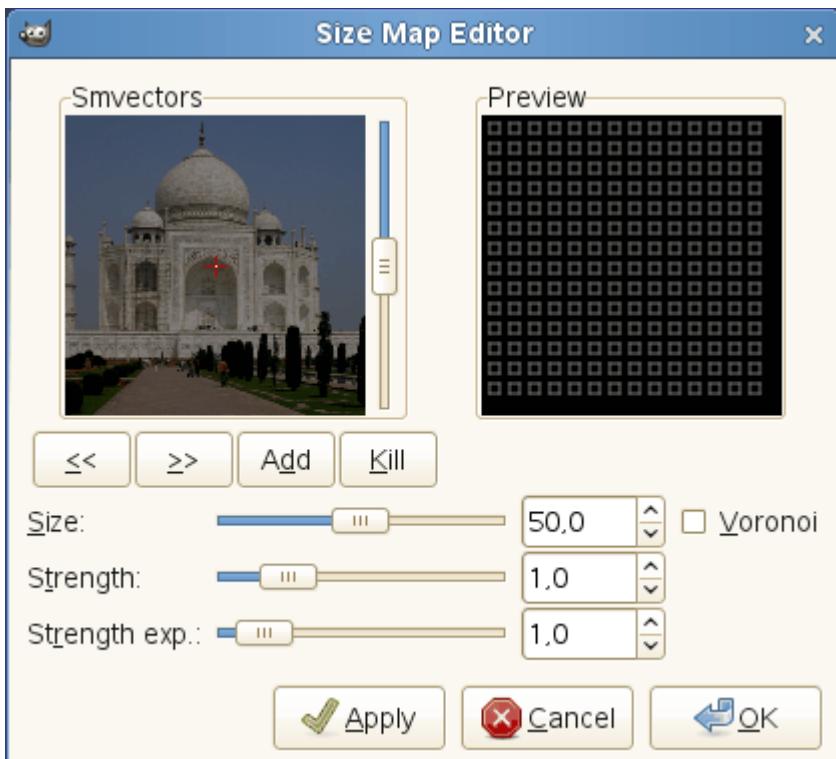
ഈ സ്ഥേഡർ //സബിശങ്ങളെയു ടൈറ്റിംഗ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു ഈങ്ങനെ
എല്ലാവരു ബേംഗ് സ്റ്റ്രോക്കുകൾ ബല മാറ്റുന്നു.

വലിപ്പ മാപ്പ് എയിറ്റർ

പൊതു അവലോകന

വലിപ്പ -മാപ്പ് എയിറ്റർ GIMPressionist അരിപ്പ് ഒരു annex ആണ്. നിങ്ങൾ Size ടാബിൽ
Edit ബട്ടൺ ക്ലീക്ക് നേടാ . ഈ എയിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച്, പിൽട്ടർ നൽകിയ ബേംഗ്
സ്റ്റ്രോക്കുകൾ ലഭിക്കു എന്നു വലിപ്പ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷൻകൾ



നിങ്ങൾ ഒന്നൊ നിരവധി സദിശങ്ങളെയു സ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയു . നീ അവരുടെ ബലത്തിന്റെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . ഇമേജിൽ ഇതേ പ്രോസോത്തു പ്രവർത്തിക്കാൻ ചെയ്യു .

Smvectors

ഈ വിൻഡോയിൽ നിങ്ങളുടെ സദിശങ്ങളെയു സ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയു . **Add** ബട്ടൺ കൂളിക്ക്, ഒരു വെക്ടർ വിൻഡോയുടെ കേന്ദ്രത്തിൽ മെഡിസ് Middle Button നീ എവിടെ കൂടിക്ക് വെക്കുന്നതു കൊണ്ട് കൂളിക്ക് അതേസമയ ചേർക്കുക. തിരഞ്ഞെടുക്കുവോൾ സദിശങ്ങളെയു ചുവപ്പായിരിക്കു , നുറുങ്ങ് ഒരു വെറ്റ് പോയിന്റ് അവർ അല്ലെന്നരച്ച.

മെഡിസ് Left Button കൂടിക്കുചെയ്യുന്നത് ചേയത് പോയിന്റ് തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്ടർ ആദ്ദേശ .

മെഡിസ് Right Button കൂടിക്കുചെയ്യുന്നത്, ധാതോരു നടപടി ഉണ്ട്.

<< ആൻഡ് >> ബട്ടൺകൾ കൂളിക്ക് മറ്റാരുത്തിന്റെ വെക്ടർ നിന്ന് ഫോകസ് ആദ്ദേശ .

Kill ബട്ടൺ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്ടർ ഇല്ലാതാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

സദിശങ്ങളെയു പാനലിന്റെ വലതുഭാഗത്ത് സ്ക്രോള്സ് ബാർ ഉപയോഗിച്ച്, ഇമേജ് തെളിച്ച് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . ചിത്ര / വളരെ ഇരുണ്ട തിളക്ക നിങ്ങൾ നന്നായി സദിശങ്ങളെയു കാണാൻ കഴിയുന്നില്ലെങ്കിൽ ഇത് വളരെ ഉപകാരപ്രദമായ കഴിയു .
പ്രിവ്യ

ഈ പ്രിവ്യ വ്യത്യസ്ത സദിശങ്ങളെയു പ്രവർത്തനവു ഒരു ആശയ നൽകുന്നു. സ്ക്രൂച്ചുകളുടെ വലുപ്പ് ബേംഗാ വലുപ്പവു ശക്തിയെ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു.

വലുപ്പ്

തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്ടർ ഡോമേയ്നിൽ ബേഷ് സ്ക്രോക്കുകൾ വലുപ്പ് മാറ്റുക.

ബല

ഈ സ്ക്രൂഡർ തിരഞ്ഞെടുത്ത വെക്ടർ സ്പാധിന ഡോമേയ്നിൽ

പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഈ സ്വാധീന ഒരു താഴുന്നത്.

ദ്രോഗത **EXP.**

സ്ട്രോക്കു എക്സ്പെൻസ് മാറ്റുക.

Voronoi

വിശദീകരണ Orientation Map Editor കാണുക.

Oilify

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു എണ്ണച്ചായ പോലെ ചിത്രത്തിന്റെ നിറയുന്നു. **Mask size** പരിണമിച്ചു നിയന്ത്രിക്കുന്നു: ഉയർന്ന മാറ്റുളം മാറ്റുളം വലിയ ബേഷ് ഉപയോഗിച്ചു മട്ടിൽ, ഇമേജ് കുറവ് വിശദാ ശങ്കൾ നൽകുന്നു.

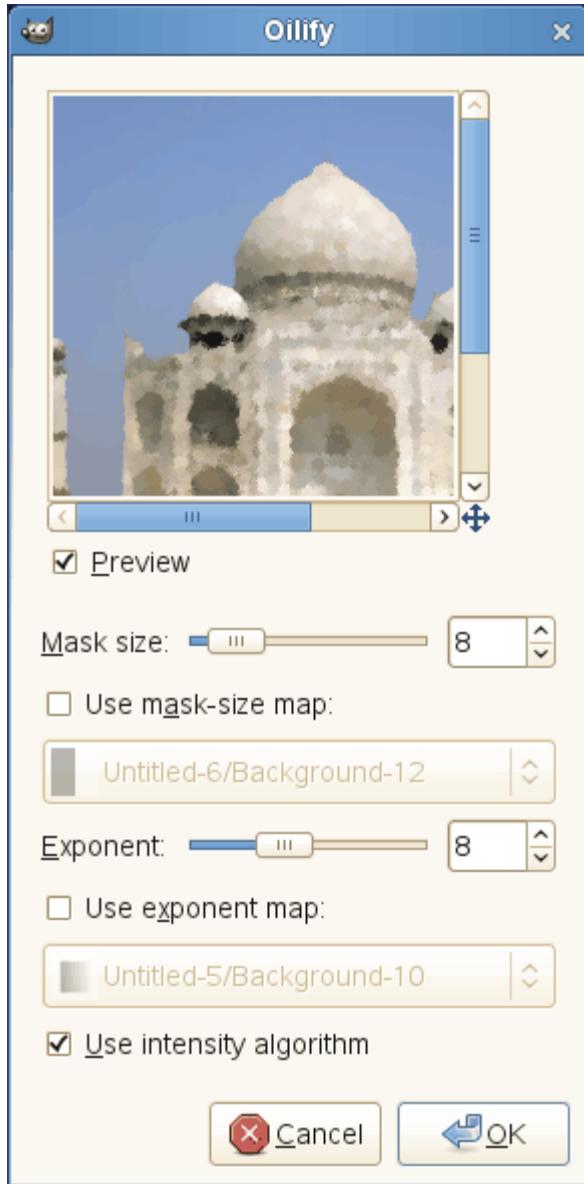
GIMPressionist അരിപ്പ് സമാനമായ ഉളവാക്കുക, പക്ഷേ ഓപ്പനുകൾ ഒരു വളരെ

വിശാലമായ മുറികൾ സാധിക്കു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersArtisticOilify...** വഴി ഇമേജ് മെനുവിൽ കാണപ്പെടുന്നു.

അപ്പോകൾ



മാസ്ക് വലുപ്പ്

മാസ്കുചെയ്യുക വലുപ്പ് എല്ലാമയമുള്ള റെൻഡർ വരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ബേംഗ് മാസ്ക് എന്ന വലുപ്പ് തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. ഈവിടെ വലുത് മ ല്യാൻഡ് ഒരു എല്ലാമയ റെൻഡർ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നു.

മാസ്ക്-വലുപ്പ് മാപ്പ് ഉപയോഗിക്കുക

ഭാഗികമായി **Mask size** നിയന്ത്രിക്കാൻ ഒരു മാസ്ക്-വലിപ്പ് മാപ്പ് ഉപയോഗിക്കാ . മാസ്കുചെയ്യുക വലുപ്പ് ചിത്ര മാപ്പ് ഓരോ പിക്സൽ ഇരുൾ ലേക്കുള്ള accordincls കുറയുന്നു. നിങ്ങൾ ഉറവിട ഇമേജ് അതെ വലുപ്പത്തിലുള്ള നിലവിലെ തുറന്നു ചിത്രങ്ങൾ ഇടയിൽ ഒരു മാപ്പ് ചിത്ര തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

എക്സ്‌പോണൻസ്

എക്സ്‌പോണൻസ് എള്ളൂമയമുള്ള റെൻഡർ വരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ബേശ് മാസ്ക് സാന്നിദ്ധ്യത്തിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത്.

എക്സ്‌പോണൻസ് മാപ്പ് ഉപയോഗിക്കുക

ഭാഗികമായി ബേശ് ടച്ച് സാന്നിദ്ധ്യത്തിൽ നിയന്ത്രിക്കാൻ ഒരു ഖാതാ ഗമോ മാപ്പ് ഉപയോഗിക്കാം. സാന്നിദ്ധ്യത്തിൽ ചിത്ര മാപ്പ് ഓരോ പിക്സൽ ലൈറ്റ് ലേക്കുള്ള accordinngs കുറയുന്നു. നിങ്ങൾ ഉറവിട ഇമേജ് അതേ വലുപ്പത്തിലുള്ള നിലവിലെ തുറന്നു ചിത്രങ്ങൾ ഇടയിൽ ഒരു മാപ്പ് ചിത്ര തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

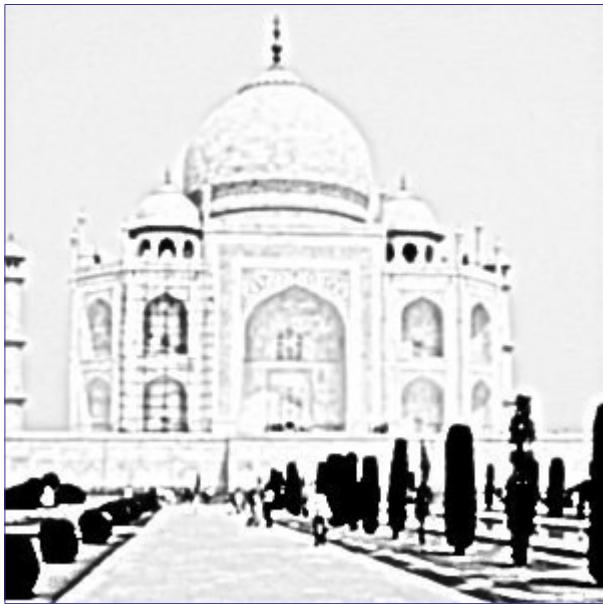
തീവ്രത അന്തഃഗോരിതം ഉപയോഗിക്കുക

"*Use intensity algorithm*" വിശദമായി നിന്നും കാക്കുന്നു സഹായിക്കുന്നതിന് പ്രവർത്തന മോഡ് മാറ്റുന്നു.

പകർപ്പുകൾ

പൊതു അവലോകന





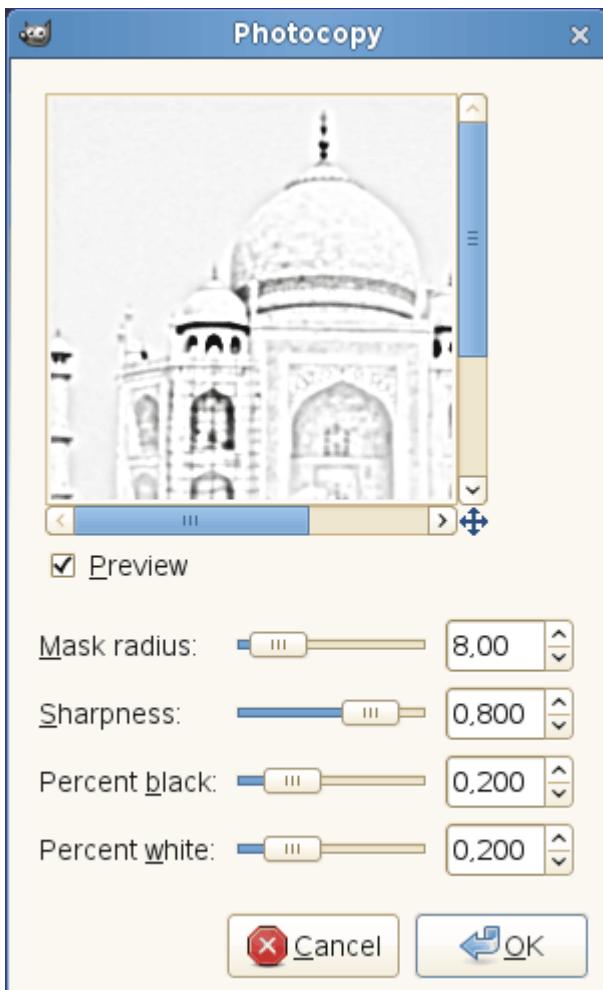
അതു ഒരു ബൂക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റ് ആദ്യപേജ് പോലെ കാണിപ്പുന്നു അങ്ങനെ ഫോട്ടോകോപ്പി അരിപ്പ് സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു മാറ്റ , ഒരു പ്രത്യേക മേഖലയിലെ ആപേക്ഷിക ഇരുട്ടിൽ അടിസ്ഥാനമാക്കി ടോണർ കൈമാറ്റ പോലെ ചെയ്തു. ഈ ഒരു അധികാരിയായ ശരാശരിയേക്കാൾ ഇരുണ്ടതായിരിക്കും അളവു ഏത് ചിത്രത്തിന്റെ പ്രദേശങ്ങൾ ഇരുട്ടുന്നത്, വെള്ള മറ്റ് പിക്സൽ ക്രമീകരിച്ച നേടാവുന്നതാണ്.

നിങ്ങളുടെ ചിത്രവു മ രച്ച ഈ ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിക്കാ . സജീവ പാളി ഒരു പകർപ്പ് സ്യൂഷ്ടിക്കുക പകർപ്പിൽ ഫിൽറ്റർ ഉപയോഗിക്കുക. **Multiply** ലേക്കുള്ള Layer Mode സജജമാക്കുക മികച്ച ഫല ലഭിക്കുന്നതിനു അതാരുത ശ്രദ്ധിയർ.

ഫിൽട്ടർ ആര ടിക്കുന്നു

നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന് **Filters**ArtisticPhotocopy മുഖ്യമായ ഇം ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ്

ഈ പ്രിവ്യ് വിന്റെ ലെ നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾ ചിത്ര പ്രയോഗിക്കുന്നു മുമ്പ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

ആര മാസ്ക്

ഈ പരാമീറ്റർ ഏത് ശരാശരി തീവ്രത പിന്നീട് കണക്കുക ടുന്നത് അത് ഇരുണ്ട് വേണ്ടയോ എന്ന് തീരുമാനിക്കാൻ അയയ്ലുക്കെത്ത് ഓരോ പിക്സൽ അപേക്ഷിച്ച് പിക്സൽ അയൽക്കാരനായ വലുപ്പ നിയന്ത്രിക്കുന്നത്. വലിയ മ ല്യങ്ങൾ കരുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ വെള്ളെ വളരെ കുറവ് വിശദം ശങ്ങൾ മേഖലകളാണ് അതിർത്തി വളരെ കട്ടിയുള്ള കരുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ കാരണമാകുകയും. ചെറിയ മ ല്യങ്ങൾ എല്ലായിടത്തു മാത്തത്തിൽ കുറവ് ഭാണർ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് കാരണമാകാ .

ഷാർപ്പനസ്സ്

ഈ ഓഫ്സൺ ഉപയോഗിച്ച്, 0.0 മുതൽ 1.0 വരെ, ഓജ്ജിനലു മ രച്ച സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

ശതമാന കരുത്ത

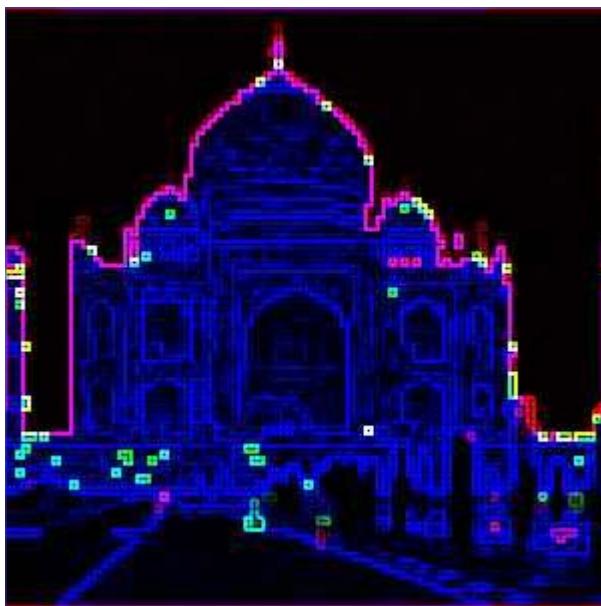
ഈ പരാമീറ്റർ കരുത്ത നിന്ന ചിത്ര ചേർത്തു തുക നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ചെറിയ മ ല്യങ്ങൾ തങ്ങളെ വായിൽ കുറവ് ഒരുപിടി കരുത്തിരുണ്ടായി പ്രദേശങ്ങൾ മുദ്രുലമായി ഇരുണ്ട ലെന്സുകൾ നിന്ന പ്രദേശങ്ങളിൽ നിന്ന background: വലുത് മ ല്യങ്ങൾ വരികൾ കനമേ, ഇരുണ്ട മ രച്ചയേറിയതു ഉണ്ടാക്കേണ . പരമാവധി മ ല്യ ലെന്സുകൾ അപരതുമാണ് ചെയ്യുന്നു. മികച്ച, ഏറ്റവു സ്ഥാഭാവിക ഫലങ്ങളും സാധാരണയായി ഒരു മധ്യമ മ ല്യ ക ടെന്കാനുള്ള. മ ല്യങ്ങൾ 0.0 മുതൽ 1.0 വ്യത്യസ്തമാണ്.

ശതമാന വെള്ളക്കാരു

ഈ പരാമീറ്റർ വെളുത്ത പിക്സലുകൾ ശതമാന വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

മെയ്യുഫക്കേറേറാട

പൊതു അവലോകന



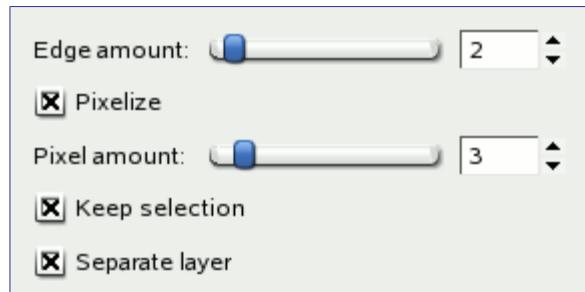
ഈ ഫിൽട്ടർ ചിത്ര ഒരു "Predator" പ്രഭാവ ചേർക്കുന്നു. മെയ്യുഫക്കേറേറാട പ്രഭാവ ചിത്ര / നിരക്കു കാഴ്ച മെയ്യുഫക്കേറേറാട സിനിമകൾ (ഒരു thermogram എത്തുതര കാരു ആ തര) ഉണ്ട് പോലെ എത്തെങ്കിലും നിരയുന്നു. ഈ ഇരുണ്ട പശ്വാത്തലത്തിൽ കുറച്ച് അടിസ്ഥാന നിരങ്ങളിൽ അരികുകളിൽ ചിത്ര കുറയ്ക്കു .

ഒരു സജീവ നിരക്കു ഉണ്ടെങ്കിൽ, അരിപ്പ് പ്രഭാവ തിരഞ്ഞെടുത്ത മേഖലയിലേക്കുള്ള, അല്ലാത്തപക്ഷ ആൽഫ് ചാനലിലേക്ക് (ഫിൽട്ടർ ആവശ്യമെങ്കിൽ, ഒരു ആല്ഫ് ചാനൽ ചേർക്കു) പ്രയോഗിക്കു . ഫിൽട്ടർ വർണ്ണാഭമായ ആർജിബി ചിത്രങ്ങൾ മികച്ചതായി പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

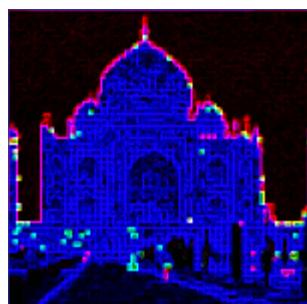
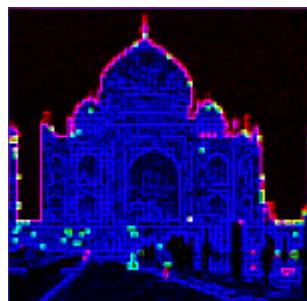
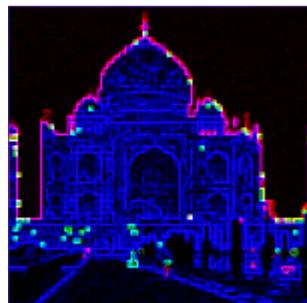
ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersArtisticPredator** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

അപ്പെക്ഷനുകൾ



എയ്ജ് തുക

"predator" അരിപ്പ് സോബൽ edge detector ഉപയോഗിച്ച് അറ്റങ്ങൾ കണക്കുപിടിക്കുന്നു. വ്യക്തമാക്കിയ "Edge amount" സോബൽ അരിപ്പ് നൽകുവാൻ ചെയ്യു . ഒരു ഉയർന്ന മ ല്യ ക ടുതല് വേണമകിലു കണ്ടത്തുന്നതിൽ കലാശിക്കു .



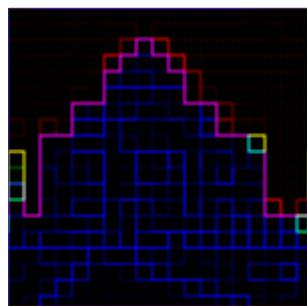
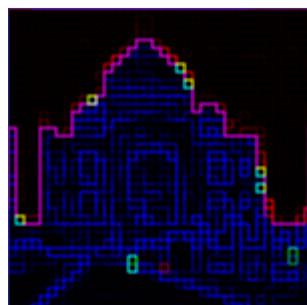
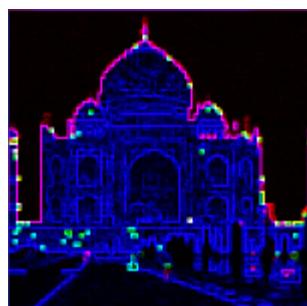
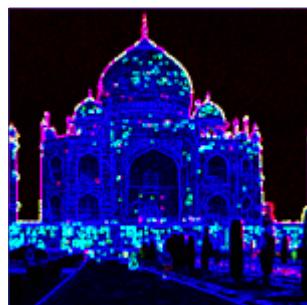
Pixelize

പരിശോധിച്ചാൽ, അരിപ്പ് യമാർത്ഥ ഹോർട്ടസ് പ്രാബല്യത്തിൽ മുന്പിൽ Pixelise

അരിപ്പ് ഉപയോഗിച്ച് വര-നിറമുള്ള പുറവുമുള്ള ചിത്ര ലാല കരിക്കാനുള്ള ചെയ്യു പ്രയോഗിക്കു . നിങ്ങൾ ഉപാധി **Pixel amount** ക ട ഇ സ്ക്രൂയറുകളുടെ വലിപ്പ് തെരഞ്ഞെടുക്കാൻ സാധ്യമാകുന്ന ര പീക്കൃതമാകുന്ന (ഉദാഹരണങ്ങൾ താഴെ കാണുന്ന) ഫല ബാധിക്കു .

പിക്സൽ തുക

"Pixel amount" **Pixelize** ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു എങ്കിൽ ചിത്ര ലളിതമായ ചെയ്യു നിന്റെ വ്യാപ്തി. യമാർത്ഥത്തിൽ നിങ്ങൾ ഇന്ന് ഉപാധി ഉപയോഗിച്ച് ചിത്ര കുറയ്ക്കുന്നു. ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണങ്ങൾ, നിങ്ങൾ വർഖിച്ചുവരുന്ന പിക്സൽ ഫ്ലോക്സ് വലിപ്പ് "macro pixels" പോലെ ഒന്ന് ഓരോ ഏങ്ങനെന്ന നയിക്കുന്നു കാണാൻ കഴിയു :



നിരക്കു നിലനിർത്തുക

പരിശോധിച്ചാൽ, അരിപ്പ് സജീവ നിരക്കു ബാധകമാകു . അല്ലെങ്കിലോ അത് സജീവ പാളി ബാധകമാകു .

പ്രത്യേക പാളി

ഈ ഓപ്പഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു , സജീവ പാളി ഫിൽട്ടർ മുകളിൽ സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടു സജീവ പാളി ഒരു പകർപ്പ് യഥാർത്ഥ പാളി കേടു വിട്ടുകൊടുത്തത് ഈ പകർപ്പ് ബാധകമാകു . ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ല എങ്കിൽ, അരിപ്പ് സജീവ പാളി ബാധകമാകു .

ഫിൽട്ടർചെയ്യുക അൽഗോരിതം

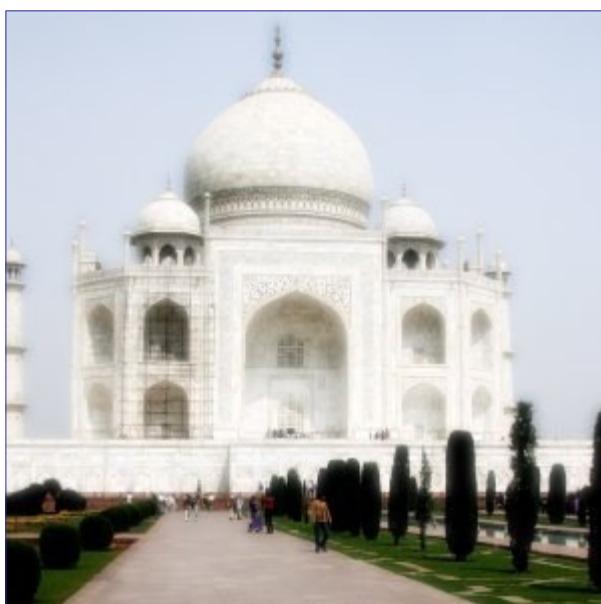
ഈ ഫിൽട്ടർ പ്രതിനിധികൾ രണ്ടോ മ നോ മറ്റ് ഫിൽട്ടറുകൾ അവശ്യ ഭാഗങ്ങളിൽ ശേഷ അൽഗോരിതം വളരെ എളുപ്പമാണ്:



1. യഥാർത്ഥ ചിത്ര .
2. വേണമെക്കിൽ, അരിപ്പ് ചിത്ര pixelizes: അതു ഇങ്ങനെ ഇമേജ് റെസല ഷൻ കുറയ്ക്കുക, നിര പകര പിക്സൽ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് റെസ്റ്റോർ.
3. നിരങ്ങൾ ഓരോ പിക്സൽ വേണ്ടി minimal RGB ചാനൽ ഉപയോഗിച്ച്, ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല (ചിലപ്പോൾ ചാര നിരങ്ങൾ) ലേക്ക് കുറയു .
4. Sobel edge detecting ഫിൽട്ടർ ബാധകമാക്കുന്നത്, ഇമേജ് ക കൂതൽ അരികുകളിൽ ന് സാധാരണയായി ഒരു കരുത്ത പശ്ചാത്തലത്തിൽ വളരെ കുറച്ച് നിരങ്ങൾ കുറയു .

Softglow

പൊതു അവലോകന



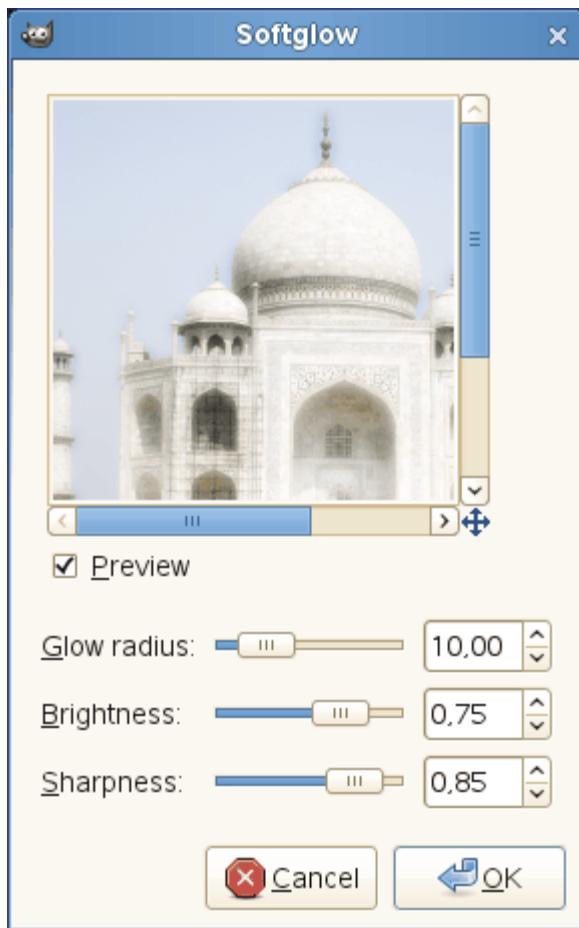
ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു സോഫ്റ്റ് തിളക്ക ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് പ്രകാശിപ്പിക്കുന്നു. Softglow ഇമേജ് തിളക്കവു ശേഖര്യുള്ള പ്രോസൈസ് മാറ്റുന്നതില എ ഇ പ്രഭാവ

ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.

ഫിൽട്ടർ ആര ഭിക്കുന്നു

FiltersArtisticSoftglow: നിങ്ങൾ വഴി ഈമേജ് മെനുവിൽ ഈ ഫയൽ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

അപ്പോളിക്കൾ



പ്രിവ്യ

ഈ പ്രിവ്യ വിശദം ലെ നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾ ചിത്ര പ്രയോഗിക്കുന്നു മുമ്പ് പ്രാർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

ബോ ആര

തിളക്ക റേഡിയസ് പാരാമീറ്റർ ഒരു "സശിപ്പിച്ചിലൈ-ന്-ലെൻസ്" നിവർത്തിക്കു പ്രഭാവമുള്ള മ രംഗ നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

മിശ്രിപ്പ്

തെളിച്ച പരാമീറ്റർ ഈമേജ് ഹൈലൈറ്റുചെയ്തവയിലേക്ക് പ്രയോഗിച്ചു ശക്തമാക്കണ ബിരുദ നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

ഷാർപ്പേനസ്

മ രംഗ പരാമീറ്റർ നിർവ്വചിച്ചിരിക്കുന്നത് എങ്ങനെന്നോ നിയന്ത്രിക്കുന്നു പകരമായി ആയിരിക്കണ തിളക്ക ഇഫക്ട് ഡിപ്പ് സ്.

വാൻ ഗോഗ് (എൽഇസി)

പൊതു അവലോകന



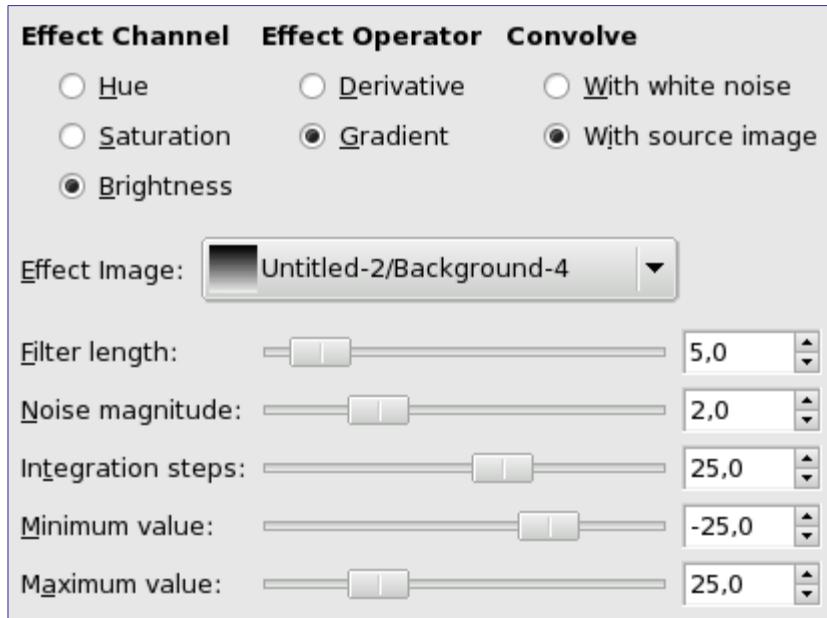
"L/C" ലെൻസ് ഇൻഗ്രേറ്റ് കോൺവെല്യൂഷൻ സെൻസർ, ഒരു ഗണിത റീതി സ ചിപ്പിക്കുന്നു. പുതിയ ഇൻഗ്രേറ്റ് രചയിതാവ് തന്റെ ഓപ്പഷനുകൾ പേരുന്നതുകൊണ്ടു ഗണിത ഉപയോഗിക്കുന്നു ... ഈ ഫിൽട്ടർ പരിശോധനയ്ക്കുടെ സൃഷ്ടിക്കാൻ ഒരു ചിത്ര ഒരു ദിശയിലുമുള്ള മാറ്റൽ പ്രയോഗിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന, അല്ലെങ്കിൽ. അത് ചിത്രത്തിന്റെ ചില ദിശകൾ മങ്ങിച്ചാൽ പോലെ അതു "Astigmatism" വിളിക്കപ്പെടു കഴിത്തില്ല.

ഒരു മാറ്റൽ മാപ്പ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. മറ്റ് മാപ്പുകൾ വ്യത്യസ്തമായി, ഈ ഫിൽട്ടർ ഈ മാറ്റൽ മാപ്പിന്റെ ചാര അളവ് ഉപയോഗിക്കുന്നില്ല. *Filter takes in account only gradient direction (s).* മാപ്പ് ഉറപ്പുള്ള പദ്ധതികൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്ര പിക്സലുകൾ അവഗണിക്കപ്പെടുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **FiltersArtisticVan Gogh (LIC)** മുഖ്യമായി, ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ണത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷനുകൾ



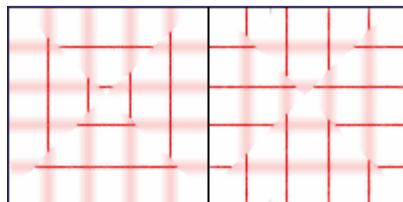
- ഒരു മാറ്റൽ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന്, **With Source Image** പരിശോധിക്കുക. ദൈർഹ്യ ലൈൻസർ ഒരുപക്ഷേ ഇൻഗ്രേഷൻ നടപടികൾ ലൈൻസർ മാത്രമേ അരിപ്പ്, ശുണകരമാകുന്നത്.
- ഒരു ടെക്സചർ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന്, **With White Noise** പരിശോധിക്കുക. എല്ലാ ലൈൻസർ ഉപയോഗപ്പെടു .

പ്രഭാവ ചാനൽ

Hue, Saturation അല്ലെങ്കിൽ **Brightness (=Value)** തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിലെ, അരിപ്പ് ചിത്ര പെരുമാറ്റം ഈ ചാനൽ ഉപയോഗിക്കു .

ഇഫക്ട് ഓപ്പറേറ്റർ

"Derivative" ഓപ്പഷൻ "Gradient" ദിശമാനുന്നതുമായ:



Convolve

നിങ്ങൾ കോൺവോള്യൂഷൻ രണ്ടു തര ഉപയോഗിക്കാ . അത് നിങ്ങൾക്ക് സജീവമാക്കാൻ തങ്ങൾക്കുണ്ട് ആദ്യമായി ഇവിടെയുണ്ട്:

വെളുത്ത സ്വരവുമായി

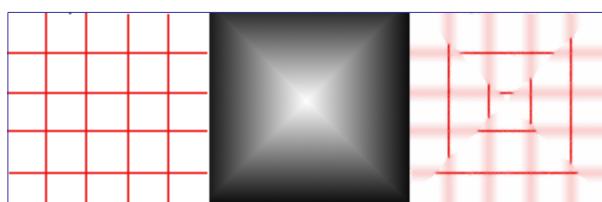
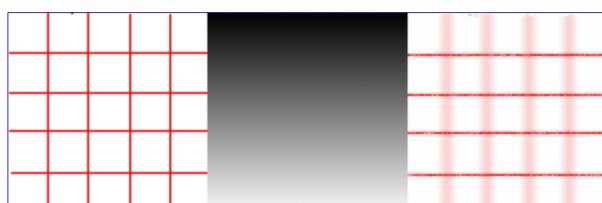
വെള്ള കലഹ ശബ്ദശാസ്ത്ര നാമ . അത് എല്ലാ ആവൃത്തിയിലുള്ള ഒരേ കഴിവുമുള്ളവർ എവിടെ ഒരു മുഴക്ക തുടർന്ന്. ഇവിടെ, ഈ ഓപ്പഷൻ പാറേണ്ടുകൾ ഉണ്ടാക്കുന്നതിനായി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ഉറവിട ചിത്ര ക ടി

ഉറവിട ചിത്ര മങ്ഗിക്കപ്പെട്ടു .

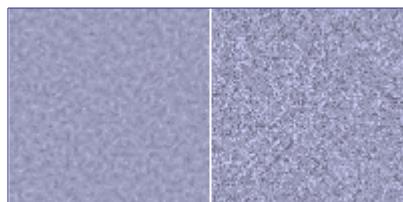
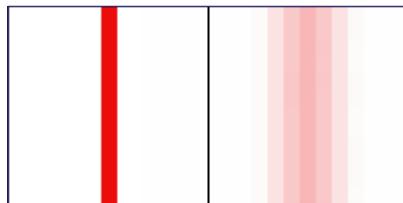
ഇഫക്ട് ചിത്ര

ആ മങ്ങൽ അല്ലെങ്കിൽ പാറേണ്ട മാർഗനിർദ്ദേശത്തിനായി മാപ്പ് ആണ്. ഈ മാപ്പിൽ ധമാർത്ഥ ചിത്ര അനേത തലങ്ങളു ഉണ്ടായിരിക്കണ . ഈ വെയിലത്ത് ഒരു ഗ്രേസ്കേയിലാക്കി ചിത്ര ആയിരിക്കണ . ദ്രോപ്-പട്ടികയിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയു അങ്ങനെ നിങ്ങൾ ഫിൽട്ടർ വിളിക്കുന്നോൾ അത് നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ഉണ്ടായിരിക്കണ .



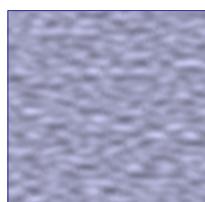
പിൽറ്റർ ടെറൻസ്

മങ്ങൽ പ്രയോഗിക്കുന്നേം ഈ ഓപ്പഷൻ ഇഫക്ട് എത്ര പ്രധാന നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഒരു ടെക്സ്റ്റുചർ സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നേം, അതു പരുക്കൻ ടെക്സ്റ്റുചർ നിയന്ത്രിക്കുന്നു: കുറഞ്ഞ മ ല്യാണ്ഡർ മിനുസമുള്ള ഉപരിതലത്തിൽ കാരണമാകാ; ഇള ഉയർന്ന മ ല്യാണ്ഡർ.



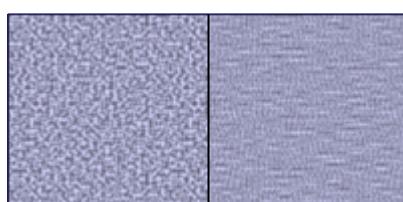
നോയ്സ് റിക്ടർ

ഈ ഓപ്പഷനുകൾ വൈറ്റ് നോയ്സ് അളവു വലുപ്പ് നിയന്ത്രിക്കുന്നത്. കുറഞ്ഞ മ ല്യാണ്ഡർ നന്നായി അസ സ്ക്രൂതമായ പ്രതലങ്ങളിൽ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നു. ഉയർന്ന മ ല്യാണ്ഡർ നടൻ നിഷ്കർഷിച്ചുകൊണ്ട് ടെക്സ്റ്റുചരുകളു ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നു.



ഇന്റ്രഗ്രേഷൻ ഐട്ടങ്ങൾ

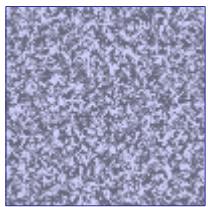
ഈ ഓപ്പഷനുകൾ ടെക്സ്റ്റുചർ ന് വ്യത്യാസത്തിനു മാപ്പ് സ്വാധീന നിയന്ത്രിക്കുന്നു.



കുറഞ്ഞ മ ല്യ

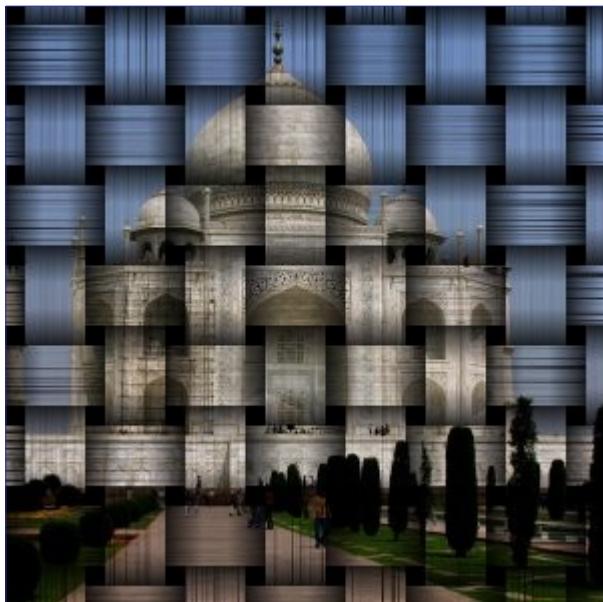
പരമാവധി മ ല്യ

മ ല്യാണ്ഡർ ടെക്സ്റ്റുചർ തീവ്രത നിയന്ത്രിയ്ക്കാനുള്ള ഒരു ശ്രേണി നിർണ്ണയിക്കാൻ: ഉയർന്ന തീവ്രത കുറഞ്ഞ വ്യത്യസ്തമായി വിശാലമായിരിക്കുന്നു പരിധി ഫലങ്ങളിൽ ചുരുങ്ങി രേഖാ ഫലങ്ങൾ.



നെയ്യുക

പൊതു അവലോകന



Weave കമാൻഡ് ഒരു നെയ്യുക ഇഫക്റ്റ് നിറത്തു പുതിയ ലയർ സൂഷ്ടിക്കുന്നു ഓവർലോയായി ചിത്ര ചേർക്കുകയും അല്ലെങ്കിൽ മാപ്പ് ബന്ന് ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂസ് സ്ക്രിപ്റ്റ് ആണ്. പോലെ അതു പേപ്പർ, നേർത്ത മര ഷീറ്റ്, അല്ലെങ്കിൽ ഉഭരിയെടുത്തു മുളകൾ നാട് റിബൺിൽ മേൽ അച്ചടിച്ച ചെയ്തു ചിത്രത്തിന്റെ ഫല തോന്നുന്നു.

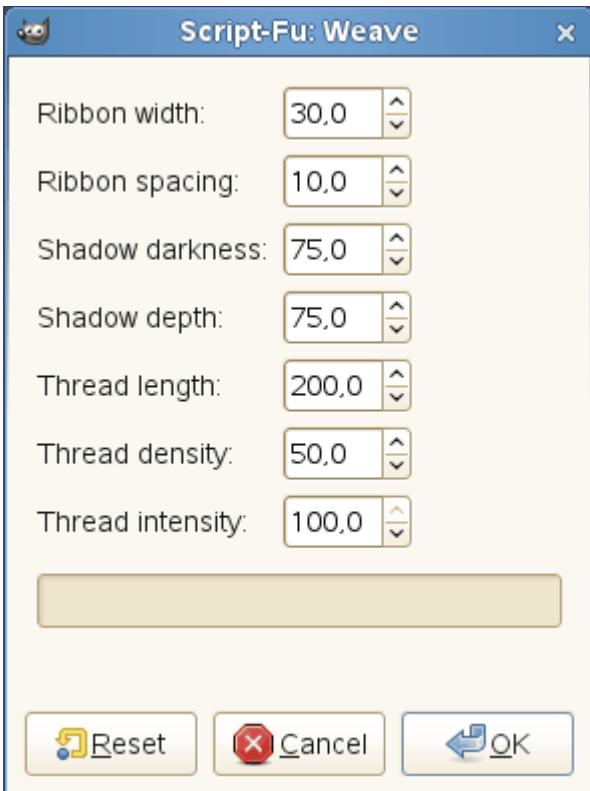
ചിത്ര ഇൻഡൈക്സ് സ്വയ്യെ നിറങ്ങളിൽ ആണെങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻട്രി ഭേദ ഒരു ഒരു ചെയ്ത് ലഭ്യമല്ല.

ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു "Multiply" മോഡ് പാളി ഈ കമാൻഡ് സജീവമാക്കാൻ പാളികളുടെ മേൽ ചേർക്കുന്നു. നെയ്യുക ടെക്സ്ചർ ചാര തോത് ഉള്ള .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersArtisticWeave...** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡ് മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

അപ്പശനുകൾ



നാടൻ മെഴ്ച് ടെക്സ്ചർ നിർമ്മിക്കുന്നതിനേക്കുവിച്ച്, റിബൺ സ്പേസി ഗ് വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ / അല്ലെങ്കിൽ റിബൺ വീതി കുറയ്ക്കുക.

, ഹാർഡ് റിബണിൽ പായിക്കരുത് നിശ്ചൽ ആഴത്തിൽ കുറയ്ക്കാൻ വേണ്ടി.

റിബൺ വീതി

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് 0.0 നു 256.0 തമ്മിലുള്ള പിക്സൽ ലെ ടേപ്പ് വീതി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . സ്വതന്ത്ര, 30.0 പിക്സലുകൾ സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്നു.

റിബൺ സ്പേയ്സി ഗ്

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് അയയൽ റിബൺ അല്ലെങ്കിൽ 0.0 നു 256.0 തമ്മിലുള്ള പിക്സൽ ലെ കരുത്ത ചതുരശ്ര ഭ്രാഹം വലിപ്പ ദ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . സ്വതന്ത്ര, 10.0 പിക്സലുകൾ സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്നു.

ഷാഡോ ഇരുട്ട്

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ശതമാന താഴ്ന്ന റിബണിന്റെ ഫോസുകളിലെ ഇരുട്ടു സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . ലോവർ മ ല്യ കട്ടി റിബണിൽ കാണിക്കുന്നു. 75,0 ശതമാന സഹജമായ മ ല്യ .

ഷാഡോ ആഴത്തിൽ

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ശതമാന റിബണിൽ എന വളച്ച് ശക്തി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . ഹയർ മ ല്യ റിബണിൽ പരന പ്രതലത്തിൽ ക ടുതൽ അലകളുടെ, താഴ്ന്ന മ ല്യ കാണിക്കുന്നു. യമാർത്ഥ പ്രഭാവ **Shadow darkness** വഴി പരിമിതപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു. 75,0 ശതമാന സഹജമായ മ ല്യ .

ത്രയ്യ ദൈർഘ്യ

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് സ്ക്രെഡപ്പ് ടെക്സ്ചർ എന നിരന്തര സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . ഈ മ ല്യ റിബൺ വീതി സ ശ്രദ്ധ കുറവായ പ്രാവശ്യ റിബൺ ദ രവ്യാപകമായ ആണ്ടേക്കിൽ, റിബൺ ഉപരിതലത്തിൽ പുള്ളിയു മാറുന്നു. 0.0 256.0 ലേക്ക് തമ്മിലുള്ള പരിധി ന് പിക്സൽ ഇ മ ല്യ സജ്ജമാക്കുക.

സഫිරස්ථිති മ ല്യ 200,0 ആണ്.

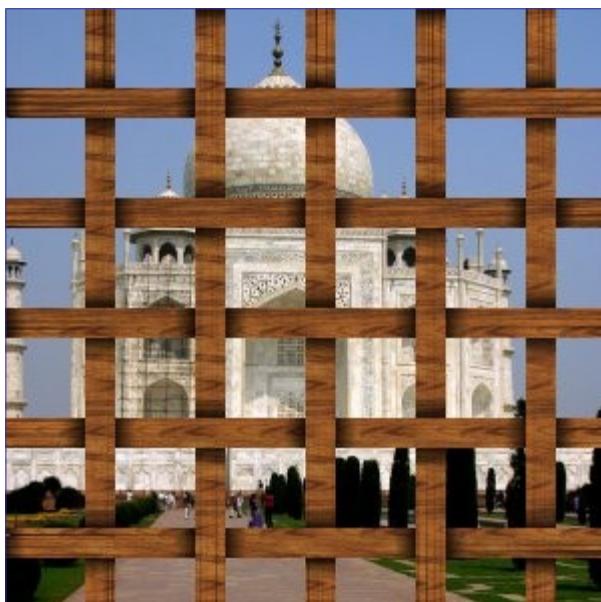
ത്രൈയ്യ് സാന്നത

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് റിബൺിൽ ഉപരിതലത്തിൽ ഫൈബർ പോലുള്ള സമാനതരമായി ഹസ്യ അട്ടിക്കു സാന്നത സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . തല്ലു ജനപ്രിയമാക്കുന്നതിന് ഈ മ ല്യ വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നതിന്. 50,0 ശതമാന സഹജമായ മ ല്യ .

ത്രൈയ്യ് തീവ്രത

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് സ്ക്രേഡപ്പ് ടെക്സ്ചർ പോസിറ്റി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . ലോവർ മ ല്യ ത്രൈയുകൾ അവക്കതമായ കാണിക്കുന്നു. ത്രൈയുകൾ ഓഫ് കീയർ 0.0 ശതമാനമായി മ ല്യ വെച്ചു. സഫිരස්ථිති മ ല്യ 100,0 ശതമാനമാണ്.

മറ്റാരു ഉപയോഗ



ഈ ടെക്സ്ചർ നിങ്ങൾ അതിന്റെ മെജ്ജ് ഭാരങ്ങൾ വഴി യമാർത്ഥ ചിത്ര കാണാൻ കഴിയുന്ന കിളിവാതിലിൽക്ക ടി കഴിയു . തേരെ സജീവ പാളി മേൽ ഒരു പുതിയ സുതാര്യമായ പാളി ചേർക്കുക, ഈ അരിപ്പ് ബാധകമാക്കുക. പിനെ, Select By Color ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് ടെക്സ്ചർ പാളി ഒരു കരുത്ത പതിവ് സ്ക്രൂയർ തിരഞ്ഞെടുക്കുക . ദുഷ്യന്തനു കുഴികളു ആകുവാൻ ടെക്സ്ചർ പാളികളുള്ള നിരക്കു കരുത്ത സ്ക്രൂയറുകളിൽ ഇല്ലാതാക്കുക. നിരക്കു വിപരീത, നിങ്ങൾ ഒരു പാറ്റേൺ കിളിവാതിലിൽക്ക ടി ഉപരിഭാഗ കഴിയു അങ്ങനെ പിനീം റ്റാഗ് ഇമേജ് വിന്റോയുടെ മേൽ നിങ്ങളുടെ പ്രിയപ്പെട്ട പാറ്റേൺ ഭ്രാപ്പ് സുതാര്യമായ പാളി സജീവമാക്കുക.

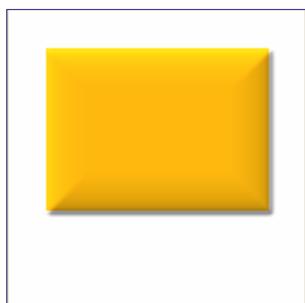
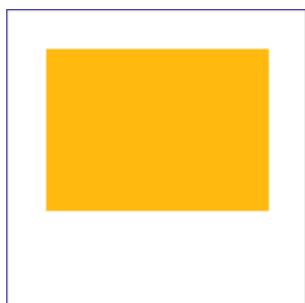
അലക്കാര ഫിൽട്ടറുകൾ

അവതാരിക

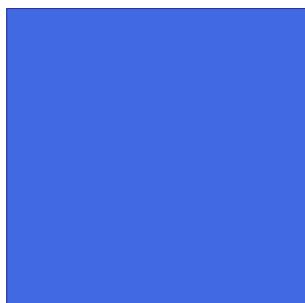
ഈ ഫിൽട്ടറുകൾ ചിത്ര -ആർഡി സ്കിപ്പർ-ഫൂ സ്കിപ്പറുകൾ ആകുന്നു. അവർ അലക്കാര ബോർഡറുകൾ സൃഷ്ടിക്കുക, അവരിൽ ചിലരെ ഇമേജിലേക്ക് ചില നല്ല പ്രത്യേക ഇഫക്റ്റുകൾ ചേർക്കുക.

ബിവെൽ ചേർക്കുക

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു bump map (താഴെ കാണുക) ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ചിത്രത്തിൽ ഒരു ചെറിയ ബെവല്ല ചേർക്കുന്നു. ഒരു നിരക്കു ഉണ്ടക്കിൽ അത് അരിപ്പ് ഫലമില്ല bevelled ആണ്.





ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** ഡോറ്റ് ബെല്ല് കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടതാ.

ഓപ്പഷൻസ്



വണ്ണ

നിങ്ങൾ പിക്സലിൽ, ബൈവൽ കന വ്യക്തമാക്കാൻ കഴിയു . ഏറ്റവു ക ടിയപ്രയാനചേരു കന 30 പിക്സൽ ആണ്.

പകർപ്പിൽ ഒന്നേറ്റാഗിക

പരിശോധിച്ചാൽ, പ്രയോഗിച്ച ഫിൽട്ടർ അരിപ്പ് ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് അടങ്ങുന്ന ഒരു പുതിയ വിന്റോ സ്യൂഞ്ചിക്കുന്നു. യഥാർത്ഥ ചിത്ര മാറ്റമില്ല.

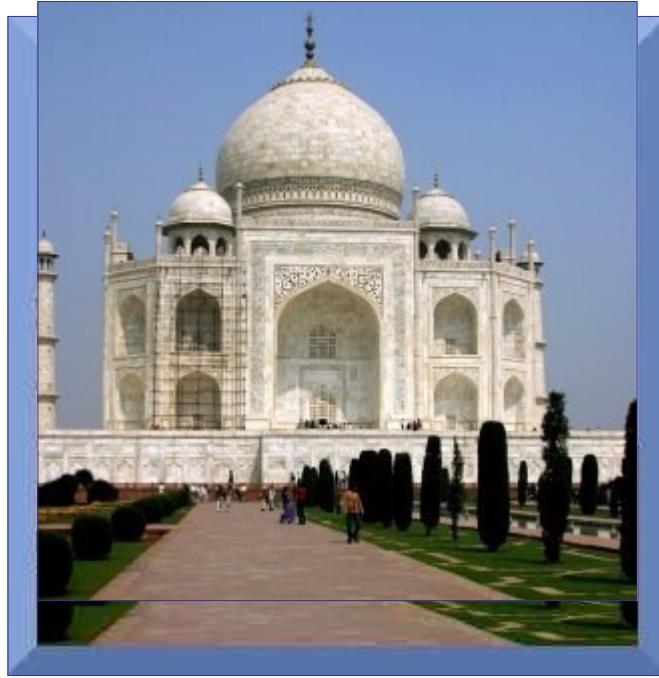
ബ ന്റ് പാളി നിലനിർത്തുക

ചെക്കിന് ചെയ്തപ്പോൾ, നിങ്ങൾ ഒരു പുതിയ, ഭൂഖ്യമല്ല പാളി (പാളി ഡയലോഗ് താഴെ) പോലെ bumpmap ജനറേറ്റ് കാക്കു :



ബോർഡ് ചേർക്കുക

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ വെറു പേര് പരയുന്നത് ചെയ്യുന്നു അത് ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ബോർഡർ ഷേർക്കുന്നു. നിങ്ങൾ അതിൽ കന അതുപോലെ നിര വ്യക്തമാക്കാൻ കഴിയു .
അതിർത്തിയിൽ നാലു ഭാഗത്തു വിവിധ തണ്ടാകളിൽ നിന്തതിലുള്ള, അതിനാൽ ഇമേജ് പ്രദേശ ഉയിർത്തേണ്ടകയു ദൃശ്യമാകു .

ചിത്ര വകുകളുടെ വലിപ്പ വലുതായ ചെയ്യു അതു മാത്രമേ ചായ ചെയ്യില്ല.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersDecorAdd Border** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ

Border X size:	<input type="text" value="12"/>
Border Y size:	<input type="text" value="12"/>
Border color:	<input type="color" value="#0000ff"/>
Delta value on color:	<input type="text" value="25"/>

ബോർഡർ എക്സ് വലുപ്പ

ബോർഡർ വൈ വലുപ്പ

ഈവിടെ നിങ്ങൾ പിക്സലിൽ, ചേർത്തു അതിർത്തിയിൽ കന തിരഞ്ഞെടുക്കാ .
എക്സ് വലുപ്പ (ഒരു ഇടത് വലത്), Y വലുപ്പ (മുകളിൽ താഴെ)
വ്യത്യസ്തമായിരിക്കു . പരമാവധി 250 പിക്സൽ ആണ്.

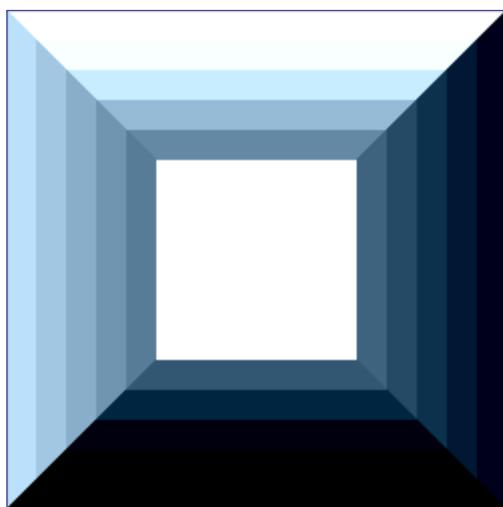
ബോർഡർ വർണ്ണ

ഈ ബട്ടൺ കൂടിക്കുചെയ്താൽ ഒരു "average" അതിർത്തിയിൽ നിര (താഴെ കാണുന്ന, **Delta value on color**) തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന നിര സെലക്ടർ ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു.

നിറ ദൈർଘ്യ മ ല്യ

ഈ ഓപ്പൺ അതിർത്തി വശങ്ങളു വ്യത്യസ്ത തണലുകളിൽ നിരത്തിലുള്ള നൽകുന്നു അതുവഴി ചിത്ര ഉയർത്തുന്നേൻക്കയു ഭ്യശ്യമാകാൻ ചെയ്യുന്നു. താഴെ അതു അതിർത്തി വശത്തു ധമാർത്ഥമ നിറ "average" **Border color** നിന്ന് നിരത്തിൽ ഘടക , ചുവന്ന പച്ച, നീല, വേണ്ടി കണക്കുക ടുന്നത് (തത്പരമായുണ്ടാകുന്ന അക്കണ്ട് 0 0 സങ്ഗമാക്കി മ ല്യങ്ങൾ, 255 ശ്രേഷ്ഠ് 255 സങ്ഗമാക്കി മ ല്യങ്ങൾ):

- ഫോപ്പ് തണൽ = ബോർഡ് വർണ്ണ + ദൈർଘ്യ
- വലത് തണൽ = ബോർഡ് വർണ്ണ - ദൈർଘ്യ
- താഴെയുള്ള തണൽ = ബോർഡ് വർണ്ണ - ദൈർଘ്യ
- ഇടത് തണൽ = ബോർഡ് വർണ്ണ + ദൈർଘ്യ



ഉദാഹരണ : default നിറ നീല (38,31,207) ആണ്, സ്ഥിര ദൈർଘ്യം 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

കോഫി കര

പൊതു അവലോകന



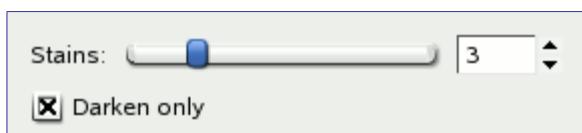
ഈ ഫിൽട്ടർ ചിത്ര യാമാർമ്മത്തിനു തിരയുന്ന കോഫി റെസ്യൂയിൻസ് ചേർക്കുന്നു.

ഓരോ കറ അതിന്റെതായ ഒരു പാളി സ്യൂഷ്ടിക്കു . കറ പാളികൾ ക്രമരഹിതമായി റെസ്യൂയിൻസ് (അവസാന നിങ്ങൾ നീക്കി മുകളിലെ പാളി അതിർ കണ്ണേക്കാ) വിരിച്ചു ചെയ്യുന്ന നീക്കി. അങ്ങനെ അരിപ്പ് പ്രയോഗിച്ച ശേഷ എളുപ്പത്തിൽ (ഈ, നീക്ക . ഗ്രാ .. നീക്കുക അളവിലുള്ള) എധിറ്റുചെയ്യാനാകു കോഫി റെസ്യൂയിൻസ്, അല്ലെങ്കിൽ വീണ്ടും അരിപ്പ് ഉപയോഗിച്ച് അധിക റെസ്യൂയിൻസ് സ്യൂഷ്ടിക്കുക.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഫിൽട്ടർ **Filters** Decor Coffee Stain കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡാ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ



റെസ്യൂയിൻസ്

കോഫി റെസ്യൂയിൻസ് എണ്ണ (1-10).

മാത്ര ഇരുണ്ട്

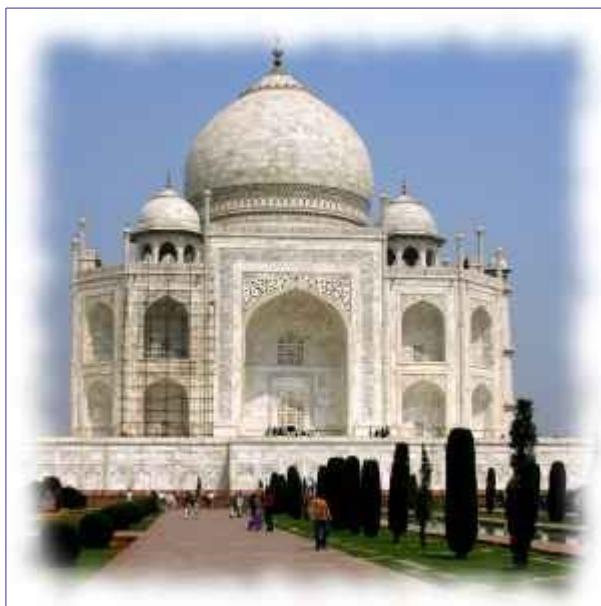
ഓരോ കറ സൂത ഒരു പാളി സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നതാണ് എന്നതിനാൽ എല്ലാ പാളികൾ ചിത്ര ര പ ഉണ്ടാക്കുവാൻ ലയിപ്പിക്കു തുങ്ങാൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, പ്രസക്തമായ layer mode "Darken only" സജ്ജമാക്കുന്നോൾ, അത് "Normal" സജ്ജമാക്കിയിരിക്കുന്നു.

പാളി മോഡ് പാളികൾ പിക്സലുകൾ ക ട്രിച്ചേർക്കാ നിർണ്ണയിക്കുന്നത്. "Normal" മോഡിൽ, ഓരോ കോഫി കറ താഴെ പാളികൾ പിക്സലുകൾ മ ടുന്നു.

എതളവുവരെ ഒരു ഭരണ , ലേയർ മോഡ് "Darken only" സജ്ജമാക്കിയ, കോഫി റെസ്യൂയിൻസ് അവരെ താഴെ പാളികൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന പിക്സൽ ഇ പിക്സലുകൾ ലാലുവാകുന്നു മാത്രമേ മ ടുന്നു.

അരവ്യക്തമായ ബോർഡ്

പൊതു അവലോകന

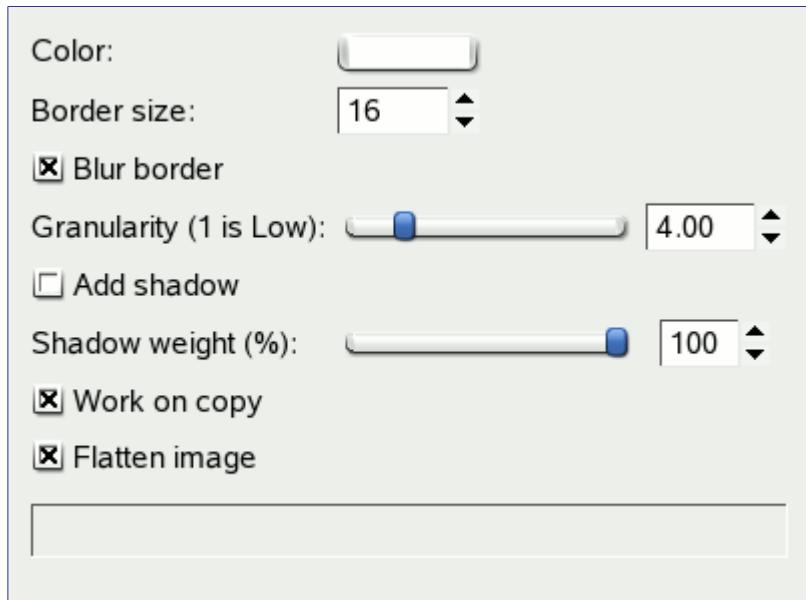


ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു ചിത്ര ഒരു തന്മൂലത പുഷ്പമായ അതിർത്തി ചേർക്കുന്നു. അതിർത്തി പല്ലുള്ള അസ്പഷ്ടമായ നോക്കു, നിങ്ങൾ പുഷ്പമായ അതിർത്തിയിൽ നിര വ്യാസവു വ്യക്തമാക്കാൻ കഴിയു . ഓപ്പണൽ ചിത്ര ഒരു നിശ്ചൽ ചേർക്കാ .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** Decor Fuzzy Border വഴി ഈമേജ് വിന്റെയോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താ .

ഓപ്പണുകൾ



നിര

ഈ ബട്ടൺ കൂടിക്കുചെയ്താൽ ബോർഡർ വർണ്ണ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന നിര സെലക്ടർ ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു.

ബോർഡർ വലുപ്പ

ഇവിടെ നിങ്ങൾ പിക്സലിൽ, വ്യക്തമല്ലാത്ത അതിർത്തി കന സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . പരമാവധി പരിഗണിക്കാതെ ചിത്ര വീതി അല്ലെങ്കിൽ ഉയര 300 പിക്സൽ ആണ്.

ഇഫക്റ്റ് അതിർത്തി

പരിശോധിച്ചാൽ, അതിർത്തി മങ്ങിക്കപ്പെടു . ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണ ഷൂറി ഗ്രാഫ് കാണിക്കുന്നു:





ഗ്രാനുലാരിറ്റിയുട

അതിർത്തി നെറ്റ് ഗ്രാനുലാരിറ്റി ഏതാണ് പിക്സൽ ബെല്ലോക്കുകൾ പല്ലുള്ള
അസ്പഷ്ടമായ അതിർത്തിയിൽ പ്രഭാവ സൃഷ്ടിക്കാൻ പ്രചരിച്ച വ്യാപ്തി.



നിശ്ചൽ ചേർക്കുക

പരിശോധിച്ചാൽ, അരിപ്പ് പുരുമെ അതിർത്തിയിൽ ഒരു നിശ്ചൽ സൃഷ്ടിക്കു .



ഷാഡോ ഭാര

Add shadow ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടനു , ഇവിടെ ഓപാസിറ്റി സെറ്റ് ചെയ്യാ . 100% (പ രണ്ട് അതാര്യത) സ്ഥിര.

പകർപ്പിൽ ഒപ്പേയാഗിക

പരിശോധിച്ചാൽ, പ്രയോഗിച്ച ഫിൽട്ടർ അരിപ്പ് ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് അടങ്ങുന്ന ഒരു പുതിയ വിന്റോഡ സൂച്ചിക്കുന്നു. യമാർത്ഥ ചിത്ര മാറ്റമില്ല.

ചിത്ര പരത്തുക

ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, ഫിൽട്ടർ അതിർത്തിയിലുള്ള നിശ്ചൽ സൂച്ചിക്കാൻ ഉപയോഗിച്ച (ആവശ്യപ്പെട്ടു എങ്കിൽ) അധിക പാളികൾ നിലനിർത്തുന്നു. സ്വന്തേ എല്ലാ പാളികൾ ഇനങ്ങി ലായിപ്പിക്കാൻ ആണ്.

പഴയ ഫോട്ടോ

പൊതു അവലോകന

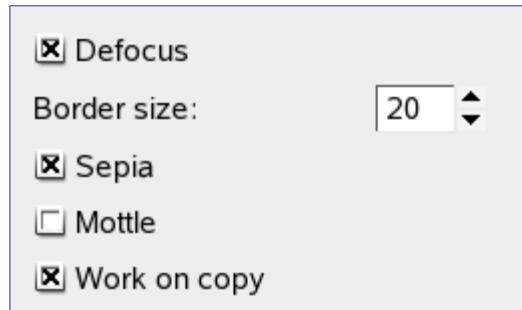


ഒരു പിന്നീളം അതിർന്നാടു, മങ്ങിക്കുന്നതിനുള്ള ഒരു തവിട്ട് നിശലിൽ നിഷ്ഠി ഗ്ര, പൊട്ടുകളു അടയാളപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള: ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു പഴയ ഫോട്ടോ പോലെ ഒരു ചിത്ര നിറയുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഫിൽട്ടർ **FiltersDecorOld Photo** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ



Defocus

പരിശോധിച്ചതാണെങ്കിൽ, ഒരു Gaussian blur അതു വ്യക്തമായി making, ഇമേജ് സ്വാധകമാകു .





ബോർഡ് വലുപ്പ

നിങ്ങൾ ഒരു അതിർത്തി വലിപ്പ > 0 തെരഞ്ഞെടുക്കുമ്പോൾ, Fuzzy Border അരിപ്പ് വെളുത്ത പല്ലുള്ള അതിർത്തി ചേർത്ത്, ഇമേജ് ബാധകമാകു .

സെപിയ

പരിശോധിച്ചാൽ, അരിപ്പ് പഴയ പരമ്പരാഗത സ്പൂക്ക് ആണ് വൈറ്റ് ചിത്രങ്ങളു, സെപിയ (തവിട്ട് ഷേഡുകൾ) ഉപയോഗിച്ച് നറിഷി ദ് വാർധക്യബാധ പ്രഭാവ ആവർത്തിക്കുകയു . PLACEHOLDER,-107153 ഈ പ്രഭാവ സാധിക്കാനായി, അരിപ്പ് ചിത്ര desaturates, മിശ്രിച്ച കോൺട്രാസ്റ്റ് കുറയ്ക്കുന്നു, നിര ബാലൻസ് മാറ്റ . PLACEHOLDER,-207154

Mottle

ഈ ഓപ്പഷൻ, ചിത്ര പാടുകൾ അടയാളപ്പെടുത്തു .



പകർപ്പിൽ ഓഫോഗിക

പരിശോധിച്ചാൽ, പ്രയോഗിച്ച ഫിൽട്ടർ അരിപ്പ് ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് അടങ്ങുന്ന ഒരു പുതിയ വിന്റോ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. യഥാർത്ഥ ചിത്ര മാറ്റമില്ല.

രെണ്ട് കോർണ്ണറുകൾ

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ ഓപ്പണലായി ഒരു ഡ്രോപ്പ്-നിശ്ചൽ ഒരു പശ്വാത്തല പാളി ചേർത്ത് ഒരു രപ്തതിന്റെ കോൺഡിലു മത്സരകമാണ്.

അരിപ്പ് ആർജിബി മാത്രമാണ് പാളി അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഈ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ യധാർത്ഥ പണി ഓപ്പണലായി. ഒരു പശ്വാത്തല പാളി സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ നിലവിലെ പശ്വാത്തല നിര ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** Decor Round Corners കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പണുകൾ

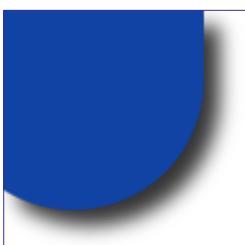
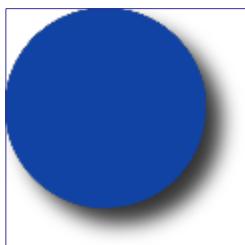
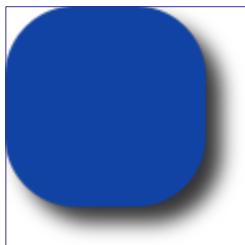
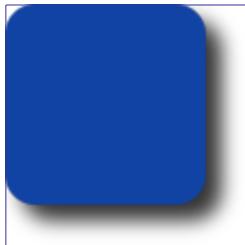
Edge radius:	15
<input checked="" type="checkbox"/> Add drop-shadow	
Shadow X offset:	8
Shadow Y offset:	8
Blur radius:	15
<input checked="" type="checkbox"/> Add background	
<input checked="" type="checkbox"/> Work on copy	

എഡ്ജ് ആര

ഓരോ കോൺഡിലു ഒരു സർക്കിളിന്റെ ഒരു പാദത്തിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഈ നിരക്കു ഉൾപ്പെടുന്നില്ല പ്രദേശ നീക്കേ ചെയ്ത് മികച്ചതാക്കൽ കോൺഡിലു നടക്കുന്നു. "edge radius" നിർമ്മിക്കുന്നതിനുള്ള സർക്കിൾ ആര ആണ്.

താഴെ പറയുന്ന ഉദാഹരണങ്ങളിൽ, അരിപ്പ് എഡ്ജ് റോഡ് റോഡ് വ്യത്യസ്ത കുടുംബം ഒരു 100x100 പിക്സൽ ഇമേജ് ചലനങ്ങളുണ്ട്. ആര = 50 നാലു quadrants വെരു

യമാർത്ഥ ചിത്ര ഒന്ത്‌ലൈൻ കടനു കൃത്യമായി കമ്പ്യൂണ്ടിലുള്ള വ്യാസ = 100, ഒരു സർക്കിൾ നിലകൊള്ളുന്നു. 50 വലുതായ ഒരു ആര സാധ്യമാണ്, എന്നാൽ എന്ത് സ ഭവിച്ചാലു നോക്കു ...

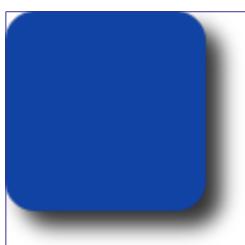


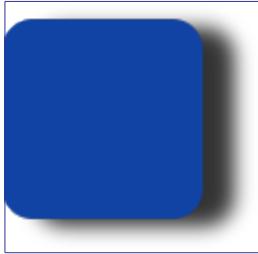
ദ്രോപ്പ്-നിശ്ചൽ ചേർക്കുക

ഈ ഓപ്പഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു, അരിപ്പ് ഇമേജ് കോൺിലു റാണ്ക് ശേഷ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് പിന്നിൽ നിശ്ചൽ തള്ളിക്കളയു .

ഷാഖാ എക്സ് / Y ഓഫ്‌സെറ്റ്

X, Y നിശ്ചൽ ചിത്ര ബന്ധപ്പെട്ട് സ്ഥാപിക്കപ്പെട്ടു എവിടെ നിർണ്ണയിക്കാൻ ഓഫ്‌സെറ്റ്. ഓഫ്‌സെറ്റ് പിക്സലിൽ അളക്കുന്നത്. ഉയർന്ന മ ല്യാൻഡ് അതു ബഹും ര പോലെ നിശ്ചൽ നോക്കി, കുറത്തു മ ല്യാൻഡ് അത് ചിത്രത്തിന്റെ ആത്മബന്ധവു ഉണ്ടാക്കാ .





നിശ്ചൽ ഓഫ്‌സെറ്റുകളുടെ അതുപോലെ മങ്ങൽ ആര പശ്വാത്തല എൻവിയയിൽ പരിമിതപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു ശ്രദ്ധിക്കുക.

രേഖിയസ് മങ്ങിക്കുക

Add drop-shadow ശരിയടയാളമിട്ടാൽ നിങ്ങൾ Drop Shadow ഫിൽറ്റർ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു മങ്ങൽ ആര തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ചിത്ര മങ്ങൽ രേഖിയസ് നിശ്ചലിലും ഓഫ്‌സെറ്റുകളുടെ അനുസരിച്ച് ഈരു പരിമാണങ്ങൾക്കു വലുതായ ചെയ്യു.

പശ്വാത്തല ചേർക്കുക

ഈ ഓപ്പഷൻ ചെയ്യുന്നോൾ (അത് സ്ഥിരസ്ഥിതിയായി ചെക്ക്), അരിപ്പ് നിലവിലെ പശ്വാത്തല നിന്റെ നിരത്തു, നിലവിലുള്ള താഴ്യയായി ഒരു പശ്വാത്തല പാളി ചേർക്കു. ഈ പുതിയ പാളി വലിപ്പ് മങ്ങൽ ആര നിശ്ചലിലും ഓഫ്‌സെറ്റുകളുടെ ആഴ്ചയിച്ചിരിക്കുന്നു.

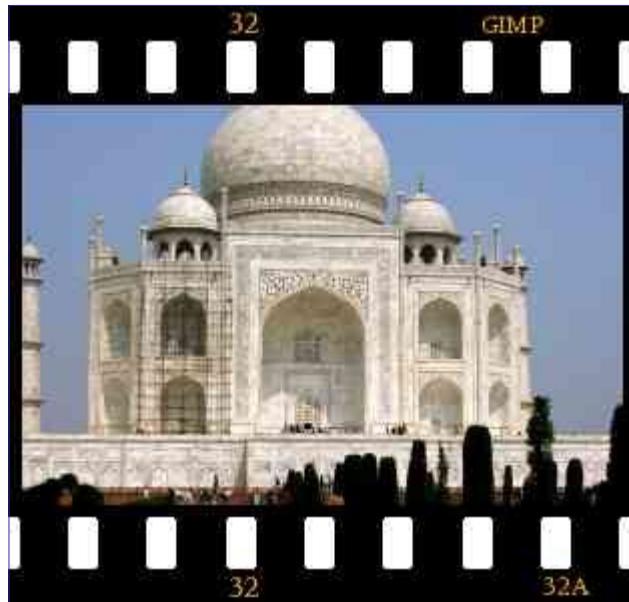
പകർപ്പിൽ ഒന്നേറ്റാഗിക

പരിശോധിച്ചാൽ, പ്രയോഗിച്ച ഫിൽട്ടർ അരിപ്പ് ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് അടങ്ങുന്ന ഒരു പുതിയ വിന്റോ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. യമാർത്ഥം ചിത്ര മാറ്റമില്ല.

ബഹുഭ്രാഹ്മി

പൊതു അവലോകന





ഈ ഫിൽഡ് നിങ്ങളുടെ ചിത്ര കരുത്ത ഫ്രേയി , sprocket കൂഴികളു ലേബലുകൾ പോലുള്ള ഒരു സ്ക്രൂഡ്-സിനിമ ചേർത്ത് ഒരു സ്ക്രൂഡ് പോലെ നിറയുന്നു.

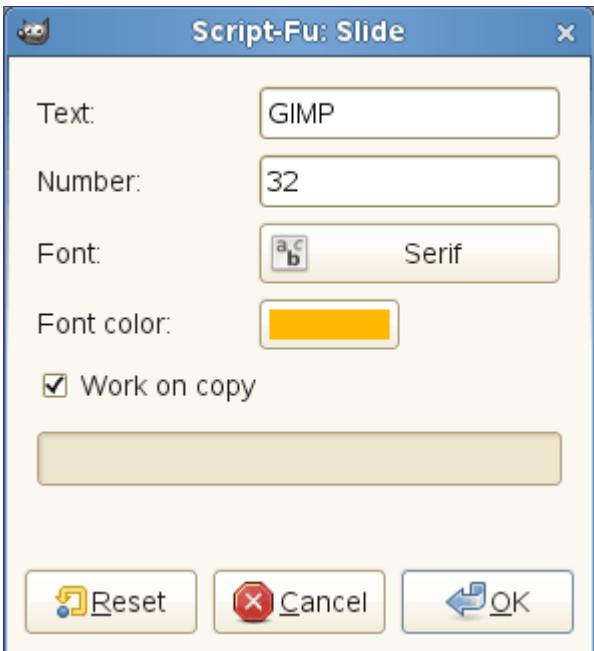
ഉയര = 3: 2 ആവശ്യമെങ്കിൽ, ചിത്ര വീതി ഒരു വശത്തെക്കുറിച്ച് അനുപാത കടന്നു ഉള്ളുവെങ്കിലു ഫ്രോസ്റ്റുചെയ്യു . ചിത്രത്തിന്റെ വീതി ഇമേജ് ഉയര വലിയവൻ എങ്കിൽ, കരുത്ത ഫ്രേയിമുകൾ മുകളിലു ചിത്ര ചുവടെ ചേർക്കു മറ്റൊരുവർക്കു ഫ്രേയിമുകൾ ഇടത് വലത് വശങ്ങളിൽ ചേർക്കു . നിങ്ങൾക്ക് കളർ അതുപോലെ ഫ്രേയിമുകൾ പ്രത്യുക്ഷപ്പെടുന്നത് ടെക്സ്റ്റ് ഹോണ്ട് തിരഞ്ഞെടുക്കാ . നിലവിലെ പശ്വാത്തല നിര ദ്വാരങ്ങൾ ഭ്രായി ഗ് ഉപയോഗിക്കു .

സ്ക്രിപ്റ്റ് മാത്രമേ ആർജിബി ഒരുവൻ പാളി അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന ഗ്രേസ്കൈഫയിലാക്കി ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. അല്ലാത്തപക്ഷ മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

ഫിൽഡ് സജീവമാക്കുക

ഫിൽഡ് **FiltersDecorSlide** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ



ടെക്സ്ട്

ഹൈയി മുകളിലു താഴെയുമുള്ള പ്രദർശിപ്പിച്ച് (അല്ലെങ്കിൽ ഇടത് വലത്); ആ ഒരു ഫോറ്മേറ്റിനു അനുസരിച്ച് ടെക്സ്ട് ശരിക്കു ഫോറ്മേറ്റിക്കണം .

അറക്ക

ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് തുടർച്ചയായി നമ്പറുകൾ സിമുലേഷൻ വേണ്ടിയുള്ള ഒരു ടെക്സ്ട് നൽകാ . രണ്ട് സ വ്യക്തിയുടെ പ്രദർശിപ്പിക്കു : ഈ നമ്പറു ക ടീച്ചേർത്ത പ്രതീക "A" ഈ നമ്പറിൽ.

ഫോറ്മേറ്റ്

ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്താൽ ഹൈയിമിലോ എഴുത്തിനുള്ള ഫോറ്മേറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന Font dialog തുറക്കുന്നു.

FONTCOLOR

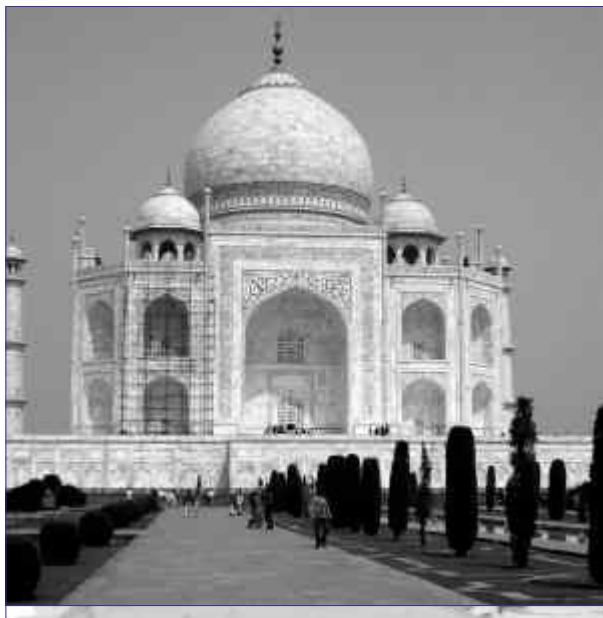
ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്താൽ വാചകത്തിന്റെ നിര തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു കളർ നിരക്കു ധയലോഗിന് നൽകുന്നു.

പകർപ്പിൽ ഓഫോഗിക

പരിശോധിച്ചാൽ, പ്രയോഗിച്ച ഫിൽട്ടർ അരിപ്പ് ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് അടങ്ങുന്ന ഒരു പുതിയ വിന്റേഡാ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. യഥാർത്ഥ ചിത്ര മാറ്റമില്ല.

സീരിയോലിതേതാഗ്രാഫ് ര പ കൊള്ളുക

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ രണ്ടു ചിത്രങ്ങൾ, ഉറവിട, ടാർഗറ്റ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഉറവിട ചിത്ര ഓരോറു പാളി ആൽഫ ചാനൽ അടങ്ങുന്ന ഒരു ഗ്രേസ്കെയിലില് ഇമേജ് ആയിരിക്കണം . ഈ പാളി നിരക്കു മാസ്ക് ഉപയോഗിക്കുന്നു ഒപ്പ് സാമർത്ഥ്യവു ഇഫക്റ്റിനായി സീരിയോലിതേതാഗ്രാഹ്യ ശ്രമിക്കുന്നതാണ്. കൊത്തിയെടുത്ത ചെയ്യണ്ണ ചിത്ര (ടാർഗറ്റ് ഇമേജ്) ഓരേ പാളി, ഒരു ആർജിബി നിരങ്ങളുടെ അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രേസ്കെയിലില് ചിത്ര ആകാ . ഈ ടാർഗറ്റ് ചിത്ര ഉറവിട ഇമേജ് അതേ വലിപ്പ ഉണ്ടായിരിക്കണം .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersDecorStencil Carve** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ചിത്ര ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി ആണക്കിലു ഈ കമാൻഡ് ഫ്രേ ഓട്ട് തുടരുകയാണെങ്കിൽ, ആൽഫാ ചാനലിനായി പരിശോധിച്ച് അത് ഇല്ലാതാക്കുക.

അപ്പേഴ്സുകൾ

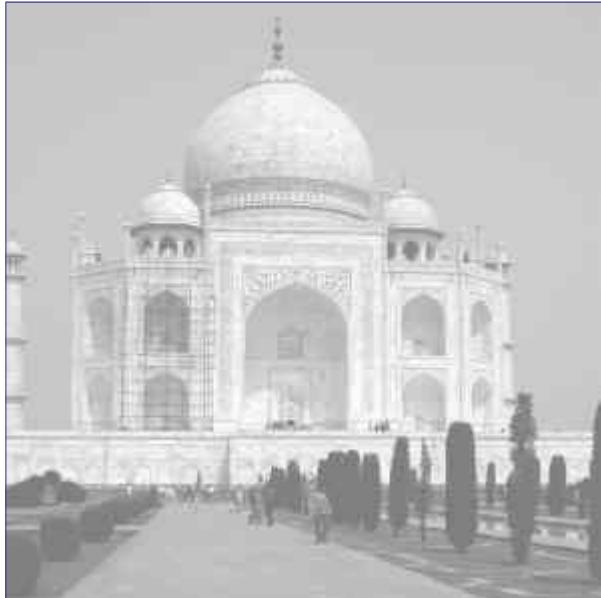


.സാഹചര്യ ചിത്ര

ഉവിട ടാർജറ്റ് ചിത്ര , കൊത്തുപണികൾ പ്രാബല്യത്തിൽ പ്രയോഗിക്കുന്നത് അതായത് ചിത്ര തിരഞ്ഞെടുക്കാ . ദ്രോപ്പ്-ഡ്രോപ്പ് ലിംഗ് എൽ കൊത്തിയെടുത്ത ചെയ്യാ തുറന്നു ചിത്രങ്ങൾ ഒരു ലിംഗ് കാണിക്കു .

വെളുത്ത പ്രദേശങ്ങൾ ര പ കോളേക്ഷൻ

(സ്ഥിര) പരിശോധിച്ചാൽ, ഉറവിട ചിത്ര മുകളിൽ വിവരിച്ച പോലെ സീരിയോലിതേതാഗ്രാഹ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, *inverted* സോഴ്സ് ഇമേജ് സീരിയോലിതേതാഗ്രാഹ്, ഉദാ ഉപയോഗിക്കാറുണ്ട് .:



ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണത്തിൽ, സോഴ്സ് ഒരു ഫ്രെസ്കോയിൽ ചിത്ര . ടാർഗറ്റ് ഒരു മര പാറ്റേൺ ചിത്രമാണ്.

ഇടതുവശത്ത്, **Carve white areas** പ്രാപ്തമാകി. ടാർഗറ്റ് ചിത്ര (ടെക്സ്റ്റർ ചുറ്റു) സീരിയോലിതേതാഗ്രാഹ് വെളുത്ത പിക്സൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന എന്ന പിക്സലുകൾ കൊതിയ ചെയ്തു. ഫല ഒരു എ ബോസ്യുചെയ്തത് വാചകമാണ്.

വലതുവശത്ത്, **Carve white areas** അപ്രാപ്തമാകി. ടാർഗറ്റ് ഇമേജ് സീരിയോലിതേതാഗ്രാഹ് (ടെക്സ്റ്റർ) കരുത്ത പിക്സൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന എന്ന പിക്സലുകൾ കൊതിയ ചെയ്തു. ഫല പൊള്ളയായ ഒരു വാചകമാണ്.



XIV

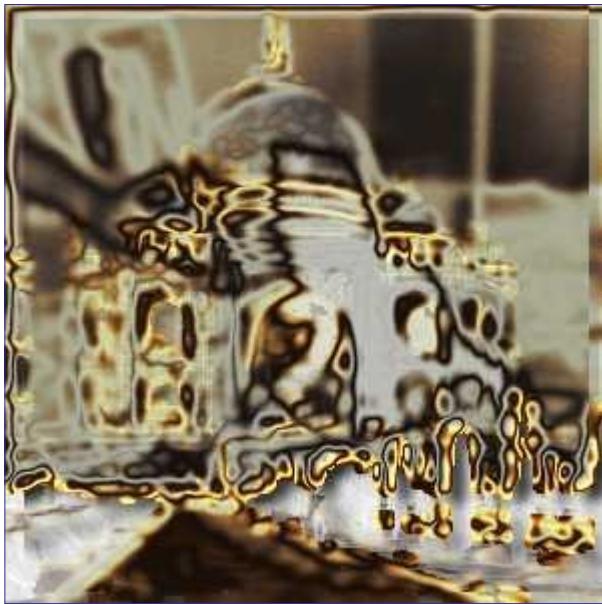


ഈ ഫിൽമുൾസ്യം സ്വന്തിച്ച പല പാളികൾ കുറിച്ച് വിവര കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

സീരിയോലിത്തേതാഗ്രാഫ് ഫ്രേം

പൊതു അവലോകന





ഈ ഫിൽട്ടർ ആർട്ട് ഫോ പ്രഭാവമുള്ള ഒരു സ സ്ഥാന നൽകുന്നു. ഉറവിട ഇമേജ് ആൽഫാ ചാനൽ ഇല്ലാത്ത ഒരു പാളി അടങ്ങുന്ന ഗ്രേസ്കെയിൽ മോഡിൽ ഒരു ചിത്ര ആയിരിക്കണം . ഈ പാളി ഫോ ഇഫക്റ്റിനായി മാസ്ക് ("stencil") ഉപയോഗിക്കുന്നു.

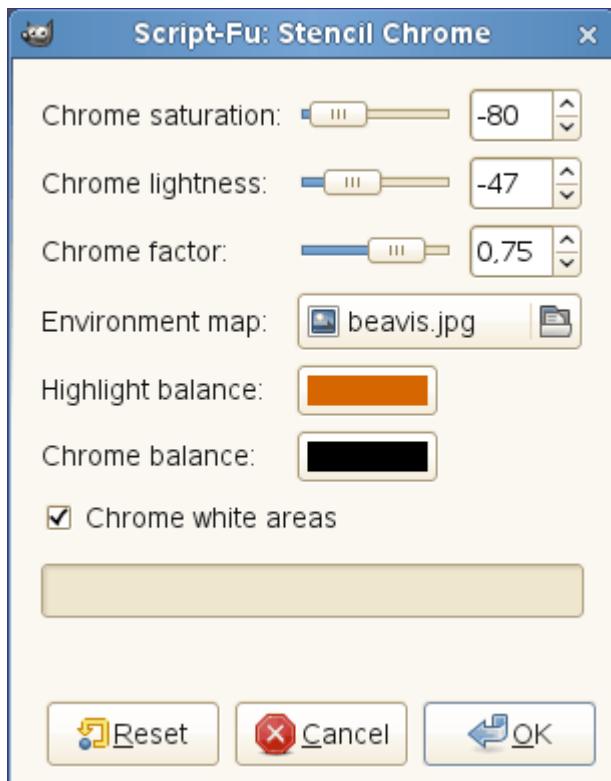
ഫിൽട്ടർ സോഴ്സ് ചിത്ര (ഒരു നല്ല പശ്ചാത്തല വളരെ ചേർത്തു) നിരക്കു ലേക്ക്, ഉറവിട ചിത്ര പ്രയോഗിച്ചു അല്ലെങ്കിൽ ഒരു നിര നിലനിൽക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ ഫോ പ്രാബല്യത്തോടെ ഒരു പുതിയ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersDecorStencil Chrome** കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഈ കമാൻഡ് തുടരുകയാണെങ്കിൽ ചിത്ര ഗ്രേസ്കെയിലാക്കി മോഡിൽ ആണെങ്കിലും , ആൽഫാ ചാനൽ പരിശോധിക്കുക ഇല്ലാതാക്കുകയും ഗ്രേ ഓട്ട്.

അപ്പെൾ



ക്രോ സാച്ചുരേഷൻ

ക്രോ ചാപല്യ

"Chrome" പാളി saturation and lightness ക്രമീകരിച്ചു നിയന്തിക്കുവാൻ ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിക്കുക. സെഗറ്റീവ് മ ല്യങ്കേൾ യഥാക്രമ സാച്ചുരേഷനു ചാപല്യ കുറക്കാണോ.

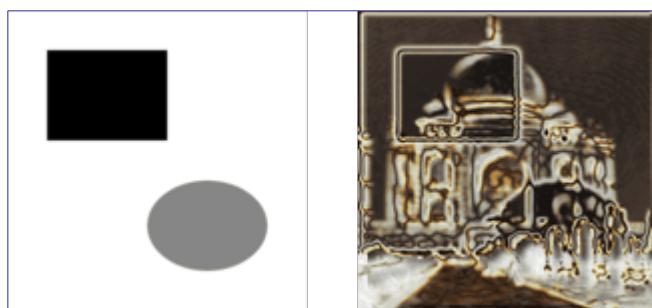
ക്രോ ഐടക്ക

ഈ ഐടക്ക നിങ്ങളെ ഓഫ്‌സെറ്റൂകളുടെ വലുകളുടെ ആരെ ഒപ്പ് (പോലെ നന്നായി "Drop Shadow") "Chrome" ആൻഡ് "Highlight" പാളി നിർമ്മിക്കാൻ ഉപയോഗിച്ച ബേശ് സെസസ് അനുവദിക്കുന്നു.

കുറത്തതു ഈ മ ല്യ ക്രോ പ്രഭാവ മോശ്രോയ വരുത്താ , കരുതലോടെ മാറ്റുക. സ്ഥിര ഐടക്ക 0.75 ഒരു നല്ല തോന്തുനു.

പരിസ്ഥിതി മാപ്പ്

പരിസ്ഥിതി മാപ്പ് ഭ്രാഹ്മണിലേക്ക് "noise" ചില തര ചേർത്തു ഒരു ചിത്ര . പ്രഭാവ ചില വ്യക്തമായ ആകൃതിയിലുള്ള ഒരു ലളിതമായ മാപ്പ് ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ കാണാൻ നല്കൽ:



പരിസ്ഥിതി മാപ്പ് വളരെ ഫ്രേസ്കേറ്റിലാക്കി മോഡിൽ ഒരു ചിത്ര ആയിരിക്കണ . വലിപ്പ പ്രശ്നമല്ല, പരിസ്ഥിതി മാപ്പ് ഉവിട ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പ സ്കൈറ്റിൽ ആണ്.

ഹൈലെഡ് ബാലൻസ്

ഈ നിര "Highlight" പാളിയുടെ color balance പരിഷ്കരിക്കുക ഉപയോഗിക്കുന്നു: ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല നിങ്ങൾ തുക വ്യക്തമാക്കിയ ഓപ്പഷൻ ഇതേ മ ല്യാഞ്ചർ പ്രകാര വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

ചുവപ്പ് പച്ച, നീല മ ല്യ > 230 ഉപയോഗിച്ച് വർദ്ധിപ്പിക്കുന്നു.

ക്രോ ബാലൻസ്

മുകളിലത്തെ, പക്ഷം "Chrome" പാളിയുടെ color balance മാറ്റ .

ക്രോ വെളുത്ത പ്രവേശങ്ങൾ

(ഈ സ്വത്വേ) പരിശോധിച്ചാൽ, ഉറവിട ചിത്ര മാസ്ക് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, *inverted* സോഴ്സ് ചിത്ര ഉപയോഗിക്കുന്നു.

എങ്ങനെ ക്രോ ഇഫക്ട് സൃഷ്ടിക്കാൻ

താഴെ വിഭാഗ എങ്ങനെ സ്ക്രിപ്റ്റ് (യമാർത്ഥത്തിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ ആണ്) ക്രോ പ്രഭാവ സൃഷ്ടിക്കുന്നു ഒരു സ ക്ഷിപ്ത ലളിതവർക്കരീച്ചതുമായ വിവരണ നൽകുന്നു.

"Chrome" പാളി "Highlight" പാളി: നിങ്ങളുടെ ഉറവിട ചിത്രങ്ങൾ ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കാൻ തുടർന്ന് കാരണമാകുന്നു ചിത്രത്തിന്റെ layer dialog നോക്കിയാൽ, Chrome പ്രഭാവ ഉണ്ടാക്കുന്നത് രണ്ട് പ്രധാന പാളികൾ ഉണ്ട് കാണു . താഴെ ഈ പാളികൾ സൃഷ്ടിക്കപ്പെടുന്നു:

1. സ്ക്രിപ്റ്റ് സോഴ്സ് ചിത്ര (വിപരീതമാകപ്പെട്ട സോത്രിലും ചിത്ര പാളിശോധിക്കാതെ ഏകിൽ നിന്ന്) നിന്നു ഒരു അല്പമെങ്കിലും ലളിതവു മങ്ങിയ പാളി നിർമ്മിക്കുന്നുണ്ട്.

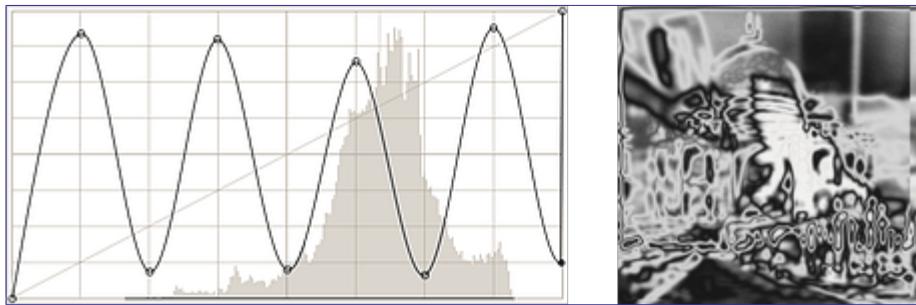


Chrome factor ഈ പാളി ര പ നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

2. (സ്കൈയിൽ) പരിസ്ഥിതി മാപ്പ് മങ്ങിക്കുന്നതിനുള്ള 50% അതാരുതയോടെ മുകളിൽ പാളി ലയിപ്പിക്കു ആണ്. (നിങ്ങൾ പരിചയപ്പെടുത്തുന്ന example പ ചു ഒന്നടക്ക ചെയ്യുന്നുണ്ടോ?)

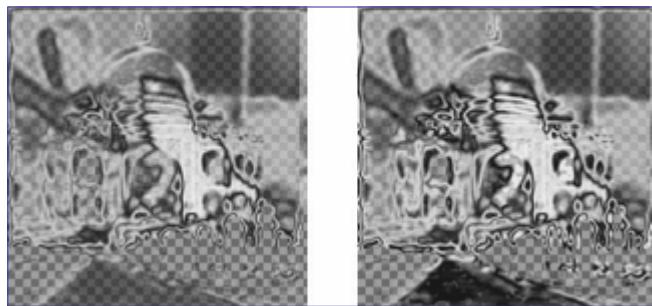


3. പാളി തെളിച്ചു (മ ല്യ) ഒരു spline അധിഷ്ഠിത തീവ്രത കർവ്വ് പ്രകാര പരിഷ്കരിച്ചു.



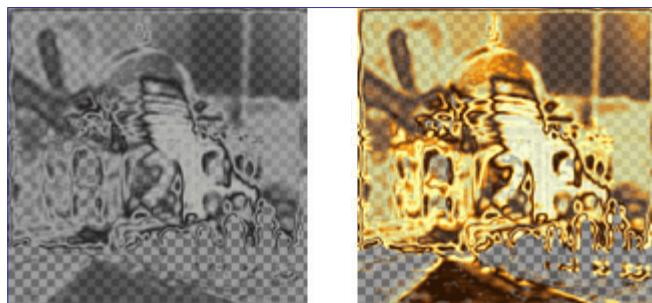
4. ഒരു ലെയർ മാസ്ക് സോഴ്സ് ചിത്ര ("Chrome Stencil") കു ടെ സമാര ഭിച്ചിട്ടില്ല, ചേർത്തു. ഈ അന്തിമ ഐട്ട് മുമ്പിൽ "Chrome" പാളിയാണ്.

"Highlight" പാളി പാളികളുടെ മാസ്ക് ഒരു വെളുത്ത ബൈഷ് ഉപയോഗിച്ച് എന്നേ ആണ് "Chrome" പാളി ഒരു പകർപ്പാണ്.



5. ഇരു പാളികൾ നിര ബാലൻസ് (Highlight balance) ആൻഡ് Chrome balance (പ്രകാര), ചുവന്ന പച്ച, നീല അളവ് വർധിപ്പിക്കുകയു ഹൈലെഡ്റ്റുകൾ ഉണ്ടാക്കുക കു ടെ പുതുക്കപ്പെട്ടത്.

ക ടാതെ, "Chrome" പാളിയുടെ സാച്ചുരേഖനു ചാപല്യ (Chrome saturation) ആൻഡ് Chrome lightness നിയന്ത്രണത്തിലുള്ള പരിഷ്കരിച്ചു.



ഇപ്പോൾ ഒരു ഭ്രാഹ്മി ശാഖാ, ഒരു പദ്ധതിലെ പാളി ചേർക്കാൻ നിങ്ങൾ "Stencil/Chrome" ഫിൽട്ടർ Example image നേടുക.

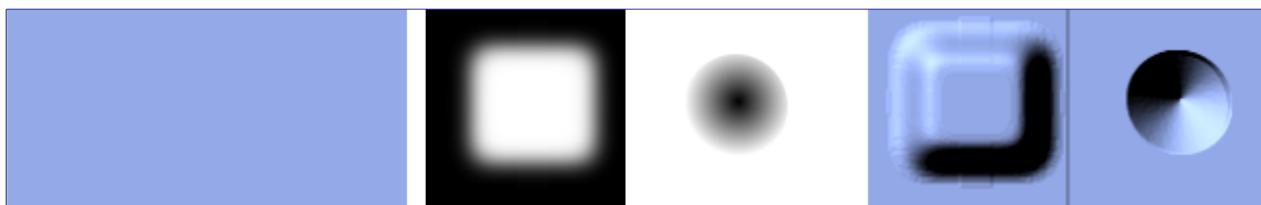
മാപ്പ് ഫിൽട്ടറുകൾ

അവതാരിക

മാപ്പ് ഫിൽട്ടറുകൾ ഒരു ചിത്ര പരിഷ്കരിക്കാൻ *map* പേരുള്ള ഒരു വസ്തു ഉപയോഗിക്കുന്നു: നിങ്ങൾ ഒബ്ജക്റ്റിലേക്ക് ഈമേജ് മാപ്പ്. അതിനാൽ, മറ്റാരു മുമ്പ് എ ബോസുചെയ്തതല്ല ചിത്ര ("Bumpmap" ഫിൽട്ടർ) അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രാളാക്യൂതിയിൽ ("Map Object" ഫിൽട്ടർ) നിങ്ങളുടെ ചിത്ര മാപ്പി ഗിന് 3D ഇഫക്റ്റുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾക്ക്, മറ്റവിടെയെങ്കിലും ഒരേ ചിത്ര ("illusion" ആൻഡ് "Make Seamles" ഫിൽട്ടറുകൾ) ചിത്ര ഒരു ഭാഗ മാപ്പ് വക്ക് ("Displace" ഫിൽട്ടർ) സഹിത ഒരു ടെക്സ്റ്റു കുലൈക്കുന്നു കഴിയു ...

ബി സ്വർണ്ണ മാപ്പ്

പൊതു അവലോകന

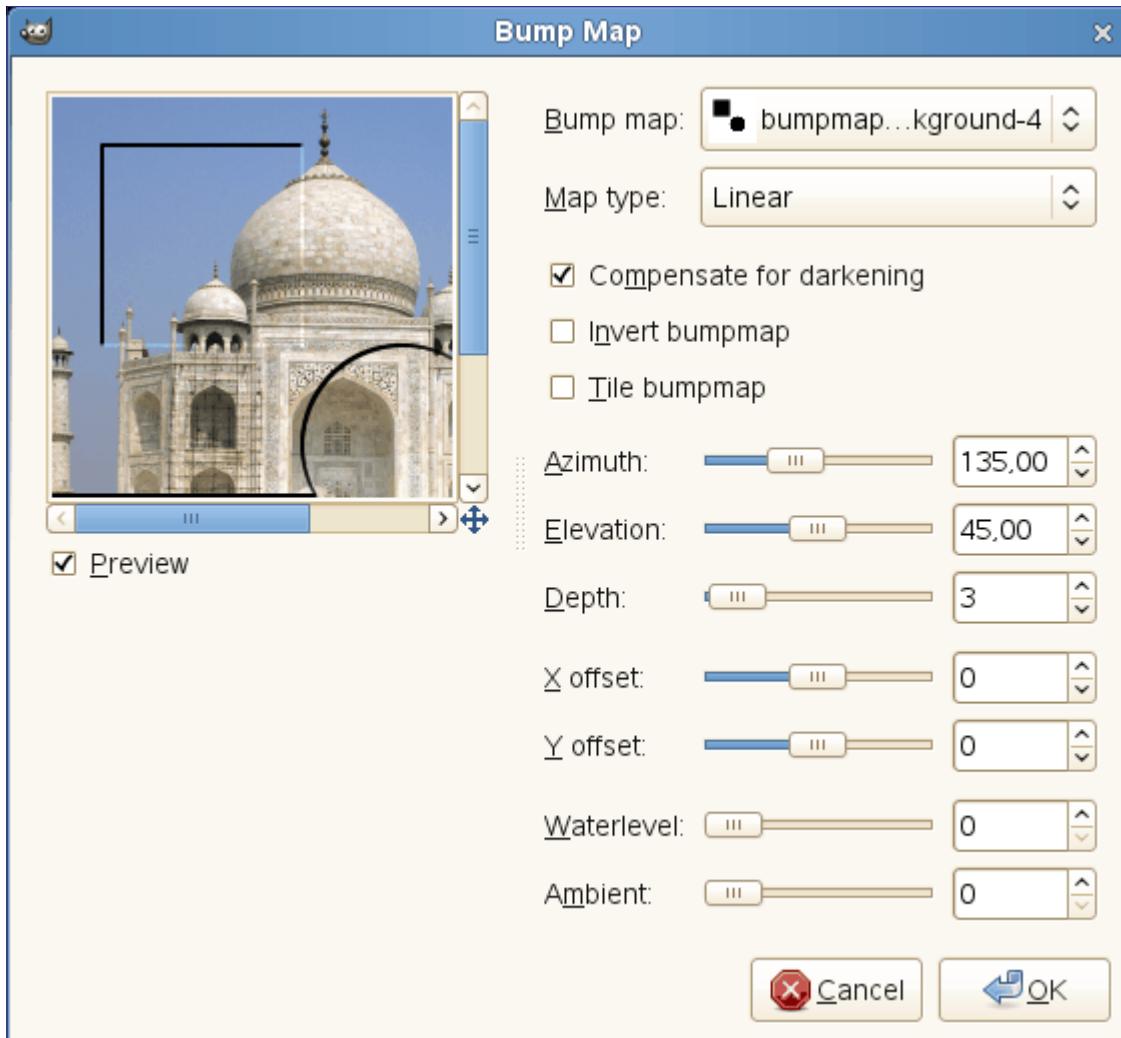


ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു ചിത്ര (കാർബ്) കൊത്തുപണി തുടർന്ന് മറ്റാരു ചിത്രത്തിലേക്ക് അതു മാപ്പി ഗിന് ഒരു 3D പ്രഭാവ സൃഷ്ടിക്കുന്നു. കർമ്മനയെ ഉയര പിക്സൽ പ്രതല ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു നിങ്ങൾ നേരിയ ദിശ സജജമാക്കാൻ കഴിയു . കൊത്തുപണി കുറിച്ച് ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Emboss കാണുക. നിങ്ങൾ എ ബോസ്സ് അരിപ്പ് വ്യത്യസ്തമായി, ഈമേജ് എത്തെങ്കിലും തരത്തിലുള്ള മാപ്പുചെയ്യാ ബുഷ്പസ് കഴിയു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** **MapBump Map** കീഴിൽ ഈമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രിവ്യ്

പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ കമീകരണ ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ത്രാക്ടീവ് പ്രിവ്യ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റു നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

മാപ്പ് പിന്തോഗ

ഈ ഡ്രെപ്പ്-ഡെൽ ലിസ്റ്റ് കലീനയെ-മാപ്പി ഗ് ഒരു മാപ്പിൽ ആയി ഉപയോഗിക്കേണ്ട ചിത്ര തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഈ ലിസ്റ്റിൽ നിങ്ങൾ ഫിൽട്ടർ ലോബ്യൂചെയ്യുന്നോൾ നിങ്ങളുടെ സ്കീമിൽ കാടിയിരിക്കുന്ന ചിത്രങ്ങൾ അടങ്കിയിരിക്കുന്നു. ഫിൽട്ടർ ആരു ഭിച്ചതിന് ശേഷ തുറന്നു ചിത്രങ്ങൾ ഈ ലിസ്റ്റിൽ സാന്നിധ്യമില്ലാത്തപ്പോൾ.

മാപ്പ് തര

ഈ ഓപ്പഷൻ മാപ്പ് ചിത്ര സൂഷ്ടിക്കുന്നോൾ ഉപയോഗിക്കേണ്ട ലിതി നിർവ്വചിക്കാനുള്ള നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുന്നു:

ലീനിയർ

കലീനയെ ഉയരെ പ്രതല ഒരു നേരിട്ട് പ്രവർത്തനമല്ല.

Sinusoidal

കലീനയെ ഉയരെ പ്രതല ഒരു sinusoidal പ്രവർത്തനമല്ല.

Spheric

കലീനയെ ഉയരെ പ്രതല ഒരു spheric പ്രവർത്തനമല്ല.

കരുക്കുന്നു നഷ്ടപരിഹാര

കർന്നയെ-മാപ്പിങ് ചിത്ര ഇരുണ്ട് കുറവുമാണ്. ഈ ഓഫ്സർ പരിശോധിക്കുന്നതുവഴി ഈ കരുക്കുന്നു നഷ്ടപരിഹാര കഴിയു .

bumpmap വിപരീത

പാലുണ്ണി ഇരുണ്ട പിക്സൽ hollows ലേക്ക് ഒബ്ബേറ്റ് പിക്സലുകൾ സ്വന്തേ. ഈ ഓഫ്സർ പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് ഈ പ്രഭാവ വിപരീത കഴിയു .

ടൈൽ bumpmap

വെബ് താളിൽ ഒരു മാതൃക ആയി നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഈ ഐംഗ്ലീഷ് ചെക്ക് ചെയ്താല്, യാതൊരു ദുരിതാശ്വാസ ഭേദകൾ ആയിരിക്കു : പാറ്റേണ്ണുകൾ കാണാവുന്ന ചേരുന്നു ഇല്ലാതെ അടുത്തടുത്തായി സ്ഥാപിക്കപ്പെടു .

azimuth

ഈ കോമ്പസ് (- 360 0) പോയിന്റ് പ്രകാര പ്രകാശമാനമാക്കുന്നതിനൊപ്പ് പോകുന്നു. ഈറ്റ് (0) ഇടതുവശത്താണ്. ഉയരുന്ന മ ല്യ എതിർലൂടിക്കാരഡിശയിൽ പോകുന്നു.

ഉയരത്തിലുമുള്ള

അത് ശക്തമായിരുന്ന വരെ, ചക്രവാളത്തിൽ (0.50) മുതൽ ഉയര തുടർന്ന് (90).

ആഴ

ഈ സ്റ്റേഡർ ഉപയോഗിച്ച്, കർന്നയെ ഉയരവു തട ആഴ വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കു . ഉന്നത മ ല്യ , ഉയർന്ന ഇരുവരു തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസ . മ ല്യങ്ങൾ 1 മുതൽ 65 വ്യത്യസ്തമാണ്.

X ഓഫ്സർ

പിന്ന ഓഫ്സർ

ഈ സ്റ്റേഡർ ഉപയോഗിച്ച്, ചിത്ര , തിരഞ്ഞീനമായി (എക്സ്) ക ടാതെ / അല്ലെങ്കിൽ ല ബന്ധായി (y) അപേക്ഷിച്ച് ചിത്ര മാപ്പ് സ്ഥാന ക്രമീകരിക്കാൻ കഴിയു .

ജല നിരപ്പ്

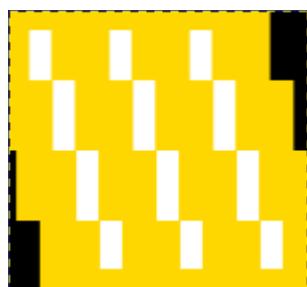
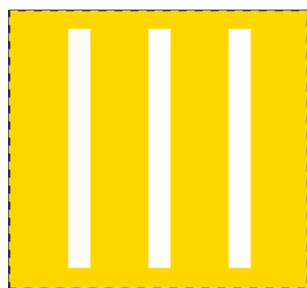
നിങ്ങളുടെ ചിത്ര സുതാരുമായ പ്രദേശങ്ങൾ, അവ ഇരുണ്ട പ്രദേശങ്ങൾ പരിഗണിക്കുന്നത് ഒപ്പ് കർന്നയെ-മാപ്പി ഗ് ശേഷ hollows ദ്വാരാക്കു . സമുദ്രനിരപ്പിൽ വളർത്തുന്ന പോലെ ഈ സ്റ്റേഡർ ഉപയോഗിച്ച്, hollows കുറയ്ക്കാൻ കഴിയു . സമുദ്രനിരപ്പിൽ മ ല്യ 255. വിപരീത ബന്ധ-മാപ്പ് ഓഫ്സർ ചെക്ക് ചെയ്താല്, സുതാരുമായ പ്രദേശങ്ങൾ മിനുകൾ പ്രദേശങ്ങൾ പരിഗണിക്കു , തുടർന്ന് Waterlevel സ്റ്റേഡർ വിമാന ഇരങ്ങി പാലുണ്ണി ചെയ്യു എത്തുനോക്കാൻ ഈ hollows അപ്രത്യക്ഷമാക്കു .

ആവിയൻ്റ്

ഈ സ്റ്റേഡർ പ്രകാശവലയണ്ണൻ തീവ്രത നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഉയർന്ന മ ല്യങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഷാഡോകളിലു മങ്ങുകയു ദുരിതാശ്വാസ കുറഞ്ഞതക്കു ചെയ്യു .

സ്ഥാന മാറ്റുക

പൊതു അവലോകന

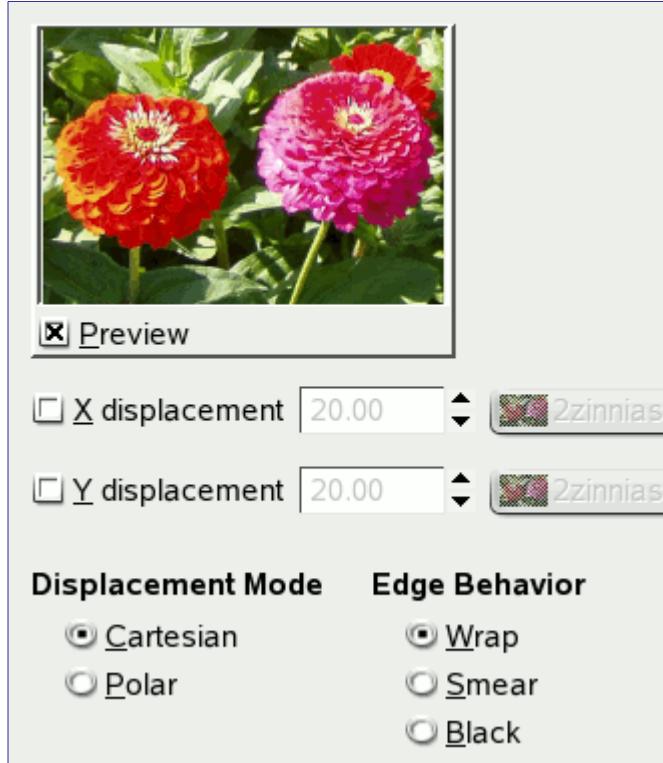


ഈ ഫിൽട്ടർ ചിത്രത്തിന്റെ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന പിക്സൽ കൂടിയിരിക്കണം ഒരു "displace-map" ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ ഫിൽട്ടർ X, Y displacement 'displace' മാപ്പ് ഡ്രോയ്ഡബിൾ ഹണ്ടേ പിക്സൽ തീവ്രത ഗുണിച്ചാൽ വ്യക്തമാക്കിയ അളവിൽ വ്യക്തമാക്കിയിട്ടുള്ള വരയ്ക്കാനാകുന്നത് (സജീവമായ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു) ഉള്ളടക്കങ്ങൾ ആദ്ദേഹം . Both X and Y displace maps should be gray-scale images and have the same size as the drawable. ഈ ഫിൽട്ടർ രസകരമായ കാരണക്കാരാണെന്ന ഇഫക്റ്റുകൾ അനുവദിക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **FiltersMapDisplace** മുഖ്യമായ ഒരു ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താനാക്കു

അപ്പശനുകൾ



പ്രിവ്യൂ

നിങ്ങളുടെ പ്രോസസ്സർ സ്റ്റോ ഈ ഓപ്പഷൻ പരിശോധിക്കാതിരിക്കുക.

displacement മോഡ്

എവിടെ പിക്സൽ X അല്ലെങ്കിൽ Y ദിശയിൽ കിടപ്പാട് , അല്ലെങ്കിൽ എവിടെ ചിത്ര റേഡിയൽ അല്ലെങ്കിൽ ടാൻഡജന്റ് ദിശയിൽ പിക്സൽ കൂടിയൊഴിപ്പിക്കപ്പെട്ടത് വഴി നൂളജിയെടുക്കപ്പെട്ട് ഒപ്പ് കേളുവിന്റെ ആൺ Polar എക്കോപിപ്പിക്കുകയും ജോലി Cartesian എക്കോപിപ്പിക്കുകയും , അധ്യാനിക്കുന്ന തിരഞ്ഞെടുക്കാം .

ഈ ഓപ്പഷനുകൾ കുറിച്ച് വിവരങ്ങൾക്കായി അടുത്ത വിഭാഗങ്ങൾ കാണുക.

എഡ്ജ് സ്പ്രാവ്

ഈ ഓപ്പഷനുകൾ സജീവ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു വേണമെങ്കിലും കൂടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് പെരുമാറ്റ സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു:

പൊതിയുക

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് എന്തു വായ്ത്തല നീ മുങ്ഗി സമ്മുഖ വിളുവിൽ ശ്രാബന ട്രാൻസ്.

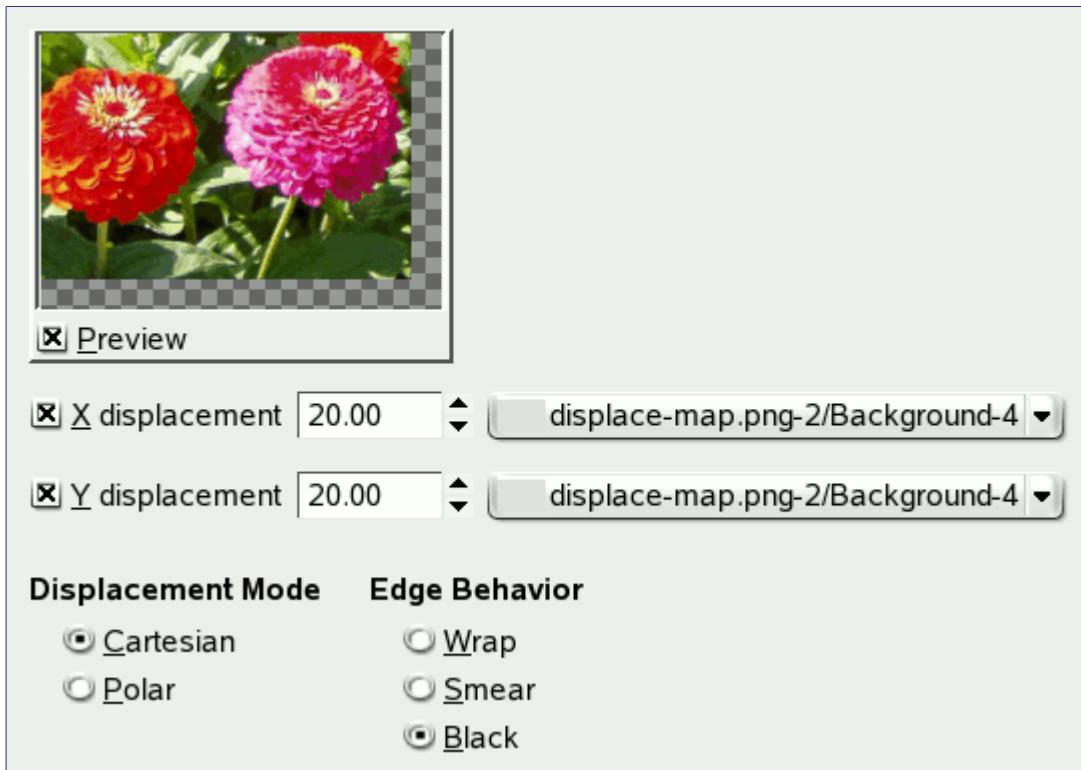
പ ശുക

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് കൂടിയൊഴിപ്പിക്കലോ കാലിയാക്കിയ പിക്സൽ ചിത്രത്തിന്റെ സമീപമുള്ള ഭാഗത്തുനിന്നു നീട്ടി പിക്സൽ ഉപയോഗിച്ച് മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു.

കരുത്ത

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് കൂടിയൊഴിപ്പിക്കലോ കാലിയാക്കിയ പിക്സൽ കരുത്ത ഉപയോഗിച്ച് മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു.

കാർട്ടീഷ്യൻപ്ലോട്ട് displacement മോഡ്



ഇരുവരു മോഡുകളിൽ കൂടിയെല്ലാ ദിശ തുക കൂടിയെല്ലാം മാപ്പ് ഇതേ പിക്സൽ തീവ്രത ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു.

ഒരു ഗ്രേസ്കേയിലാക്കി ഇമേജ് ആയിരിക്കു എന്നു ഒ പട , 256 ചാര അളവ് (0-255) ഉണ്ട്, (രൈസബാന്തിക) ശരാശരി മ ല്യ 127.5 ആണ്. ഫിൽട്ടർ 128 മുതൽ 255 എതിൽ ദിശയിൽ മ ല്യങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് പിക്സൽ പ്രാചലമാണ് ഒരു ദിശയിൽ മാപ്പിൽ കുറവ് 127.5 (0 127 വരെ) അധിക മ ല്യങ്ങൾ കൊണ്ട് പിക്സൽ അനുബന്ധമായ ചിത്ര പിക്സലുകൾ ആദ്ദേഹ .

എക്സ് കൂടിയെല്ലാം മാപ്പിക്കലിന്

വൈ കൂടിയെല്ലാം മാപ്പിക്കലിന്

ബന്ധപ്പെട്ട ഓപ്ഷൻ പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കുമെങ്കിൽ, 0 മുതൽ 127 പിക്സലുകൾ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്ര പിക്സൽ വലതുവശത്ത് എക്സ് വേണ്ടി, താഴേക്ക് y, കിടപ്പാട ചെയ്യു , 128 മുതൽ 255 പിക്സൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്ര പിക്സൽ ഇടത്തോട്ടോ എക്സ് വേണ്ടി, മുകളിലു y, കിടപ്പാട ചെയ്യു .

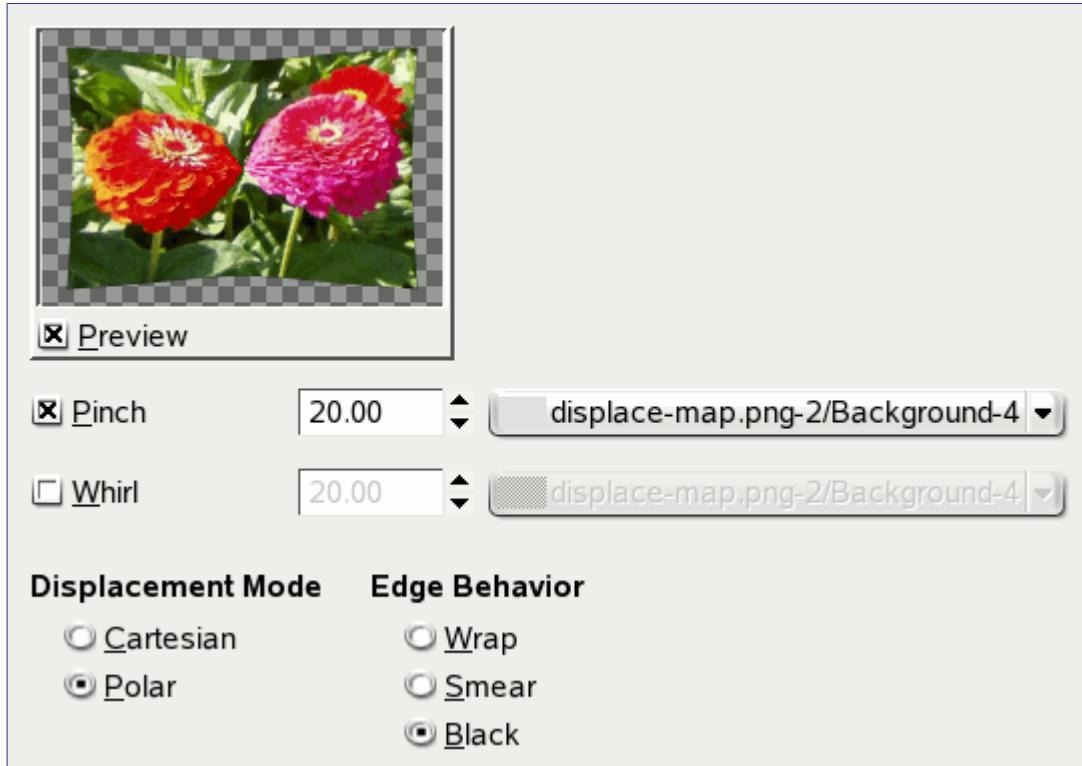
നിങ്ങൾ ഇൻപ്രുക്സോകളിൽ നൽകുക എന്തു നേരിട്ടോ അന്ത്-തല ബട്ടണുകൾ ഉപയോഗിച്ച്, അല്ല യധാർത്ഥ കൂടിയെല്ലാം മാപ്പ് ഇതേ പിക്സൽ തകവെണ്ണ പിക്സൽ യധാർത്ഥ കൂടിയെല്ലാം ഗുണനാലടക നിങ്ങൾ നൽകുക മോഡുലേറ്റ് നൽകുന്ന ഒരു $\$displacement = (\text{intensity} \times \text{coefficient})$ ഫോർമൂല, ഉപയോഗിക്കുന്ന ഗുണകമായ തുടർന്ന്. ഫോർമൂല കടന്നു തീവ്രത അവതരിപ്പിക്കുന്നു പ്രധാനപ്പെട്ടതാണ്: ഈ ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് മാപ്പ് ഉപയോഗിച്ച് പുരോഗമന കൂടിയെല്ലാം അനുവദിക്കുന്നു.

ഈ മ ല്യ അനുക ലമോ പ്രതിക ലമോ ആകാ . ഒരു നെഗറ്റീവ് കൂടിയെല്ലാം ഒരു നല്ല ഒന്നു റിവേഴ്സ് ആണ്. മ ല്യ ഇമേജ് അളവുകൾ ഇട്ടി തുല്യമാണ് പരിധികൾ വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

ദ്രോപ്പ-ഡാഡിലെ ലിന്റ് ബട്ടൺ കൂടികൾ ചെയ്യുന്നോൾ, ഒരു ലിന്റ് നിങ്ങൾ ഒരു കൂടിയെല്ലാം മാപ്പ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന തോന്തുന്നു. ഈ ലിന്റിലെ അടുക്കൽ ഒരു ഇമേജ് രണ്ടു അവസ്ഥ ഭയപ്പെടേണ . ആദ്യ , ഈ ചിത്ര ഫിൽട്ടർ

വിളിക്കുന്നോൾ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ഉണ്ടായിരിക്കണം . പിനെ, ഈ ചിത്ര യമാർത്ഥ ചിത്ര അതേ തലങ്ങളു ഉണ്ടായിരിക്കണം . പലപ്പോഴും , അതു ചാര സ്കൈയിലിൽ ഒപ്പുവെച്ചു ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് കു എ ഉച്ചിതമായി പുതുക്കപ്പെട്ടത് ഒരു തനിപ്പുകൾപ്പ് യമാർത്ഥ ചിത്ര , ആയിരിക്കു . ഈത് ആർജിബി ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ സാധ്യതയുണ്ട്, എന്നാൽ നിറ തേജസ്സ് ഫല കൂളാസൗക്കരാനു ബുദ്ധിമുട്ടാണ് making ഉപയോഗിക്കുന്നു മാപ്പ് തിരഞ്ഞീന, ലാ ബ ദിശകളിൽ വ്യത്യസ്തമായിരിക്കു .

പോളാർ displacement മോഡ്

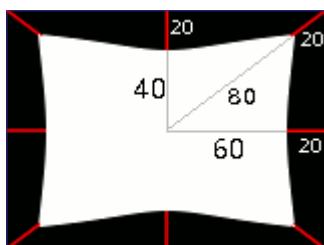


നൂളളുക

ഈ ഓപ്പഷൻ പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കുമെങ്കിൽ, പിക്സൽ രേഖിയൽ നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ (ചിത്ര നേരു ലേബനമാണ്, "x/e" അതായത് അകല) മാറ്റു . 0 മുതൽ 127 ലേക്ക് പിക്സൽ മാപ്പുണ്ടാക്കാൻ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്ര പിക്സൽ 128 മുതൽ 255 പിക്സൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്ര പിക്സൽ സെൻ്റർ നേരെ കിടപ്പാട് ചെയ്യു പുരുത്തെക്ക് നാടുവിട്ടുപോയ ചെയ്യു .

മ ല്യങ്ങളു കൂടിയെഴുപ്പിക്കലിന് മാപ്പ് മുകളിൽ ("X/Y displacement").

കൂടിയെഴുപ്പിക്കലിന് എല്ലാ പിക്സൽ ഒരേ തുക കിടപ്പാട് ചെയ്യുന്നു, യുവീയ ദ നിന്ന് സ്വതന്ത്രമാണ്. അതിനാൽ ചിത്ര മാത്രമല്ല നീട്ടി ചെയ്യു അല്ലെങ്കിൽ ഉൾക്കൊള്ളിച്ചു, മാത്രമല്ല ര പദ്ധേ :



ഒരു 160x120 പിക്സൽ ചിത്ര , ഷൈറ്റിൻ വെളുത്ത കൂടിയൊഴിപ്പിക്കലോ ദ പട , ഒപ്പ് കൂടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് ഗുണനാലീക 20,0: ഈ കേന്ദ്ര നേരെ ഒരു 20 പിക്സൽ കൂടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് കാരണമാകുന്നുണ്ട്. ഈ 25% വലുപ്പമുള്ള ഒരു തിരശ്ശീന കുറയ്ക്കുന്ന , 33% ല ബന്ധായ , ഒപ്പ് 20% രചനയാണ് , അതിനാൽ ചിത്ര ര പദ്ധതെ ചെയ്യു .

മടിയു

ഈ ഓപ്ഷൻ ആക്രീവേറ്റ് , ചിത്ര പിക്സൽ കോൺയി നിർദ്ദേശാക്കങ്ങൾ ഒരു മാപ്പ് പിക്സൽ ആശ്രിത തുക "displaced" ചെയ്യു . ഒരു ഷൈറ്റിൻ displacement മാപ്പ് , ചിത്ര , കരക്കണ്ണാ അല്ലെങ്കിൽ ഇത് വെന്തതുമെല്ലാ ചെയ്യു .

മാപ്പിലെ 0 നിന്ന് 127 ലേക്ക് പിക്സൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്ര പിക്സൽ ഘട്ടികാര നാടുവിട്ടുപോയ ചെയ്യു , 128 മുതൽ 255 പിക്സൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്ര പിക്സൽ ഘട്ടികാരിശയിൽ നാടുവിട്ടുപോയ ചെയ്യു .

മ ല്യാജു കൂടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് മാപ്പ് മുകളിൽ കാണുന്ന.

ഒരു ഷൈറ്റിൻ , നോൺ നിഷ്പക്ഷ മാപ്പ് സ്ഥാനഭ്രഷ്ടരാക്കിയില്ല മോഡ് "Polar" പ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ , ഈ ഫിൽട്ടർ Whirl and Pinch പോലെ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

ഒരു ടെക്സ്റ്റ് പേരി ഗ്രേഡിയന്റ് ഉപയോഗിയ്ക്കുന്നു

ഇനിപ്പറയുന്ന ഘട്ടങ്ങൾ പിന്തുടരുക:

1. നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് തുറക്കുന്നത് ആര ഭിക്കുക.
2. ഈ ചിത്രത്തിന്റെ തനിപ്പകർപ്പ്. ഈ തനിപ്പകർപ്പ് സജീവമാക്കുക അതു ചാര-സ്കെയിൽ (ImageModeGrayScale) ഉണ്ടാക്കുണ്ട്. പിടിക ടാനുള്ള ഗ്രേഡിയന്റ് ഫിൽ ഈ ചിത്ര യഥാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ തലങ്ങളു നിങ്ങളുടെ Displacement map ആയിരിക്കു .



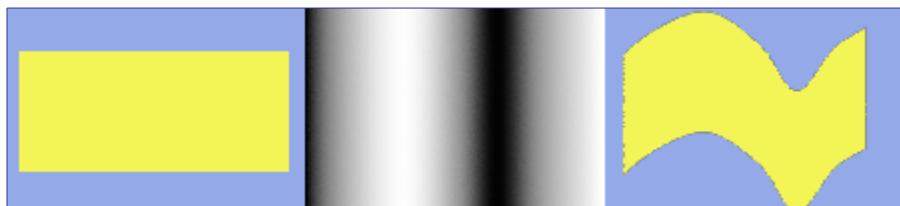
3. യഥാർത്ഥ ചിത്ര സജീവമാക്കുക. നിങ്ങളുടെ വാചക ഒരു Text Layer സൃഷ്ടിക്കുക. ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പ പാളി സജ്ജമാക്കുക: റെറ്റ് ക്ലിക്ക് പാളി പാളി ഡയലോഗിൽ ഒപ്പ് , പോപ്പ്-മെനുവിൽ , "Layer to image size" ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ശരബിക്കുക സുതാരുമായ പശ്വാത്തലത്തിൽ ടെക്സ്റ്റ് പാളി കളി അക്ഷരങ്ങൾ; ഇപ്പോൾ ഈ ഫിൽട്ടർ സുതാരുമായ പിക്സൽ ദ രഹിതരാക്കിക്കൊണ്ടു ഇല്ല. അക്ഷരങ്ങൾ മാത്ര നാടുവിട്ടുപോയ ചെയ്യു .



4. ടെക്സ്റ്റ് പാളി സജീവമാക്കുക. കൂടിയിരിക്കി ഫിൽട്ടർ വിന്റോ തുറക്കുക. പ്രിവ്യ കാരണമാകാ തകവല്ല പരാമീറ്ററുകൾ, പ്രത്യേകിച്ച് displacement ഗുണകമായ സജജമാക്കുക. **OK** ക്ലിക്ക്.



ഈ രീതി പുറമേ സാധാരണ പാളികൾ ബാധകമാണ്:



പിടിക ടാനുള്ള ഗ്രേഡിയൻ്റ് ലഭിക്കാൻ ആദ്യ വെള്ള ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഒരു കരുതൽ ആകർഷിക്കു . അപ്പോൾ ഗ്രേഡിയൻ്റ് കർവ്വ് പരിഷ്കരിക്കുന്നതിന് Curves S ശ്രൂ ഉപയോഗിക്കുക.

displacement കണക്കുക ടുല്യ

ഇനിപ്പറയുന്ന വിഭാഗ , നിങ്ങൾ ഈ വിശദാ ശങ്കൾ താല്പര്യ ഉണ്ടെങ്കിൽ കൂടിയൊഴിപ്പിക്കലോ തുക എങ്ങനെ കാണിക്കു . നിങ്ങൾ അതു അറിയുന്നില്ലയോ ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ല, സുരക്ഷിതമായി ഈ വിഭാഗ ജീപ് .

കൂടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് മാപ്പ് എൻ നിര ചാര തലത്തിൽ അനുസരിച്ച്, 19, 8, 4, അല്ലെങ്കിൽ 15 പിക്സൽ: പരിശോധന ഉദാഹരണത്തിന് 30.0 ഒരു ഗുണനഘടക ഉപയോഗിച്ച് X കൂടിയൊഴിപ്പിക്കലിന് 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 തരു മ ല്യാൻഡ് ടൈപ്പ് ഉദാഹരണത്തിൽ നിലനിർത്തി കൃത്യമായി ഫലങ്ങളിൽ ഇല്ല എന്ന് ശ്രദ്ധിക്കുക (ഫോൺ-പ റണ്ടുസ വ്യക്തിയുടെ ഉപയോഗിച്ച് അസ്വാഭാവികതയെന്നു അല്ല). അതുകൊണ്ട്, ഫലങ്ങളുടെ ഗുണിതത്തിലേക്ക് വൃത്താകാര തൊട്ട് ചെയ്തു തുടർന്ന് പിക്സൽ ഒരു മുഴുവൻ-എല്ലി തുക ഇവരെ? നമ്പർ ഓരോ പിക്സൽ കൃത്യമായി കണക്കാക്കിയ തുക കിട്ടപ്പാട് ആണ്; ഒരു "displacement by a fractional amount" interpolation സാധിക്കുകയുള്ള . ഉദാഹരണത്തിന് ചിത്ര അടുത്തിരിയൽ കാണിക്കു :



കുടിയെയാഴിപ്പികലിന് ഷൈയിന് നിര പ്രദേശങ്ങൾ അറുങ്ങേള്ളിൽ ഇൻറർമീഡിയർ നിരങ്ങൾ ചെറിയ (ഒരു പിക്സൽ വൈവധ്യ) പ്രദേശങ്ങൾ കാരണമാകുന്നു. ഉദാ കരുതൽ പ്രദേശ (ചിത്ര സ) -4.12 ഒരു കുടിയെയാഴിപ്പികലിന് സ ഭവിക്കുന്നത് അങ്ങനെ ഇൻറർമീഡിയർ നിര 12% കരുതൽ 88% തക .

അങ്ങനെ നിങ്ങൾ പകര 30.00 എന്ന 30,01 ഒരു displacement ഗുണനഘടക തിരഞ്ഞെടുക്കുക എങ്കിൽ നിങ്ങൾ മറ്റാരു ചിത്ര , നിങ്ങൾ വ്യത്യാസ കാണു , എന്നിരുന്നാലു കോഴ്സ് ലഭിക്കു .

ഫ്രാക്റ്റലിന് ടെയ്സ്

പൊതു അവലോകന



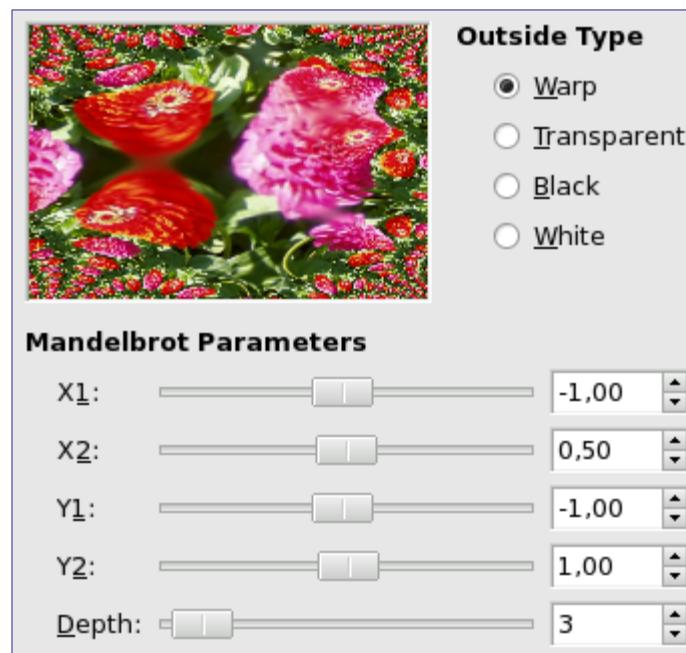


ഈ ഫിൽട്ടർ സ്വയംസാദ്ധ്യമാക്കുന്ന ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് കൈമാറിയാൽ അതു ഫ്രാക്റ്റലിന് ഇമേജ് മാപ്പുചെയ്യുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** MapFractal trace കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻധോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

അപ്പചനുകൾ



സ്വയംബാദ്ധശ്രൂ പാരാമീറ്ററുകൾ

: X1

X2

Y1

Y2

അതു

ഈ പാരാമീറ്ററുകൾ Fractal Explorer അലിപ്പ് എക്സ് / YMIN, എക്സ് / YMAX ആൻഡ് ITER പാരാമീറ്ററുകൾ സമാനമാണ്. അവർ നിങ്ങളെ ഫ്രാക്റ്റലിന് പടർന്നുപിടിച്ചു വിശദമായി ആഴത്തിൽ വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കു അനുവദിക്കു .

ഈ പുറത്ത്

ഫ്രാക്റ്റലിന് മാപ്പിംഗ് ചിത്ര ശ ന്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ വെളിപ്പെടുത്തുന്നതിൽ. നിങ്ങൾ Black, White, Transparency അവരെ പ റിപ്പിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ ഒരു വശത്ത് മുങ്ങി എന്താണ് ഉണ്ടാക്കുവാൻ തിരഞ്ഞെടുക്കാ Wrap ഓപ്പഷനുള്ള മറുവശത്തുക ദെ പതക്ഷപ്പെടുക.

മിമാബോധ

പൊതു അവലോകന





ഈ അരിപ്പ്, നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് (സജീവമായ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു) ഒരു കാലിയോസ്കോപ്പ് പോലെ കാണപ്പെടുന്നു. ഈ ഫിൽട്ടർ കോപ്പികൾ, കുടുംബം കുറവോ തെളിച്ച് സ്പൂഡ് നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് തനിപ്പകർപ്പുകൾ, ചിത്രത്തിന്റെ മധ്യത്തിലെ അവരെ ഇടുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersMapillusion** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റയോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.



പ്രിവ്യ

പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണ ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ത്രാക്ടീവ് പ്രിവ്യ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സ്ക്രോൾ ബാറുകൾ ചിത്രത്തിൽ ചുറ്റു നീക്കാൻ അനുവദിക്കുക.

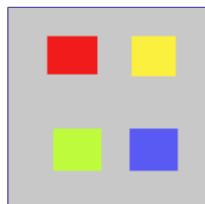
യിവിഷനുകളുടെ

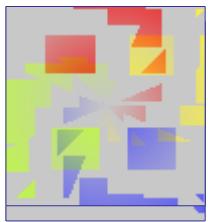
അതായത് നിങ്ങൾ ചിത്ര പ്രയോഗിക്കണമെങ്കില് പകർപ്പുകളുടെ എണ്ണ തുടർന്ന്. ഈ മ ല്യ -32 മുതൽ 64. നെഗറ്റീവ് മ ല്യങ്ങൾ വ്യത്യസ്തമായിരിക്കു കാലിഡോസ്കോപ്പ് റോട്ടേഷൻ വിപരീത.

മോഡ് 1

മോഡ് 2

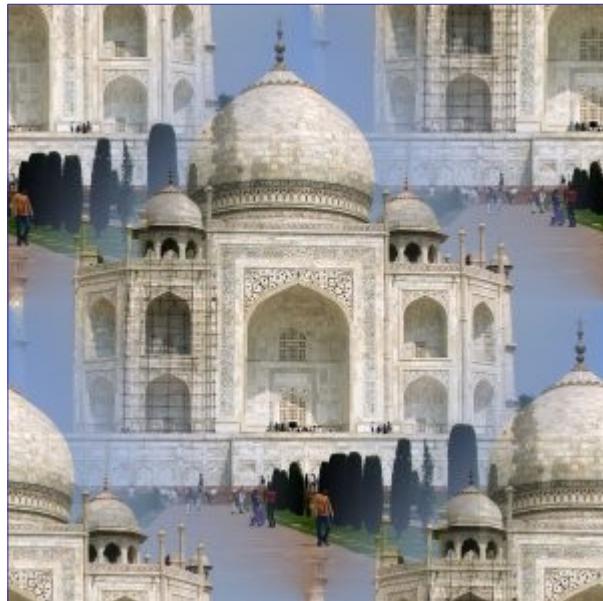
നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ പകർപ്പുകളുടെ രണ്ടു ക്രമീകരണത്തെ മോഡുകളുണ്ട്:





അമൃതമായ നടത്തുക

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽഡർ തടസ്സമില്ലാത്ത അറ്റങ്ങൾ സൂഷ്ടകിച്ചുകൊണ്ട് വിധേയമാക്കുകയാണ് വേണ്ടി ചിത്ര മാറ്റ . അത്തര ഒരു ചിത്ര ഒരു വെബ് പേജിൽ ഒരു മാതൃക ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . ഈ ഫിൽഡർ യാതൊരു ഓപ്പഷനുകൾ ഉണ്ട്, ഹല തിരുത്തൽ വരാ .

സജീവമാക്കൽ

നിങ്ങൾ **FiltersMap** Make Seamless മുവേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താനാകു

മാപ്പ് ബെംജക്കറ്റ്

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു വസ്തു (തല , പന്നാരമ, പെട്ടി അല്ലെങ്കിൽ സിലിണ്ടർ) ഒരു ചിത്ര മാപ്പുചെയ്യുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersMap** Map Object കീഴിൽ ഈമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ

പ്രിവ്യ

ഈ പ്രിവ്യ നിരവധി സാധ്യതകൾ ഉണ്ട്:

പ്രിവ്യ !

പ്രിവ്യ ചില ഓപ്പഷനുകൾ ഓട്ടോമാറ്റിക്ക് എന്നാണെങ്കിലും മറ്റു പല ചരണങ്ങളാണ് പ്രിവ്യ പുതുക്കുന്നതിനായി ഈ ബട്ടൺ അമർത്തുക ഉണ്ടായിരിക്കും .

മൂസ് സ ചികയെ തിരനോട് ആണ് പ്രകാശ ടാബ്
തിരഞ്ഞെടുത്തിരിക്കുകയാണെങ്കിലും , അത് പ്രകാശ ഫ്രേം ഉത്തരവ്
കുറിക്കുന്ന ഏത് *blue point* പിടിച്ചെടുക്കാൻ അതു കൂടിയിരിക്കിൾ ഒരു ചെറിയ
കൈ ര പത്തിൽ. പ്രകാശ ഫ്രേം പ്രകാശ ടാബിൽ നേര്ദ്ദീവ് X, Y
കുറിക്കരണങ്ങൾ ഉണ്ട് എങ്കിൽ ഈ നീല പോയിന്റ് വൈകിയേക്കാ.

സ ഓട്ട്

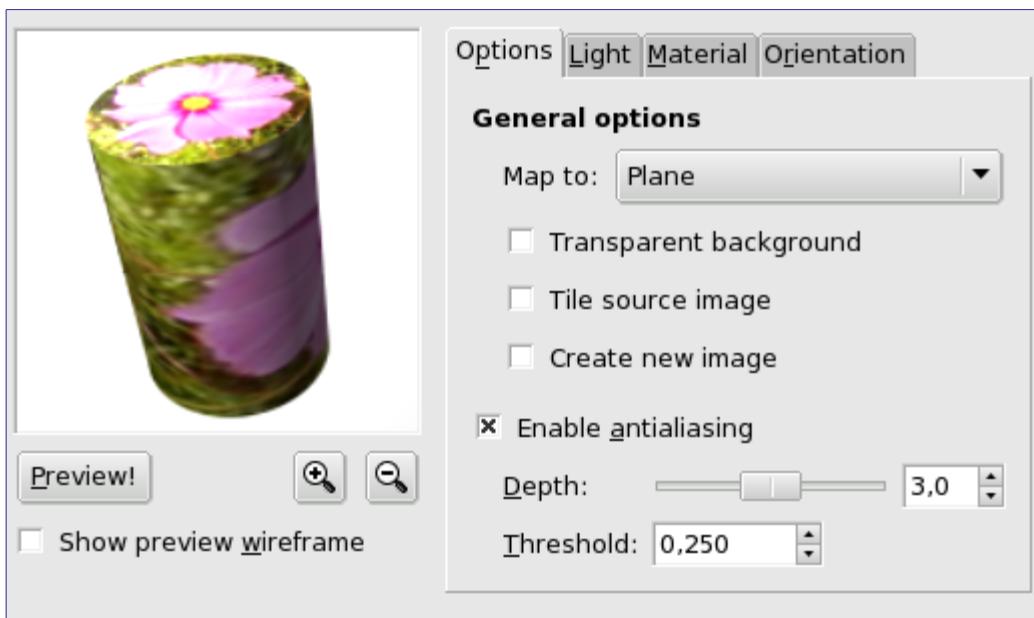
വലുതാക്കുക

സ ബട്ടൺ വലുതാക്കുന്നു അല്ലെങ്കിൽ പ്രിവ്യ ഇമേജ് കുറയ്ക്കാൻ
അനുവദിക്കുന്നു. അവരുടെ പ്രവർത്തന പരിമിതമാണെങ്കിലും ഒരു വലിയ
ഇമേജ് കാര്യത്തിൽ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

പ്രിവ്യ wireframe കാണിക്കുക

displacements ഭ്രംണങ്ങളും കുത്തൽ എല്ലപ്പുമാക്കുന്നു പ്രിവ്യ മേൽ ഒരു ശ്രിയ്
ഇടുന്നു. ഒരു ഷൂന്യിൽ നന്നായി പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

പൊതു ഓപ്പഷനുകൾ



ലേക്ക് മാപ്പ്

ഈ ഡ്രോപ്പ്-ഡെയിൽ ലിംപ് ഔഖ്യകൾ ചിത്രത്തിന്റെ മാപ്പ് ചെയ്യു
തിരഞ്ഞെടുക്കുക അനുവദിക്കുന്നു. ഒരു *Plane*, ഒരു *Sphere*, ഒരു *Box* അല്ലെങ്കിൽ
ഒരു *Cylinder*ആകാ.

സുതാര്യ പശ്വാത്തല

ഈ ഓപ്പഷൻ ഔഖ്യകൾ ചുറ്റു സുതാര്യമായ ചിത്ര സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

സജ്ജമാക്കിയിട്ടില്ലെങ്കിൽ, പശ്വാത്തല നിലവിലെ പശ്വാത്തല നിറ നിരന്തരിക്കുന്നു.

കെൽ ഉറവിട ഇമേജ്

വിമാന ഓബ്ജക്റ്റ് നീകൾ വിന്യാസ ടാബ് ഓപ്പഷൻ കൾ അതു കൂടിയൊഴിപ്പിക്കപ്പെടുത്ത്, ചിത്ര ഒരു ഭാഗ ശ ന്യൂമാൻ തിരിക്കുന്നു. **Tile source image** പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട്, ഉറവിട ഇമേജ് പകർപ്പുകൾ ഈ ഒഴിവിനു സ്ഥല ചെയ്യു . ഈ ഓപ്പഷൻ മറ്റ് വസ്തുകൾ പ്രവർത്തിക്കാൻ ഇളക്കവു .

ഈ ഓപ്പഷൻ "Plane" മാത്രമേ പ്രവർത്തിക്കുന്നു.

പുതിയ ചിത്ര സ്യൂഷ്ടിക്കുക

ഈ ഓപ്പഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു , ഒരു പുതിയ ചിത്ര അങ്ങനെ യഥാർത്ഥ ചിത്ര സ കഷിക്കുന്നു അരിപ്പ് അപേക്ഷയുടെ ഫല സ്യൂഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്.

ആൻഡ്രോഡ് ലിയാസി ഗ് പ്രാപ്തമാക്കുക

അതിർത്തികളിൽ ഈ അസുവകരമായ അലിയാസിൻ പ്രഭാവ മരച്ചുവെയ്ക്കാൻ ഈ ഐഞ്ച്ചിക തെരഞ്ഞെടുക്കുക. ചെക്കിൻ ചെയ്തപ്പോൾ, ഈ ഓപ്പഷൻ രണ്ട് ക്രമീകരണങ്ങൾ ദൃശ്യമാകു അനുവദിക്കുന്നു:

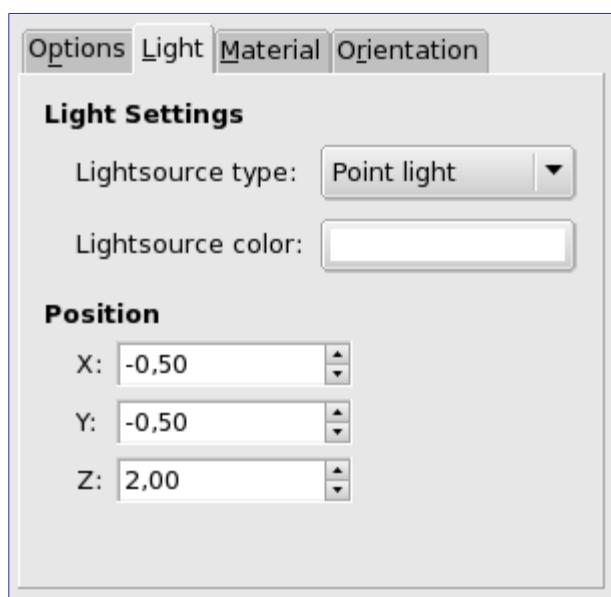
അക്ഷ

വധിക്കു സ്വീച്ച് ദോഷത്തിനായിട്ടാണ്, ആൻഡ്രോഡ് ലിയാസി ഗ് ഗുണമേന്യുള്ള നിർവ്വചിക്കുന്നു.

ഉമ്മറ

ആൻഡ്രോഡ് ലിയാസി ഗ് പരിധികൾ നിർവ്വചിക്കുന്നു. പിക്സലുകൾക്കിടയിലുള്ള മ ല്യ വ്യത്യാസ ഈ സെറ്റ് മ ല്യ കുറവാണ് ആകുമ്പോൾ ആൻഡ്രോഡ് ലിയാസി ഗ് നിർത്തുന്നു.

വെളിച്ച



പ്രകാശ ക്രമീകരണങ്ങൾ

Lightsource തര

ഈ ഭ്രേഖ്യുഡെബാൾ ലിസ്റ്റിൽ *Point light*, *Directional light* ആൻഡ് *No light*

ഇടയിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാം .

Lightsource നിറ

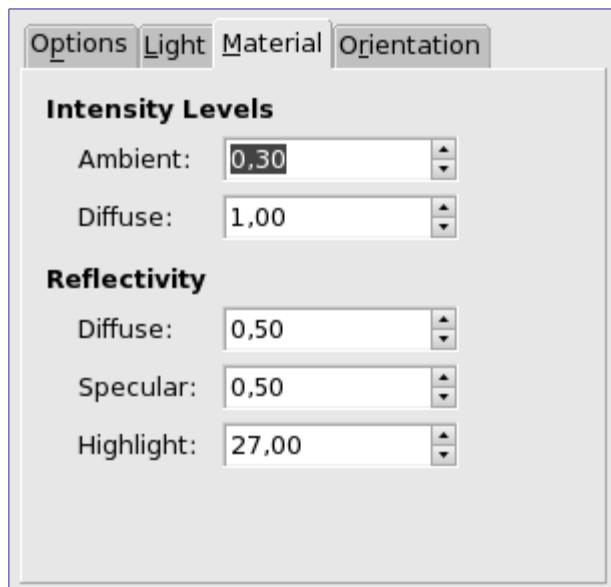
കളർ സൈലക്ടർ ഡയലോഗ് തുറക്കാൻ ഈ ബട്ടൺ അമർത്ഥക.

സ്ഥാന

"Point light" തിരഞ്ഞെടുത്താൽ, അവിടെ പ്രകാശ സ്ഥാനത്തു് Position (നീല പോയിന്റ്), എക്സ്, Y, Z നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ തക്കവെള്ളെ നിയന്ത്രിക്കാം .

"Directional light" തിരഞ്ഞെടുത്താൽ, ഈ എക്സ്, Y, Z പാരാമീറ്റർകൾ "Direction vector" (തെളിവാണ് അല്ല) നിയന്ത്രിക്കാം.

മെറ്റീരിയൽ



തീവ്രതയെ ലൈറ്റുകൾ

ആവിധികൾ

പ്രകാശ നേരിട്ട് വരുന്ന കാണിക്കാൻ നിറ തുക.

ചിതറിയു

ഒരു പ്രകാശ സ്ഥാനത്തു് വഴി പരിസരമാകെ യഥാർത്ഥ നിറ തീവ്രതയെ.

പ്രതിഫലിപ്പിക്കാനുള്ള

ചിതറിയു

ഹയർ മ ല്യങ്കൾ ഓബ്ജക്ട് ക ടുതൽ വെളിച്ച ചിത്രിക്കുന്ന (പകിട്ടാൻ കാണപ്പെടുന്നു) ഉണ്ടാക്കേണ .

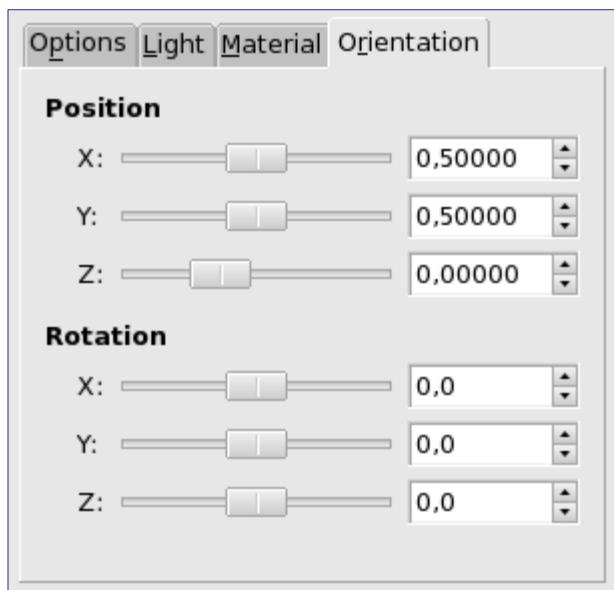
Specular

ഹൈലൈറ്റുകൾ എത്ര തീവ്രമായ നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

ഹൈലൈറ്റ്

ഹയർ മ ല്യങ്കൾ ഹൈലൈറ്റുകൾ ക ടുതൽ കേന്ദ്രീകൃതമായ ഉണ്ടാക്കേണ .

വിന്യാസ



സ്ഥാന

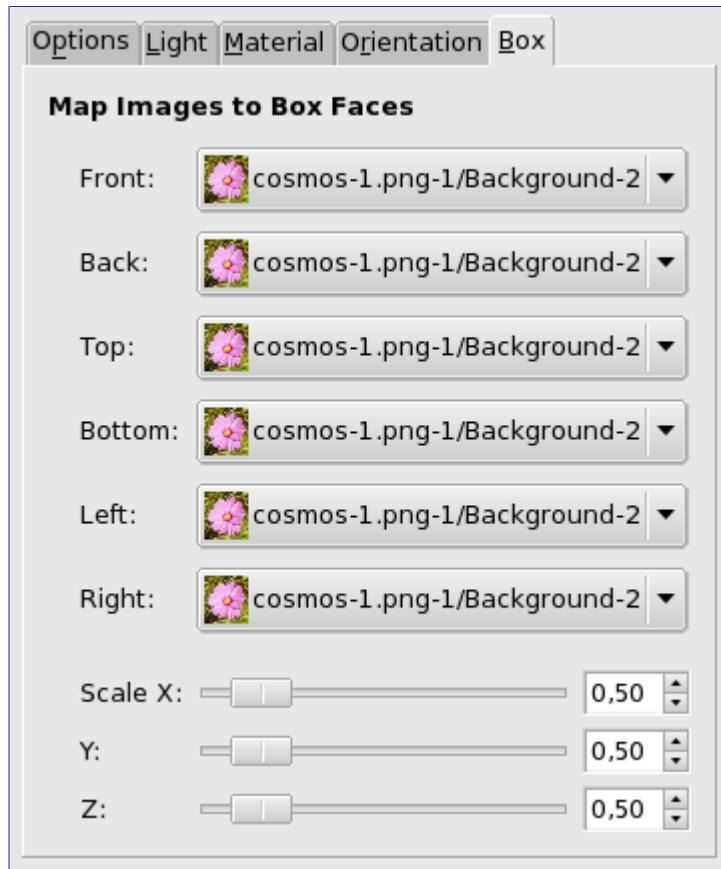
ഈ മ ന് ലൈറ്റിംഗുകൾ അവരുടെ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ ഒവ്വേജക്ക് മുകളിലെ ഇടത്ത് കോൺിൽ എക്സ്, വൈ, ഇസഡ് നിർദ്ദേശാങ്കങ്ങൾ തകരവെള്ളൂ നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ ഒവ്വേജക്ക് സ്ഥാന വ്യത്യാസപ്പെടാ അനുവദിക്കുന്നു.

രോട്ടേഷൻ

ഈ മ ന് ലൈറ്റിംഗുകൾ ഒവ്വേജക്ക് സഹിത് യമാക്രമ മഴു, X, Y, കരങ്ങുന്നത് ഉണ്ടാക്കേണ .

പെട്ടി

ഈ ടാബ് നിങ്ങൾക്ക് ബോക്സ് ഒവ്വേജക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കുക മാത്ര ദ്രുത്യമാക്കുന്നു.



മുവങ്ങളും ബോക്സ് ചിത്രങ്ങൾ

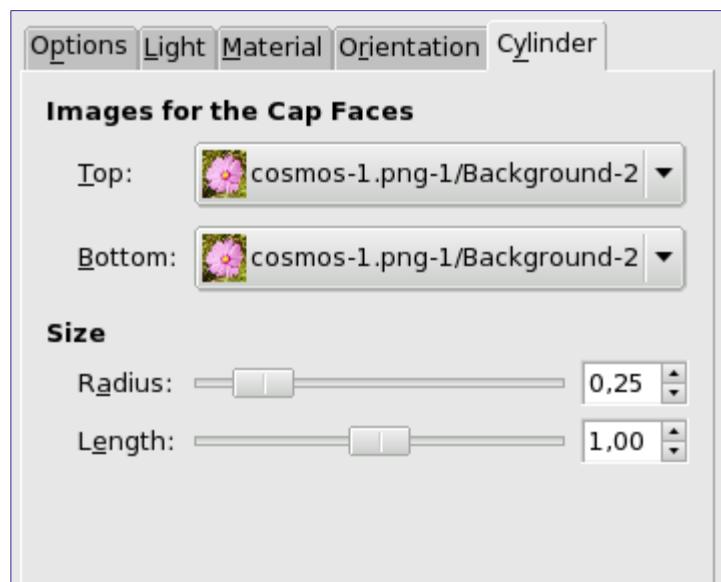
ഈ ഫോം നാമ സ്വയച്ച വിശദീകരിക്കുന്നതുമാണ്: പെട്ടിയില് ഓരോ മുവ ഒരു ഇമേജ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം. നിങ്ങൾ മാപ്പ് ഒബ്ജക്റ്റ് അറിപ്പ് വിളിക്കുന്നോൾ ഈ ചിത്രങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ സ്കീൻിൽ ഉണ്ടായിരിക്കണം.

സ്കൈയിൽ

ഈ എക്സ്, വൈ, ഇസഡ് ലൈറ്റുകൾ പെട്ടിയില് ഓരോ എക്സ്, വൈ, ഇസഡ് മാനങ്ങൾ വലിപ്പ് മാറ്റാൻ അനുവദിക്കരുത്.

സിലിണ്ടർ

ഈ ടാബ് നിങ്ങൾക്ക് സിലിണ്ടർ ഓബ്ജക്റ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കുക മാത്ര ദൃശ്യമാക്കുന്നു.



ക്യാപ് മുവങ്ങൾക്കായി ചിത്രങ്ങൾ

ഈ ഓപ്പൺ പേര് സ്വയം വിശദികരിക്കുന്നതുമാണ്. നിങ്ങൾ മാപ്പ് ഒബ്ജക്റ്റ് അലിപ്പ് വിളിക്കുന്നോൾ ചിത്രങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ സ്കീൻിൽ ഉണ്ടായിരിക്കണാം.

വലുപ്പ്

വാസാർഡി

ഈ ഫൈലിലെ അതിന്റെ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ നിങ്ങൾ സിലിണ്ടർ വ്യാസമുള്ള നിയന്ത്രിക്കുന്നതുമാണ്. നിർഭാഗ്യവശാൽ, ഈ ക്രമീകരണ സിലിണ്ടർ പേജിലെ ഒരു മാപ്പുചെയ്തിരിക്കുന്ന ചിത്ര പ്രവർത്തിക്കുന്നു പുതിയ സിലിണ്ടർ വലിപ്പ് അത് ചെയ്യൽ ഈ ചിത്ര resamples. അതു നാ ഒരു മുഴുവൻ ഇമേജ് മാപ്പ് കഴിഞ്ഞില്ല അങ്ങനെ മാപ്പി ഗ് മുമ്പിൽ വലിപ്പ് സിലിണ്ടർ ക്രമീകരിക്കുന്നതിൽ സാധ്യത ഉണ്ടായിരിക്കുന്നത് നല്കുന്നത്.

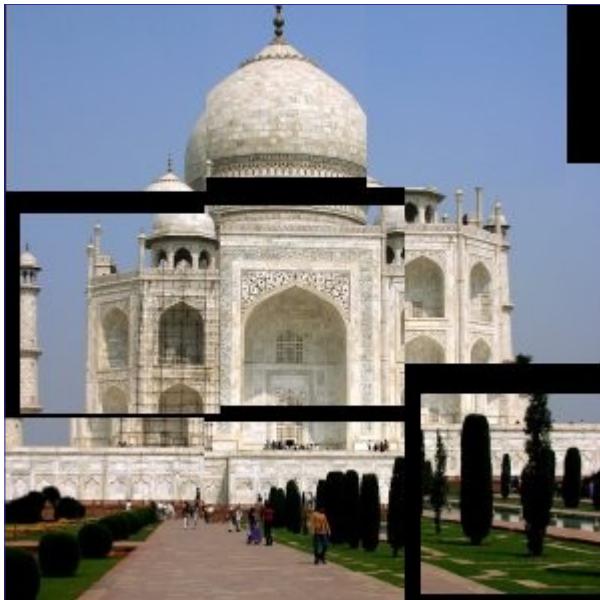
ദൈർഘ്യം

സിലിണ്ടർ ദൈർഘ്യം നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

പേപ്പർ ദെൽ

പൊതു അവലോകന



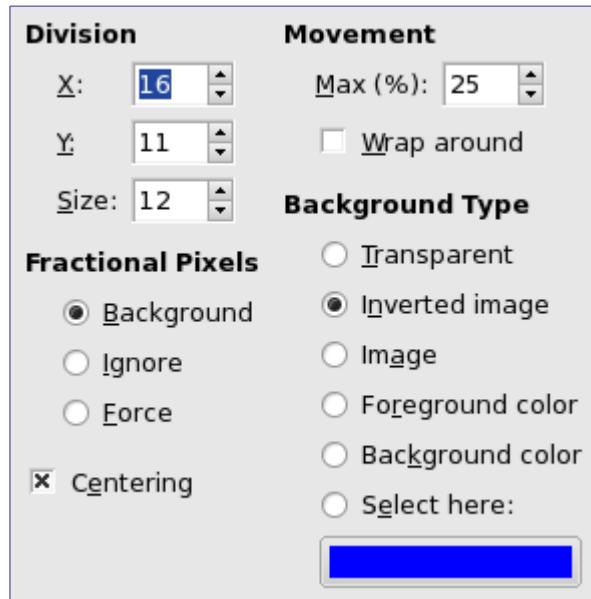


ഈ ഫിൽട്ടർ സ്ക്രൂയർ ഫോ നിരവധി കഷണങ്ങളായി ചിത്ര (സജീവമായ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു) വെട്ടുന്നു അപേപ്പാൾ അവർ അങ്ങനെ കുറവോ, പരസ്പരബന്ധിതവു വെളുത്തേയാ നീക്കാൻ അവരെ വിളിച്ചു. അവർ ഇമേജ് അല്ല അതിർത്തിയായി പുറത്തു പോകാൻ കഴിയു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** മുന്നേ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താൻ കഴിയു .

കാപ്പഷനുകൾ



യിവിഷൻ

ഫിൽട്ടർ കഷണങ്ങൾ ആദ്ദേശ മുന്പ് ചിത്രത്തിന്റെ cutting ആര ഭിക്കുന്നു കാരണ X, Y ആൻഡ് Size പരാമീറ്റരുകൾ, ലിക്കു; അങ്ങനെ, തിരഞ്ഞീമായി (എക്സ്) ത്തെ കഷണങ്ങൾ കഷണ വലിപ്പവു നന്ദരു ല ബന്ധായ (y) ദിശകൾ ഇമേജ് വലുപ്പ സൗകര്യപ്രദമായ ആയിരിക്കണ .

ചലന

മാക്സ് (%)

ഈ സ്ക്യൂയറുകളുടെ സൈഡ് വലുപ്പ് നേരെ പരമാവധി displacement ശതമാനമാണ്.

ചുറ്റു റാപ്

ഒട്ടുകൾ നീങ്ങുന്നോൾ, ചില ഇമേജ് അതിരുകൾ പുറപ്പെട്ടു കഴിയു . ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, എന്തു ഇപ്പുറത്തു പുറത്തു പോകുന്നോഴു മറുവശത്തുക ദെ കടക്കുന്നോൾ.

ഭിന്ന പിക്സലുകള്

കാരണ ചിത്ര കാലമല്ലോ, യമാർത്ഥ പിക്സലുകൾ നിലനിൽക്കുകയുള്ള കഴിയു . കണക്കാക്കിയിരിക്കുന്നത് മ നു വഴികൾ ഉണ്ട്:

പശ്വാത്തല

ബാക്കിയുള്ള പിക്സലുകൾ താഴെ വിഭാഗത്തിൽ നിർവ്വചിക്കപ്പെട്ട പശ്വാത്തല തര മാറ്റിസ്ഥാപിക്കു .

അവഗണിക്കുക

Background Type ഓപ്ഷൻ അക്കൗണ്ടിലേക്ക് എടുത്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ ബാക്കി പിക്സൽ സ ക്ഷിച്ചിരിക്കുന്നത്.

ശക്തിയാണ്

ബാക്കിയുള്ള പിക്സലുകൾ പുറമേ ചേരുംപുകളയേണ .

പശ്വാത്തല ഇന

നിങ്ങൾ **Background** റേഡിയോ-ബട്ടൺ ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ,, ഉപയോഗിക്കുന്ന ആർ ഐഎൻകോംഡിൽ പശ്വാത്തല തര തിരഞ്ഞെടുക്കാ :

സുതാരമായ

പശ്വാത്തല സുതാര്യമായ ആയിരിക്കു .

വിപരീത ചിത്ര

പശ്വാത്തല നിന്റെള്ളു (നിന്റെ ചാനൽ 255-മ ല്യ) വിപരീതമാകപ്പെട്ടു .

ചിത്ര

പശ്വാത്തല നിന്റെള്ളു മാറ്റമില്ലാതെ ആയിരിക്കു . യമാർത്ഥ ചിത്ര പശ്വാത്തല ആണ്.

മുൻഭാഗത്ത

ബാക്കിയുള്ള പിക്സലുകൾ പണിസണ്വി ഫോർഗ്ഗണഡിലെ നിന്ന മാറ്റിസ്ഥാപിക്കു .

പശ്വാത്തല നിന്ന

ബാക്കിയുള്ള പിക്സലുകൾ പണിസണ്വി പശ്വാത്തല നിന്ന മാറ്റിസ്ഥാപിക്കു .

ഇവിടെ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

ഈ റേഡിയോ ബട്ടൺ ശരിയായാളമിടാൽ നിന്ന പാർത്തുവരുന്ന ക്ലിക്ക് പശ്വാത്തല ആഗ്രഹിക്കുന്ന നിന്ന തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന ഒരു കളർ സെലക്ടർ തുറക്കു .

മല്ലിക്കാഗത്തായി

ഈ ഓപ്പൺ ചെക്ക് ചെയ്താല്, ടെലുക്കൾ പകര ചിത്രത്തിന്റെ കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നുകൂടി ചെയ്യു .

ചെറിയ ടെലുക്കൾ

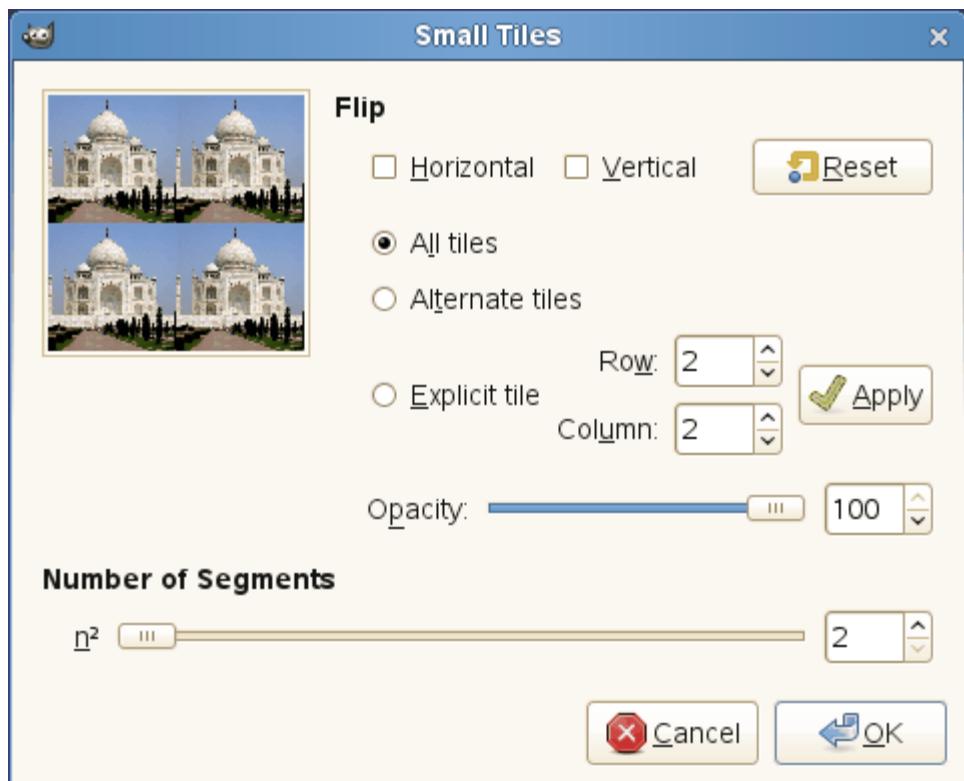
പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ ചിത്ര (സജീവമായ അല്ലെങ്കിൽ പാളി നിരക്കു) കുറയ്ക്കുന്നു യഥാർത്ഥ ചിത്ര അകത്ത് കോപ്പികൾ അത് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** Map Small Tiles മുഖ്യമായ ഒരു ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താൻ കഴിയു .



എല്ലിപ്പ്

അനുബന്ധ ഓപ്പ്‌ഷൻ (കൾ) പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് **Horizontal** അല്ലെങ്കിൽ / കാതെ **Vertical** അച്ചുതന്നെ തകവെള്ള ദൈഹികൾ എല്ലിപ്പുചെയ്യുക കഴിയു .

PLACEHOLDER,-106553: നിങ്ങൾക്ക് ഏത് ദൈഹികൾ എല്ലിപ്പുചെയ്ത ചെയ്യു തീരുമാനിക്കാനാകു

അതാര്യത

ഈ സ്ക്രൂഡർ അതിന്റെ ഇൻപുട്ട് ബോക്സിൽ ഉപയോഗിച്ച്, കാരണമാകുന്നു ചിത്ര പൊസിറ്റി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . ഈ ഓപ്പ്‌ഷൻ നിങ്ങളുടെ ചിത്ര ആൽഫാ ചാനൽ ഉണ്ടക്കിൽ മാത്രമേ സാധ്യവാണ്.

വിജ്ഞനങ്ങൾ എണ്ണ്

- "n" സ്ക്രൂഡർ അല്ലെങ്കിൽ അതിന്റെ ഇൻപുട്ട് ബോക്സ് സജ്ജമാക്കാൻ നമ്പർ എവിടെ "the image into n to the power of two tiles", എന്നാണ്. n = 3 ചിത്ര ഒവൽ ദൈൽസ് ഉണ്ടാക്കു .

കെട്ട

പൊതു അവലോകന

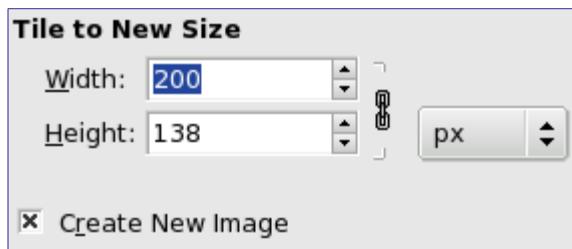


ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു സമാന അളവുകിൽ വലിപ്പ കുറച്ചു, ഒരു വലിയ (പുതിയ) പ്രതിമയായി യമാർത്ഥം ചിത്രത്തിന്റെ നിരവധി പകർപ്പുകൾ ചെയ്യുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** MapTile മുഖ്യമായി ഉപയോഗിക്കുന്ന ഫിൽട്ടർ കണ്ടതാൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷനുകൾ



ന്യൂ വലിപ്പ ദൈൽ

വീതി

പൊക്ക

ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ, അസ്ത്ര -തല നിങ്ങൾ പുതിയ ചിത്രത്തിനായി അളവുകൾ നൽകുക അനുവദിക്കുന്നു. രണ്ട് ദിശകൾ ഒരു ചെയിൻ **PLACEHOLDER,-106611** ക ദ സ്വത്വവോ ബന്ധപ്പട്ടാണിരിക്കുന്നത്. ഈ ചങ്ങല ഭേക്കി ശ് അവരെ സ്വത്രന്ത കഴിയു . ഫ്രോപ്-ഡൗൺ ലിസ്റ്റ് ബട്ടൺ കീക്കുചെയ്ത് പിക്സൽ മറ്റാനുമല്ല ഒരു യ സിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

The new image must be bigger than the original one. അളവുകിലോ, മാത്രമേ ഒരു ഇമേജ് സാമ്പിൾ ലഭിക്കു . നിങ്ങൾ ചുരുങ്ഗിപ്പോയി ദൈൽ കുകൾ ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ല എങ്കിൽ യമാർത്ഥം വലിപ്പത്തിലു നീം ലഭിക്കുന്ന ആയ വലുപ്പത്തിലുമുള്ള

തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

പുതിയ ചിത്ര സൃഷ്ടിക്കുക

ഈ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് പരിഷ്കരിക്കുന്നത് ഒഴിവാക്കാൻ ചെക്കുചെയ്ത ഈ ഓപ്ഷൻ നിലനിർത്താൻ പലിശ തുടർന്ന്.

രാഘവ്

പൊതു അവലോകന

ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു *Displacement map* നരയെ തലങ്ങളിൽ തക്കവെള്ളു സജീവ അഭ്യൂക്തിൽ പാളി തിരഞ്ഞെടുപ്പിന്റെ പിക്സലുകൾ ആദ്ദേഹം പിക്സൽ കുടിയെയാഴിപ്പിക്കലിന് മാപ്പിൽ വ്യത്യാസത്തിനു ചരിവ് തക്കവെള്ളു നാടുവിട്ടുപോയ ചെയ്യുന്നു. വരെ പ്രോസോഡിൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന പിക്സൽ നാടുവിട്ടുപോയ അല്ല; കുടുതൽ ചരിവ്, കുടുതൽ കുടിയെയാഴിപ്പിക്കലിന്.

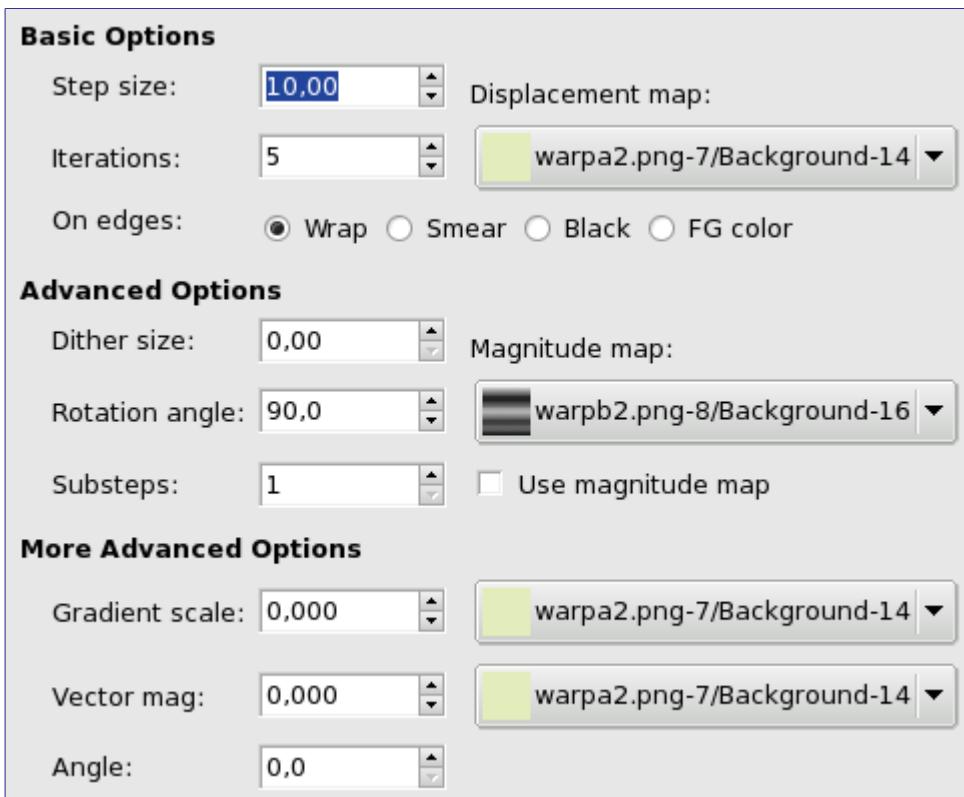


ഈ ഫിൽട്ടർ നിലപാടിൽ സ രക്ഷണ നൽകാൻ ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ഭാഗ മാസ്കുചെയ്യാൻ സാധ്യത ഒരുക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersMapWarp** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്. ഈ ഫിൽട്ടർ പ്രിവ്യ ഒന്നു ഉണ്ട്.

ഓപ്ഷൻകൾ



അടിസ്ഥാന ഓപ്പഷൻകൾ

സ്റ്റേപ് വലുപ്പ

"Step" ഓരോ പിൽട്ടർ ആവർത്തന വേണ്ടി കൂടിയെഴുപ്പിക്കലോ അകല . ഒരു 10 മ ല്യ ഒരു ഒരു പിക്സൽ കൂടിയെഴുപ്പിക്കലിന് നേടുകയു അത്യാവശ്യമാണ്. ഈ മ ല്യ കൂടിയെഴുപ്പിക്കലിന് ദിശ വിപരീത നേർന്തീവ് കഴിയു .

iterations

പിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കുന്നോൾ പ്രാബല്യത്തിൽ ആവർത്തനിക്കുകയു എണ്ണ .

വേണമകിലു

കാരണ കൂടിയെഴുപ്പിക്കലിന് എന്ന പിക്സലുകളുടെ ഭാഗ പാളി അരല്ലെങ്കിൽ നിരക്കു അതിരിൽ മേൽ തള്ളപ്പെട്ട, ഷൈ , മറുവശത്തുക ടെ, പിക്സലുകൾ സ്ഥലങ്ങളിൽ ശ ന്യമാക്കുന്നതിൽ ചെയ്യുന്നു. നാല് ഇനിപ്പറയുന്ന ഓപ്പഷൻകൾ ഈ പ്രേരം പരിഹരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു:

പൊതിയുക

എതിർ എന്ത് ഇപ്പുറത്തു പുറത്തു പോകുന്നോഴു പോകുന്നു (ഈ സ്വത്വേ).

പ ശുക

ശ ന്യമാക്കുന്ന് സ്ഥലങ്ങൾ അയയൽ ചിത്ര ലൈനിന്റെ പടരുന്ന നിരയു .

കരുത്ത

ശ ന്യമാക്കുന്ന് സ്ഥലങ്ങളിൽ കരുത്ത നിര നിരയു .

മുൻഭാഗത്തെ

ശ ന്യമാക്കുന്ന് സ്ഥലങ്ങൾ പണിസ്ഥിയിൽ നിര പ്രേസേരത്തെ പുരോതലനിര നിരയു .

displacement മാപ്പ്

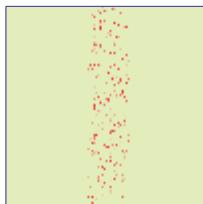
ഈ ഭ്രേഡ്-ഡെജിന് ലിന്റ് ലിന്റ്, ഒരു grayscaled ഇമേജ് ആയിരിക്കണം

കൂടിയെഴുപ്പിക്കലിന് ഒപ്പ് , present on your screen when you call filter and must have the same size as the original image ആയിരിക്കണം .

വിപുലമായ ഓപ്പഷനുകൾ

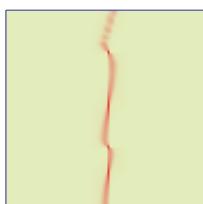
Dither വലുപ്പ

എല്ലാ പിക്സൽ നാടുവിട്ടുപോയ ഒരിക്കൽ ഈ ഓപ്പഷൻ അവരെ കുറയ്ക്കിത്തമായി, ചിത്രത്തിലേക്ക് ധാന്യ നൽകുന്ന വ്യാപിപ്പിക്കുകയും . ഉയർന്ന ഈ മില്യ (0.00-100.00), നാൾക്കുന്നാൾ ധാന്യ .



രോട്ടേഷൻ കോൺ

ഈ ഓപ്പഷൻ ഗ്രേഡിയൻ്റ് ചരിവ് ദിശ തക്കവല്ല പിക്സൽ displacement കോൺ സംഘടിക്കുന്നു. മുമ്പത്തെ ഉദാഹരണങ്ങൾ ഒരു ല ബമായ ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഒരു 90 കോൺിൽ ക ട സ്പ്രാഷ്ടിച്ചു: അങ്ങനെ, പിക്സലുകൾ തിരശ്വീനമായി ഇവരെ നും ഇമേജ് അതിരുകളിൽ നിന്നു പോയി. ഇവിടെ ഒരു 10 കോൺിൽ, 6 CONCURRENT എന്ന ക ട ഒരു ഉദാഹരണ :

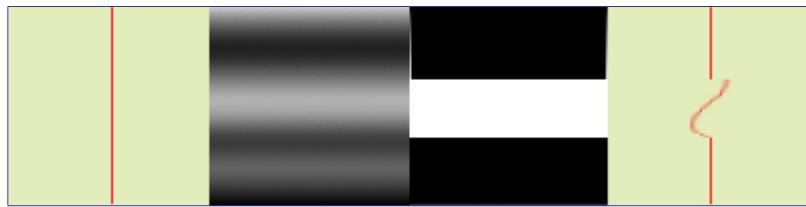


Substeps

നിങ്ങൾക്ക് ഒരു മില്യ > 1 നൽകുന്നു എങ്കിൽ കൂടിയെഴുപ്പിക്കലോ വെക്ടർ നിങ്ങൾ displace പ്രക്രിയ ഒരു സ ക്ഷേമ നിയന്ത്രണ നൽകുന്നു, നിരവധി substeps തുടർച്ചയായി നൽകുന്നത്.

റിക്ടർ മാപ്പ്

കൂടിയെഴുപ്പിക്കലിന് മാപ്പ് പുറമെ, നിങ്ങൾ ഒരു റിക്ടർ മാപ്പ് ചേർക്കാൻ കഴിയു . ഈ മാപ്പ് സോഴ്സ് ചിത്ര, നീ ഫിൽട്ടർ വിളിക്കുന്നോൾ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ ഉണ്ടായിരിക്കണെ അതേ വലിപ്പ് ഒരു grayscaled ചിത്ര, ആയിരിക്കണെ . ഈ മാപ്പ് ഈ റിക്ടർ മാപ്പിന്റെ ചാര തലങ്ങളിൽ തക്കവല്ല ചിത്രത്തിന്റെ ചില ഭാഗങ്ങൾ ഫിൽട്ടർ ചെയ്യാൻ ക ടുതലോ കുറവോ സെല നൽകുന്നു. ഈ മാപ്പിന്റെ വെളുത്ത ഭാഗങ്ങളിൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്ര പ്രദേശങ്ങൾ അരിപ്പ് എല്ലാ സെല വിധേയനാകുന്നു. മാപ്പ് കരുത്ത ഭാഗങ്ങളിൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്ര പ്രദേശങ്ങൾ ഫിൽറ്റർ പോയെങ്കിൽ ചെയ്യു . ഇന്ത്രർമീഡിയറ്റ് ചാര അളവ് ചിത്രത്തിന്റെ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ഇടങ്ങളിൽ അരിപ്പ് നടപടി കുറത്തെതക്കു ചെയ്യു . **Use magnitude map** ആ പേരിൽ ചെക്ക് ചെയ്തിരിക്കണെ .



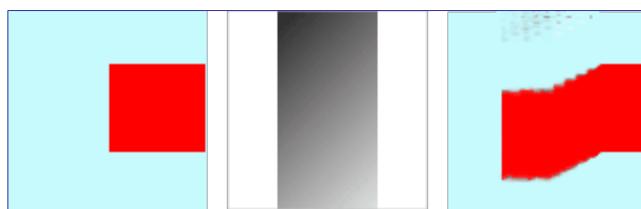
കുതൽ വിപുലമായ ഓപ്പഷനുകൾ

ഈ അധിക ഓപ്പഷനുകൾ രണ്ടു പുതിയ മാപ്പുകൾ, ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് മാപ്പ് / അല്ലെങ്കിൽ ഒരു വെക്ടർ മാപ്പ് പറയുന്നു.

ഈ രണ്ടു ഓപ്പഷനുകൾ പരിശോധിക്കുന്നതിന്, നിങ്ങൾ മറ്റൊരു മാപ്പുകളും കടു നിരത്തിലുള്ള ഒരു മാപ്പ് ഉപയോഗിക്കണം .

ഗ്രേഡിയൻ്റ് സ്കേക്കയിൽ

ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഇ പട, (ഈ മാപ്പ് ഒരു grayscaled ഇമേജ് വേണ്) ഉപയോഗിക്കുന്നു, പിക്സൽ കുടിയെയാഴിപ്പിക്കലിന് ഗ്രേസ്കേക്കയിലാക്കി സ്ഥാനാന്തരങ്ങൾ ദിശ ആദ്യയിച്ചിരിക്കുന്നു. **Gradient scale** ഓപ്പഷൻ നിങ്ങൾ എത്ര ഗ്രേസ്കേക്കയിലാക്കി വ്യതിയാനങ്ങൾ പിക്സൽ കുടിയെയാഴിപ്പിക്കലിന് സ്വാധീനിക്കു സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. ഓരോ ആവർത്തന മുഴുവൻ ചിത്രത്തിന്റെ അരിപ്പ് പ്രവൃത്തികൾ ന് മാത്രമല്ല ചുവന്ന വസ്തുവിലും : ഈ blurredness വിശദീകരിക്കുന്നു.

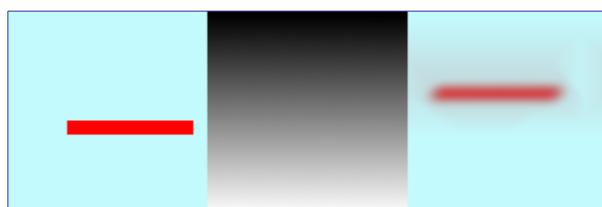


മുകളിൽ പറഞ്ഞ ഉദാഹരണത്തിൽ, "Warp" ഫിൽട്ടർ ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഇ പട (ഗ്രേഡിയൻ്റ് സ്കേക്കയിൽ = 10.0) ഉപയോഗിച്ച് പ്രയോഗിക്കുന്നു. ഗ്രേഡിയൻ്റ് മുകളിൽ ഇടത് നിന്ന് വലതേക്കുള്ള അടിയിലേക്ക്, ചരിത്തു ആണ്.

ഗ്രേഡിയൻ്റ് പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ചിത്രത്തിന്റെ ഭാഗത്ത് ചരിത്ത് നടുങ്ങുന്നു 90 (രോട്ടേഷൻ ആ ഗിൾ 90 വിപുലമായ ഓപ്പഷനുകൾ തുടർന്ന് തിരിച്ചു).

വെക്ടർസ് രൂസ്തമയ മാഗ്

ഈ മാപ്പ് ഉപയോഗിച്ച് കുടിയെയാഴിപ്പിക്കലോ നിങ്ങൾ **Angle** ടെക്നിക്ക് ബോക്സിൽ സജ്ജമാക്കാൻ ആ ഗിൾ ആദ്യയിച്ചിരിക്കുന്നു. 0 മേലോട്ടായി ആണ്. Angles counter- ഘട്ടികാരിശയിൽ പോയി. vector control map ചിത്ര ഓരോ ആവർത്തന എത്ര പിക്സൽ നീക്കു വഴി നിർണ്ണയിക്കുന്നു.



മുകളിൽ പറഞ്ഞ ഉദാഹരണത്തിൽ, "Warp" ഫിൽട്ടർ വെക്ടർ മാഗ് കൊണ്ട് പ്രയോഗിക്കുന്നു. ഗ്രേഡിയൻ്റ് മുകളിൽ നിന്നു താഴേക്ക് ലഭമായ ആണ് വെക്ടർ ആ ഗിൾ 45 ആണ്. ചിത്ര മുകളിൽ ഇടത് മ ലയിൽ ചരിത്ത് മാറിക്കൊണ്ടിരിക്കു 45 . ഓരോ ആവർത്തന മുഴുവൻ ഇമേജിൽ, മാത്രമല്ല ചുവന്ന ബാൻ പ്രവർത്തിക്കുന്നു കാരണം ചിത്ര മങ്ങിയ ആണ്.

കോൺ

പരിഹരിച്ച വെക്ടർ മാപ്പ് വേണ്ടി ആ ശിൾ (മുകളിൽ കാണുക).

രെൻഡർ ഫിൽട്ടറുകൾ

അവതാരിക

എറുവു GIMP ഫിൽട്ടറുകൾ അതിന്റെ ഉള്ളടക്ക ര പാന്തരപ്പെടുത്തി ഒരു പാളി ന് പ്രവർത്തിക്കുന്നു, പക്ഷ "Render" ശ്ര പ്ലിൽ ഫിൽട്ടറുകൾ ഒരു ബിറ്റ് വ്യത്യസ്തമാണ്. അവർ മിക്കപ്പോഴും പാളിയായി മുമ്പ് ഇരുന്ന എതിനെന്നു obliterating ലെ, ആദ്യ മുതൽ പാറേണ്ടുകൾ സൃഷ്ടിക്കുക. ചില റാൻഡ അല്ലെങ്കിൽ ശബ്ദഭായമാനമായ പാറേണ്ടുകൾ മറുള്ളവരെ ഫ്രാക്റ്റൽിന് പാറേണ്ടുകളുടെ സാധാരണ സൃഷ്ടിക്കുക, കണ്ണ (Gris) ഒരു general- ഉദ്ദേശ്യ (മരിച്ചു പരിമിതമായ) ആൺ വൈക്രാം ശ്രാഫിക്സ് ഉപകരണ .

വ്യത്യാസ മേഖലകൾ

പൊതു അവലോകന



Difference Clouds കമാൻഡ് ഭാഗികമായു കൂറിയ പോലുള്ള മേഖലകളിൽ നിന്റെ മാറ്റങ്ങളും ഫിൽട്ടർ ഒരു സ്വയം സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു പുതിയ പാളിയായി Solid Noise മേഖല രെൻഡർ, ഒപ്പ് Difference ലയർ മോഡ് സജ്ജമാക്കുന്നു, പിന്നെ വ്യക്തമാക്കിയ ചിത്ര മേൽ ഈ പാളി ലയിപ്പിക്കുന്നു.

പാളി ലയിപ്പിക്കുന്നത് മുമ്പ്, ഈ സ്കൈപ്പറ്റ് അതിന്റെ പ്രഭാവ നിയന്ത്രിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന സോളിഡ് നോയ്സ് പ്ലഗ്-ഇൻ ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നു.

ചിത്ര ഇൻഡൈക്സ് നിന്റെ അനുസരിച്ച്, ഈ മെനു എൻട്രി ഗ്രേ ഓട്ട് ചെയ്ത് ലഭ്യമണി.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

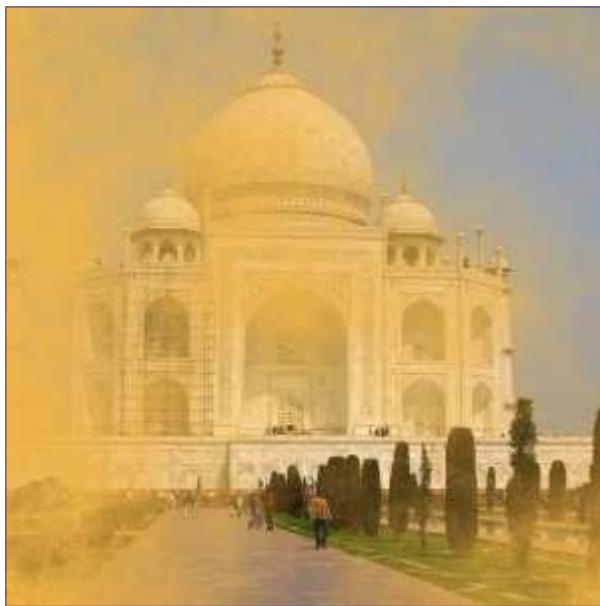
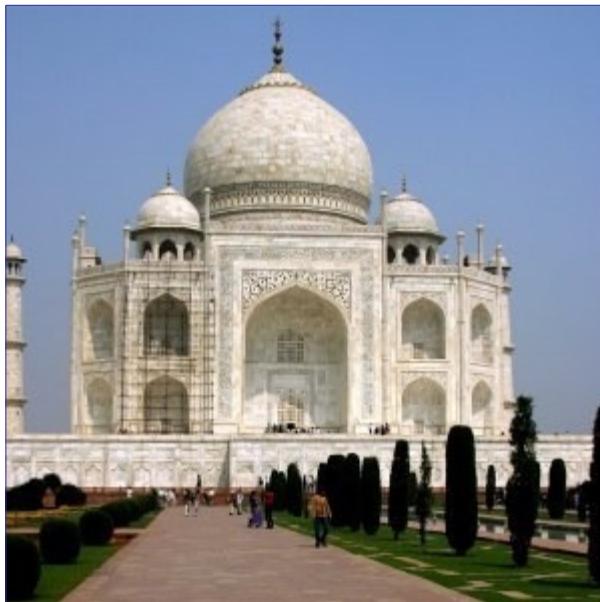
ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters->Render->Difference Clouds...** കീഴിൽ ഇമേജ് വിൻഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ

ഈ സ്ക്രിപ്റ്റ് സൂന്ത ഡയലോഗ് വിന്റോഡാ ഉണ്ടായിട്ടും Solid Noise അലിപ്പ എന്ന് ഡയലോഗ് വിളിച്ച് പാർത്തമിക്കുന്ന ഇല്ല.

പല്ല്

പൊതു അവലോകന

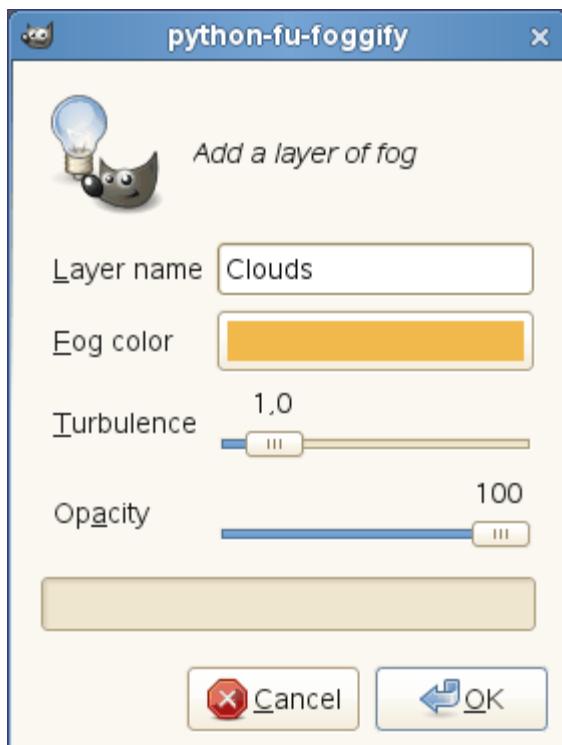


ഈ ഫിൽട്ടർ അൽപ്പ് പുതിയ പാളി മ ടർമ്മിനൽ അലൈക്കിൽ പുക തോന്നാ ചിത്രത്തിലേക്ക് ചേർക്കുന്നു. മോലാങ്ങൾ Plasma ടെക്സ്ചർ സൃഷ്ടിച്ചിരിക്കുന്നത്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters->Render->Clouds-Fog** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡാ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ



എതാനു അരിപ്പ് ഫൈലിക്കങ്ങളിൽ മാത്ര "Turbulence" പിന്നീട് നിങ്ങൾക്ക് മാറ്റാൻ ഫല നിങ്ങളുടെ ആഗ്രഹ യുക്തമമല്ലെങ്കിൽ റദ്ദാക്കാനു ഫിൽട്ടർ ആവർത്തിക്കാൻ ഇല്ല കാരണം കഴിയു കരുതില്ല പ്രധാനമാണ്.

ലെയർ പോൾ

പാളി പോൾ. നിങ്ങൾക്ക് പിന്നീട് Layers Dialog ഇൽ മാറ്റാ .

ഫോൾ നിര

മണ്ഠൽ തവിട്ട് (240, 180, 70) ചില സ്ഥിര. ആ മ ടർമ്മണ്ട് സ്വാഭാവിക നിര അല്ല കരുതുന്നുവെങ്കിൽ ഈ മാറ്റാൻ നിര ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

പക്ഷ്യുഖ്യത

ഈ ധമാർത്ഥത്തിൽ Plasma ഫിൽട്ടറിന്റെ ഉച്ച ഓപ്പ്‌ഷൻ: അത് മുദ്ര (താഴ്ന്ന മ ല്യങ്കർ) നിന്ന് ഹാർഡ് (ഉയർന്ന മ ല്യങ്കർ) ലേക്ക് മേഖലയെല്ലാ സക്കിർണ്ണത നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

അതാരുത

പാളിയുടെ അതാരുത. നിങ്ങൾക്ക് പിന്നീട് Layers Dialog ഇൽ മാറ്റാ .

പുണ്യ

പൊതു അവലോകന

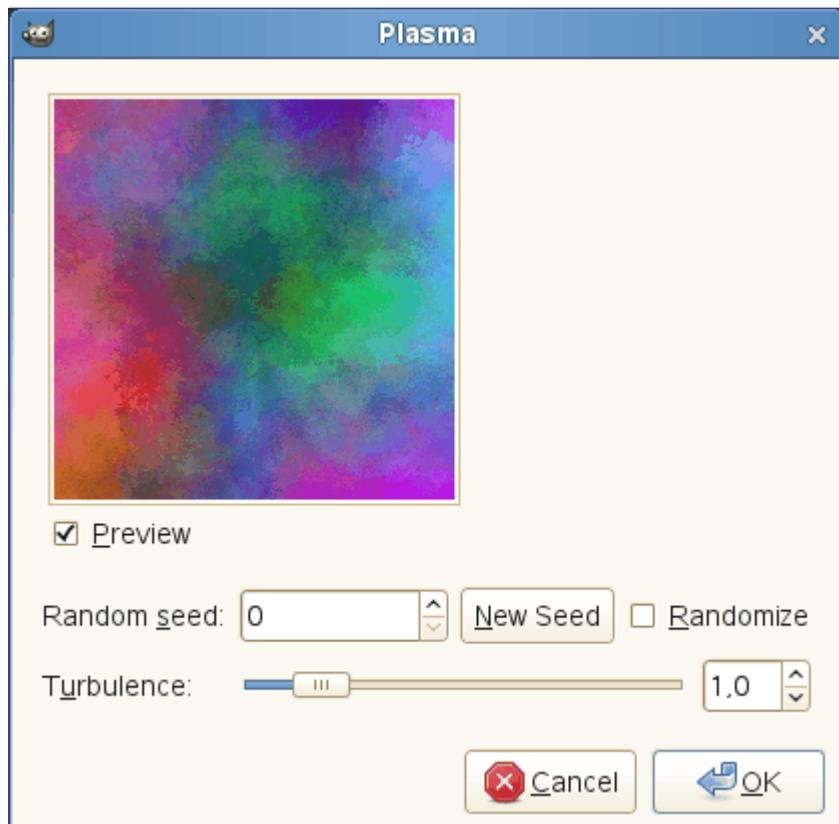


ഖുബിയും നിറമുള്ള നിരങ്ങൾ എല്ലാ പ രണ്ടായു പ രിത. ചിലപ്പോൾ ശക്തമായ നിരങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കപ്പെടുന്നതിന്, നിരങ്ങൾ **Colors** Desaturate ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് Desaturate ഒരു ക ടുതൽ രസകരമായ ഉപരിതലാ ദൃശ്യമാകു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** Render Clouds Plasma കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റെയോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

കാപ്പണ്ടുകൾ



പ്രിവ്യ

പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണ ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ത്രാക്ടീവ് പ്രിവ്യ

പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

ക്രമരഹിത സന്തതി

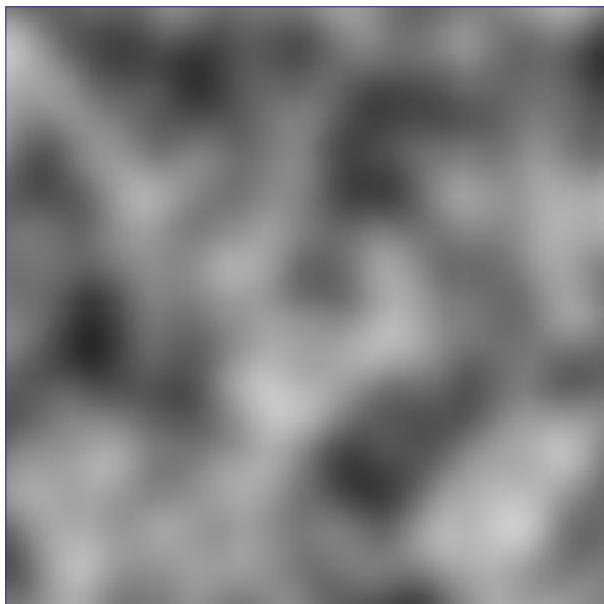
ഈ ഓഫഷൽ റാൻഡിമെസേഷൻ മ ലക നിയന്ത്രിക്കുന്നു. **Randomize** ചെക്ക്-ബട്ടൺ കമ്പ്യൂട്ടർ ഹാർഡ്വേയറിൽ ഫ്രോക്കർ ഉപയോഗിച്ച് വിതരു സ്ഥാപിക്കു . നിങ്ങൾ ഒരു പിന്നീട് ചടങ്ങിൽ റാൻഡിമെസേഷൻ കൃത്യമായ ഒരേ പാറ്റേണ്ട് ആവർത്തിക്കാൻ കഴിയു ആഗ്രഹിക്കാതെ മറ്റൊന്തകിലു ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു കാരണവു ഇല്ല.

പക്ഷ്യുബ്യത

ഈ പരാമീറ്റർ പ്ലാസ്മ സജീവരൂപത നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഉയർന്ന മ ല്യാങ്ശർ കുറഞ്ഞതു മ ല്യാങ്ശർ (നീരാവി, തിമിരവു അല്ലെങ്കിൽ പുകപോലെ) ശക മേഖല ഹാജരാക്കണ , മേഖല (അമ രത്തമായ എല്ലാം അല്ലെങ്കിൽ മിനറൽ ധാന്യങ്ങൾ പോലെ) ഒരു ഹാർഡ് തോന്തൽ തരു . ശ്രേണി 7.0 ലേക്ക് 0.1 ആണ്.

സോളിഡ് നോയസ്

പൊതു ആവലോകന

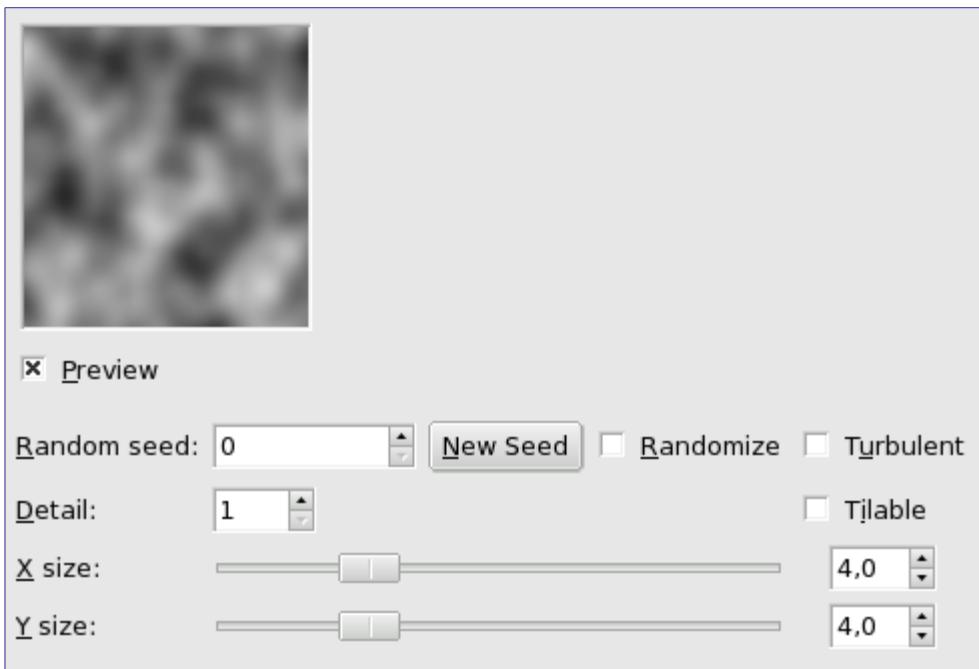


സോളിഡ് noise ഒരു വലിയ ടെക്സ്ചർ മേക്കർ ആണ്. (- ഈ ഫിൽട്ടർ പ റണ്മായി പ്രയോഗിക്കു പാളിയായി എത്തെങ്കിലു നിലവിലുള്ള പശ്വാത്തല ഓവർറൈറ്റ് ഇത് യമാർത്തമ ചിത്ര എങ്ങനെയിരിക്കുന്നെന്ന് പ്രശ്നം ഇല്ല) നിങ്ങൾ വളരെ വർണ്ണാദമായ ചിത്ര അതു പ്രയോഗിച്ചു പോലു , ഈ ആരവ എപ്പോഴു ചാര ശ്രദ്ധിക്കുക. ഇത് "തര ഗ" സജീവ ക്രമീകരണ ഉപയോഗിച്ച്, ഫലങ്ങളു യമാർത്തമ മേഖലങ്ങളെ പോലെ അൽപ്പ് നോക്കു വരുവാക്കാൻ നല്ല ഉപകരണമാണ്..

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersRenderCloudsSolid noise** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ



പ്രിവ്യ്

പരിശോധിച്ചാൽ, പരാമീറ്റർ ക്രമീകരണ ഫലങ്ങളിൽ ഇന്ത്രാക്ടീവ് പ്രിവ്യ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

ക്രമരഹിത സന്തതി

ഈ ഓപ്പ്‌ഷൻ ഫിൽട്ടറിന്റെ ക്രമരഹിതമായ ലീതി നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഒരേ സാഹചര്യത്തിൽ ഒരേ റാൻഡർ സന്തതി ഉപയോഗിക്കുന്നു എങ്കിൽ, അരിപ്പ് കൃത്യമായി ഒരേ ഫലങ്ങളും ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഒരു വ്യത്യസ്ത റാൻഡർ സന്തതി വ്യത്യസ്ത ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ക്രമരഹിത സന്തതി മാനുവലായി അല്ലെങ്കിൽ **New Seed** ബട്ടൺ അമർത്തി ക്രമരഹിതമായി സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ കഴിയും.

Randomize ഓപ്പ്‌ഷൻ ശരിയായാളമിട്ടാൽ റാൻഡർ സന്തതി മാനുവലായി കഴിയില്ല, എന്നാൽ ക്രമരഹിതമായി ഓരോ തവണയും അരിപ്പ് പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ജനറേറ്റ് ആതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, അരിപ്പ് അവസാനമായി ഉപയോഗിച്ച് റാൻഡർ വിത്തു ഓർക്കുന്നു.

പക്ഷുഖ്യമായ

ഈ ചെക്ക്, നിങ്ങൾക്ക് വളരെ രസകരമായ ഇഫക്റ്റുകൾ, പലപ്പോഴും വെള്ളം, അല്ലെങ്കിൽ പുക മേഘങ്ങൾ, അല്ലെങ്കിൽ ജീവനുള്ള കോശ, അല്ലെങ്കിൽ ഒരു Rorschach കരയും വളരെ എണ്ണ പോലെ കാണപ്പെടുന്ന എന്തെങ്കിലും ലഭിക്കും.

വിശദാ ശ

ഈ മുഴക്ക ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ വിശദമായി തുക നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഹയർ മ ല്യാൻഡ് വിശദമായി ഉയർന്ന തലത്തിലുള്ള നൽകുകയും, മുഴക്ക ഹാർഡ് മടിക്കേണ്ടതിലും തിങ്ങുന്ന, സ്പ്രേ അല്ലെങ്കിൽ ചെറിയ കണങ്ങളുടെ ഉണ്ടാക്കി തോന്നുന്നു. ഒരു കുറഞ്ഞ മ ല്യ ക ടുതൽ മുദ്രവും മേഘാവൃതമായ ചെയ്യുന്നു.

Tileable

നിങ്ങൾ Tileable പരിശോധിക്കുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് ടെലുക്കൾ ഉപയോഗിക്കാവുന്നതാണ് ഒരു മുഴക്ക ലഭിക്കും. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു HTML

പേജിൽ ഒരു പശ്വാത്തലമായി അത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു , ദെൽ അരികുകളു പരിധികളില്ലാതെ ചേരു .

എക്സ് വലുപ്പ്

വൈ വലുപ്പ്

ഈ എക്സ് ലെ ആരവ ര പഞ്ചർ (തിരഞ്ഞീൻ), Y (ല ബ) റിശേകൾ (പരിധി 0.1 16.0 വരെ) വലിപ്പവു അനുപാതത്തിൽ നിയന്ത്രിക്കാൻ.

തീനാള

പൊതു അവലോകന





തീനാള് അരിപ്പ് ഉപയോഗിച്ച്, പരമകോടിയിൽ, കുമമില്ലാതെ സൃഷ്ടിച്ച ഫോക്റ്റോഫിൽ പാറ്റേണ്ടുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ IFS Fractal അരിപ്പ് കഴിയുന്നതു fractals നിയന്ത്രിക്കാൻ കഴിയില്ല, എനാൽ നിങ്ങൾ ഒരു ചില ഭിശയിൽ ക്രമരഹിതമായ ജനറേറ്റർ, സമ ഹിക നിങ്ങൾ ഇഷ്ടപ്പെടുന്ന ഒരു തീ വ്യതിയാനങ്ങൾ നിന്നു തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

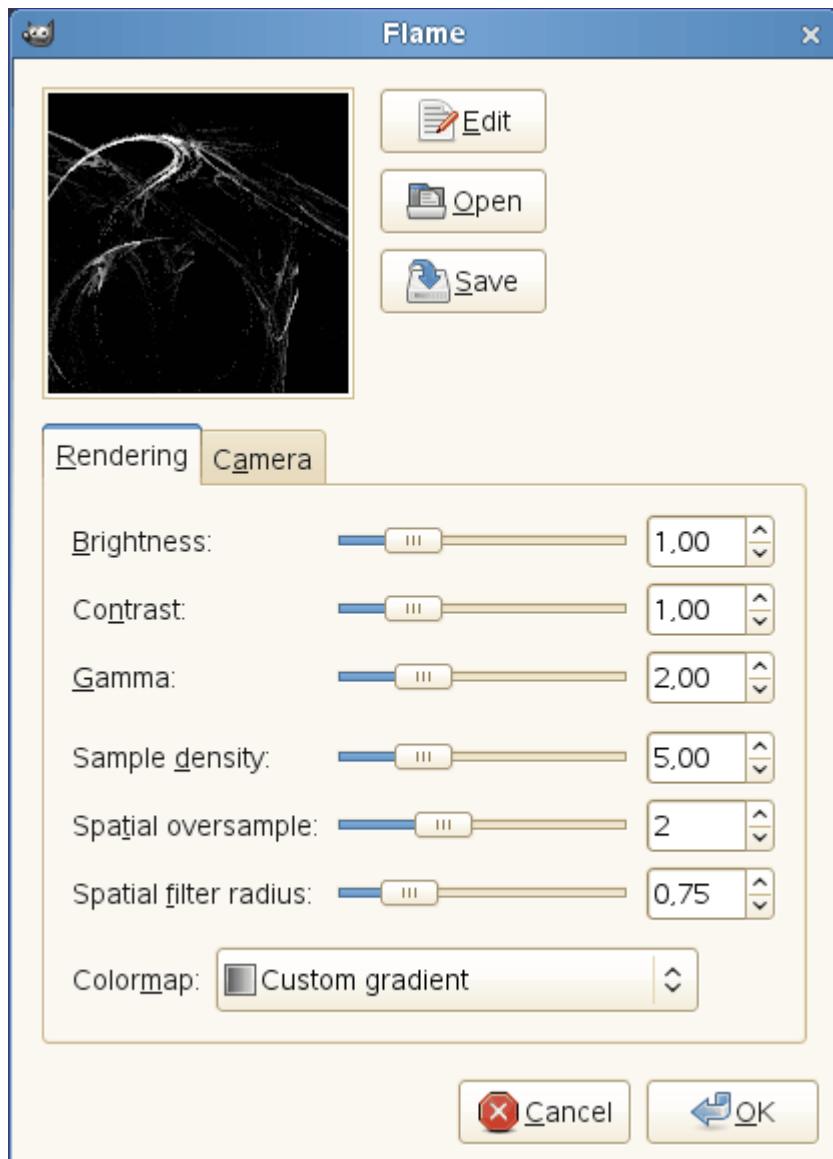
Unfortunately it turned out, that this filter is not working properly for large images. Even more unfortunate is, that its developer is currently not undertaking any actions with that plug-in at all, so there seems no quick fix in sight. Although we can't give you the exact numbers, the plug-in worked in a quick test for a 1024x768 pixel image, but didn't do it for a 2500x2500 pixel image.

ഈ ഫൂഗ്-ഇൻ 1997 ത്ത് സ്കോട്ട് Draves വഴി ജിന്വ് ലഭിച്ചു അദ്ദേഹ ഫൂഗ്-ഇൻ പകർപ്പവകാശ താങ്ങി. ഫൂഗ്-ഇൻ ഒരു വിവരണാത്മക പേജ്, ഗ്രന്ഥകർത്താവ് നൽകിയ ഇന്ത്രൻസൈറ്റ് കാണാവുന്നതാണ്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** RenderNatureFlame മുഖ്യമായ ഒരു ഫിൽട്ടർ കണ്ണെത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ

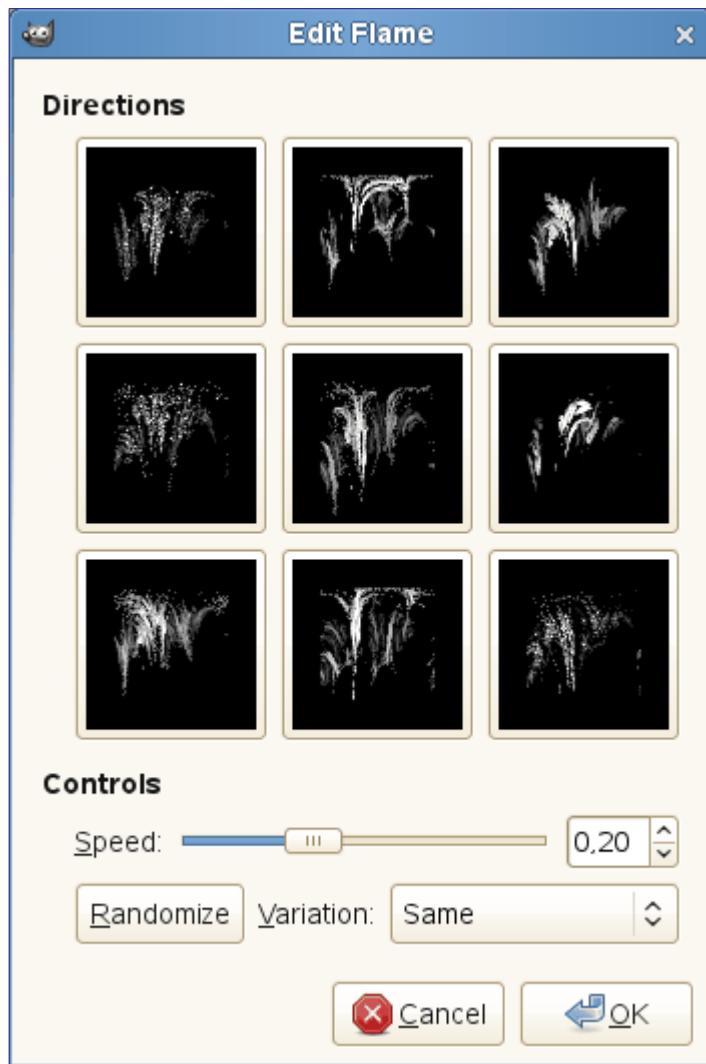


പ്രധാന വിന്റോഡൈൽ, വിവർത്തന കാമറയു പരാമീറ്ററുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . തരണ ഡിസ്പ്ലൈ ആദ്യ മ നൂ ഘടകങ്ങളെ തെളിച്ചു , തീവ്രത ശാമ ആകുന്നു. ഈ ഓപ്പഷൻകളിൽ ഫല പ്രിവ്യ വിന്റോഡൈൽ ദ്രോഫ്റ്റുമാകു , എന്നാൽ സ്ഥിര മ ല്യാൻഡ്ഷീപ് നിർബന്ധിക്കുകയു പിന്നീക image / നിരങ്ങൾ രേഖാചിത്ര തിരുത്താൻ സാധാരണയായി നില്ക്കുന്നു.

മറ്റ് മ നൂ ഘടകങ്ങളെ രേഖാചിത്ര ഗ്ര പ്രക്രിയ ബാധിക്കു പ്രിവ്യ വിന്റോഡൈൽ കാണിക്കരുത്. രേഖാചിത്ര പാദ്ധ്യം ചിത്ര നിയന്ത്രിക്കുന്ന സാമ്പിൾ സാന്ദ്രത, ഇവയിൽ ഏറ്റവു പ്രധാനമാണ്. നിരങ്ങൾ പ്രിവ്യ വിന്റോഡൈൽ കാണുന്നവ തുപ്പത്തികരമാണെങ്കിൽ വരെ ക്യാമറ പരാമീറ്ററുകൾ, സ അശ്വിജ്വാല പാദ്ധ്യം ഓഫ്സെറ്റ് അനുവദിക്കു . തീനാള നിരങ്ങുടെ പ്രിയപ്പെട്ട പാദ്ധ്യം കുൾക്കാനു ലോധുചെയ്യാൻ സാധ്യത ഒരുക്കുന്നു.

തിരുത്തുക

ഈ ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ എഡിറ്റ് ഡയലോഗിന് നൽകുന്നു:



ധയലോഗ് ഒന്ത് വ്യത്യസ്ത Windows കാണിക്കുന്നു. കേന്ദ്രത്തിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ച പാറേസ് നിലവിലെ മാതൃക എടു ജാലകങ്ങൾ അതു ചുറ്റുമുള്ള ആ മാതൃകയുടെ റാൻഡി വ്യതിയാനങ്ങൾ ഉണ്ട്. കേന്ദ്ര ചിത്രത്തിൽ ഓക്കുചെയ്തുകൊണ്ട് സപീയ് കൺട്രോൾ അഡ്ജസ്റ്റുചെയ്യാ എട്ട് പുതിയ വ്യതിയാനങ്ങൾ, സൂഷ്ടിക്കുന്നു. താഴെക്കു ഓക്കുചെയ്ത് ഒരു ഗൃഹാതുരതു തിരഞ്ഞെടുക്കുക, ഈ തങ്കച്ചണ നടുവിൽ ചിത്ര മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു. വ്യതിയാനങ്ങൾ എതാനു പ്രതീക അല്ലെങ്കിൽ തീ തിരഞ്ഞെടുക്കുകയു, നിങ്ങൾ **Variations** മെനുവിൽ ഒന്ത് വ്യത്യസ്ത തീമുകൾ നിന്നു തിരഞ്ഞെടുക്കാ . നിങ്ങൾക്ക് ഒരു പുതിയ ക്രമരഹിത പാറേസ് ഉപയോഗിച്ച് നിലവിലെ പാറേസ് മാറ്റുന്നു **Randomize**, ഉപയോഗിക്കാ .

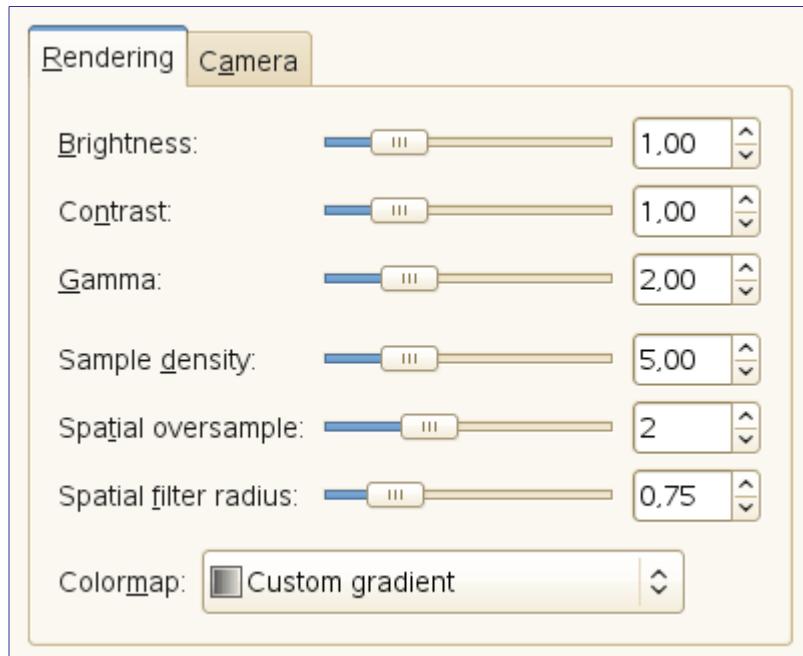
തുറക്കുക

ഈ ബട്ടൺ നിങ്ങൾ ഒരു മുന്പ് സ രക്ഷിച്ച ഷൈറ്റി ക്രമീകരണങ്ങൾ ഫയൽ തുറക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു ഫയൽ സെലക്ടർ നൽകുന്നു.

രക്ഷിക്കു

ഈ ബട്ടൺ ആ അതുവഴി അവയെ സാധ്യമല്ല, പൂർണ്ണ നിലവിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ധയലോഗ് സ രക്ഷിക്കുക ഒരു ഫയൽ നൽകുന്നു.

റെൻഡർ ശ



മിചിവ്

ജ്വാല വസ്തുവിന്റെ തെളിച്ചു നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

അന്തര

അഗ്രിജ്വാല തുനിയാതെ മങ്ങിയ ഭാഗങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

ഗാമാ

ഇൻറർമീഡിയറ്റ് പ്രഭാവത്താൽ ഭാഗങ്ങൾ ഗാമാ തിരുത്തൽ സജ്ജമാക്കുന്നു.

സാമ്പിൾ സാന്ദ്രത

രെൻഡർ പാറേസ്റ്റർ ചിത്ര നിയന്ത്രിക്കുന്നു. കുറത്തെ ജനസാന്ദ്രത രെൻഡർവി ഗ്രാഫോ അല്ലെങ്കിൽ കണ്ണികാ മോഡങ്ങൾ ര പപ്പടണ അതേസമയ , (പ്രീവ്യ തരത്തിലും ഇല്ല.) മുദ്രൂവായ മിനുസമാർന്ന രെൻഡർവി ഗ്രാഫണ സാമ്പിൾ സാന്ദ്രതയുടെ (ചിലന്തിവലയത്ര പോലെ).

സ്പേഷ്യൽ oversample

ഇത് എന്തു ചെയ്യു ?

സ്പേഷ്യൽ ഹിൽട്ട് ആര

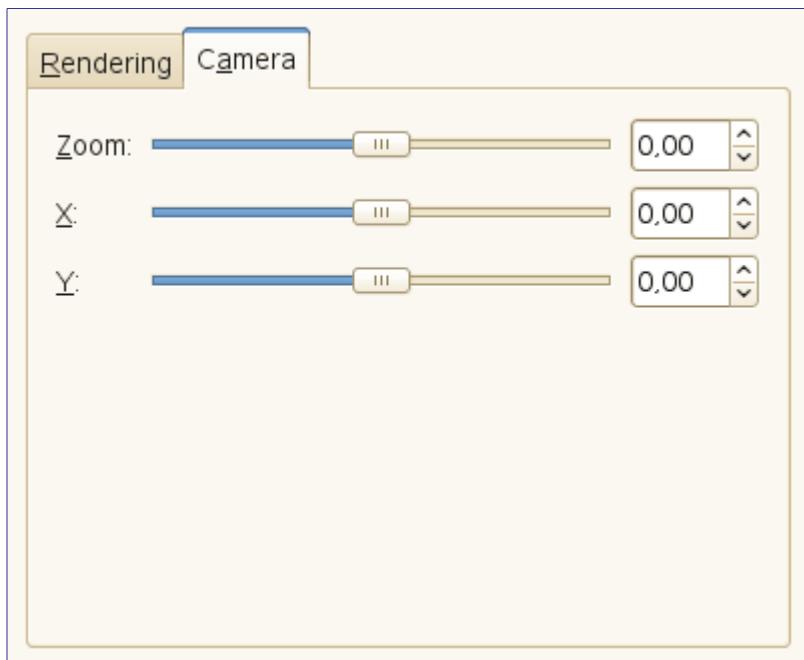
ഇത് എന്തു ചെയ്യു ?

Colormap

ഈ മെനു ജ്വാല പാറേസ്റ്റിൽ നിന്ന് നാഴികക്കല്ലായി സജ്ജമാക്കാൻ നിരവധി ഓപ്പശനുകൾ നൽകുന്നു:

- പണിസ്ഥി കാണിച്ചിരിക്കുന്നതുപോലെ നിലവിലെ ഗ്രേഡിയന്റ്.
- പ്രീസെറ്റ് colormaps ഒരു എണ്ണ് .
- ഇപ്പോൾ GIMP തുറക്കുക ചിത്രങ്ങളിലെ നിന്ന് നിരങ്ങൾ.

കാമറ



സ

നിങ്ങളിൽ അല്ലെങ്കിൽ അശ്വിജ്വാല സ അനുവദിക്കുന്നു.

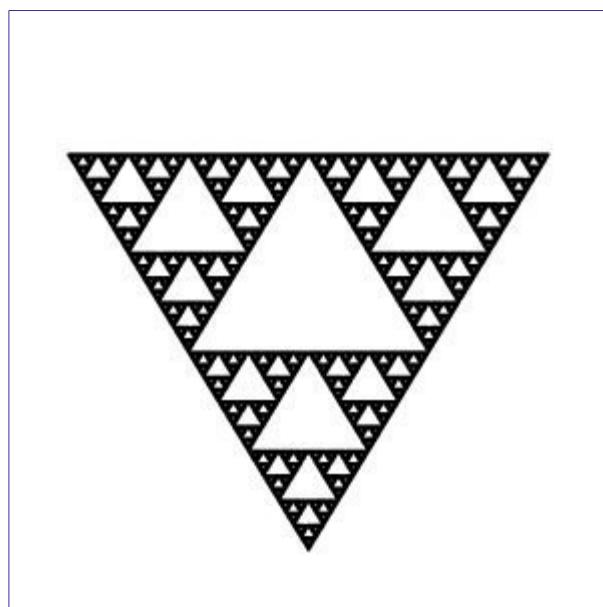
എക്സ്

പിനെ

നിങ്ങൾ ഇമേജ് പ്രോശ്രത്ത് അശ്വിജ്വാല നീക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുന്നു.

ഹൃ.എഫ്.എസ് ഫ്രാക്റ്റലിന്

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫ്രാക്റ്റലിന് അധിഷ്ഠിത പൂർണ്ണ തീർച്ചയായു അതഭൂതകരമായ ആണ്! ഈ ഒറ്റയോറ്റ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച്, അത്ഭൂതാവഹമായ സ്വാഭാവികമായുള്ളതു ഓർഗാനിക് ര പദ്ധതി, ഇല, പ കൾ, ശാഖകൾ, അല്ലെങ്കിൽ മുഴുവൻ മരങ്ങൾ പോലെ സ്വീകാര്യം കഴിയു . ("IFS" "Iterated Function System" നിലകൊള്ളുന്നു.)

ഹ്രാക്റ്റലിന് ബഹിരാകാശത്ത് വളരെ ചെറുതു കൃത്യമായ പ്രസ്ഥാനങ്ങൾ നിർമ്മിക്കാൻ ഈ ഫ്ലാഗ്-കളുടെ ഉപയോഗിക്കാനുള്ള കീ. അനന്തരഹല എപ്പോഴു പ്രവചിക്കാൻ ബുദ്ധിമുട്ടാണ്, നിങ്ങൾ പാറേൺ മാറുമ്പോൾ വളരെ ശാന്തനു തെങ്ങൾക്കുണ്ട്. നിങ്ങൾ വളരെ വലുതാണ് ഒരു ഘടക ത്രികോൺ നടത്തുക അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ വളരെ ഒരു അത് നേടിയെടുത്താൽ അത് (എന്നേക്കു അങ്ങനെ ചെറുതായി), പ്രിവ്യ സ്കീൻ പുറത്തു കരുതതെ, അല്ലെങ്കിൽ കുടുക്കൽ സാധാരണയായി, നിങ്ങൾക്ക് ഒരു വലിയ ശരീര കണികാ മേഖല കൊണ്ടു പണ്ട് കാണാ ചെയ്യു .

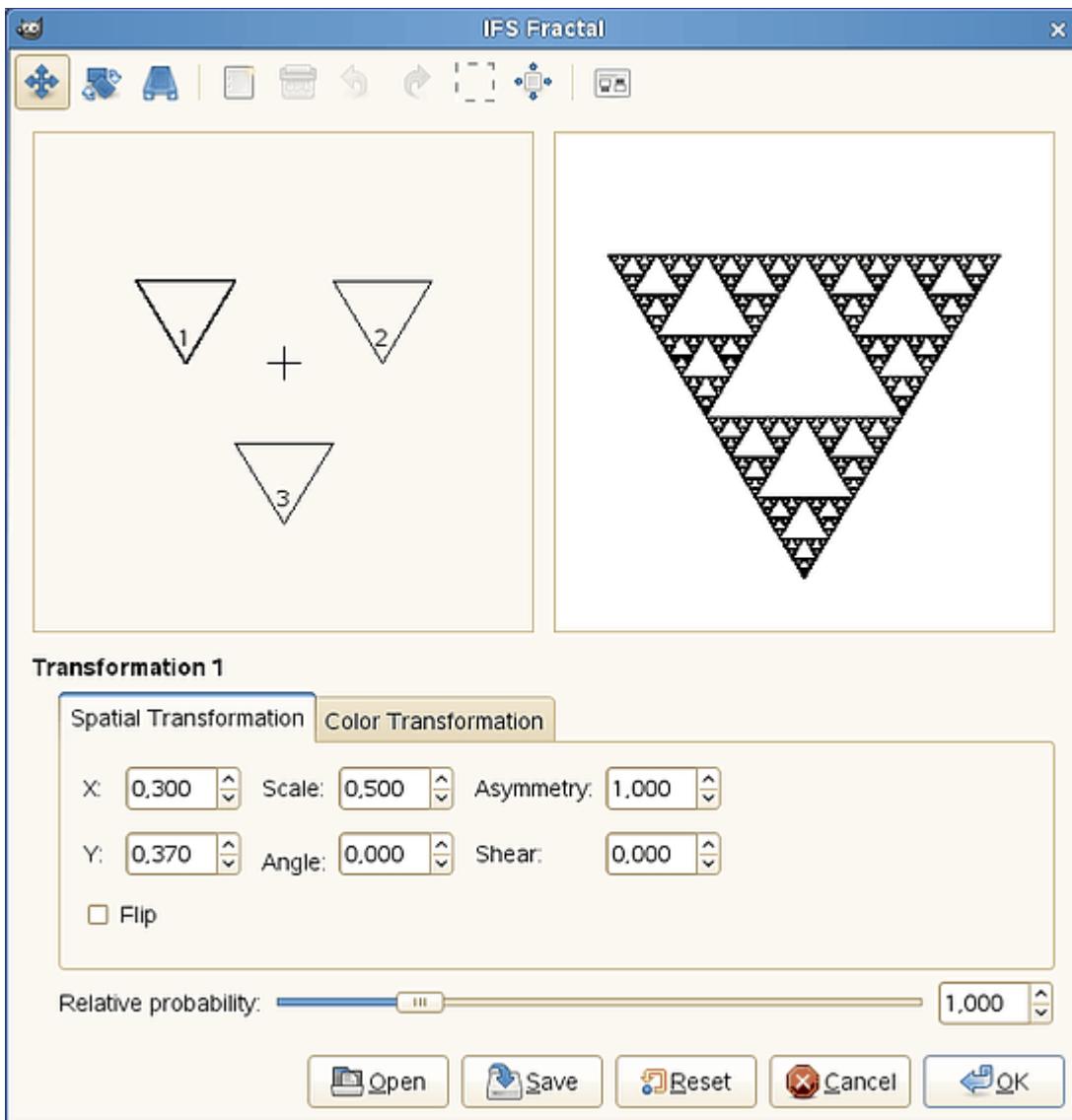
ഉപദേശ ഒരു വാക്ക്: നിങ്ങൾ നിങ്ങളോടൊപ്പ് ജോലി ചെറിയ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തുക, ആ മാത്യുകയിൽ വ്യതിയാനങ്ങൾ നിർബന്ധിക്കുകയു ആഗ്രഹിക്കുന്ന ഒരു പാറേൺ കണ്ണടത്തി കഴിത്താൽ. ഒരു നല്ല കാര്യ നഷ്ടപ്പെടുത്താൻ ഇതെല്ലാ വളരെ എളുപ്പമാണ്. നിങ്ങൾ വിശ്വസിക്കേണ്ടതിനു എന്തു നേരെമരിച്ചു, ശരീക്കു ഒരു നിർവ്വചിക്കപ്പെട്ട ജ്ഞാമിതീയ പാറേൺ (നിങ്ങൾ യമാർത്ഥത്തിൽ നിങ്ങൾ ചെയ്യുന്നത്, നിങ്ങൾ മനസ്സിൽ ഉണ്ടായിരുന്നു പാറേൺ എത്തിപ്പെട്ടു എവിടെ) ഉണ്ടാക്കുവാൻ അധിക ഐ.എ.എഫ്.എസ് ഹ്രാക്റ്റലിന് ഒരു ഇല അല്ലെങ്കിൽ ഒരു വൃക്ഷ സ്വഷ്ടിക്കാൻ വളരെ എളുപ്പമാണ് .

ഐ.എ.എഫ്.എസ് ലേക്കൂള്ള നന്ദി ഹോളേ വാൻ ഡാ , എറ്റ് കാണാൻ ഒരു ഹസ്യ അവതരണത്തിനായി .. Computer Graphics, Principles and Practice .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersRenderNatureIFS Fractal** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ



ഈ ഹംഗർഫോസ് ഡയലോഗ് ചുവടെയുള്ള റെറ്റ്, വലത് ഒരു പ്രിവ്യ സ്കീൻ, ചില ടാബുകളും ഓപ്ഷൻ ബട്ടൺകൾ ചെറിക്കുക പ്രദേശ ഉൾക്കൊള്ളുന്നു. സ്ഥിരസ്ഥിതി ക്രമീകരണ (പ്രിവ്യ വിന്റേഡായിൽ) മ ന് ലോകത്തെ ത്രികോണങ്ങളെ അണ്. (ഈ Sierpinski Triangle വിളിച്ചു ഫ്രാക്റ്റലിന് പാറേസ് ജന നല്കുന്നു).

S ശ്രദ്ധാർ

താഴെ ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ഉപകരണബാർ ബട്ടൺകൾ കൂടികൾ, അല്ലെങ്കിൽ ചെറിക്കുക പ്രദേശത്തെ സന്ദർഭ മെനു തുറക്കുക.

നീങ്ങുക

തിരിക്കുക / സ്കൈയിൽ

പരത്തുക

(മൂസ്) പോയിന്റർ ഉപയോഗിച്ച് നടത്താനു നടപടി തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

പുതിയ

ഇല്ലാതാക്കുക

ചേർക്കുക അല്ലെങ്കിൽ fractals നീകൾ .

പഴയപടിയാക്കുക

തയ്യാറായ

റ്ലൂഡ്രോഡ്സ്.

എല്ലാ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

വിക്ക് fractals എല്ലാ fractals ലേക്കുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ സാധകമാക്കുക
ചെയ്യുട്ടു.

റീസെൻ്റർ

fractals കേന്ദ്രത്തിൽ Recompute. ഈ തത്പരമായി ഫ്രാക്റ്റലിന് ഏതെങ്കിലും
ദുശ്യമായ പ്രഭാവ ഈല്ല.

ഓപ്പഷനുകൾ റെൻഡർ

മാക്സ്. മെമ്മറി

സമയ തർജ്ജമ വേഗത്തിലാക്കാൻ നിങ്ങളെ പ്രാപ്തമാക്കുന്നു. ഒരു വലിയ
സ്പോട്ട് വ്യാസാർഡ് പ്രവർത്തിക്കുന്നോൾ ഈ പ്രത്യേകിച്ചു ഉപകാരപ്രദമാണ്; ,
4096, 8192, 16384 ...: ബഹു സ്ഥിര മ ല്യ പോലു ഗുണിതങ്ങളായി
ഉപയോഗിക്കാൻ ഓർക്കുക

iterations

ഫ്രാക്റ്റലിന് സ്വയ എത്ര തവണ ആവർത്തിക്കുക നിർണ്ണയിക്കുന്നു. (നിങ്ങളുടെ
ചിത്ര വളരെ വലിയ ഇല്ലേക്കിൽ വിഭജിച്ചിരിക്കുന്നു ആൻഡ് CONCURRENT എന്ന
ഒരു ഉയർന്ന മ ല്യ പ്രക്രിയ സമയ വ്യക്തമായ കാരണങ്ങൾ ഒരു മാലിന്യ ആണ്.)

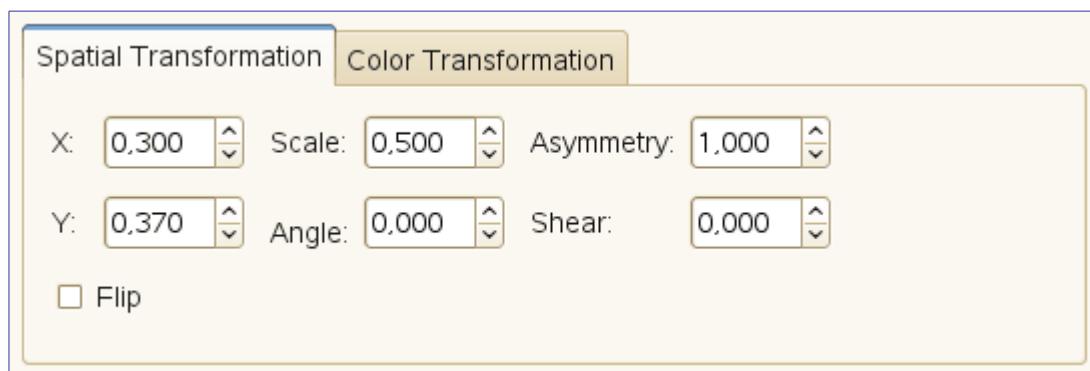
വിഭജിച്ചിരിക്കുന്നു

വിശദമായി തലത്തിൽ നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

സ്പോട്ട് ആര

റെൻഡർ സ്വര പത്തിൽ "brushstrokes" സാന്ദ്രത നിർണ്ണയിക്കുന്നു. ഉയർന്ന
സ്പോട്ട് ആര വളരെ watercolor പെയിന്റി ഗ് പോലെ കട്ടിയുള്ള, വര നിര
സ്ക്രോക്കുകൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് സമയത്ത് ഒരു താഴ്ന്ന സ്പോട്ട് ആര
നേർത്ത കണ്ണികാ മേഘങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ സ്പേരേ നല്കാൻ. വളരെയധിക
സ്പോട്ട് ആര ഉപയോഗിക്കാൻ ശ്രദ്ധിക്കുകയു - അതു റെൻഡർ സമയ ഒരു
ഗൈഡ്സ്ലൈൻ.

സ്പോഷ്യൽ ട്രാൻസ്ഫോർമേഷൻ



നിങ്ങൾ സജീവ ഫ്രാക്റ്റലിന് ന വിവരങ്ങൾ നൽകുന്നതിനൊപ്പ് പകര കായികമായി
മാറുന്നതിൽ ഒരു മ ല്യ ടെപ്പ് അനുവദിക്കുന്നു. മെഴുസ് കോണ്ട് പാരാമീറ്ററുകൾ
മാറുന്നത് വളരെ കൃത്യമല്ല, അതുകൊണ്ട് നിങ്ങൾക്ക് കൃത്യമായ ആവശ്യമുള്ളിടത്ത്

ഒരു ഉപയോഗപ്രദമായ തീരുമാന .

എക്സ്

പിനെ

സ്കൈയിൽ

കോൺ

അറൂക്കുക

നീക്കുക, സ്കൈയിൽ, അല്പേക്കിൽ സജീവ ഫ്രാക്റ്റലിന് രോമ .

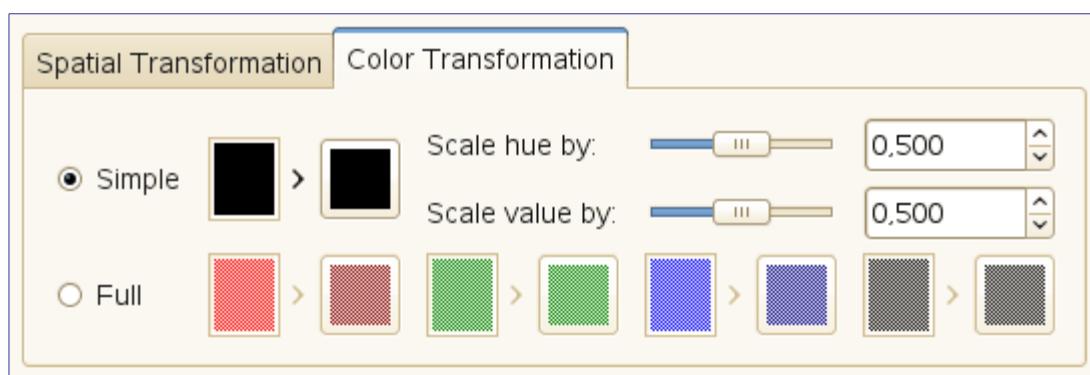
അസമത്യ

സജീവ ഫ്രാക്റ്റലിന് നീട്ടുക.

എപ്പ്

സജീവ ഫ്രാക്റ്റലിന് എപ്പ്‌ചെയ്യുക.

വർണ്ണ ട്രാൻസ്‌ഫോർമേഷൻ



ലഹുവായ

(സ്ഥിര പണിസമീയിയിൽ മുൻഭാഗത്തെ നിര ആണ്) നിങ്ങളുടെ ചോയ്സ് ഒരു നിറത്തിൽ നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫ്രാക്റ്റലിന് ഘടക നിര മാറ്റുന്നു.

നിരത്തെ

ലളിത നിര ര പാന്തര എന്നാൽ ഇത്തവണ തോന്നുന്നു നിങ്ങൾ ഓരോ കളർ ചാനലിനായി ആൽഫ ചാനൽ (ഒരു കരുത്ത ചാനലായി കാണിച്ചിരിക്കുന്നു) നിര ര പാന്തര നിയന്ത്രിക്കാനാകു .

ഇതുപകാര ഹ്യ യേ

ഇതുപകാര മ ല്യ

വ്യത്യന്ത നിങ്ങളിലുള്ള പല fractals വരുന്നോൾ, നിങ്ങൾ പരസ്പര കടന്നു കുഴയ്ക്കുക. അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഒരു ഫ്രാക്റ്റലിന് വേണ്ടി "pure red" സഖ്യമാക്കാൻ പോലു , അത് ധമാർത്ഥത്തിൽ വളരെ നീല ചില സ്ഥലങ്ങളിൽ, മഞ്ഞാരു "red" ഫ്രാക്റ്റലിന് അതിൽ മത്ത ധാരാള സാധിച്ചുകിൽ സമയത്ത് ആകേണ്ടതിനു. സ്കൈയിൽ ഹ്യ യേ / മ ല്യ സജീവ ഫ്രാക്റ്റലിന് നിര ബല മാറ്റങ്ങൾ അല്പേക്കിൽ എത്രതേതാള സ്വാധിനിച്ചിരുന്നു ഫ്രാക്റ്റലിന് നിര ആയിരിക്കണ എന്ന്.

മറ്റ്

അപേക്ഷിക പ്രോബവിലിറ്റ്

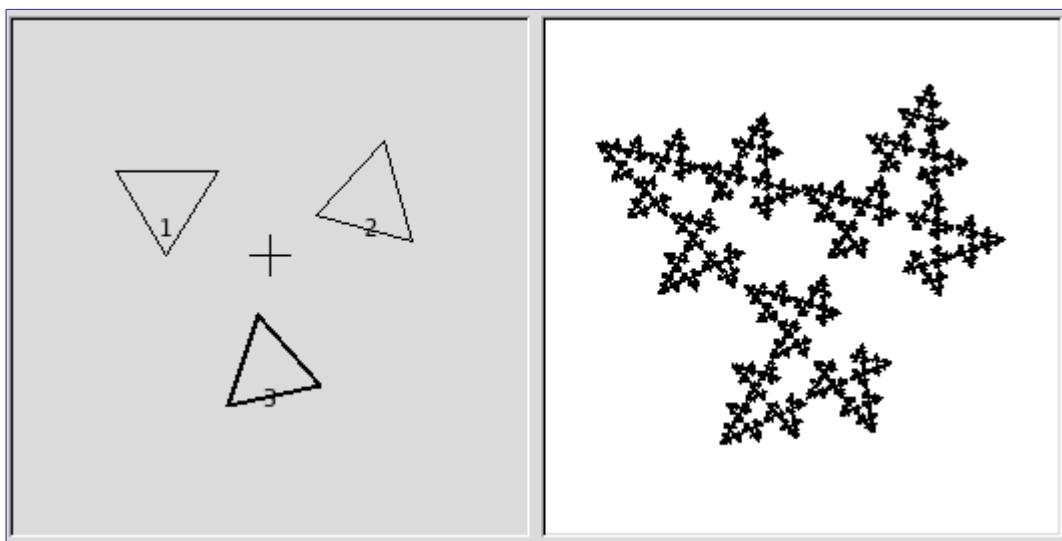
സ്വാധീന , ഒരു പ്രത്യേക ഫ്രാക്റ്റലിന് മൊത്ത ആളാത നിർണ്ണയിക്കുന്നു.

ഒരു സ കഷിപ്ത ട്ര ഫ്രാറിയൽ

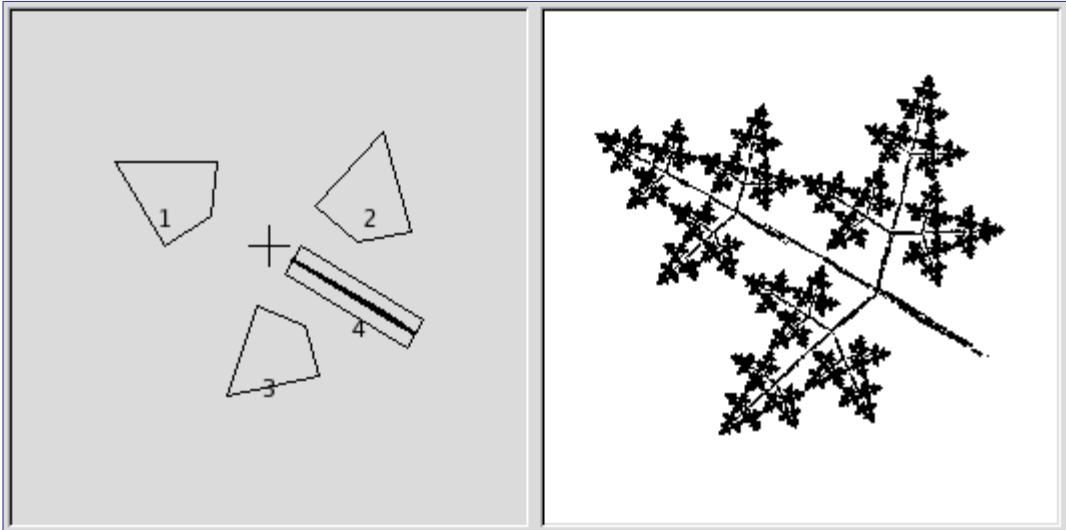
ഈത് ഒരു പകര സങ്കീർണ്ണമായ ഫൂൾ-ഇൻ, അതിനാൽ അത് മനസ്സിലാക്കാൻ സഹായിക്കുന്ന, തെങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ഇല അല്ലെങ്കിൽ ബോഞ്ച് സൂച്ചിക്കാൻ അവിടെ ഒരു ഉദാഹരണ തെങ്ങൾ നിങ്ങളെ നയിക്കു .

ജീവിതത്തിന്റെ പല ശിതികളിലും പ്രത്യേകിച്ചു സസ്യങ്ങൾ, ഗണിതശാസ്ത്ര fractals, അതായത്, ആവർത്തിക്കുകയും അല്ലെങ്കിൽ ചെറിയ വിവരമായി കയറി അനിശ്ചിതമായി സ്വയം ആവർത്തിക്കുന്നു ആകൃതിയുള്ള പോലെ നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത്. എല്ലാപ്പത്തിൽ നാല് (അല്ലെങ്കിൽ കു ടുതൽ) fractals ഉപയോഗിച്ചു ഒരു ഇല അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ബോഞ്ച് ആകൃതി പുനർനിർമ്മാണ കഴിയു . മ ന് fractals ഇല അറ്റ വശങ്ങളും ഉണ്ടാക്കുന്നത്; നാലാം ലക്ഷ്മാക്കു പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു.

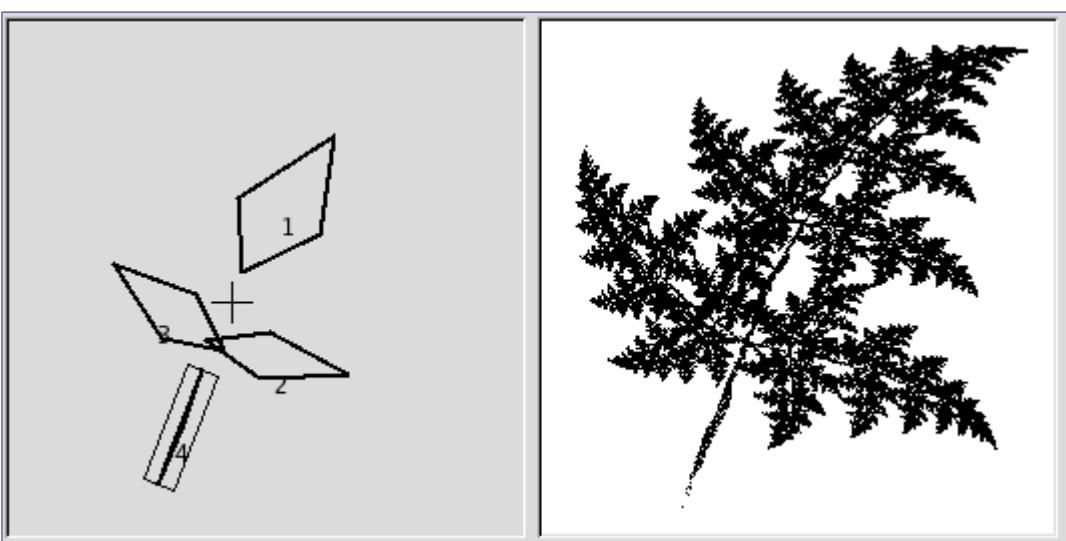
1. അരിപ്പ് ഇൻവോകി ഗ് മുന്ഹ്: **FileNew Image** തിരഞ്ഞെടുക്കുക. **Layers** Layers and ChannelsNew Layer ഒരു സുതാര്യമായ പാളി ചേർക്കുക. കരുത്ത പണിസംഖ്യിയിൽ മുൻഭാഗത്തെ വർണ്ണം സംജ്ഞാക്കുക, വെളുത്ത വീസാ.
2. തുറക്കുക എഎഫ്.എസ് ഫ്രാക്റ്റലിന്. അവർ മേലോട്ടു ച ണ്ഡിക്കാണിക്കാൻ, അങ്ങനെ താഴെ ത്രികോണങ്ങളെ ഭേദം ആര ഭിക്കുക. നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ ഇല അറ്റ വശങ്ങളും പോകുന്ന എന്താണ് ര പരേവ കാണാൻ കഴിയു . (നിങ്ങൾ പ്രശ്നങ്ങൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ, അത് ഒരു ത്രികോണത്തിന്റെ മ ന് അശങ്കാർ തുല്യമല്ലെങ്കിലും അനിയു സഹായിക്കു .) DocksAdd tab



3. ഈ പ്രതിസമതയോട് വരുത്തുന്നതിനായി, ഇടത്, ശരിയായ ചെറുതായി ച ണ്ഡിക്കാണിക്കാൻ അവകാശ ത്രികോണ ചെറുതായി ച ണ്ഡിക്കാണിക്കാൻ ചുവടെ ത്രികോണ ക്രമീകരിക്കുക.
4. ചെന്തിലേക്ക് ഒരു ഘടക ചേർക്കാൻ **New** അമർത്തുക. ഈ ഇല ലക്ഷ്മാക്കു പോകുന്ന, അതിനാൽ നീം നേർത്ത വരുത്തുകയും വേണം. പ്രസ് **Stretch**, പുതിയ ത്രികോണ നീട്ടു വലിച്ചു. വെറു overlong ത്രികോണ വലിപ്പ ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് **Scale** ഉപയോഗിക്കുക ഈ ചിത്ര messes പേടിയെക്കണ്ടതില്ല ചെയ്യുത്. നിങ്ങൾക്ക് ഒരുപക്ഷേ അതു ബോധ്യപ്പെടുത്തുന്ന നോക്കി നിക്കാൻ പുതിയ ഫ്രാക്റ്റലിന് തിരിക്കുന്നതിന് വരു .



5. നിങ്ങൾക്ക് തുടർന്നു കെടുതൽ ഇല-പോലെ ആക്കുക തെങ്ങൾക്കുണ്ട്. നിങ്ങൾ അത് കട്ടിയുള്ള മതി ഇലക്കരികളു കരുതുന്നു വരെ, മുകളിൽ ത്രികോണ വലിപ്പ കെടുക. നിങ്ങൾ ആകാര ത്രിപ്പതികരമാണെങ്കിൽ വരെ എല്ലാ fractals ക്രമീകരിക്കുക. പോപ്പ്-അപ്പ് മെനു ലഭിക്കുന്നതിന് വലത്-കൂടികൾ ചെയ്യുക, **Select all** തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഇപ്പോൾ എല്ലാ ഘടകങ്ങളു തിരഞ്ഞെടുത്തു, നിങ്ങൾ scale തിരിയലു കഴിയു മുഖുവൻ ഇല.



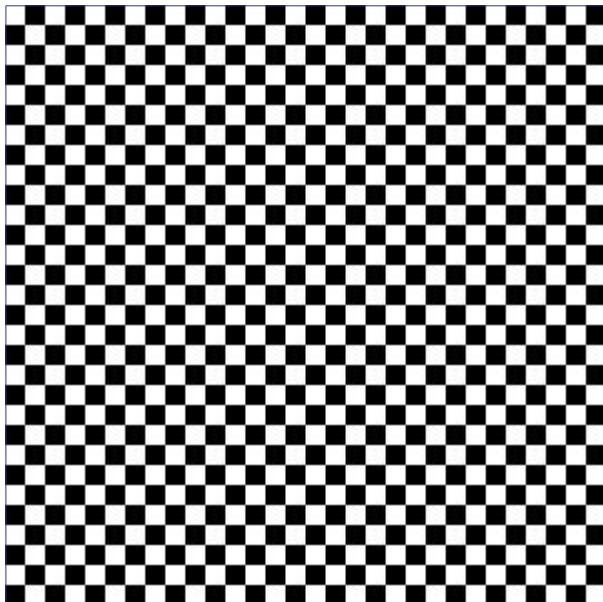
6. അവസാന ഘട്ട നിന്റെ ക്രമീകരിക്കാൻ ആണ്. **Color Transformation** ടാബിൽ കൂടികൾ ഓരോ ഫ്രാക്റ്റലിന് ഒരു വ്യത്യസ്ത നിന്റെ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഇത് ചെയ്യുന്നതിന്, **Simple** പരിശോധിച്ച് ശരിയായ നിന്റെ സ്ക്രൂയർ അമർത്തുക. ഒരു നിന്റെ സർക്കിൾ എവിടെ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു കാളൻ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കൂടിക്കുചെയ്യുക അല്ലെങ്കിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാ ലഭ്യമാകുന്നു.

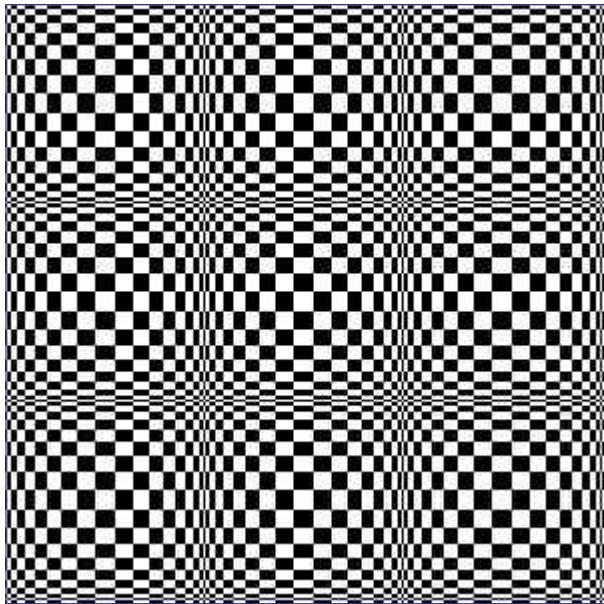


7. അമർത്തുക ഇമേജ് പ്രയോഗിക്കാൻ ശരി, ഒപ്പ് വോയ്ല, നിങ്ങൾ ഒരു തികഞ്ഞ ഫ്രാക്ടലിന് ഇല വരുത്തിയിട്ടുള്ള! ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ അതു ഹാണ്ട് ലഭിച്ചു, നിങ്ങൾ പരീക്ഷണങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ സ്വന്ത സ ഭാഷിക്കുന്നു വരു . എല്ലാ ഫ്രാൻസ്-അനുകരിക്കൽ fractals (അവർ ഓക്ക് മരങ്ങൾ, പനലുകളുടെ അല്ലെങ്കിൽ വീശുന്നുണ്ട് ആയിരിക്കു) ഈ ഫാഷൻ ക ടുതലോ കുറവോ ഉണ്ടാക്കു ഒരു ലക്ഷമാക്കു ചുറ്റു ഇല ആണ് (അല്ലെങ്കിൽ നിരവധി കാണ്യ). നിങ്ങൾ തന്നെ മരും വഴി വളച്ചു നീട്ടി അല്ല അല്ലെങ്കിൽ തികച്ചു വ്യത്യസ്തമായ ഫ്രാൻസ് ലഭിക്കുന്നതിന് ചില ക ടുതൽ fractals ചേർക്കാ .

ചെക്ക്‌ബോർഡ്

പൊതു അവലോകന



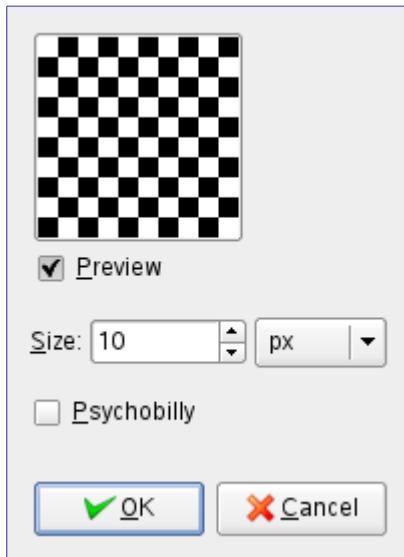


ഈ ഫിൽട്ടർ നിലവിലെ പാളി ഉള്ളടക്ക പകരക്കാരനായാണ് ഒരു ചെക്കർബോർഡ് പാറ്റേൺ സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു. പാറ്റേൺ ഉപയോഗിക്കുന്ന നിരങ്ങൾ ഉപകരണവോക്സിലേക്ക് നിലവിലെ Fore- ആൻഡ് ബാക്ക് നിലത്തു നിരങ്ങൾ ആകുന്നു.

ഫിൽട്ടർ ആര ഭിക്കുന്നു

നിരങ്ങൾ **Filters** RenderPatternCheckerboard വഴി ഇമേജ് മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താനാകും

ഓപ്പഷൻകൾ



വലുപ്പ്

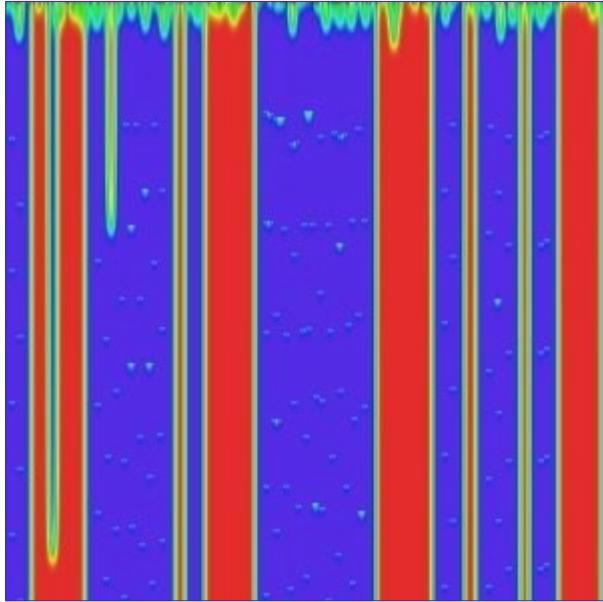
ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിരങ്ങൾക്ക് പിക്സൽ, അല്ലെങ്കിൽ ഡ്രോപ്പ്-ഡെൽസ് ലില്ല് ഉപയോഗിച്ച് നിരങ്ങുടെ തിരഞ്ഞെടുത്ത യ സിറ്റിൽ, ചെക്കർബോർഡ് സ്ക്രൈറ്റ് വലിപ്പ് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

സൈക്കാബില്ലി

ഈ ഓപ്പഷൻ ചെക്കർബോർഡ് ഒരു eiderdown ലുക്ക് നൽകുന്നു.

സിഎ എൽ എക്സ്പ്രസ്സ്

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ ഫിൽറ്ററുകൾ സൂഷ്ടിക്കുന്നു ടെക്സചർ രാജാവു. ഈത് വളരെ കാര്യക്ഷമമായി എന്നാൽ വളരെ സകീർണ്ണമാണ്. ഈത് സെല്ലുലാർ Automata പേരുള്ള ഒരു ഗണിത രീതി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന് **Filters** RenderPatternCML Explorer മുഖ്യമായി ഫിൽട്ടർ കണ്ണെത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പഷനുകൾ

ഫിൽറ്റർ ഓപ്പഷനുകൾ **Hue, Saturation, Value, Advanced, Others** ആൻഡ് **Misc Ops.** ടാബുകൾ ഇടയിൽ വിതരണ ചെയ്യുന്നത്. ചില ക ടുതൽ ഓപ്പഷനുകളു ലഭ്യമാണ്. അവർ വിഭാഗ താഴെ വിവരിച്ച് ചെയ്യു .

പ്രിവ്യ

ഈ ഫിൽട്ടർ അവർ ചിത്രത്തിലേക്ക് പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് നിങ്ങളുടെ കൈമീകരണങ്ങൾ ഫലമാണ് കാണാൻ കഴിയുന്ന പ്രിവ്യ വാഗ്ദാന .

പുതിയ വിത്ത്

വിത്ത് പരിഹരിക്കുക

ക്രമരഹിത വിത്ത്

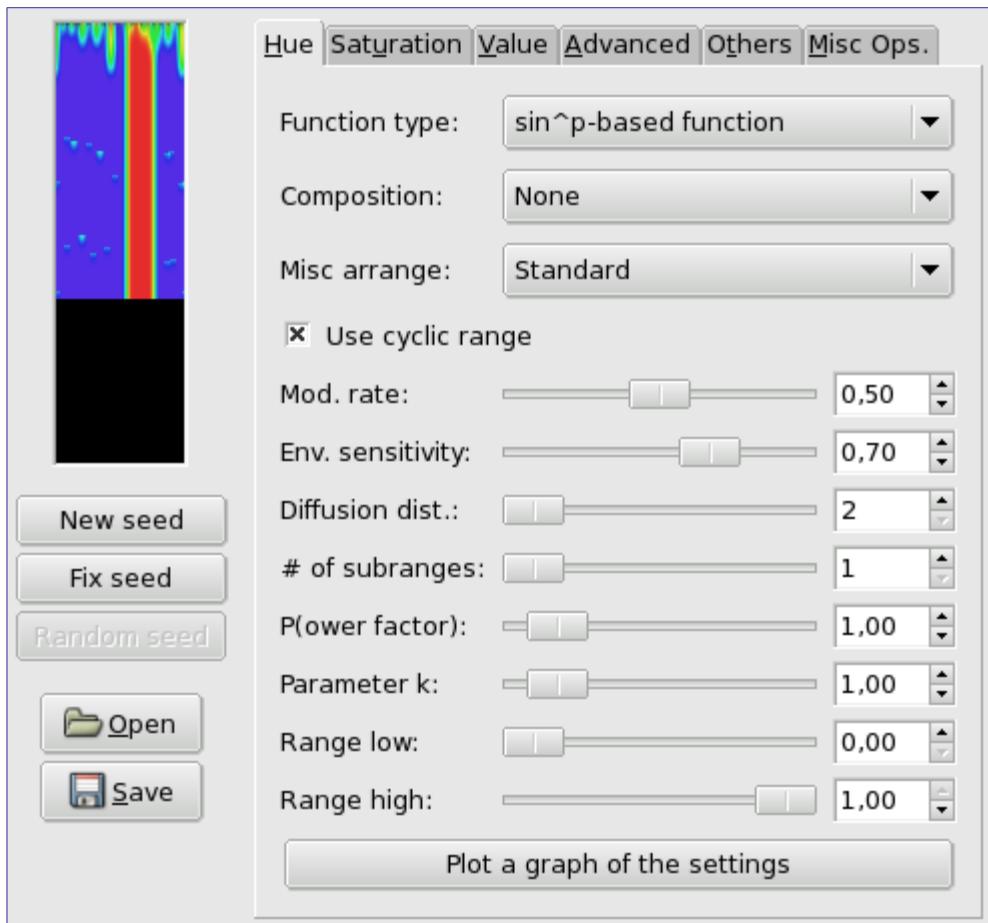
റാൻഡോമുകൾ സൂഷ്ടിക്കുന്നത് ഒരു വലിയ പക്കു വഹിക്കുന്നു. ഈ ഓപ്പഷനുകൾ ഉപയോഗിച്ച്, റാൻഡോമുകൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് വഴി സ്വാധീനിക്കാൻ കഴിയു . **New Seed** ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നതിലെ, റാൻഡോമുകൾ ഒന്നായി പുതിയ ഭ്രംഗാത്മക ഉപയോഗിക്കാൻ റാൻഡോമുകൾ നിർബന്ധിതമാക്കാ . തിരനോടു ഫല കാണിക്കു . **Fix Seed** നിങ്ങൾ ഒരേ സന്തതി അങ്ങനെ അരിപ്പ് ഇതേ അവസ്ഥയാണ് പുനർന്നിർമ്മിക്കുവാൻ അനുവദിക്കുന്നു. **Random Seed** ക്രമമില്ലാതെ റാൻഡോമുകൾ സന്തതി സൂഷ്ടിക്കുന്നു.

തുറക്കുക

രക്ഷിക്കു

ഈ റണ്ടു ക്രമാന്വയ ബട്ടനുകൾ നിങ്ങൾ ഒരു ഫയലിൽ പാറേണ്ട്

കുമാരിക്കരണങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കാൻ കഴിയു , പിന്നീട് അവരെ തിരികെ നേടുകയു .



ഈ ഫ്രാക്ടൽ HSV നിന്ന് മോഡൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു. ഈ ടാബിൽ, നിങ്ങൾ ഏ യേ ഓപ്പഷനുകൾ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

പ ഗ്രാഫ് തര

ഈ ഫ്രേഡ്-ഡെബാൻ ലിസ്റ്റ്, നിലവിലുള്ള പാളി ചികിത്സിക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കേണ്ട റീതി തിരഞ്ഞെടുക്കാ . ഈ റീതികൾ:

ചിത്ര മ ല്യാൻഡ്രൂ നിലനിർത്തുക

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ഇമേജ് ചെത്തായ മ ല്യാൻഡ്രൂ സ ക്ഷിക്കു .

ആദ്യ മ ല്യ നിലനിർത്തുക

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിന്ന തുടങ്ങുന സാധാരണ സിയാൻ ആയിരിക്കു .

പാരാമീറ്റർ **k നിന്നക്കുക**

ശ്രദ്ധി ര പ നിങ്ങളെ ഓപ്പഷനുകളിൽ പിന്നീട് സ്ഥാപിക്കു ആ **k** ആശയിച്ചിരിക്കു .

മറുള്ളവ എഫ് (K**)**

, മുകളിൽ കാണുക "Fill with **k** parameter".

ഡെൽറ്റ ചടങ്ങിൽ

ഡെൽറ്റ ചടങ്ങിൽ റെസ്റ്റ്

// ചെയ്യണംത്

പാപ ^ പി അധിഷ്ഠിത ചടങ്ങിൽ

പാപ ^ പി ഡല്ഹിയില്

ഈ ഓപ്പഷനുകൾ നീരാജന പോലുള്ള പാറ്റേണ്ടുകൾ, പ്രഭാതസന്ധ്യ
.ഗ്രഹോപരിതലത്തിന്റെ അബ്ലൂക്കിൽ കർട്ടൻ മടക്കുകളു പോലെ സ്വീകരിക്കുക.

രചന

ഈവിടെ, ഈ ഓപ്പഷനുകൾ ഫു യേ കാര്യത്തിൽ പ്രധാനമാണ്. നിങ്ങൾ എന്ത്
തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയു ഒരു പുസ്തകത്തിൽ ഈ എല്ലാ നിരുപ്പിക്കുന്ന
ഫലങ്ങളു നിരയു കഴിഞ്ഞില്ല. ദയവായി, പരീക്ഷണ !

പലവക. കമീകരിക്കുക

ഈ ഭ്രോഖ്-ഡെബണ്ട് ലിംഗ് നിരവധി മറ്റ് പാരാമീറ്ററുകൾ പ്രദാന ചെയ്യുന്നു.
പുസ്തക ഈ പരാമീറ്ററുകൾ സാധ്യതകൾ വിശദിക്കരിക്കാൻ അത്യാവശ്യമാണ്
തന്നെ.

ചാക്രിക ശ്രേണി ഉപയോഗിക്കുക

// ചെയ്യേണ്ടത്

നാട് കാർ. നിരക്ക്

ഈ ഫലൊന്നിൽ ഇൻപുട്ട് ബോക്സിൽ ഉപയോഗിച്ച്, 1.0 0.0 മുതൽ
പരിഷ്കരണത്തിന് നിരക്ക് സംജ്ഞമാക്കാൻ കഴിയു . ഒരു പാകിയ പാറ്റേണിലാണ്
മ ല്യ കുറഞ്ഞ ഫലങ്ങൾ.

ENV. സ ക്ഷമമാ വേദനശക്തി

മ ല്യ 0.0 മുതൽ 1.0 ആണ്

Diffusion ജീല്ലാ.

Diffusion ദ ര : 2 മുതൽ 10 വരെ.

Subranges എന്ന്

1 മുതൽ 10 വരെ: ഉപ-കുരച്ചതിക എണ്ണ .

(പവർ ഫാക്ടർ

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് പരാമീറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് **Function types**
സ്വാധീനിക്കാൻ കഴിയു . 0.0 മുതൽ 10.0 മ ല്യ .

പാരാമീറ്റർ k

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് k പരാമീറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് **Function types**
സ്വാധീനിക്കാൻ കഴിയു . 0.0 മുതൽ 10.0 മ ല്യ .

കുറഞ്ഞ ശ്രേണി

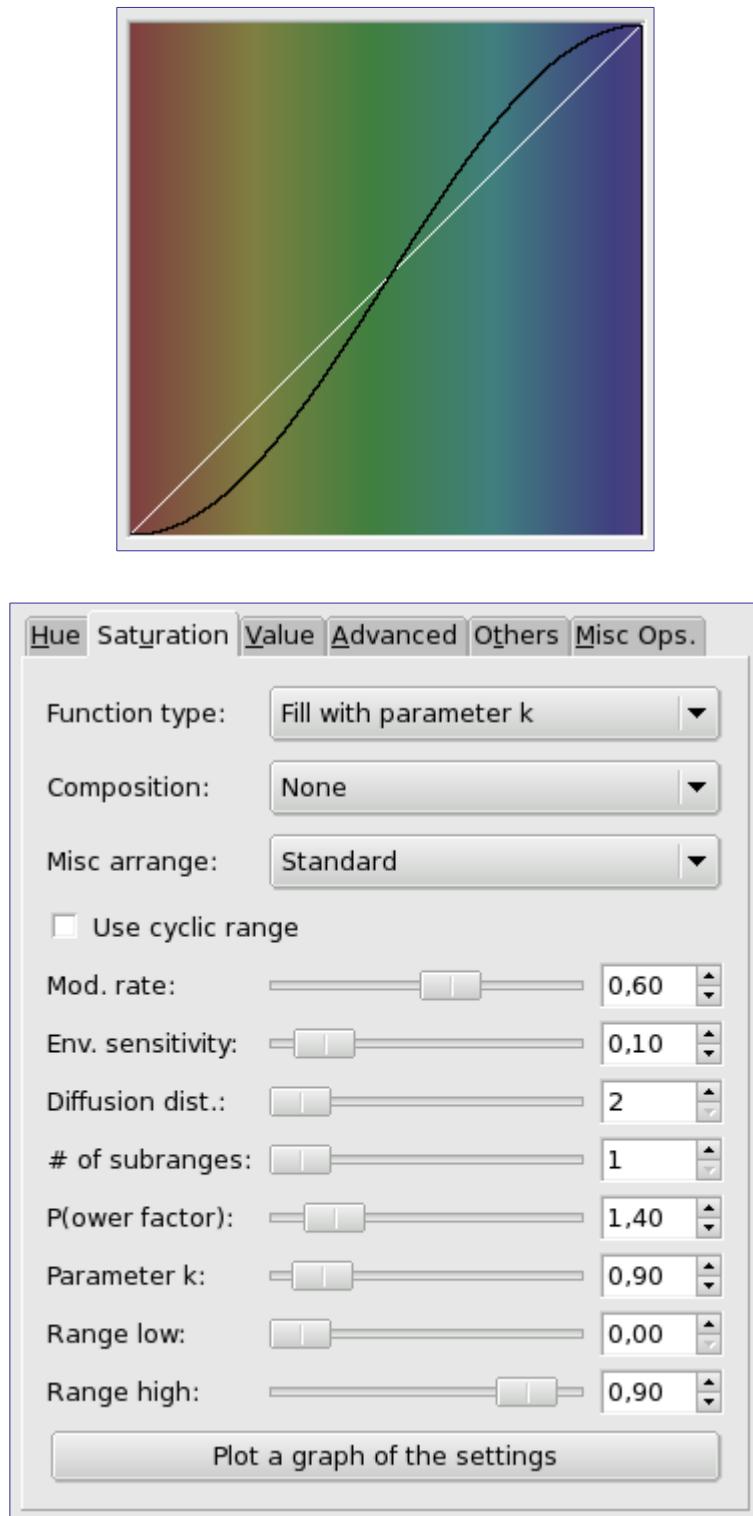
കണക്കുക ട്രിം ഉപയോഗിക്കേണ്ട ചായയാണ് താഴെത്തെ പരിധി
സംജ്ഞീകരിക്കുക. മ ല്യങ്ങൾ 0.0 മുതൽ 1.0 വ്യത്യസ്തമാണ്.

ശ്രേണി ഉയർന്ന

കണക്കുക ട്രിം ഉപയോഗിക്കേണ്ട ചായയാണ് മുകളിലെ പരിധി
സംജ്ഞീകരിക്കുക. വേരിയേഷൻസ് 0.0 മുതൽ 1.0 ഇരിക്കുന്നു.

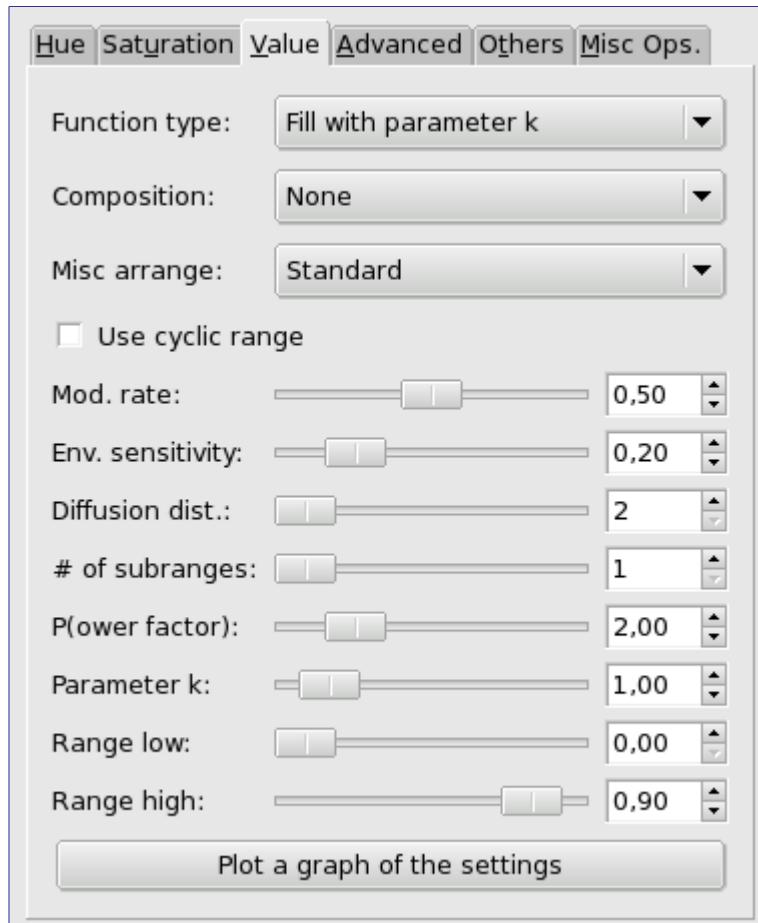
കമീകരണങ്ങൾ ഗ്രാഫ് ഫോട്ട്

ഈ വലിയ ബട്ടൺ കൂടിക്കുചെയ്യുന്നതിലെ, ചെന്നോയ ഇപ്പോഴത്തെ
കമീകരണങ്ങൾ ഗ്രാഫ് ലഭ്യമാക്കുന്ന വിന്റോഡ തുറക്കാൻ കഴിയു .



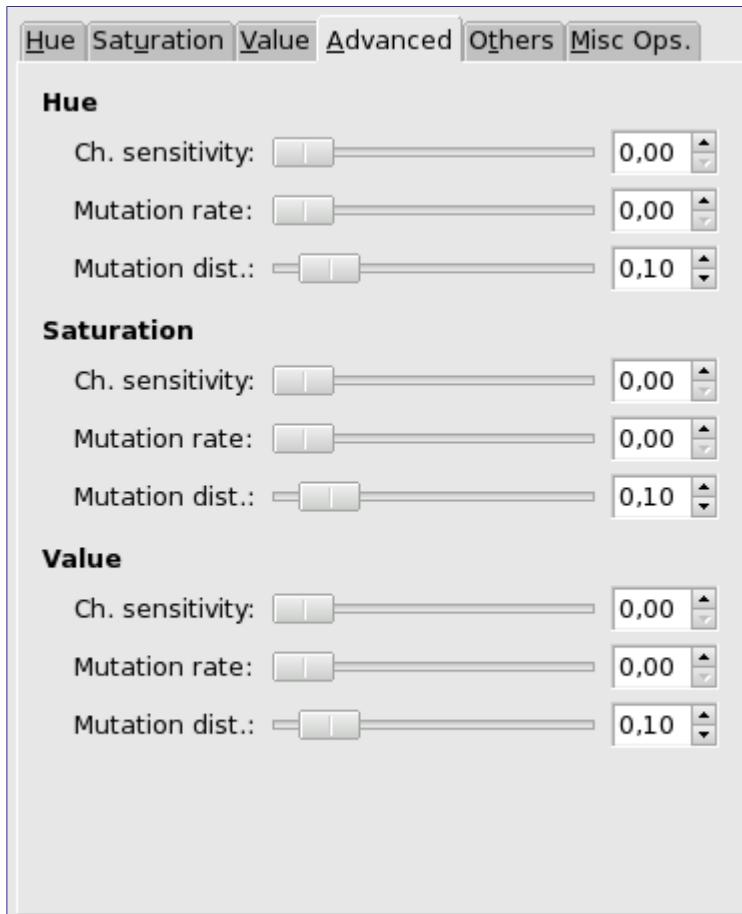
ഈ ടാബിൽ, നിങ്ങൾ HSV നിന്റെ മാതൃകയുടെ സാന്ദീകരണ ഫലക പാറേസ്റ്റ് കണക്കുക ട്രിൽ ഉപയോഗിക്കു എങ്ങനെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

ഈ ഓപ്പഷനുകൾ ഒരു തേവേ ടാബ് ഓപ്പഷനുകൾ സമാനമാണ്.



ഈ ടാബിൽ, നിങ്ങൾ HSV നിന്റെ മോഡൽ മ ല്യ (തേജസ്സ്) ഘടക പാറ്റേണ്ട കണക്കുകളിൽ ഉപയോഗിക്കു എങ്ങനെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു .

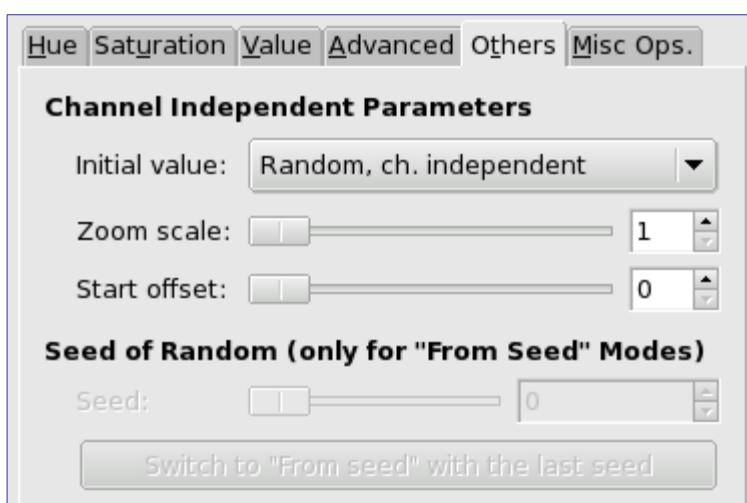
ഈ ഓപ്പഷനുകൾ ഹ്യ യേ ടാബ് ഓപ്പഷനുകൾ സമാനമാണ്.



ഈ ടാബ് ക്രമീകരണങ്ങൾ മ ന് HSV ചാനലുകൾ ബാധകമാണ്.

ചാനൽ സ വേദനക്ഷമത

```
// ചെയ്യണംത്  
പരിവർത്തന നിരക്  
// ചെയ്യണംത്  
പരിവർത്തന ദ ര  
// ചെയ്യണംത്
```



ഈ ടാബിൽ, ഇമേജ് ഡിസ്പ്ലൈ, റാൻഡി ഇടപെടൽ വിവിധ പാരാമീറ്റരുകൾ കണ്ടതാനാകു .

പ്രാരംഭ ലൈൻ

```
// ചെയ്യണംത്  
സ സ്കൈറ്റിൽ  
// ചെയ്യണംത്  
ഓഫ്സെറ്റ് ആര ടിക്കുക  
// ചെയ്യണംത്  
റാൻഡ സന്തതി  
// ചെയ്യണംത്
```



ഈ ടാബിൽ നിങ്ങൾ പകർത്തി ലോഡിംഗ് കുറിച്ച് വിവിധ ഓപ്പഷനുകൾ കണ്ടെത്താ .

പകർത്തുക ക്രമീകരണങ്ങൾ

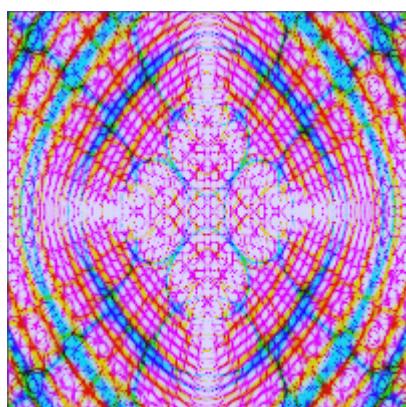
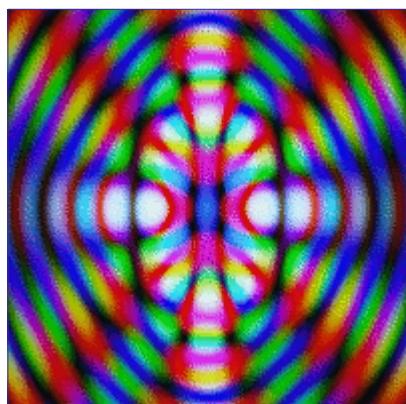
ഈ ഓപ്പഷനുകൾ മറ്റാനിലേക്ക് HSV ചാനൽ ഒന്നിൽ നിന്ന് വിവരങ്ങൾ കൈമാറാൻ അനുവദിക്കുക.

സെലക്ടീവ് ലോഡ് ക്രമീകരണങ്ങൾ

ഈ ഫിൽട്ടർ **Open** ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾ മുമ്പ് ലോഡ്യൂചെയ്ത ക്രമീകരണങ്ങൾ ലോഡ് ചെയ്യാ . നിങ്ങൾ എല്ലാ ലോഡ് ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ല, നിങ്ങൾ ഇവിടെ ഒരു ഫ്രേംബോർഡ് ദൈറ്റിനേഷൻ ചാനൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

diffraction പാറേണ്ടുകൾ

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾ അപവർത്തനഹിതമായി അല്ലെങ്കിൽ വേവ് ഇടപെടലുകളു പരിശ്രമങ്ങളുടെ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ആർജിബി ചാനലുകൾ ഓരോ ഫീക്കർസി, ഭഗവന്നേൻ ആൻഡ് കുത്തനെൻ അരികുകൾ മാറ്റാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾക്ക് തെളിച്ച , വിസരണ ടെക്സ്ചർ യൂവിക്രണ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . യാന്റിക പ്രിവ്യ ഓമില്ലു, അതിനാൽ നിങ്ങൾ പുതുക്കുന്നതിനായി പ്രിവ്യ ബട്ടൺ അമർത്തുക വേണ . മനഗതിയിലുള്ള സിസ്റ്റത്തിൽ, ഈ സമയ ഒരു ബിറ്റ് എടുത്തേക്കാ . ആ ഫലത്തിനായി പ്രാര ദ ചിത്ര ആശയിക്കുന്നില്ല ശൗഖ്യികമുക.

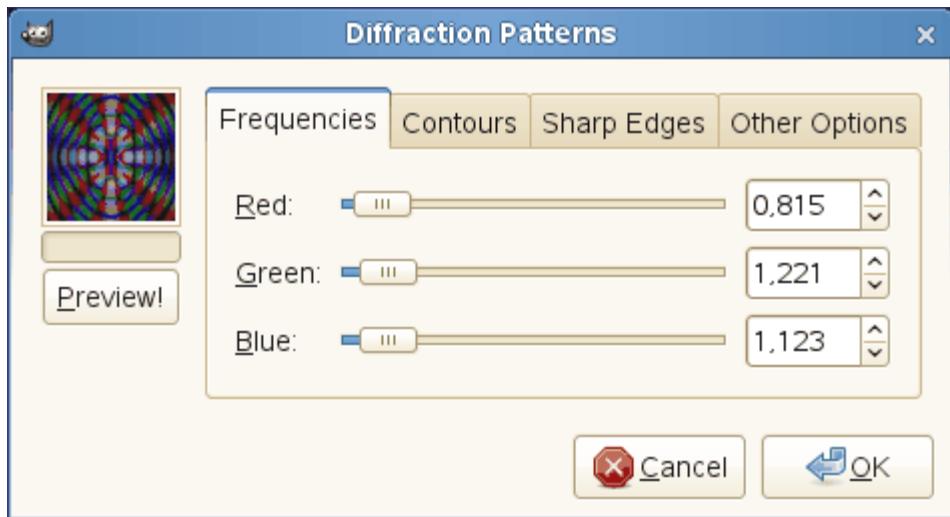
നിങ്ങൾ പണികൾ പാറേണ്ടുകൾ സൂഷ്ടിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുകയു ഈത് വളരെ ഉപകാരപ്രദമായ അരിപ്പയാണ്. ഈത് സൈക്കിഡിലിയ, .ഓരോന്നിനു പോലുള്ള ടെക്സ്ചരുകളു നടത്തുന്നതിനുള്ള, അല്ലെങ്കിൽ (ഒരു പള്ളി വിന്റേയായിൽ പോലെ) ചില്ലുജനലിൽ ലെ പാറേണ്ടുകൾ അനുകരിച്ചുകൊണ്ട് ഉത്തമമാണ്.

ഈ പുഗിൻ ഒരു താമജാല ഉംകോഡ വെളിച്ചത്തിന്റെ ഫിസിക്സ് സിമുലേറ്റ് വഴി പ്രവർത്തിക്കുന്ന വ്യക്തമാകുന്നു. നിർഭാഗ്യവശാൽ, യമാർത്ഥ ചെയ്തിക്കാക്കശ്ര പിന്നിൽ സിഖാന എഴുതി, അല്ലെങ്കിൽ പരാമീറ്ററുകൾ അർമ വിശദിക്കരിക്കുന്നതിലു ഏകദേശ സാധിച്ചത്. മികച്ച സമീപന അപ്പോൾ വെറു കാര്യങ്ങൾ twiddle ഒപ്പ് എന്തു സ ഭവിക്കുന്നു നോക്കാണ്. ഭാഗ്യവശാൽ, നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നതിനെ ഏതാണ്ട് ഒന്നു രസകരമായ ഫലങ്ങൾ തോന്നുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** Render Pattern Diffraction Patterns കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റേയാ മെനുവിലെ കാണപ്പട്ടന്ത്.

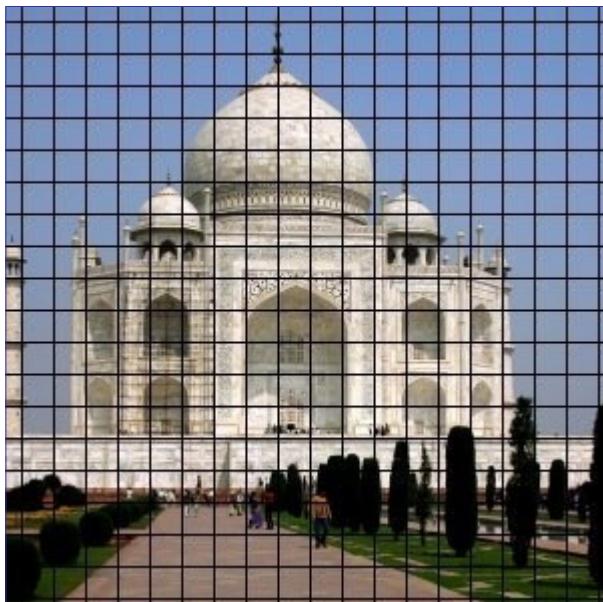
അപ്പശനുകൾ



ഗ്രിഫ്

പൊതു അവലോകന





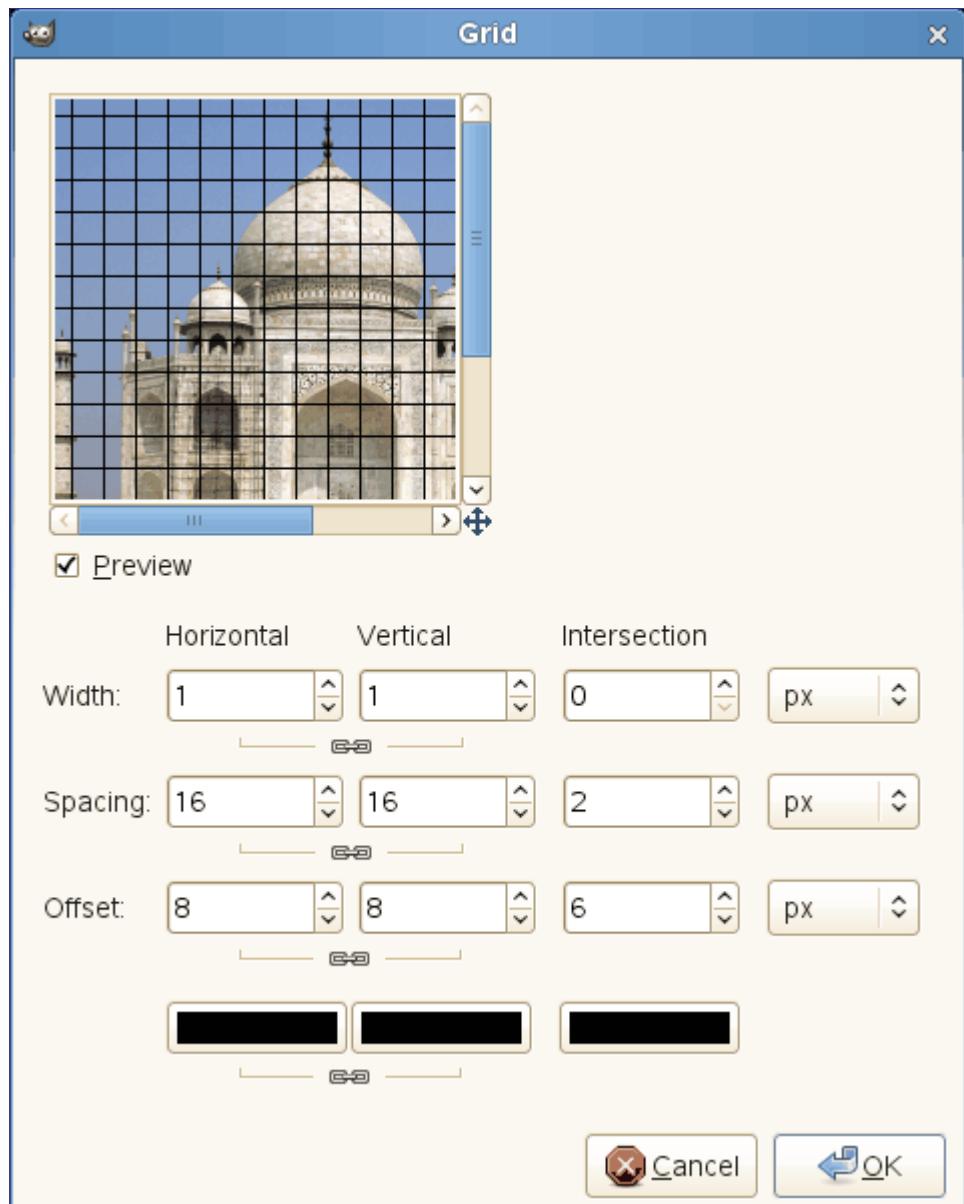
ഇത് നിലവിലുള്ള ഉള്ളടക്കമെ മുകളിൽ സജീവ പാളി ഒരു കാർട്ടീഷ്യൻപ്പോട് ശ്രദ്ധ ദിനർഹിയാണ്. വീതി, അകലെ ഓഫ്‌സെറ്റുകളുടെ, ശ്രദ്ധയും ലൈനുകൾ നിരങ്ങേശർ എല്ലാ ഉപയോകതാവിന് സഖ്യമാക്കാൻ കഴിയും. സ്വതവേ, ലൈനുകൾ GIMP എൽ്ലാ പുരോത്തല നിന്റെ ഉണ്ട്. (കുറിപ്പ്: ഈ ഫുഗ്-മറ്റ് ഫുഗിനുകളുടെ അനേകാർ പ്രകടനത്തിനു ചിത്രങ്ങൾ സ്ഥാപിക്കാൻ ഉപയോഗിച്ചു.)

നിങ്ങൾ 0 ശ്രദ്ധയും വീതി നിർത്തുന്നില്ലെങ്കിൽ മാത്രമേ കവലകളും ഫുസ്-മാർക്ക് പോലെ വരച്ചു ചെയ്യും .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters->Render->Pattern Grid** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റേധാ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ



തിരശ്വീന ശ്രീയ് ലൈനുകൾ നിയന്ത്രിയക്കാനുള്ള പ്രത്യേക ഓപ്പഷൻകൾ, വെർട്ടികൽ ശ്രീയ് രേഖകൾ, വിഭജനങ്ങൾ ഉണ്ട്. സ്വതവോ, തിരശ്വീന, ല ബുക്രമീകരണങ്ങൾ അങ്ങനെ എല്ലാ മാറ്റങ്ങളും സൂചിപ്പനയിൽ പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് ഒരുമിച്ചു ലോക്ക് ചെയ്തു. നിങ്ങൾ അവർത്തിൽ വെറു ഒരു മാറ്റണമെക്കിൽ, അവ അണ്ടലോക്ക് താഴെയുള്ള "chain" ചീപ് ക്ലീക്ക് ചെയ്യുക. കവല പാരാമീറ്ററുകൾ മാറ്റുന്നതിൽ ഫലങ്ങൾ പകര സക്കിർണ്ണമാണ്.

പുറമെ, ചില ഓപ്പഷൻകൾ നീ ഒരു ഡ്രോപ്പ്-ഡെൽസ് ലിസ്റ്റ് അളവെടുക്കൽ നന്ദിയു യണിറ്റ് തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

വീതി

തിരശ്വീനമായി ല ബമായതോ ശ്രീയ് ലൈനുകൾ, അല്ലെങ്കിൽ അവരുടെ മുൻഗണ വരച്ച ചീപ് അണ്ടലുടെ വീതി സജ്ജമാക്കുന്നു.

അക്കല

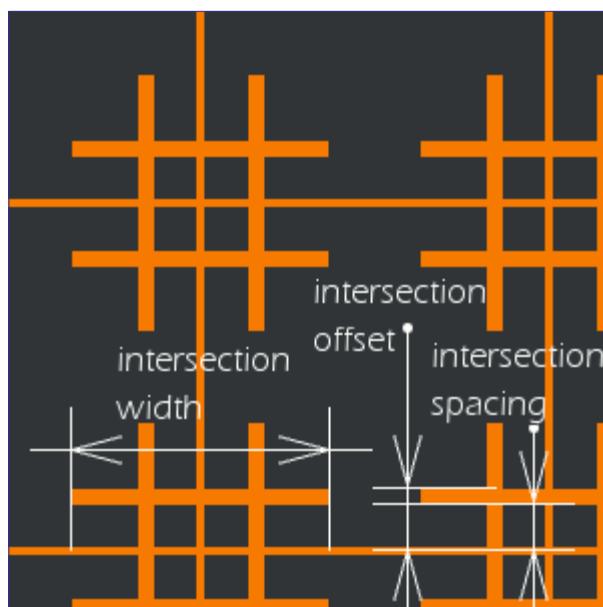
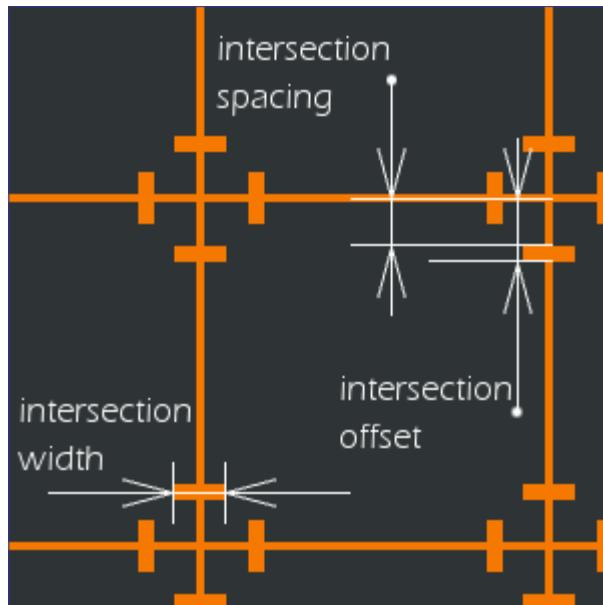
ശ്രീയ് ലൈനുകൾ തമ്മിലുള്ള ദ സജ്ജമാക്കുന്നു. **Intersection** പരാമീറ്റർ കവല പോയിന്ത്ത് കവല കുരിശുകൾ ആയുധങ്ങൾ അവസാന സ്വീപ്പയ്സ് മായ്ക്കുന്നു.

ഓഫ്സെറ്റ്

മുകളിലെ ഇടത് കോൺിൽ ബഹുമാനത്തോടെ ഗ്രിയ് ലൈനുകൾ വേണ്ടി ഓഫ്സെറ്റ് സജജമാക്കുന്നു. കവലകളും വേണ്ടി, കവല കുർഖുകൾ ആയുധങ്ങൾ ദൈർഘ്യ സജജമാക്കുന്നു.

വർക്ക് സെലക്കറ്റർമാർ

നിങ്ങൾ ഗ്രിയ് ലൈനുകൾ കവല മാർക്കുകൾ നിറങ്ങൾ സജജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.



jigsaw

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു പസ്റ്റിൽ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് തിരിക്കു . അറ്റങ്ങൾ അല്ല-അപരത്യമാണ് വിരുദ്ധ അതിനാൽ ഇടയ്ക്കിടെ മുദുലമാക്കുന്നതിനു ഒരു അല്ല മെച്ചപ്പെട്ട നിറയുന്നു (താൻ. ഈ ആര 1.0 ക ടെ ശോഷ്യൻ ഇഫക്ട്.) എന്നിവയാണ്.

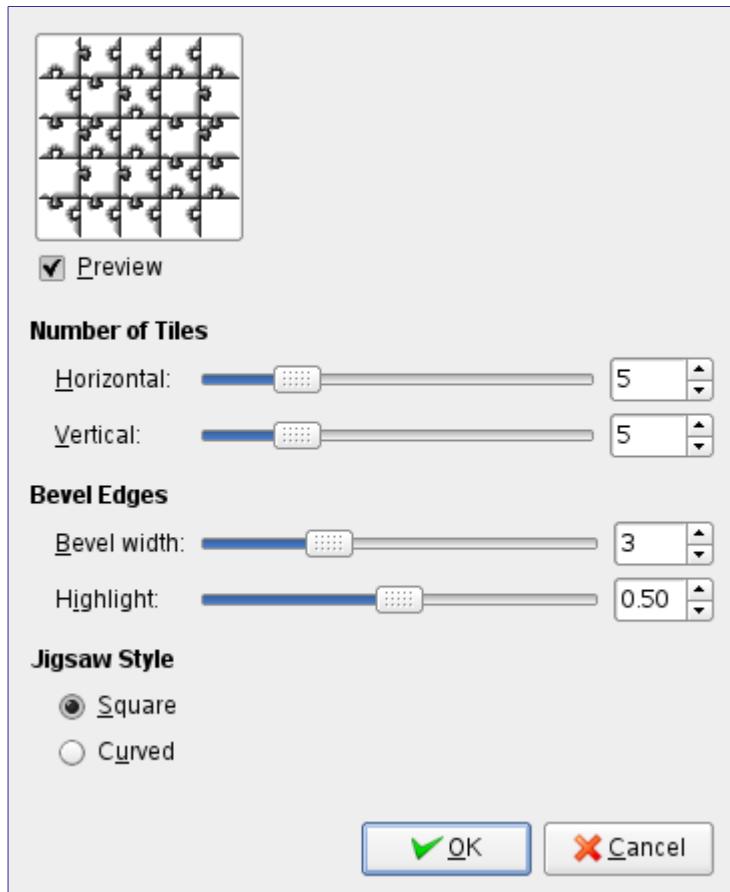
എല്ലപ്പത്തിൽ വ്യക്തിഗത പസിൽ-കഷണ പ്രദേശങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയു ആഗ്രഹിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, വരര പത്തിലുള്ള വെറ്റ് നിരഞ്ഞു ഒരു പ്രത്യേക പാളി ന് കലോസ്തവ പാറേഡ് റെൻഡർ പെരുകി ലയർ മോഡ് സംജ്ഞമാക്കാൻ.

അതിനുശേഷ , നിങ്ങൾ magic wand (ഫസി തിരഞ്ഞെടുത്ത) പുതിയ കലോസ്തവ പാളികളുള്ള ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് പസിൽ കഷണങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** RenderPatternJigsaw കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡ് മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ



കെല്ലുകൾ എണ്ണ്

എത്ര കെല്ലുകൾ ചിത്ര തിരഞ്ഞീറമായി ലഭ്യമായും ആണ്.

ബിവെൽ അരികുകൾ

ബിവെൽ വീതി

ബിവെൽ വീതി സൈസ്യർ പദ്ധ്യിൽ കഷണങ്ങൾ അനുഭവശ്രദ്ധ ചരിവ് (ഹാർഡ് തടി പസിൽ കുറഞ്ഞതും ബിവെൽ വീതി മാത്രം വേണ്ടിവരുമ്പോൾ കുറഞ്ഞതും പസിൽ ഉയർന്ന മാത്രം വേണ്ടിവരുമ്പോൾ നിയന്ത്രിക്കുന്നു).

ഹൈലെഡ്

ഹൈലെഡ് സൈസ്യർ ഓരോ കഷണ അനുഭവശ്രദ്ധ ദൃശ്യമാക്കുന്ന ഹൈലെഡ്സിന്റെ ബല നിയന്ത്രിക്കുന്നു. മെറ്റീരിയൽ പദ്ധ്യിൽ ഉണ്ടാക്കിയ ഓഫ് "glossiness" അതു താരതമ്യ ചെയ്യും. ഹൈലെഡ്സിന്റെ വീതി ബിവെൽ വീതി അപേക്ഷിച്ചായിരിക്കുമെന്നോർക്കുക. ഏതെങ്ങുവരെ ഒരു ഭരണ പോലെ, കുടുതൽ കഷണങ്ങൾ നിങ്ങൾ പസിൽ ലേക്ക് താഴ്ത്തെന്നും ബിവെൽ തിരിച്ചു ചേർക്കുക, നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന മാത്രം പ്രമുഖമാക്കിക്കാട്ടുകയും. മാത്രം ഒരു 500x500 പിക്സൽ ഇമേജ് അനുയോജ്യമാണ്.

jigsaw സൈസ്യർ

നിങ്ങൾ പസിൽ രണ്ടു തര തമ്മിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാം :

സമചതുര

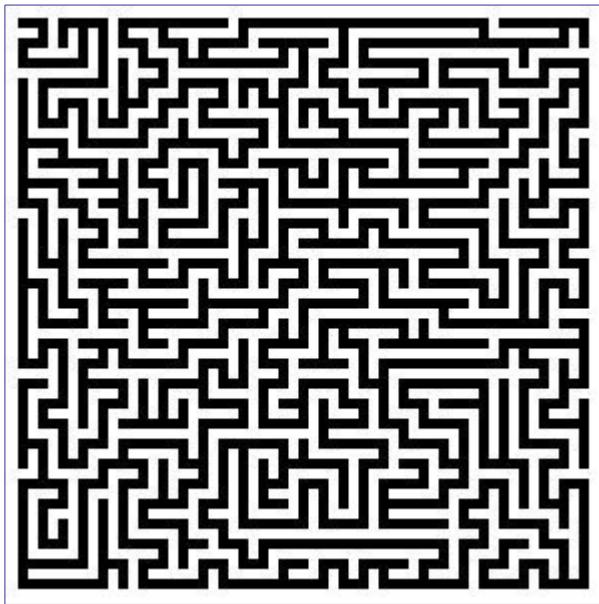
അപ്പോൾ നിങ്ങൾ രേഖാവണ്ണം ഉപയോഗിച്ച് നടത്തിയ നേടുക.

വൃക്ക

അപ്പോൾ നിങ്ങൾ കർവ്വുകൾ ഉപയോഗിച്ച് നടത്തിയ നേടുക.

സക്കിർണ്ണമായ

പൊതു അവലോകന

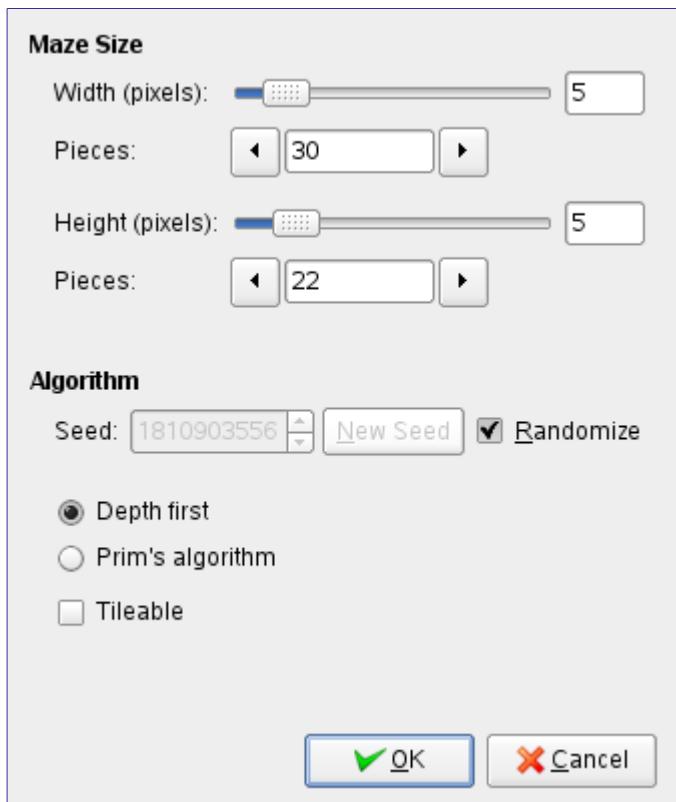


ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു റാൻഡ് പ്ലാക്ക് ആന്റിയ് വെവ്വേറ്റ് സക്കിർണ്ണമായ പാദ്ധണർ സ്യൂൾട്ടിക്കുന്നു. ഫല പ റണമായു സജീവ പാളി മുൻ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ ഓവർഗെറ്റ്. ഒരു ഉദാഹരണമാണ് താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ എധ്യജ്ഞ കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നു കണ്ടത്താൻ കഴിയുമോ?

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters.RenderPatternMaze** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റെയോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

അപ്പോൾ



സകീർണ്ണമായ വലിപ്പ

വിതി

പൊക്ക

ഈ സെറ്റിംഗുകൾ സകീർണ്ണമായ വേണ എത്ര മദ്ദമിളക്കിയ നിയന്ത്രിക്കാൻ. താഴെത്തെ വിതിയു ഉയരവു മ ല്യാജേജ് നിങ്ങൾക്കു ലഭിക്കു എന്നു ക ടുതൽ പാതകൾ. നിങ്ങൾ വിതിയു ഉയരവു **Pieces** മേഖലകളിലെ കഷണങ്ങൾ എണ്ണ വർദ്ധിച്ചാൽ ഒരേ സ ഫോറ്ക്കുന്നു. വിതിയു ഉയരവു സമ പക്ഷ ഫല ശരിക്കു ഒരു സകീർണ്ണമായ പോലെ തോന്നുന്നില്ല ചെയ്യു .

അല്ഗോറിതം

വിത്ത്

നിങ്ങൾ റാൻഡി നുംബർ ജനറേറ്റർ ഒരു വിത്തു വ്യക്തമാക്കുക അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഒന്ന് സ്യൂഷ്ടിക്കു ഫ്രോഗ്രാ ആവശ്യപ്പെടാ . നിങ്ങൾ പിന്നീട് കൃത്യമായി ഒരേ സകീർണ്ണമായ പുനർന്നിർമ്മാണ വേണമെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ നന്നായി ഫ്രോഗ്രാ അതു ചെയ്യാൻ സാധിച്ചുകൂടി.

ആശയത്തിൽ ആദ്യ

മുയർത്തു ഞ്ചു അല്ഗോറിതം

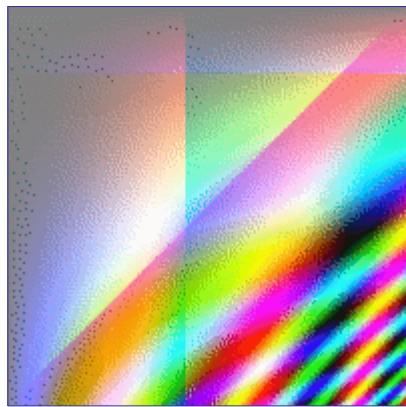
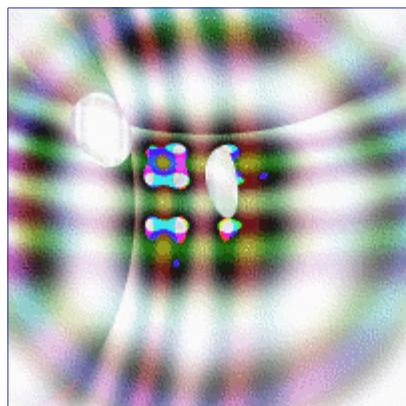
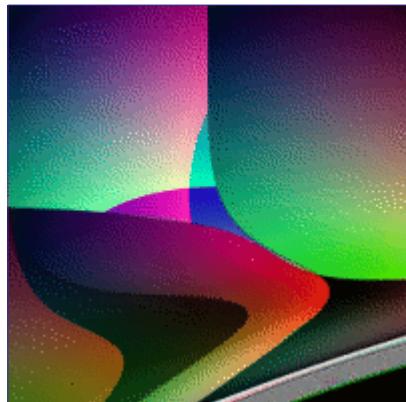
നിങ്ങൾ സകീർണ്ണമായ ഈ രെങ്ക് അല്ഗോറിതമുങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാ . മാത്ര ഒരു കമ്പ്യൂട്ടർ ശാസ്ത്രജ്ഞന്റെ അവർ തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസ പറയാനാകു .

Tileable

നിങ്ങൾ ഒരു മാതൃകയിൽ അത് ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു എങ്കിൽ, ഈ ചെക്ക്-ബട്ടൺ പരിശോധിച്ചുകൊണ്ട് സകീർണ്ണമായ tileable കഴിയു .

മിസ്റ്റ്

പൊതു അവലോകന

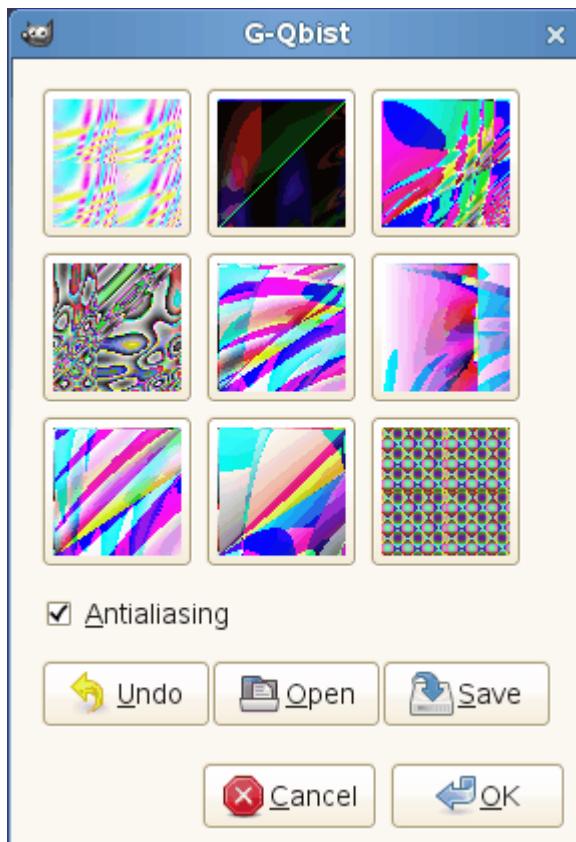


Qbist അരിപ്പ് ജ്യാമിതീയ കണക്കുകൾ നിര ഘടനമായ അടങ്ങിയ റാൻഡ് ടെക്സചറുകളും ഉൽപാദിപ്പിക്കുന്നത്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersRenderPatternQbist** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പടുന്നത്

ഓപ്പഷനുകൾ



Qbist അരിപ്പ് റാൻഡ് ടെക്സ്റ്റ് ചരിത്രയുടെ ഉത്തരവാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഒരു ആര ദ ടെക്സ്റ്റ് മധ്യത്തിൽ സ്വർണ്ണയർ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു, വിവിധ വ്യതിയാനങ്ങൾ അതു ചുറ്റ് .

ഇതര ടെക്സ്റ്റ് ചരിത്രയുടെ ഓഫോൾ ആഗ്രഹിക്കുന്നു എങ്കിൽ, അതിൽ കൂടിക്ക്.

തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെക്സ്റ്റ് ഇപ്പോൾ നടുവിൽ കളയുകയു , ആ പ്രത്യേക തീ വ്യതിയാനങ്ങൾ ചുറ്റു പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ടെക്സ്റ്റ് കണ്ണെത്തിയിരിക്കുന്നു, അത് കൂടിക്ക് ശരി കളിക്ക്. ടെക്സ്റ്റ് ഇപ്പോൾ പ രണ്ടായു അതിന്റെ മുൻ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ മാറ്റി പകര നിലവിലെ സജീവ പാളി ദ്രുതമാകു .

ആസ്ഥിച്ചലിയാസി ഗ്

ഈ ചെക്ക്, അത് വേണമകിലു മിനുസമുള്ള പകര പോലെ കോൺിക്കളു ഖട്ട ദ്രുതമാക്കി മാറ്റുന്നതാണ്.

പഴയപടിയാക്കുക

നിങ്ങൾ ചരിത്ര വിണ്ണു ഒരു പടി പോകാ .

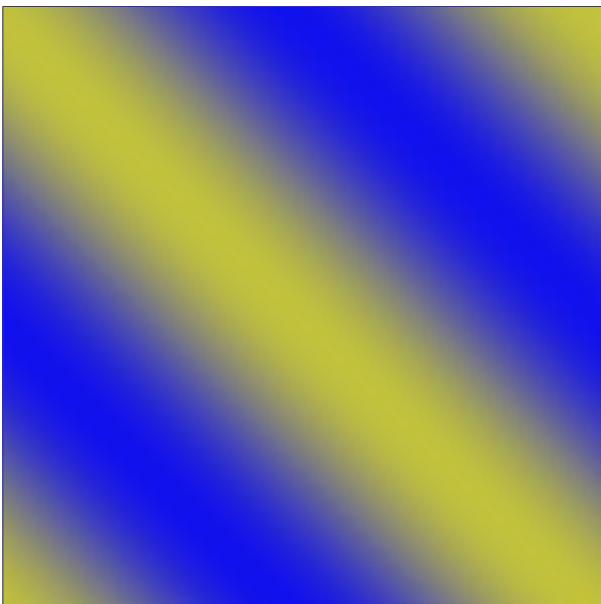
തുറക്കുക

രക്ഷിക്കു

ഈ ബട്ടണുകൾ നിങ്ങളെ നിങ്ങളുടെ പരിശോമങ്ങളുടെ സ രക്ഷിക്കുന്നതിനു നിലോധ അനുവദിക്കുന്നു. അതു വെറു കൂടിക്കുചെയ്ത് ഒരു നല്ല പാറ്റേണ്ണ വിണ്ണു സൃഷ്ടിക്കാൻ ഏതാണ്ട് അസാധ്യമാണ് എന്നതിനാൽ ഈ തികച്ചു ഹാൻഡി അണ്.

എല്ലിന്റെ ഉള്ളിലെ സൂചിര

പൊതു അവലോകന



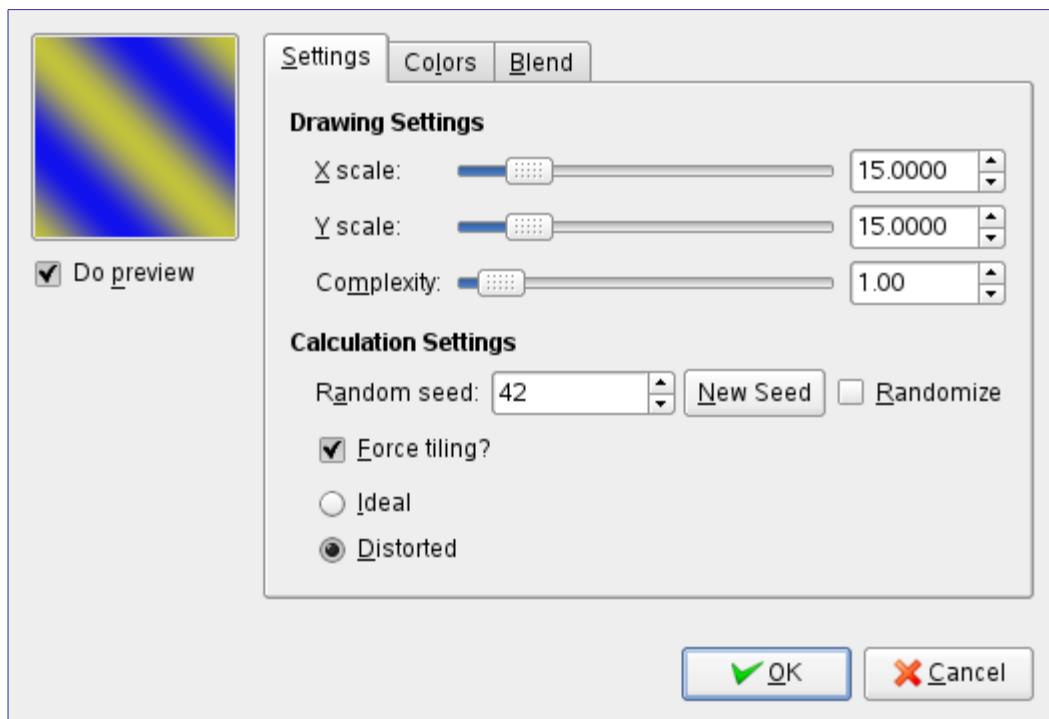
നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ നിന്ന് **Filters** RenderPatternSinus മുഖ്യമായി ഒരു ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു .

ബേയ് അരിപ്പ് നിങ്ങൾ പകര കൂടിപ്പിച്ചു സിൽക്ക് അല്ലെങ്കിൽ ഓപ്പേഷൻ ഷൈവുഡ് പോലെ കാത്തിരിക്കുന്നതുപോലെ sinusoidally അടിസ്ഥാനമാക്കി ഗുണ , അനുവദിക്കുന്നു. ഈ ഫൂശ്-ഇൻ നിങ്ങൾ ടാബിൽ define കഴിയുന്ന രീത് വ്യത്യസ്ത നിങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് പ്രവൃത്തികൾ. ഈ രീത് നിങ്ങൾ പിന്നീട് ഒരു സൈറ്റ് ചടങ്ങിൽ അടിസ്ഥാനമാക്കി തിരമാല പാറേണ്ടുകൾ സ്വീച്ച് കുക.

നിങ്ങൾ ചിലരാകട്ട് എത്ര നീട്ടി അല്ലെങ്കിൽ ടെക്സ്റ്റുചർ തീരുമാനിക്കു X, Y ചെതുവലു സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾക്ക് ഹ ഗ്രാഫ് സകീർണ്ണത സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു : ഉയർന്ന മ ല്യ പാറേണ്ടുലാണ് ക ടുതൽ ഇടപെടലുകളു അല്ലെങ്കിൽ ആവർത്തന സ്വീച്ച് കുന്നു. ഒരു ഉദാഹരണ താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു.

ഓപ്പഷനുകൾ

ക്രമീകരണങ്ങൾ



ദ്രോയി ഗ് ക്രമീകരണങ്ങൾ

എക്സ് സ്കൈറ്റിൽ

വൈ സ്കൈറ്റിൽ

ഉയർന്ന മ ല്യ അതു ക പ്രസ്തുചയുംനായി ചെയ്യു താഴ്ന്ന എക്സ് / y മ ല്യ ,
ടെക്സ്ചർ വെർട്ടിക്കൽ തിരശ്വീന / സ്റ്റെച്ച് maximize ചെയ്യു .

സകീറ്റിൽ

ഈ രണ്ട് നിരങ്ങൾ പരസ്പര (interplay അല്ലെങ്കിൽ ആവർത്തന തുക) സ
വദിക്കാൻ നിയന്ത്രിക്കുന്നു.

കണക്കുക ട്രല്യ് ക്രമീകരണങ്ങൾ

ക്രമരഹിത സന്തതി

ഈ ഓപ്പഷൻ ഫിൽട്ടറിന്റെ ക്രമരഹിതമായ ലീതി നിയന്ത്രിക്കുന്നു. ഒരേ
സാഹചര്യത്തിൽ ഒരേ റാൻഡ് സന്തതി ഉപയോഗിക്കുന്നു എങ്കിൽ, അരിപ്പ്
കൃത്യമായി ഒരേ ഫലങ്ങളും ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഒരു വ്യത്യസ്ത റാൻഡ് സന്തതി
വ്യത്യസ്ത ഫലങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ക്രമരഹിത സന്തതി മാനുവലായി
അല്ലെങ്കിൽ **New Seed** ബട്ടൺ അമർത്തി ക്രമരഹിതമായി സ്ഥൂൾട്ടിക്കാൻ കഴിയു

Randomize ഓപ്പഷൻ ശരിയായാളമിട്ടാൽ റാൻഡ് സന്തതി മാനുവലായി
കഴിയില്ല, എന്നാൽ ക്രമരഹിതമായി ഓരോ തവണയു അരിപ്പ് പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ
ജനറേറ്റ്. അതു ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ, അരിപ്പ് അവസാനമായി ഉപയോഗിച്ച്
റാൻഡ് വിത്തു ഓർക്കുന്നു.

ഫോഞ്ചൻ ടെലി ഗ്?

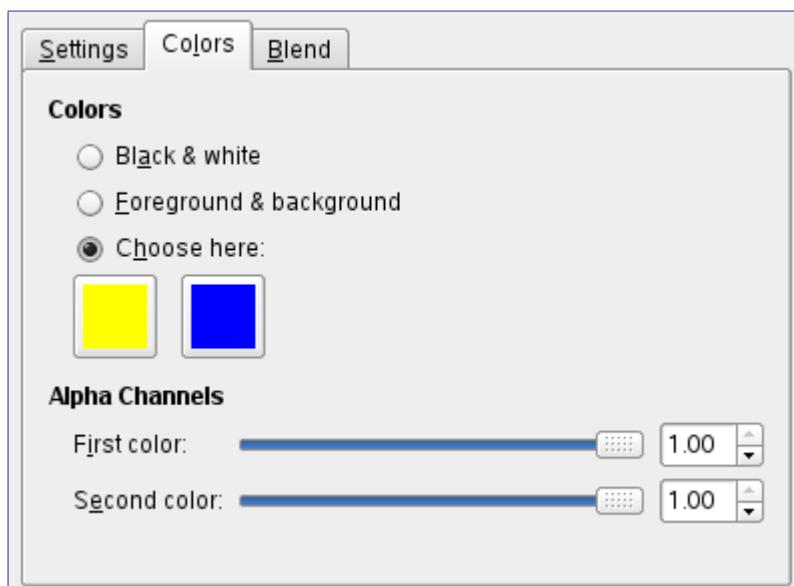
ഈ ചെക്ക്, നിങ്ങൾക്ക് ടെലിജെനുമേൽ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു പാദ്ധ്യം ലഭിക്കു . ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു HTML പേജിൽ ഒരു പദ്ധതിലെമായി അത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു , ടെൽ അരികുകളു പരിധികളിലൂടെ ചേരു .

എൻഡിയൽ

വികലമാക്കിയ

ഈ ഓപ്പഷനുകൾ രണ്ട് നിരങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള ആശയവിനിമയ അധിക നിയന്ത്രണ തരു . "Distorted" "/deaf/" രണ്ട് നിരങ്ങൾ തമ്മിലുള്ള ക ടുതൽ വികലമായ ഇടപെടലുകൾക്ക് സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

നിരങ്ങൾ



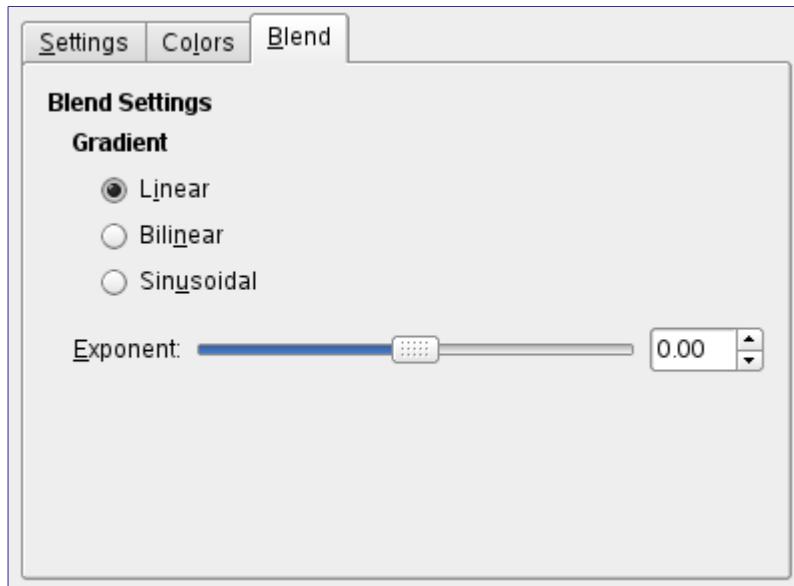
നിരങ്ങൾ

ഈവിടെ നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ ടെക്സ്ചർ നിർമ്മിക്കാനായി രണ്ട് നിരങ്ങൾ സജ്ജമാക്കാൻ. നിങ്ങൾ **Black & white** അല്ലെങ്കിൽ പണിസ്ഥിയിൽ **Foreground & background** നിരങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാ , അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾ നിര എക്സൈക്യൂകൾ ഒരു നിര **Choose** കഴിയു .

ആൽഫാ ചാനലുകൾ

ഈ ഫല്ലീയറ്റുകൾ നിരങ്ങൾ ഓരോ ഒരു പൊസിറ്റി നിർണ്ണയിക്കുന്നതിനായി അനുവദിക്കുക. (നിങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് പാളി ഒരു ആല്ഫാ ചാനൽ ഇല്ലെങ്കിൽ, അവർ ഫ്രെ ഓട്ട് ചെയ്യു .)

ക ട്രിക്കലെർത്തുക



ഗ്രേডിയന്റ്

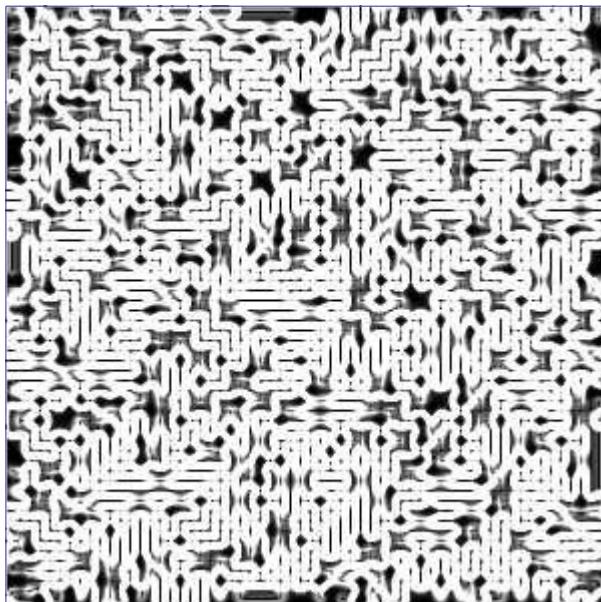
പീനിയർ, വൈബ്ലീനിയർ ആൻഡ് Sinusoidal: നിങ്ങൾ നിർമ്മിക്കുന്നത് തരം ശാഖളുടെ രൂപങ്ങൾ സജീവമാക്കാൻ മ നു പ ഗ്രേഡിനുകളു തമ്മിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

എക്സ്പെണൻസ്

എക്സ്പെണൻസ് നിയന്ത്രണങ്ങൾ രണ്ടു നിറങ്ങൾ ഏത് ആധിപത്യ, അത് എങ്ങനെ ആധിപത്യ . നിങ്ങൾ -7.5 ഘട്ടത് സജീവമാക്കിയാൽ, ഇടത് നിര പ രണ്ടുമായു മേൽക്കൊള്ളുന്നു, നിങ്ങൾ +7.5 അത് ചെയ്താൽ ചുറ്റു മറ്റ് വഴി ആയിരിക്കു . ഒരു പ ജ്യ മ ല്യ ന്യ ട്രാൻസ്ഫോർമർ.

സർക്ക്യൂട്ട്

പൊതു അവലോകന



Circuit കമാൻഡ് ഒരു പഴയ സർക്ക്യൂട്ട് ബോർഡ് ഇന്നലെ വീണ്ടു ആ പോലുള്ള ട്രാൻസ്ഫോർമർ ഉള്ള തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രോസേസ്റ്റെ (അമ്പവാ ആൽഫാ) നിരയുന്നു ഒരു

സ്കീപ്പർ ആണ്. ഈത് അനുയോജ്യമായ ഫ്രേഡിയൻ്റ് കുടുംബം gradmapped പോലും മെച്ചപ്പെട്ട തോന്തുന്നു.

പ്രഭാവ സക്കിർണ്ണമായ കോഡുകൾ നിരക്കു കഴിവ് കൈകാര്യ കാരണ ചില പരിമിതികൾ ഒറ്റയായി ആകുത്തിയിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ മികച്ച ജോലി തോന്തുന്നു.

ചിത്ര ഇൻഡൈക്സ് നിരങ്ങളിൽ ആണെങ്കിൽ, ഈ മെനു എൻട്രി ഫേഡേർ ചെയ്ത് ലഭ്യമല്ല.

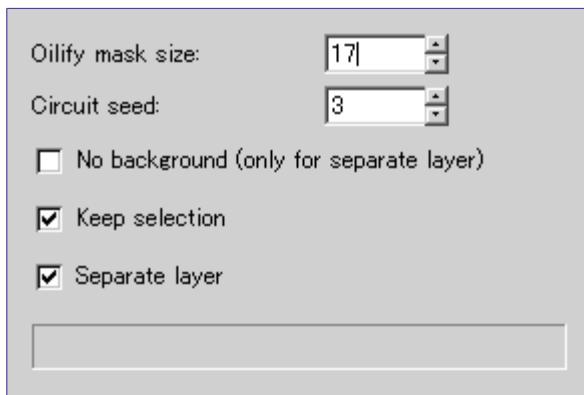
ഈ ഫിൽട്ടർ RGB മോഡിൽ ഒരു ചാര ലെവൽ ഇമേജ് ഉണ്ടാക്കുന്നു.

തത്ത്വാദാക്കുന്ന ചിത്ര യഥാർത്ഥ ചിത്ര ആശയിക്കുന്നില്ല.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters->Render->Circuit...** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷൻകൾ



Oilify മാസ്ക് വലുപ്പ്

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് പിക്സലിൽ Oilify ഫിൽട്ടർ (പരിധി 3 മുതൽ 50 വരെ) എന്ന ഓപ്പഷൻ മ ല്യ സജജമാക്കാൻ കഴിയു . വലുത് മ ല്യങ്ങൾ വരികൾ കുത്തൽ ഫസി ഉണ്ടാക്കേണ . 17 സഹജമായ മ ല്യ .

സർക്കു ട്രംഗുലേറേഷൻ

നിങ്ങൾ 1 നു 3000000. തമ്മിലുള്ള ഒരു randomizing സന്തതി നും നൽകാൻ കഴിയു സ്ഥിരസ്ഥിതി മ ല്യ 3 ആണ്.

പശ്വാത്തല (മാത്ര പ്രത്യേക മറ്റാളുകൾക്ക്)

ഈ ഓപ്പഷൻ പ്രാപ്തമാക്കിയാൽ, അങ്ങനെ മുൻവശത്തെ ചിത്ര ഈ ദ്വാരങ്ങൾ വഴി കാണിച്ചിരിക്കുന്നു സർക്കു ട്രംഗുലേറേഷൻ പിക്സലുകൾ സുതാര്യമായ നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത്. ഈ ഉപാധി സ്ഥിരസ്ഥിതി ക്രമീകരണങ്ങൾ പ്രവർത്തനരഹിതമാണ്. **Separate layer** ഓപ്പഷൻ ആവശ്യമാണ്.

നിരക്കു നിലനിർത്തുക

ഈ സ്കീപ്പർ വിളിച്ചു ചെയ്യുന്നോൾ ഒരു സജീവ നിരക്കു നിലവിലുണ്ടെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് അതിന്റെ നടക്കുന്നു ഉറുവുകൾ സ കഷിക്കാനു കഴിയു . ഈ ഉപാധി സ്ഥിര ക്രമീകരണങ്ങളിൽ

പ്രാപ്തമാക്കി.

പ്രത്യേക പാളി

എക്കിൽ ഈ ഓപ്ഷൻ ചെക്കുചെയ്തിട്ടില്ലെങ്കിൽ സൂഷ്ടികപ്പെടു ടെക്സ്ചർ സജീവ പാളി ന് വരച്ചതാണ്. ഈ ഓപ്ഷൻ (സ്വതന്ത്ര) പ്രവർത്തനക്ഷമമാണ്, ഈ സ്ക്രിപ്റ്റ് സർക്കുട്ട് ടെക്സ്ചർ ഓൺ ആണ് കോരുവാൻ ഒരു പാളി ചേർക്കുന്നു.

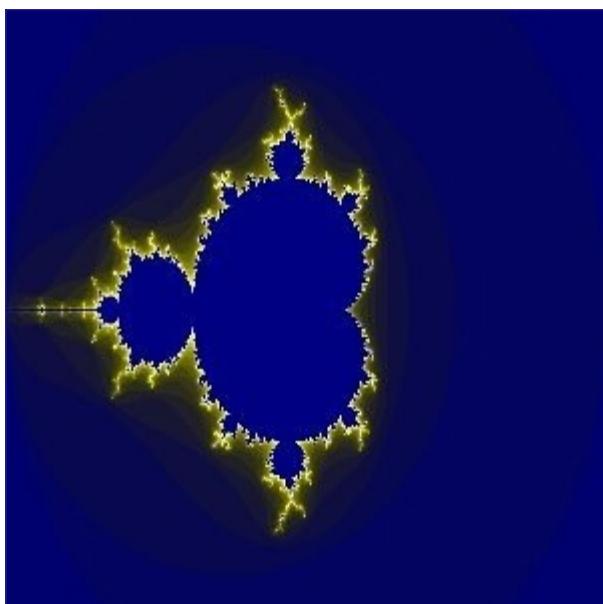
സർക്കുട്ട് പ്രദാവ ഉണ്ടാക്കുന്നു

സർക്കുട്ട് പ്രദാവ താഴെ ഘട്ടങ്ങളിലെ ഒരു കൈവരിക്കുന്നു:

1. ആദ്യ , "Depth First" അൽഗോറിതം 5 പിക്സൽ വീതി മദ്ദിളക്കിയ മതിലുകൾ കുറച്ചു draw maze. സകീർണ്ണമായ പാദ്ധ്യം സിരുത് **Circuit seed** സജീകരിച്ചു.
2. **Oilify mask size** ഒരു ബേശ് ഉപയോഗിച്ച് Oilify ഈ സകീർണ്ണമായ.
3. അപ്പോൾ oilified സകീർണ്ണമായ ചിത്രത്തിലേക്ക്, 2.0 സോബർത്ത് അൽഗോറിതം , വരാനായി ഓപ്ഷൻ തുക ഉപയോഗിച്ച് extract edge അരിപ്പ് ബാധകമാക്കുക. ഈ ഒരു സർക്കുട്ട് മാപ്പ് പോലെ കർവ്വുകൾ മ നാറിന്നേ ഉയർന്ന തീവ്രത ജനക ടു .
4. ഓവിൽ, RGB മോഡിൽ ചാര നിറ മാപ്പ് Desaturate.

ഹ്രാക്കറ്റലിന് എക്സ്പോർട്ട്

പൊതു അവലോകന

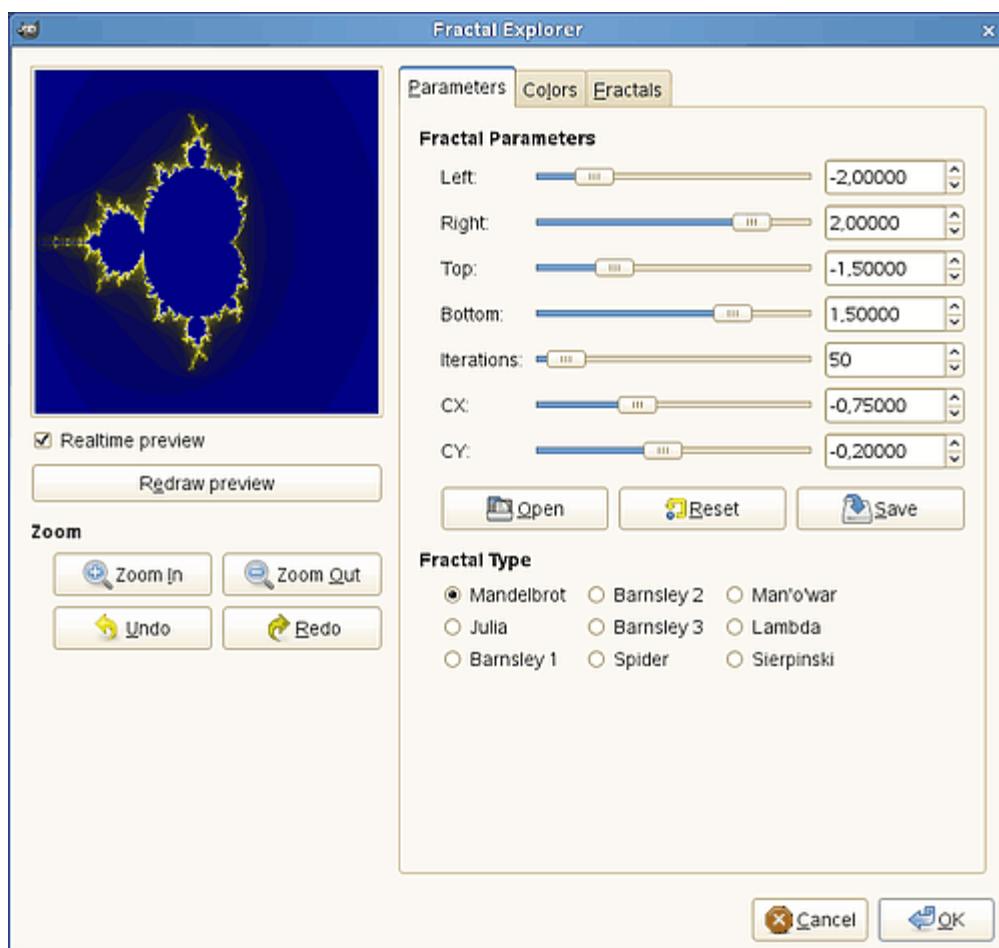


ഈ ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിച്ച്, fractals യ സ്കേറ്റുമായി ഉശരിക്കുന്നതുകൂടി multicolored ചിത്രങ്ങൾ സൂഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ കൃത്യമായി ഹ്രാക്കറ്റലിന് ഘടന പരിഹരിക്കാൻ സാധിക്കു IFS Fractal അരിപ്പ് വ്യത്യസ്തമായി, ഈ ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾ ലളിതമായി fractals അവതരിപ്പിക്കാനു അനുവദിക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ ആര ഭിക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **Filters** RenderFractal Explorer മുഖ്യമായ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ണത്താൻ കഴിയു .

ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ



ഫ്രാക്ടൽ എക്സ്പ്ലോറർ വിൻഡോ രണ്ടു പെയിന്റുകളുണ്ട്: പരാമീറ്ററുകൾ, വർണ്ണങ്ങൾ, Fractals: ഇടതുവശത്ത് അവിടെ പ്രധാന ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ ടാബുകളിൽ സംഘടിപ്പിച്ച കണക്കെടുത്താൻ വലതുഭാഗത്ത് ഒരു സ സവിശേഷത പ്രിവ്യ പാളി ആണ്.

പ്രിവ്യ

തൽസമയ പ്രിവ്യ

Realtime preview അണ്ഠചെക്ക് നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ സ്ക്രോളിംഗ് ആണ് മാത്രമേ. ഈ സാഹചര്യത്തിൽ, **Redraw preview** ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് പ്രിവ്യ അപ്പേഡ് ചെയ്യാം.

ക്ലിക്ക്-വലിച്ചോ മെഡിയ പോയിന്റുൾ പ്രിവ്യ, നിങ്ങൾ സ ചെയ്യു ഒരു പ്രേശർ delimiting ഒരു ദീർഘചതുര വരയ്ക്കാവുന്നതാണ്.

സ

നിങ്ങൾ സ അല്ലെങ്കിൽ സ ഓട്ട് അവിടെ ചില രീതികളുണ്ട്. **Undo** നിങ്ങൾ കുറയാനോ മുന്പ്, മുൻ സ സ്ഥാന മടങ്ങാൻ അനുവദിക്കുന്നു. **Redo** നിങ്ങൾ **Zoom In** അല്ലെങ്കിൽ **Zoom Out** ബട്ടണുകൾ അതു വീണ്ടു സൃഷ്ടിക്കാൻ ഇല്ലാതെ, പ രവാവസ്ഥയിലാക്കിയ ചെയ്തിരുന്നു സ പുനഃസ്ഥാപിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

പരാമീറ്ററുകൾ

Parameters Colors Fractals

Fractal Parameters

Left:	<input type="range" value="0"/>	-2,00000
Right:	<input type="range" value="100"/>	2,00000
Top:	<input type="range" value="0"/>	-1,50000
Bottom:	<input type="range" value="100"/>	1,50000
Iterations:	<input type="range" value="50"/>	50
CX:	<input type="range" value="0"/>	-0,75000
CY:	<input type="range" value="0"/>	-0,20000

Open Reset Save

Fractal Type

- Mandelbrot Barnsley 2 Man'o'war
- Julia Barnsley 3 Lambda
- Barnsley 1 Spider Sierpinski

ഈ ടാബ് ഫ്രാക്റ്റലിന് കണക്കുക ടുൽ സജ്ജമാക്കാനു ഫ്രാക്റ്റലിന് തരതിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ചില ഓപ്പഷനുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.

ഫ്രാക്റ്റലിന് പരാമീറ്റരുകൾ

ഇവിടെ, ഫ്രാക്റ്റലിന് പടർന്ന, ആവർത്തന ആൻഡ് വശ സജ്ജമാക്കാൻ ലൈഡ്യറുകൾ ഇൻപുട്ട് പെട്ടികൾ.

ഇടത്തെ

വലത്

ടോപ്പ്

അടിത്തട്ട്

നിങ്ങൾ തിരശ്ശീന, / അല്ലെങ്കിൽ ല ബമായ ദിശകളിൽ, ഒരു മിനിമ ഒരു പരമാവധി തമ്മിലുള്ള പദരൂപ ഫ്രാക്റ്റലിന് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . മ ല്യാൻഡർ -3,0 മുതൽ 3,0 ഇരിക്കുന്നു.

iterations

ഈ പരാമീറ്റർ ഉപയോഗിച്ച്, ഫ്രാക്റ്റലിന് ആവർത്തന, ആവർത്തന അരങ്ങെന വിശദമായി സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . മ ല്യാൻഡർ 0.0 മുതൽ 1000,0 ആകുന്നു

പേര്‌ക്ക്

സൈസ്പ്രി

ഈവ ഉപയോഗിച്ച്, തിരശ്വീനമായി (എക്സ്) തുടർച്ചയിൽ ഫ്രാക്റ്റലിന് വശ , ഒപ്പ് /
അരല്ലൂക്കിൽ സ്യയസാദ്ധ്യം ആൻഡ് Sierpinski തര ഒഴികെ ല ബമായ (y)
ടിശകൾ, മാറ്റാവുന്നതാണ്.

തുറക്കുക

റീസൈസ്പ്രി

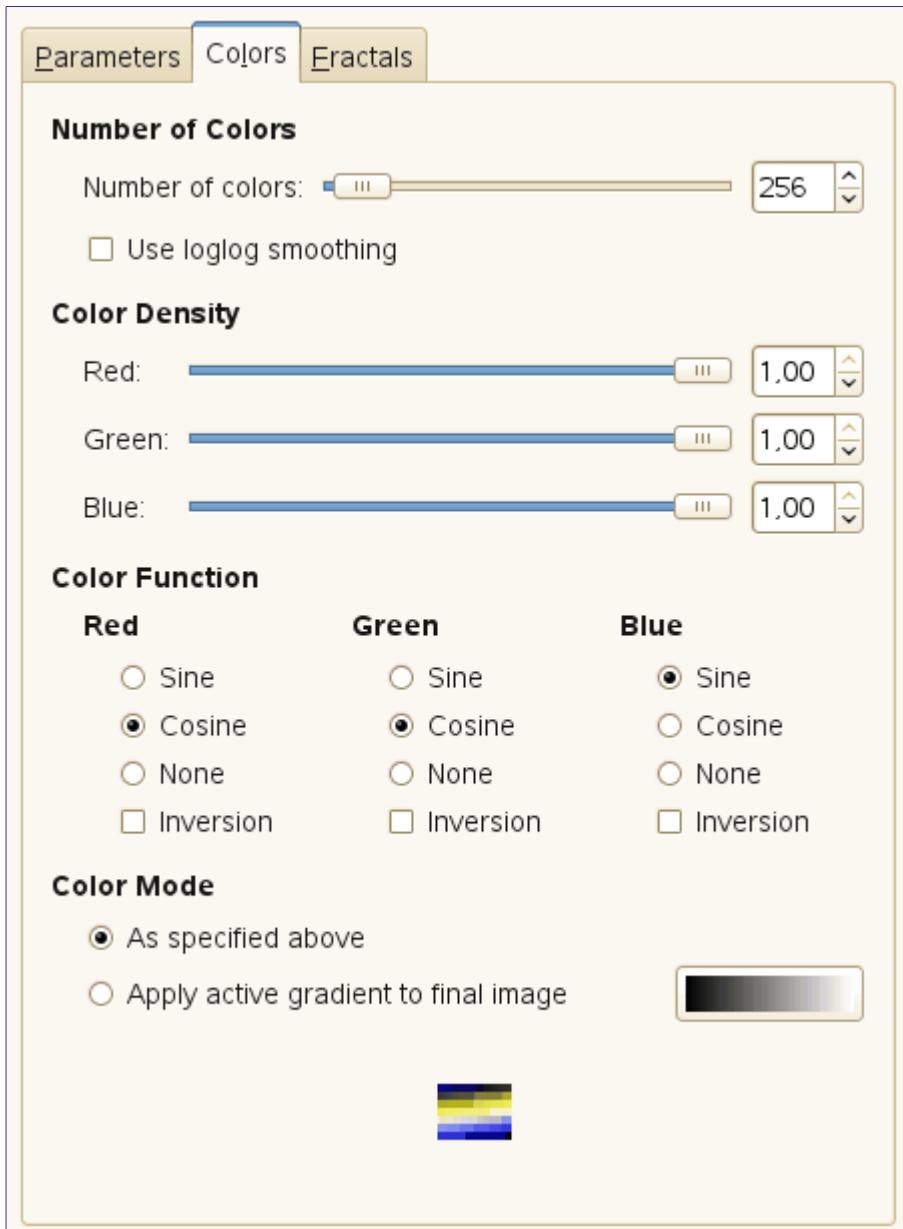
രക്ഷിക്കു

ഈ മ നു ബട്ടണുകൾ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക്, അതിന്റെ എല്ലാ
പരാമീറ്റരുകളുപോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ ജോലി സ രക്ഷിക്കുകയു ഒരു മുന്പ് സ
രക്ഷിച്ച ഫ്രാക്റ്റലിന് തുറക്കുക, അരല്ലൂക്കിൽ പരിഷ്കരണങ്ങളല്ലാ മുമ്പാകെ
പ്രാര ഭ സ സ്ഥാന മടങ്ങാൻ കഴിയു .

ഫ്രാക്റ്റലിന് ഈ

നിങ്ങൾ ഫ്രാക്റ്റലിന് തര ഉദാഹരണത്തിന് **Mandelbrot, Julia, Barnsley**
അരല്ലൂക്കിൽ **Sierpinski** വേണ്ടി ആയിരിക്കു തിരതെതടുക്കാ .

നിരങ്ങൾ



ഈ ടാബ് ഫ്രാക്ടൽ നിറ ക്രമീകരണ ഓപ്പഷനുകൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു.

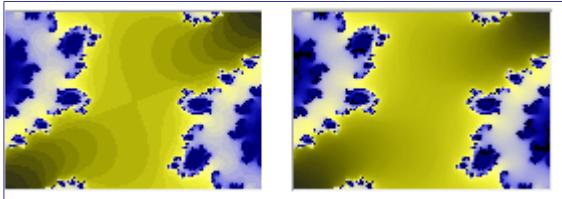
കളേഴ്സ് എണ്ണ

നിരങ്ങൾ എണ്ണ

ഈ എണ്ണ അതിന്റെ ഇൻപുട്ട് ബോക്സുകൾ 2 നു 8192. തമിലുള്ള ഈ നിരങ്ങൾ പാലറ്റ് ടാബ് ചുവടെ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്ന ഫ്രാക്ടൽ നിരങ്ങൾ വർണ്ണം സജൗതാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. യമാർത്ഥത്തിൽ, ആ ഫ്രാക്ടൽ നിരങ്ങൾ തമിൽ ഒരു ഗ്രേഡിയന്റ് മാത്രമാണ് "Color Density" ആൻഡ് "Color Function" ഓപ്പഷനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് വർണ്ണങ്ങൾ മാറ്റാനാകു . ഫ്രാക്ടൽ നിരങ്ങൾ (അതുപോലെത്തന്നെ fractals ഒരു വെള്ള ചിത്ര ഉപയോഗിക്കാ) യമാർത്ഥ ചിത്രത്തിന്റെ നിരങ്ങൾ ആശയിക്കുന്നില്ല.

മുദ്രുലമാക്കുന്നതിനു **loglog** ഉപയോഗിക്കുക

ഈ ഓപ്പഷൻ ചെക്ക് ചെയ്താല്, ബാൻഡ് പ്രഭാവ വിതാനിച്ചുവന്ന് ആണ്.



വർണ്ണ സാന്നത

രൈഡ്

പച്ചയായ

ബു

ഈ മ ന് രൈഡ് റൂകൾ അവരുടെ ടെക്നോ-ബോക്സുകൾ മ ന് കളർ ചാനലുകളിൽ നിന്ന് തീവ്രത വൈക്കേട്. മ ല്യാൻഡ് 0.0 മുതൽ 1.0 വ്യത്യസ്തമാണ്.

വർണ്ണ ഫ ഗ്രാഫ്

Red, Green ആൻഡ് **Blue** നിന്ന് ചാനലുകൾ, നിങ്ങൾ നിന്ന് ചികിത്സ എങ്ങനെ തിരഞ്ഞെടുക്കാം :

അതിന്റെ

വർണ്ണ തലങ്ങളിൽ സൈൻ ഫ ഗ്രാഫ് അനുസരിച്ച് മോഡുലേറ്റ് ചെയ്യു .

കസൈൻ

കളർ സാന്നതയുള്ള കൊസൈൻ ഫ ഗ്രാഫ് അനുസരിച്ച് വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കു .

അനുമില്ല

കളർ സാന്നതയുള്ള രേഖകളെ വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കു .

ഇൻവർഷൻ

നിങ്ങൾ ഈ ഏക്സ്പ്രസ് ചെക്ക് ചെയ്താല്, ഫ ഗ്രാഫ് മ ല്യാൻഡ് വിപരീതമാകപ്പെടു .

കളർ മോഡ്

ഈ ഉപാധികൾ വർണ്ണ മ ല്യാൻഡ് നിന്ന് എടുത്ത വേണ നീ എവിടെ സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

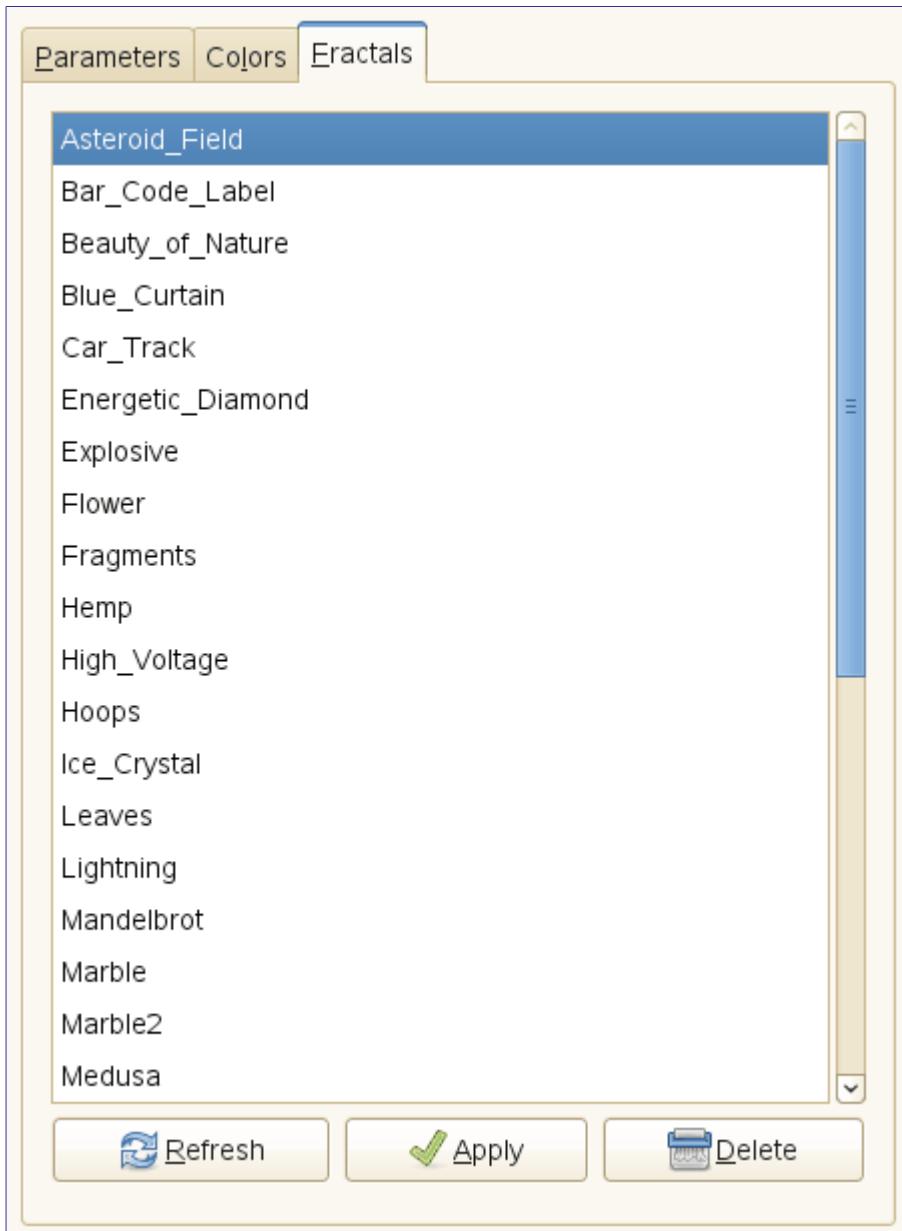
മുകളിൽ വ്യക്തമാക്കിയ

വർണ്ണ മ ല്യാൻഡ് **Color Density** ഓപ്ഷനുകളിൽ നിന്ന് സ്വീകരിക്കു .

അവസാന ചിത്രത്തിലേക്ക് സജീവ ഗ്രേഡിയൻ്റ് പ്രയോഗിക്കുക

ഉപയോഗിച്ച നിന്നും സജീവ ഗ്രേഡിയൻ്റ് ആ ആയിരിക്കു. നിങ്ങൾ ഗ്രേഡിയൻ്റ് സൊഴ്സ് ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് മരുന്നു വ്യത്യാസത്തിനു തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയണ .

Fractals



ഈ ടാബ് അവരുടെ പരാമീറ്ററുകളുപോൾച്ച് fractals ഒരു വലിയ ലിസ്റ്റ് അടങ്കിയിരിക്കുന്നു നിങ്ങൾ ഒരു മൊഡൽ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയുന്ന: പിടിക ടാനുള്ള ഓന്നു മാത്ര കീറ്റുകൾ ചെയ്യുക.

Refresh പട്ടികയില് പുതുക്കുന്നതിനായി നിങ്ങൾ വീണ്ടും ആര ഭിക്കുക GIMP അനേകാട്ടുമിഞ്ഞാട്ടു, വർക്ക് സ രക്ഷിച്ചുണ്ടെങ്കിലോ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് **Delete** കീറ്റുചെയ്ത് പട്ടികയിൽ നിന്നു തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫോക്സ്ലിന് ഇല്ലാതാക്കാൻ കഴിയു .

Gfig

പൊതു അവലോകന



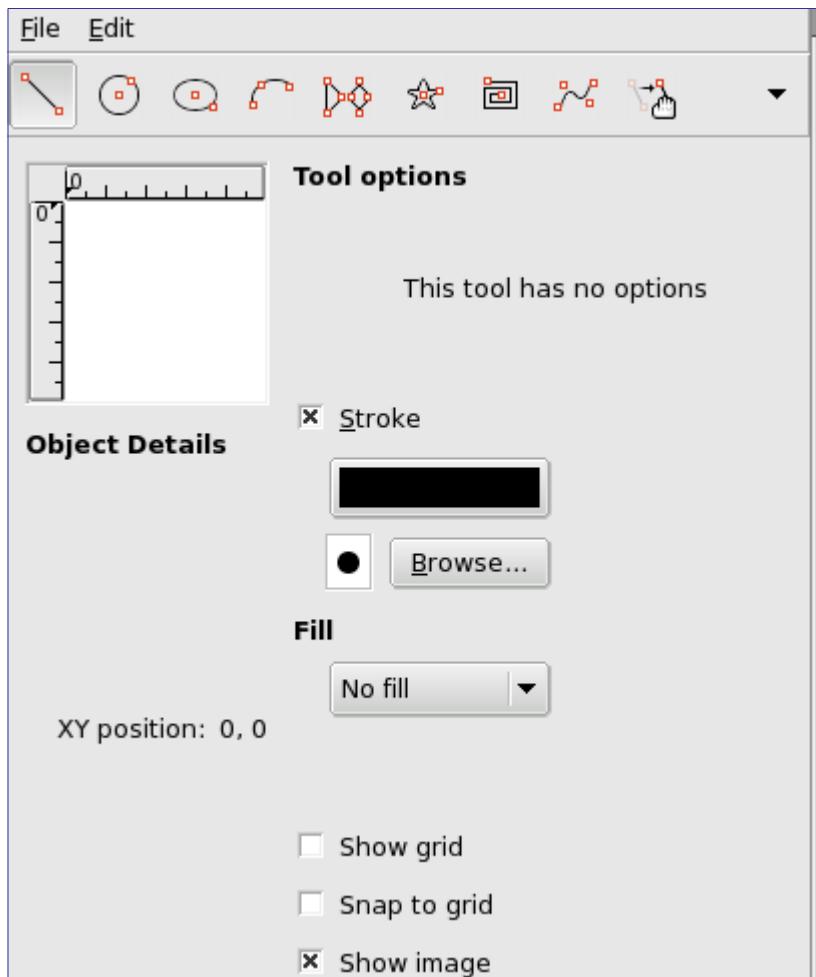
ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു ഉപകരണമാണ്: നിങ്ങൾക്ക് ചിത്ര അവരെ ചേർക്കാൻ ജ്യാമിതീയ കണക്കുകൾ സ്വീച്ചിക്കാൻ കഴിയു . ഈ വളരെ സകീർണ്ണമാണ്. താൻ ഈ പേപ്പർ നിങ്ങളെ സഹായിക്കു പ്രതീക്ഷിക്കുന്നു.

ഈ ഫിൽട്ടർ ഉപയോഗിച്ച്, ചിത്ര ചേർത്തു ഘടകങ്ങൾ പുതിയ പാളിയായി സ്ഥാപിക്കപ്പെടു . അങ്ങനെ ചിത്ര പരിഷ്കരണങ്ങളും ഈ പാളി സ ഭവിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കുന്ന, മാറ്റുന്നതലും.

ഫിൽട്ടർ ആര ഭിക്കുന്നു

നിങ്ങൾ **FiltersRenderFig** മുഖ്യമാണ് ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താനാക്കു

ഓപ്പഷനുകൾ



നിങ്ങളുടെ കണക്കുകൾ ചേർക്കുന്നത് എവിടെ പ്രധാന ജാലക ഇടതുഭാഗത്തായി പ്രിവ്യ (അരു തിരശ്വീന അരു ല ബഹായ നായകനായ) യമാർത്ഥത്തിൽ നിങ്ങളുടെ തൊഴിലാളി മേഖലയാണ്.

നിങ്ങൾ Gfig ഉപകരണങ്ങൾ (Gfig tool bar) ഉപയോഗിച്ച് ഉചിതമായ ഓപ്പഷനുകൾ (Gfig main window) ഉപയോഗിച്ച് ചേർക്കാനു പരിഷ്കരിക്കാനു കണക്കുകൾ കഴിയു

Gfig S ശ്രീ ബാർ

ധയലോഗ് മുകളിൽ, ഈ അറിപ്പ് പ്രവർത്തനങ്ങൾ പ്രതിനിധികരിക്കുന്ന അരു ബോർഡ് കണ്ണടത്താൻ കഴിയു . പോസ്റ്റ്-ആസ്റ്റൂകൾ പ്രകടമാക്കുന്ന സഹായികൾ .

ഒബ്ജക്റ്റ് ഡ്രോയിംഗ് ഫീഡ് സൈറ്റ്

S ശ്രീ ബാർ ഇടത് ഭാഗത്ത്, നിങ്ങൾ ഒബ്ജക്റ്റ് ഡ്രോയിംഗ് ഗ്രാഫ് ചില പ്രവർത്തനങ്ങൾ കണ്ണടത്താനാകു . അനുസൃതമായ ഏകണ്ണിൽ കൂടിക്കുചെയ്ത് അവരെ പ്രാപ്തരാക്കുന്നു. ഇനിപ്പറയുന്ന വസ്തുകൾ (Control points ഒബ്ജക്റ്റ് അനേത സമയ സ്വീകരിച്ച ശ്രദ്ധിക്കുക) സ്വീകരിക്കാൻ കഴിയു :

ലൈൻ സ്വീകരിക്കുക

ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ വരികൾ കഴിയു . ആരു ദ പോയിന്റ് അടയാളപ്പെടുത്താൻ പ്രിവ്യ കൂടിക്കുചെയ്യുക തുടർന്ന് അന്തിമ പോയിന്റ് മുൻ പോയിന്റ് വലിച്ചിടുക.

ദിർഘചതുര സ്വീകരിക്കുക

ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ ദിർഘചതുരങ്ങൾക്കോ കഴിയു . ആരു ദ

പോയിന്റ് അടയാളപ്പെടുത്താൻ പ്രിവ്യ കൂംകുചെയ്യുക തുടർന്ന് ഭീർഘചത്വര സൃഷ്ടിക്കാൻ മാസ് സ ചികയെ വലിച്ചിട്ടുക.

സർക്കിൾ സൃഷ്ടിക്കുക

ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ സർക്കിൾകൾ കഴിയു . കേന്ദ്ര അടയാളപ്പെടുത്താൻ പ്രിവ്യ കൂംകുചെയ്യുക തുടർന്ന് പിടിക ടാനൂള്ള ആര മാസ് പോയിന്റ് വലിച്ചിട്ടുക.

എല്ലിപ്സ് സൃഷ്ടിക്കുക

ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ ellipses കഴിയു . , സെൻ്റർ അടയാളപ്പെടുത്താൻ പിടിക ടാനൂള്ള വലിപ്പവു മോ ലഭിക്കുന്നതിന് മാസ് പോയിന്റ് ഇച്ച് പ്രിവ്യ കൂംക് ചെയ്യുക.

ആർക്ക് സൃഷ്ടിക്കുക

ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ സർക്കിൾ കർണ്ണിക കഴിയു . ആര ഒ പോയിന്റ് സജ്ജമാക്കാൻ പ്രിവ്യ കൂംക് ചെയ്യുക മറ്റാരു ആർക്ക് വെച്ചിരിക്കുന്നു വീണ്ടു കൂംകുചെയ്യുക. മാസ് ബട്ടൺ, റ്യാഗ് പോയിന്റ് വിട്ടയക്കുന്നു ഇല്ലാതെ; മാസ് ബട്ടൺ ഏൽപ്പിച്ചുകൊടുക്കുന്നോൾ ആർക്ക് അവസാന പോയിന്റ് സ്ഥാപിച്ചിട്ടുള്ള ഈ മ നു പോയിന്റ് വലയ ഒരു ആർക്ക് വരച്ചതാണ്.

സാധാരണ പോളിഗോൺ സൃഷ്ടിക്കുക

ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു സാധാരണ ബഹുഭുജമായ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു . പ്രിവ്യ എന വലത് **Tool Options** കീമിനെ നമ്പർ സജ്ജീകരിക്കുന്നതിന് ആര ഭിക്കുക. അപ്പോൾ കേന്ദ്ര സ്ഥാപിക്കുന്നതിനായി പ്രിവ്യ കൂംക്, മാസ് ബട്ടൺ പുരത്തിരക്കാൻ ഇല്ലാതെ, പിടിക ടാനൂള്ള വലിപ്പവു ഓരിയന്റേഷൻ നേടുകയു സ ചിക വലിച്ചിട്ടുക.

നക്ഷത്ര സൃഷ്ടിക്കുക

ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ ഒരു നക്ഷത്ര സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു . പ്രിവ്യ എന വലത് **Tool Options** കീമിനെ നമ്പർ (സെൻപക്കൂകളാണ്) സജ്ജീകരിക്കുന്നതിന് ആര ഭിക്കുക. അപ്പോൾ കേന്ദ്ര സ്ഥാപിക്കുന്നതിനായി പ്രിവ്യ കൂംക്, മാസ് ബട്ടൺ പുരത്തിരക്കാൻ ഇല്ലാതെ, പിടിക ടാനൂള്ള വലിപ്പവു ഓരിയന്റേഷൻ നേടുകയു സ ചിക വലിച്ചിട്ടുക.

സർപ്പിളമായടുക്കിയതാണ് സൃഷ്ടിക്കുക

ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ സർപ്പിള സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു . പ്രിവ്യ എന വലത് **Tool Options** ലെ നീളുന്ന നമ്പർ (വശങ്ങളു) ഉ നീളുന്ന ഓരിയന്റേഷൻ സജ്ജീകരിക്കുന്നതിന് ആര ഭിക്കുക. അപ്പോൾ കേന്ദ്ര സ്ഥാപിക്കുന്നതിനായി പ്രിവ്യ കൂംക്, മാസ് ബട്ടൺ പുരത്തിരക്കാൻ ഇല്ലാതെ, പിടിക ടാനൂള്ള വലുപ്പ സ ചിക വലിച്ചിട്ടുക.

അർധവൃത്തമാക്കുക കർവ്വ സൃഷ്ടിക്കുക

ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ ബി zier കർവുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു . കർവ്വ ഈ പോയിന്റുകൾക്കിടയിലുള്ള സൃഷ്ടിക്കപ്പെടു : ആര ഒ പോയിന്റ് മറ്റ് പോയിന്റ് സജ്ജമാക്കാൻ പ്രിവ്യ കൂംക് ചെയ്യുക അവസാന പോയിന്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നോൾ പോയിന്റ് സൃഷ്ടിക്കൽ അമർത്തുക Shift കീ അവസാനിപ്പിക്കാൻ.

ബെംജക്ക് മാനേജ്മെന്റ് ഫോറസ്റ്റ്

D ശർ ബാർ നടുകൾ നിങ്ങൾ വസ്തുകൾ നിയന്ത്രിക്കാൻ ഉപകരണങ്ങൾ കണ്ടെത്താനാകും :

ഒരു വസ്തു നീക്കുക

ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ സജീവ ഓബ്ജക്ക് നീക്കാൻ കഴിയു . ഒരു വസ്തുവിനെ പ്രവർത്തനക്ഷമമാക്കാൻ, വസ്തുവായി അതേ സമയ സൃഷ്ടിച്ച ഒരു നിയന്ത്രണ പോയിന്റ് കീകൾ ചെയ്യുക

ഒരോറു പോയിന്റ് നീക്കുക

ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ കീകൾ-ആൻഡ്-വലിച്ചു കഴിയു ബെംജക്ക് അതേ സമയ സൃഷ്ടിച്ച കണ്ട്രോൾ പോയിന്റുകൾ ഓ. ഈ പോയിന്റുകൾ ഓരോനു മറ്റാരു രീതിയിൽ ബെംജക്ക് നീക്കുന്നു.

ഒരു വസ്തുവിനെ പകർത്തുക

ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു വസ്തു തനിപ്പകർപ്പ് കഴിയു . ഒരു വസ്തുവിനെ നിയന്ത്രണ പോയിന്റ് കീകൾ ചെയ്ത് പിടിക ടാനുള്ള സ്ഥലത്തെക്കു വലിച്ചിട്ടുക.

ഒരു വസ്തുവിനെ ഇല്ലാതാക്കുക

ഇല്ലാതാക്കുന്നതിന് ഒരു വസ്തു നിയന്ത്രണ പോയിന്റ് കീകൾ ചെയ്യുക

ഒരു വസ്തുവിനെ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ സജീവ അത് ഒരു വസ്തുവുമായി തിരഞ്ഞെടുക്കാ . ലളിതമായി അതിന്റെ കണ്ട്രോൾ പോയിന്റുകൾ ഓ കീകൾ ചെയ്യുക.

ബെംജക്ക് സ ഫട്ടൻ ഫോറസ്റ്റ്

D ശർ ബാറിന്റെ വലത്, നിങ്ങൾ ബെംജക്ക് superimposing ഉപകരണങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ കഴിയു (നിങ്ങൾക്ക് അവർ ദുശ്രമല്ല എങ്കിൽ ഭ്രാപ്പ്-ഡെബണർ ലിഡ്സ് ബട്ടൺ കീക്കുചെയ്ത് അവരെ ലഭിക്കു). നിങ്ങൾക്ക് ഉണ്ട്:

അപ് (തിരഞ്ഞെടുത്ത ബെംജക്ക് ഉന്നയിക്കുക)

ഡാപ് (തിരഞ്ഞെടുത്ത ബെംജക്ക് ലോവർ)

ഈ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത വസ്തുവുമായി തലത്തിലേക്ക് അല്ലെങ്കിൽ തള്ളിയിട്ടു കഴിയു .

ടോപ്പ്

അടിത്തട്ട്

സ്വയ വിശദീകരണ.

ബെംജക്ക് ഡിസ്പ്ലൈ ഫോറസ്റ്റ്

തിരിച്ച്

മുന്നോട്ട്

ഈ ഫോറസ്റ്റ് നിങ്ങൾ തമ്മിൽ ബെംജക്ക് നിന്ന് ശര അനുവദിക്കുക. ഈ ബെംജക്ക് മാത്ര പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

എല്ലാ വസ്തുകൾ കാണിക്കുക

ഈ ചടങ്ങിൽ ഇരുവരു മുൻ പാപ്ഷനുകളെ ഉപയോഗിച്ച് ശേഷ വീണ്ടു എല്ലാ കാണാ.

നിങ്ങളുടെ ജാലക എല്ലാ ഫൈലുകൾ കാണിക്കാൻ വളരെ ചെറുതാണെങ്കിൽ, സർ ബാർ നിങ്ങളെ കാണാതായ മഹാപ്രഭാവ ഓ drop- ഡോക്യുമെന്റുകൾ പട്ടിക നൽകുന്നു.

Gfig (പ്രധാന ജാലക

ഒപ്പജക്ക് വിശദാ ശങ്കൾ

XY position നിങ്ങളുടെ പോയിന്റ് സ്ഥാനത്തെ കാണിക്കുന്നു.

S ശ്രീ ഓപ്പശനുകൾ

തിരഞ്ഞെടുത്ത ഉപകരണ ചില ഓപ്പശനുകൾ (വശങ്ങളും എല്ലാ പോലുള്ള) പ്രദാന , ഇവിടെ മാറ്റാ .

സ്ക്രോകൾ

ഈ ഓപ്പശൻ ചെക്ക് ചെയ്താലെ, ഒപ്പജക്ക് വരച്ച ചെയ്യു . രണ്ട് ബട്ടനുകൾ നിരത്തിലും ബേശ തര തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി, ലഭ്യമാണ്. നിര ബേശ മാറ്റങ്ങൾ വളരെ നിലവിലുള്ള വസ്തുകൾ ഖായകമാണ്.

നിരയ്ക്കുക

ഈ ഭ്രേംപ്-ഡൈംബർ ലിസ്റ്റ് സഹായത്തോടെ നിങ്ങൾ എങ്ങനെ ഒപ്പജക്ക് ഒരു നിര ഓരു പാറ്റേണ്ട്, ഓരു ഗ്രേഡിയന്റ് കു ദ നിരയു തീരുമാനിക്കാ.

ഗ്രിഡ് കാണിക്കുക

ഈ ഓപ്പശൻ ചെക്ക് ചെയ്താലെ, ഒരു ഗ്രിഡ് ഒപ്പജക്ക് സ്ഥാനനിർണ്ണയ എളുപ്പമാക്കാൻ പ്രിവ്യ ന് പ്രയോഗിക്കുന്നു.

ഗ്രിഡിലേക്ക് സ്നാപ്പ്

ഈ ഓപ്പശൻ ചെക്ക് ചെയ്താലെ, വസ്തുകൾ ഗ്രിഡ് വിന്യസിക്കുക ചെയ്യു .

ചിത്ര കാണിക്കുക

ഈ ഓപ്പശൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു , നിലവിലെ ചിത്ര പ്രിവ്യ (പ്രവർത്തിക്കുന്നു പ്രോശ) പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.

ദവശില

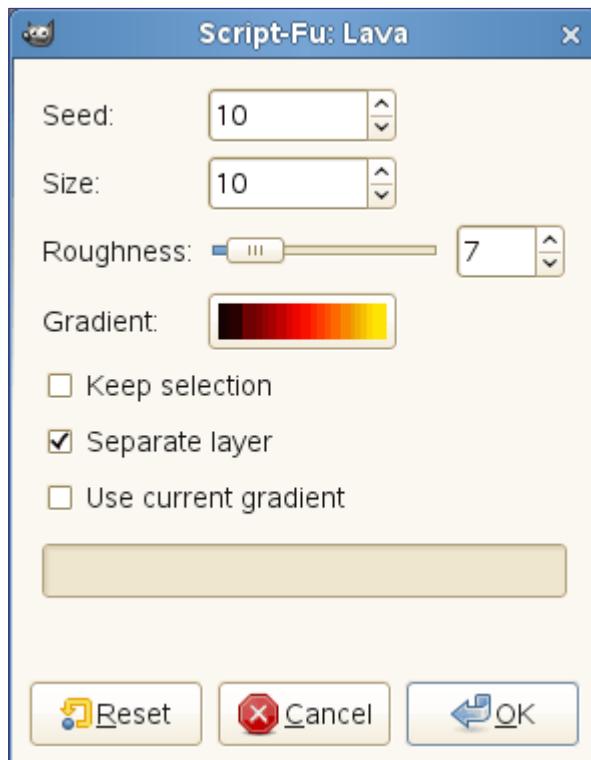
പൊതു അവലോകന



ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersRenderLava** കീഴിൽ ഇരും വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

അപ്പോൾ



വിത്ത്

എല്ലാ

വലുപ്പ

എല്ലാ

Roughness

എല്ലാ

ഗ്രേഡിയൻ്റ്

എല്ലാ

നിരക്കു നിലനിർത്തുക

എല്ലാ

പ്രത്യേക പാളി

എല്ലാ

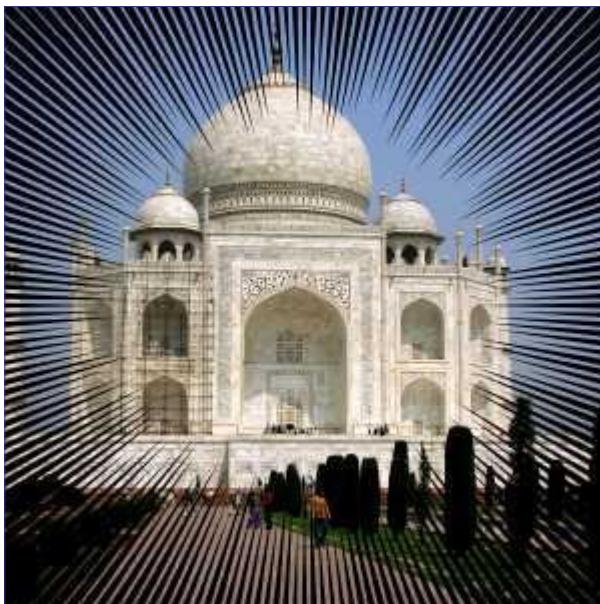
നിലവിലെ ഗ്രേഡിയൻ്റ് ഉപയോഗിക്കുക

എല്ലാ

ലൈൻ നോവ

പൊതു അവലോകന





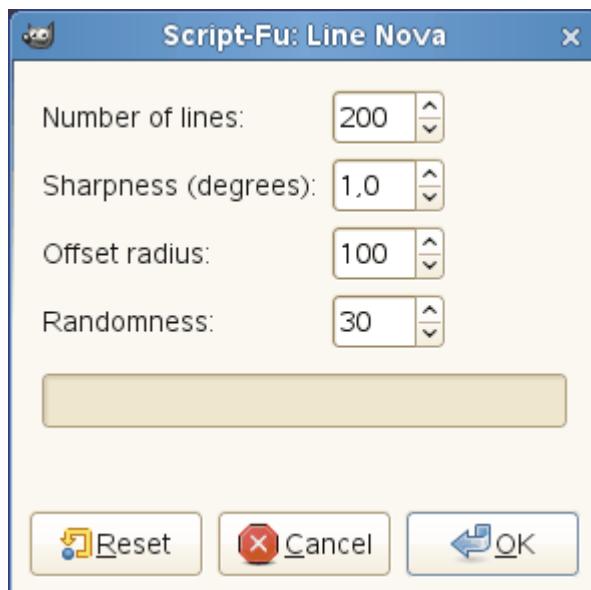
ലെൻസ് നോവ ഫിൽട്ടർ പുരോതല നിന്റെ പണിസമേഖിക്കുന്ന ഉപയോഗിച്ചു പാളി കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്ന് പുറമെയുള്ള കമതുടങ്ങുന്നോള്ള് കിരണങ്ങൾ ഒരു പാളി നിറയുന്നു. കിരണങ്ങൾ ഒരു പിക്സൽ ആയി ആരു ഭിച്ച് പാളി അറുങ്ങൾ നേരെ വിശാലമായ വളർന്നു.

ഈ ഫിൽട്ടർ നിങ്ങൾ വരികൾ സെൻ്റർ പോയിന്റ് സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഏതെങ്കിലും ഓപ്പഷൻ ലഭ്യമാക്കുന്നില്ല. , എവിടെ വേണമെങ്കിലും രേഖിയൽ വരികൾ സ്ഥല ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് നിങ്ങൾ വേണമെങ്കിൽ മറ്റാരു സുതാരു സൃഷ്ടിക്കുക, അത് ഈ ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കാൻ, തുടർന്ന് നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിൽ ചേർക്കുക. പുതിയ നോവ ചിത്രത്തിനായുള്ള വലിയ വലുപ്പ് ക്രമീകരിക്കുന്നു നിങ്ങളുടെ ചിത്രത്തിന്റെ അക ഭ്രേക്ക് ലൈനുകൾ നിങ്ങളെ സഹായിക്കു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersRenderLine Nova** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷൻകൾ

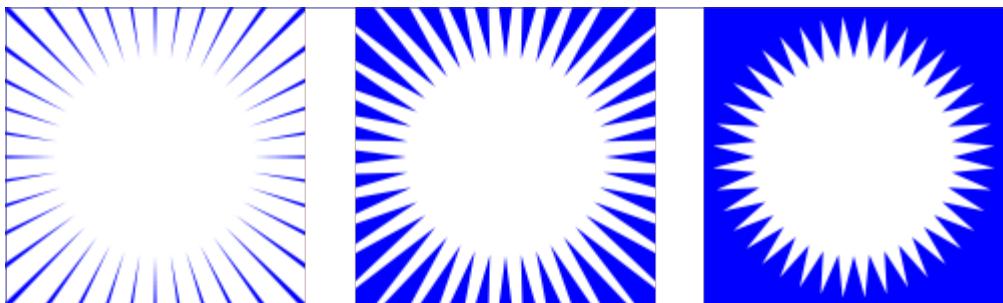


ലൈനുകളുടെ എണ്ണ്

ഈ ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്നതിലെ ഒരു നിങ്ങൾ 1000 40 നു ലൈനുകളുടെ എണ്ണ് സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു സ്വത്വവേ 200 ആണ്.

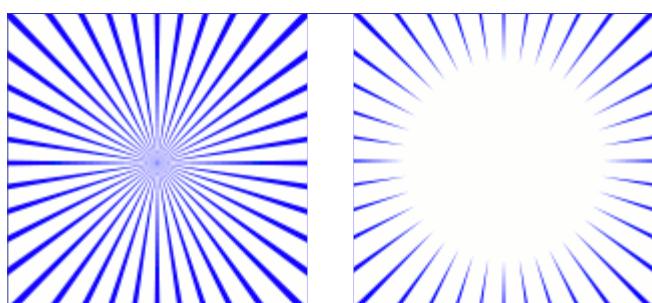
ഷാർപ്പനെസ് (ധിഗ്രി)

ഈ ലൈനുഡൽ കിരണങ്ങൾ വേണമകിലു നേരെ വർദ്ധിപ്പിക്കുകയു ചെയ്യു എന്നു നിർണ്ണയിക്കുന്നു. പരിധി 0.0 മുതൽ 10.0 പോകുന്നു. 0.0 ലേക്ക് സജ്ജമാക്കിയാൽ, ഒരു വരച്ച ചെയ്യു . 10.0 ലേക്ക് സജ്ജമാക്കിയാൽ, പാളിയുടെ അരികുകളിൽ പ്രോശ്രത്തെ ഏറ്റവു ചായ ചെയ്യു .



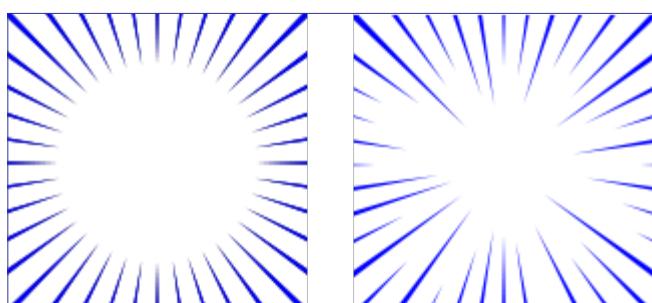
ആര ഓഫ്‌സെറ്റ്

ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു പിക്സലിൽ മധ്യത്തിൽ നിന്ന് ശ്രമികൾ തുടക്ക തിരഞ്ഞെടുക്കാം. 0.0 ലേക്ക് സജ്ജമാക്കിയാൽ ശ്രമികൾ സെൻ്റർ നിന്നാണ് തുടങ്ങുന്നത്. മറ്റാരു മ ല്യായി ആര ഒപ്പായിന്നുകൾ കേന്ദ്രത്തിൽ നിന്നു തിരഞ്ഞെടുത്ത അകലെ ഒരു സർക്കിൾ ന് വിടുകയില്ല. പരമാവധി ഒരു 2000 പിക്സലുകളാണ്. സ്ഥിരസ്ഥിതി മ ല്യ 100 പിക്സൽ ആണ്.



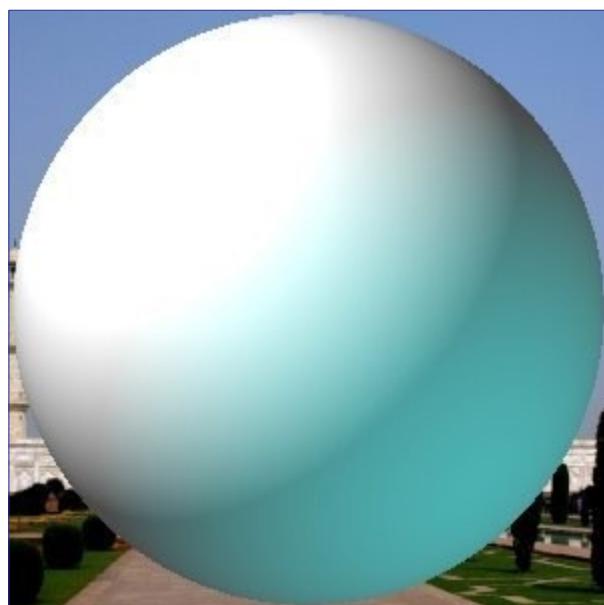
ക്രമരഹിതമായ

ഈ ലൈനുഡൽ ഒരു മ ല്യ 1 ഉയർന്ന സജ്ജമാക്കിയാൽ, ഓരോ റേ ആര ഒപ്പായിന്നു ആവരേജ് ആര ഒപ്പായിന്നിൽ മുകളിൽ ഓഫ്‌സെറ്റ് ആര സജ്ജമാക്കിയിട്ടുള്ള നിന്ന് കുറവോ ക്രമരഹിതമായി വ്യത്യസ്തമായിരിക്കു . മ ല്യ 1 വരെ സെറ്റ്, എല്ലാ കിരണങ്ങൾ ഓഫ്‌സെറ്റ് ആര നിർണ്ണയിക്കപ്പെടുന്ന സർക്കിൾ ആര ഭിക്കു . പരമാവധി മ ല്യ 2000 ആണ് സ്ഥിരസ്ഥിതി മ ല്യ 30 ആണ്.



പന്നാരമ ഡിസൈൻർ

പൊതു അവലോകന

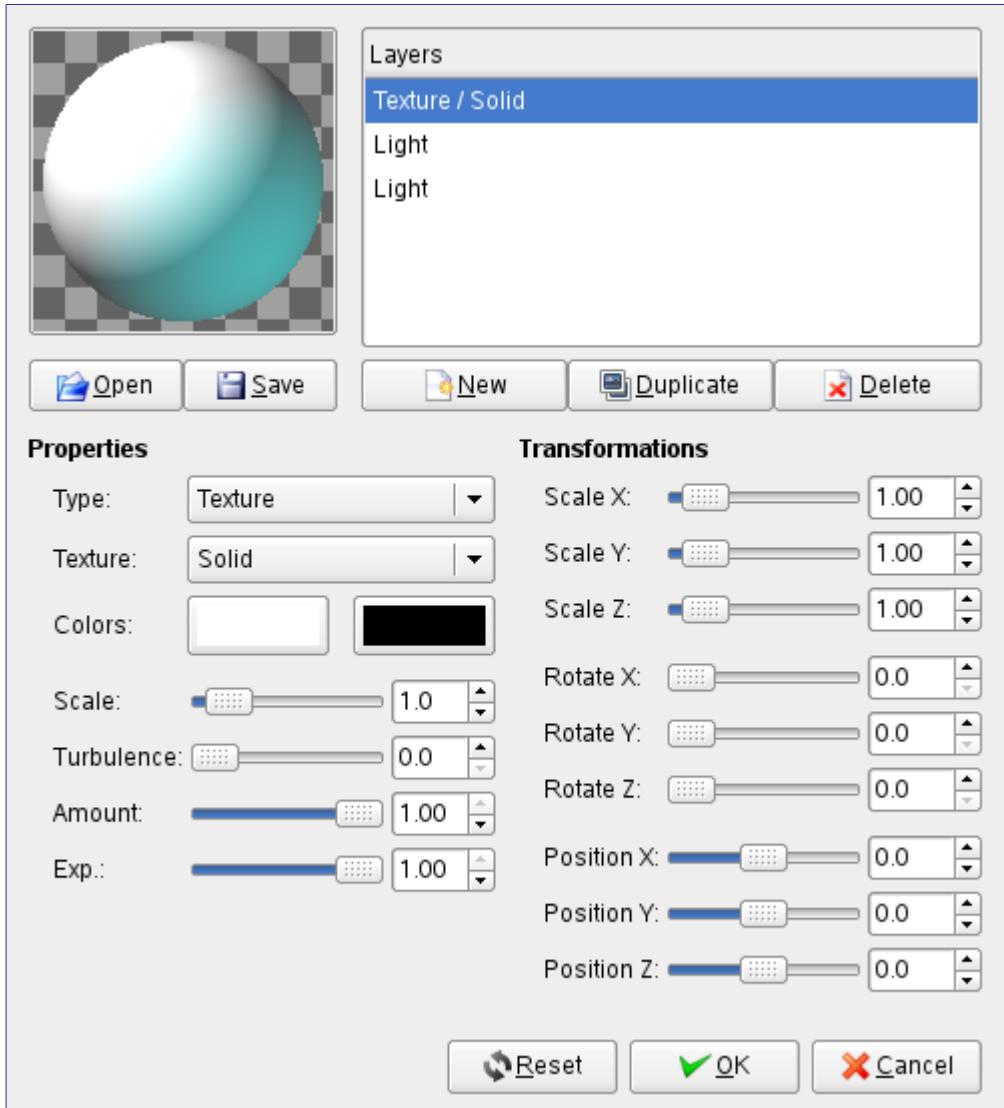


ഈ ഫിൽട്ടർ വിവിധ ടെക്സ്ചറുകൾ മ നു ത്രിമാന പന്നാരമ സ്ഥാപിക്കുന്നു. ഈ ത്രിമാർത്തമ ചിത്ര മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുന്നു.

സജീവമാക്കുന്ന പന്നാരമ ഡിസൈൻർ

നിങ്ങൾ **Filters** RenderSphere Designer മുഖ്യമായ ഇത് ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താൻ കഴിയു .

അപ്പെഷനുകൾ



പ്രിവ്യ്

നിങ്ങൾ **OK** ക്ലിക്ക് വരെ നിങ്ങളുടെ ഏല്ലാ ക്രമീകരണ ചിത്രവും ബാധിക്കാതെ പ്രിവ്യ് ദ്രുശ്യമാകും. അവസാന ഫല ഒരു നിര കാര്യത്തിൽ ചെയ്യു പോലും, പ്രിവ്യ് മുഴുവൻ ചിത്ര പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന ശ്രദ്ധിക്കുക. നിലവിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ ഫല കാണാൻ ബട്ടൺ *Update Preview* ക്ലിക്ക്.

പ്രതലങ്ങൾ

പന്നാരു പ്രയോഗിച്ചു ടെക്സ്റ്റുകളിൽ ലിന്റ്. അവിടെ ലിന്റുചെയ്ത ക്രമത്തിൽ പരിശോധിക്കുന്ന ബാധകമാകുന്നു. ഓരോ ഇനവും തര ടെക്സ്റ്റുചർ പേര് കാണിക്കുന്നു.

പുതിയ

ഒരു പുതിയ ടെക്സ്റ്റുചർ സൃഷ്ടിക്കുന്നു പട്ടികയിൽ അവസാനത്തിൽ ചേർക്കുന്നു. പേരു ഇന്ന് പുതിയ ടെക്സ്റ്റുചർ സവിശേഷതകൾ ഇംഗ്ലീഷ് പ്രോപ്പറ്റീസ് പ്രവേശത്ത് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന ഉണ്ട്, പക്ഷേ നിങ്ങളുടെ പുതിയ ടെക്സ്റ്റുചർ പരാമർശിച്ചിട്ടുണ്ട് നൽകുന്ന ഇന്ന് പ്രവേശത്ത് ഓപ്പറേറ്റിംഗ് അവരെ മാറ്റാം.

പകർപ്പ്

പകർപ്പുകൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ടെക്സ്റ്റുചരു ലിന്റ് അവസാന പകർത്തുക ചേർക്കുന്നു.

ഇല്ലാതാക്കുക

പട്ടികയിൽ നിന്നു തെരഞ്ഞെടുത്ത ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ ഇല്ലാതാക്കുന്നു.

തുറക്കുക

രക്ഷിക്കു

നിലവിലെ കമീകരണങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ മുമ്പ് സ രക്ഷിച്ച കമീകരണങ്ങൾ ലോഡ് അനുവദിക്കുന്നു.

ഗുണശാഖാങ്ങൾ

ടെപ്പ് ചെയ്യുക

പനോരം നടപടി തര നിർണ്ണയിക്കുന്നു.

ഈഴ

ങ്ങു പ്രത്യേക പാറ്റേൺ പനോരം പെടുത്തിയത്.

Bumpmap

ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ ചില ദൂരിതാശ്വാസ നല്കുന്നു.

വെളിച്ച

നിങ്ങൾ പനോരം ന് പ്രകാശ പരാമീറ്ററുകളെപ്പറ്റിയുള്ള സജ്ജമാക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു.

ഈഴ

ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ തര ഉപയോഗിക്കുന്ന പാറ്റേൺ നിർണ്ണയിക്കുന്നു. അതു പനോരം പതിക്കുന്ന മുമ്പ് ഈ ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ വഴി പോകുന്ന പോലെ ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ വെളിച്ച ബാധകമാണ് എങ്കിൽ വെളിച്ച ഈ ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ വഴി വികലമായിരിക്കുന്നു.

ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ സ്വയം ബാധകമാണെങ്കിൽ, ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ പനോരം നേരിട്ട് പ്രയോഗിക്കുന്നു. നിരവധി ഓപ്പഷനുകളും ലഭ്യമാണ്.

നിരങ്ങൾ

ങ്ങു ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ ഉപയോഗിക്കുന്ന രണ്ട് നിരങ്ങൾ സജ്ജമാക്കുന്നു. നിര ബട്ടൺ ഒരു കളർ നിരക്കു ഡയലോഗ് ലഭ്യമാകുന്നു അമർത്തി.

സ്കൈയിൽ

ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ രചിക്കുന്ന പ്രത്യേക ഘടകങ്ങൾ വലുപ്പ് നിശ്ചയിക്കുന്നു.

ഉദാഹരണത്തിന്, "Checker" ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ ഈ പരാമീറ്റർ കുപ്പു വെളുപ്പു സ്കൂയറുകളുടെ വലുപ്പ് നിശ്ചയിക്കുന്നു. മ ല്യ പരിധിക്ക് 0 മുതൽ 10 ആണ്.

പക്ഷുംബ്യത

ഗോളങ്ങളാണ് ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ പ്രയോഗിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ മേല് ബിരുദ നിർണ്ണയിക്കുന്നു. മ ല്യ പരിധിക്ക് വരെ 1.0 മ ല്യങ്ങൾ 0 മുതൽ 10. ആണ് നിങ്ങൾ ഇപ്പോഴും undistorted പാറ്റേണുകൾ നടത്തുന്നതിനു കഴിയു ; ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ ക്രമേണ ഓലാഷ മാറുന്നു അതിന്പുറമുള്ളൂ.

തുക

ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ അവസാന ഫല ഉണ്ട് സ്വാധീന ബിരുദ നിർണ്ണയിക്കുന്നു. മ ല്യ പരിധിക്ക് 0 ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ മ ല്യ 0 മുതൽ 1. ആണ് ഫല ബാധകമാണില്ല.

എക്സ്പോണൻസ്

വുഡ് ടെക്സ്റ്റ്‌ചർ, ഈ ഓപ്പഷനുകൾ ക ടുതലോ കുറവോ തുറക്കുക,

വെനീസിലെ അന്യരുടെ ഒരു വശ നൽകുന്നു.

ര പാന്തരണങ്ങളെ

സ്കൈയിൽ എക്സ്

സ്കൈയിൽ വെവ

സ്കൈയിൽ ഇസബ്സ്

മ നൂ ദിശകൾ സഹിത പന്നാരു ന് നീട്ടിക്കൊണ്ട് ടെക്സ്പ്ചർ എന / ക പ്രഷൻ
ബിരുദ നിർണ്ണയിക്കുന്നു. മ ല്യ പരിധിക്ക് 0 മുതൽ 10 ആണ്.

തിരിക്കുക എക്സ്

തിരിക്കുക വെവ

തിരിക്കുക ഇസബ്സ്

മ നൂ മഴു ചുറ്റു പന്നാരു ന് ടെക്സ്പ്ചർ ഒരു ഉംഗമാണ് തുക നിർണ്ണയിക്കുന്നു. മ
ല്യ പരിധിക്ക് 0 മുതൽ 360 ആണ്.

സ്ഥാന എക്സ്

സ്ഥാന വെവ

സ്ഥാന ഇസബ്സ്

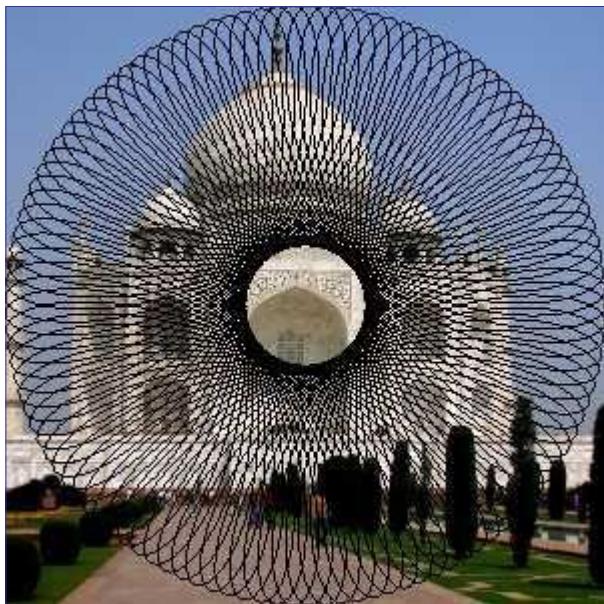
ഗോളങ്ങളാണ് ടെക്സ്പ്ചർ ആപേക്ഷിക സ്ഥാന നിർണ്ണയിക്കുന്നു. തര പ്രകാശ
എപ്പോഴാണ്, ഈ പാരാമീറ്റർ പന്നാരു floodlighting പ്രകാശ സ്ഥാന
പരാമർശിക്കുന്നു.

Reset ബട്ടൺ സ്ഥിര മ ല്യങ്ങളിൽ പരാമീറ്ററുകൾ സജ്ജമാക്കുന്നു.

Spyrogimp

പൊതു അവലോകന

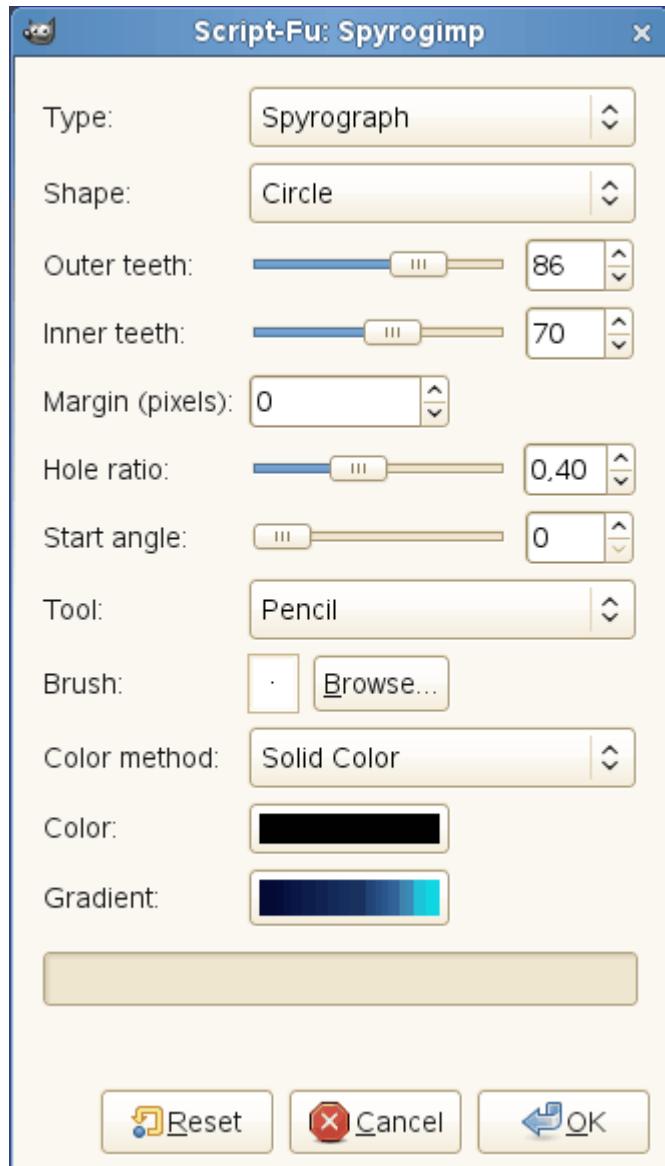




ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersRenderSpyroGimp** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റയോ മെനുവിലെ കാണപ്പടുന്നത്.

കാപ്പശനുകൾ



ടൈപ്പ് ചെയ്യുക

എല്ലാ

ആകൃതി

എല്ലാ

ബാഹ്യ പല്ലുകൾ

എല്ലാ

ഇന്നർ പല്ലുകൾ

എല്ലാ

മാർജിൻ (പിക്സൽ)

എല്ലാ

ഹോഴ് അനുപാത

എല്ലാ

കോൺ ആര ഭിക്കുക

എല്ലാ

ଉପକରଣ

~ଏଲ୍ୟୁସ୍

ଉରସ୍ୟୁକ

~ଏଲ୍ୟୁସ୍

ବର୍ଣ୍ଣା ରୀତି

~ଏଲ୍ୟୁସ୍

ନିର

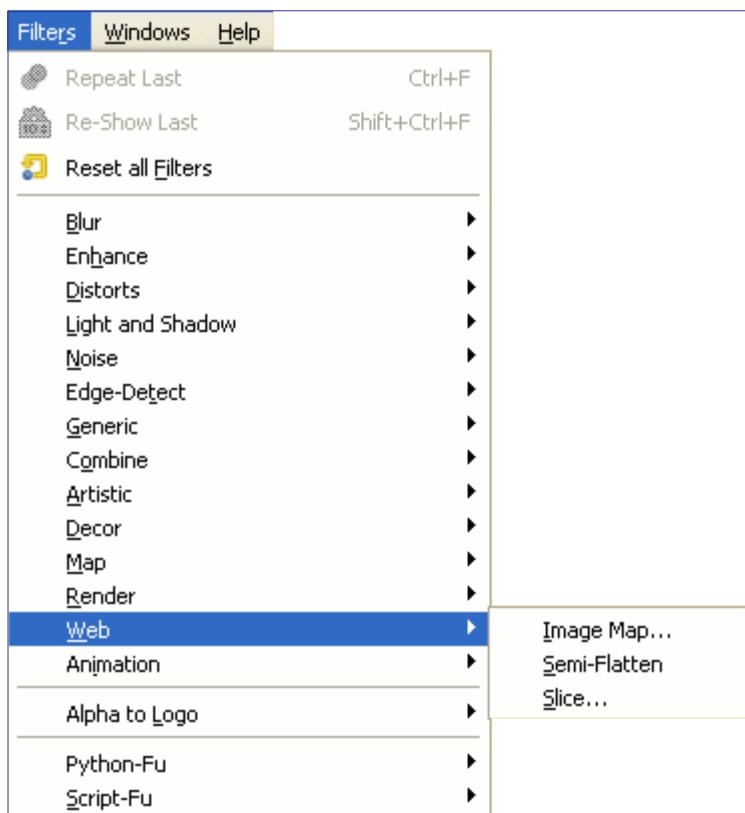
~ଏଲ୍ୟୁସ୍

ଫ୍ରେଡିଯଙ୍କ୍ସ

~ଏଲ୍ୟୁସ୍

വെബ് ഫിൽട്ടറുകൾ

അവതാരിക



ഈ ഫിൽട്ടറുകൾ കുതലും വെബ് സെസ്റ്റുകളിലും പരാമർശിച്ചു ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ചിരിക്കുന്നത്. ഫിൽട്ടർ ImageMap ചിത്ര അല്ലക്കിൽ "hot spots" ചേർക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഫിൽട്ടർ Semi-Flatten ആൽഫഹാ ചാനൽ ഇല്ലാത്ത ചിത്ര ഫോർമാറ്റുകളിൽ സെമി സൂതാര്യത പകർത്താനായി ഉപയോഗിക്കുന്നു. Slice അരിപ്പ് സെൻസിറ്റീവ് ഇമേജുകളുടെ HTML പട്ടികകൾ സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു.

ImageMap

വെബ് സെൻസിറ്റീവ് ചിത്രങ്ങൾ പതിവായി നിർവ്വചിക്കപ്പെട്ട പ്രോഗ്രാമേജർ മിനാരങ്ങൾ പ്രാപ്തമാക്കി ചില ഇഫക്റ്റുകൾ നേടുകയും ഉപയോഗിക്കുന്നു. വ്യക്തമായും എററവു ഉപയോഗിച്ച പ്രവാവ സെൻസിറ്റീവ് പ്രോഗ്രാമേജർ ഒന്ന് കൂടിക്കുചെയ്യപ്പെടുന്നോൾ മറ്റാരു വെബ് പേജ് ഒരു ഡെയന്മിക് ലിങ്ക് ആണ്. ഈ "filter" ഒരു ചിത്ര എളുപ്പത്തിൽ സെൻസിറ്റീവ് പ്രോഗ്രാമേജർ ര പകർപ്പന അനുവദിക്കുന്നു. വെബ് സെസ്റ്റ് ഡിസെൻ സോഫ്റ്റ൱െയറുകൾ ഒരു സാധാരണ ചടങ്ങിൽ ഈ തങ്ങൾക്കുണ്ട്. GIMP നിങ്ങൾ സമാന രീതിയിൽ ചെയ്യാൻ കഴിയു .

പൊതു അവലോകന

ഈ പുഗ്-ഇൻ നിങ്ങളെ ഗ്രാഫിക് ര പകൽപ്പനയും ഫോട്ടോഗ്രാഫിക് നിങ്ങളുടെ പ്രദർശിപ്പിച്ച ചിത്ര മേൽ delimiter ആഗ്രഹിക്കുന്ന എല്ലാ പ്രോഗ്രാമേജർ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ പേജ് HTML കോഡ് ന്യായമോ സ്ഥലത്തു ലയിപ്പിക്കു ചെയ്തിരിയ്ക്കണം HTML

ടാഗുകൾ പ്രസക്തമായ ഭാഗ നേടുക. നിങ്ങൾ വളരെ ഈ പ്രദേശങ്ങളിൽ ലിക്കുചെയ്തിരിക്കുന്ന ചില പ്രവർത്തനങ്ങൾ നിർവ്വചിക്കാനാകു .

ഈ പ റണ്ടുമായു ഇവിടെ വിവരിച്ച് ചെയ്യപ്പെടാത്ത (ഈ മ ഗ്രഡിന് വാഗ്ദാന വെബ് പേജ് പോലെ ഏകദേശ പ്രവർത്തിക്കുന്നു) ഒരു സകീർണ്ണമായ ഉപകരണമാണ്. എന്നിരുന്നാലു നാ ഇവിടെ ഏറ്റവു നിലവിലെ handlings ചില വിശദീകരിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ. നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്നണ്ടെങ്കിൽ, എന്ന ക ട ജിമില Grokking ഒരു പ റണ്ടു വിവരണങ്ങൾ കണ്ടത്താ .

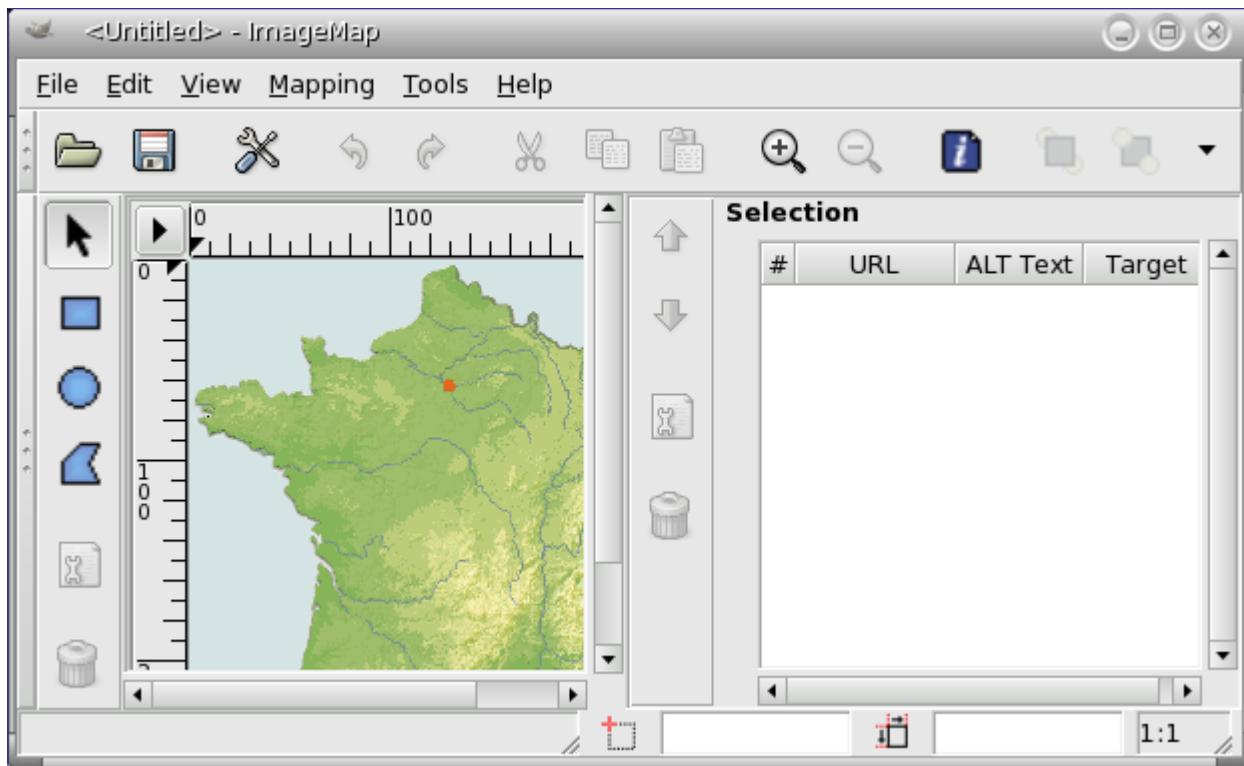
ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഒരു ഇമേജ് വിന്റോഡീയിൽ നിന്നു , നിങ്ങൾ **FiltersWebImageMap** മുവേന ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താനാകു

വിന്റോഡീ ഒരു ചെറിയ ഓന്നാണ്, നിങ്ങൾ അതു മഹത്യപ്പെടുത്തുകയു കഴിയു . പ്രധാന ഉപയോഗപ്രദമായ പ്രദേശങ്ങൾ ഇവയാണ്:

- പ റണ്ടുമായു ഇടതുവശത്ത് ല ബമായി ഒറ്റ മേഖല ഉള്ള ഏധിറ്റുചെയ്യാൻ, ഓവിൽ ഒരുത്തൻ ഒരു തിരഞ്ഞെടുത്ത മേഖല മായ്ക്കാൻ, വിവിധ ആകാര പ്രദേശങ്ങൾ ജനറേറ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ വിളിച്ചതിന് പ്രദർശിപ്പിച്ച് ഷൈക്കണ്ണുകൾ, ച ണ്ണു ഓന്നു മ ന്; നിങ്ങൾ മാപ്പി ഗ് മെനു ഉപയോഗിച്ച് ഈ ഫിൽട്ടർക്കു കഴിയു ,
- ശരിയായ നിങ്ങളെ പ്രസക്തമായ ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് ആവശ്യമുള്ള ഏല്ലാ ര പങ്ങൾ പ്രദേശങ്ങൾ ആകർഷിക്കു കഴിയുന്ന തൊഴിലാളി മേഖലയാണ്,
- വലതുഭാഗത്ത് ഒരു ഷൈക്കണ്ണ് ല ബമായ സെറ്റ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു; അതിന്റെ ഉപയോഗ വ്യക്ത ഏന്നാൽ ഒരു സഹായവു പോപ്പ്-അപ്പ് നിങ്ങൾ ഓരോ ചടങ്ങിൽ കുറിച്ചുള്ള ചില വിവരങ്ങൾ നൽകുന്നു,
- ഓവിൽ, പോലു വലതുഭാഗത്ത് സൃഷ്ടിച്ച പ്രദേശങ്ങൾ ഒരു പ്രോപ്പർട്ടി ലിന്റ് പോലെ ഒരു ഡിസ്പ്ലൈ മേഖലയാണ്. ലിന്റ് ഓന്ന് ഇനത്തിന്റെ ഒരു കൂടിക്കിൽ, തൊഴിലാളി പ്രദേശത്ത് ഇതേ ആകാര സ്വയ തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നു

ഓപ്പണ്ടുകൾ



മെനു ബാർ

മെനു ബാർ, ഇമേജ് വിന്റയോ മെനു ബാർ സമാനമാണ് എതാനു മെനുകൾ അല്ലെങ്കിൽ മെനു എൻട്രികൾ മാത്രമേ വ്യത്യസ്തവുമാണ്:

പ്രയത്നം

രക്ഷിക്കു ; ഇതായി സ രക്ഷിക്കുക

മറ്റ് ഫിൽട്ടറുകൾ വിപരിതമായി, ഈ ഫൂശ്-ഇൻ ഒരു ചിത്ര എന്നാൽ ഒരു ടെക്നിക്ക് പ്രയത്നം ഇല്ല. അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഒരു ടെക്നിക്ക് ഹോർമാറ്റിൽ നിങ്ങളുടെ ജോലി സ രക്ഷിക്കുകയും വേണം .

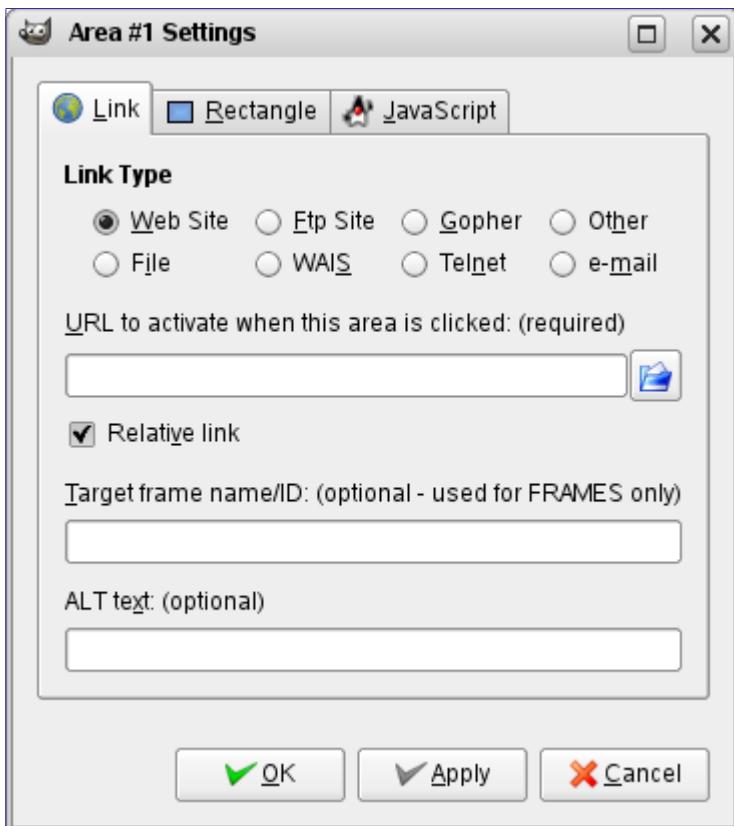
ViewSource ഉപയോഗിച്ച് ഈ ടെക്നിക്ക് പ്രയത്നം ഉള്ളടക്ക തിരനോട് നടത്താ .

തുറക്കുക; സമീപകാല തുറക്കുക

ഫൂശ്-ഇൻ നിങ്ങൾ സ രക്ഷിച്ച ടെക്നിക്ക് പ്രയത്ന തുറക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങളുടെ പ്രയത്നിൽ നിർവ്വചിച്ച പ്രദേശങ്ങൾ കയറ്റി overdisplayed ചെയ്യു ; പ്രദർശിപ്പിച്ച ചിത്ര യഥാർത്ഥ ഒന്നൊ ഒരേ വലിപ്പ ക ടെ ചെയ്തിട്ടില്ല എങ്കിൽ GIMP സ്കൈറ്റിൽ ഉപയുക്തമാക്കുന്നതിനു ചോദിക്കു .

തിരുത്തുക

എധിറ്റ് എരിയ വിവര



കുമിക്കരണങ്ങളിൽ നിങ്ങൾക്ക് ഒരു തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രോസേസ്റ്റ് പ്രോസേസ്റ്റെ വിവരങ്ങൾ എൻഡീറ്റുചെയ്യാനാകും ഡയലോഗ്. നിങ്ങൾ ഒരു പുതിയ പ്രോസേസ് സൃഷ്ടിക്കാൻ എപ്പോഴൊക്കെ ഈ ഡയലോഗ് സ്വയം പോസ്റ്റ് അപ്പ് ചെയ്യു .

കാണുക

ഈ മെനു നിങ്ങൾ സവിശേഷ ഫോർമേറുകൾ വാഗ്ദാന :

എരിയ ലിസ്റ്റ്

ഇവിടെ നിങ്ങൾ മറച്ചു കാണിക്കാ നിരക്കു പ്രോസേസ് .

ഉറവിട

ഇവിടെ, നിങ്ങൾ അത് സ രക്ഷിക്കാനോ ഒരു ഫയൽ വായിച്ചു എന്നപോലെ അസ സ്കൂത് ഡാറ്റ കാണാൻ.

കളർ; ഗ്രേസ്കൈറ്റിൽ

നിങ്ങൾ ഇവിടെ ചിത്ര ഫോർമേറുകൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒരു ഗ്രേസ്കൈറ്റിൽ ഡിസ്പ്ലൈ പ്രവർത്തിക്കാ .

മാപ്പി ഗ്

നിങ്ങൾ എഴുതാറില്ല ക ടുതൽ എളുപ്പത്തിൽ തൊഴിലാളി പ്രോസേസ്റ്റെ ഇടതുഭാഗത്തായി എക്സാമ്പിലുകൾ എന്നിവയിൽ കൂക്കുചെയ്ത് നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു ശേഷ , ഈ മെനു ഉപയോഗിക്കു .

അന്വദയാള

ഇവിടെ അപ്പ് നീക്കുക ഉപകരണ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. സജീവമാക്കി ഉപകരണ തിരഞ്ഞെടുത്തു, നിങ്ങൾക്ക് തിരഞ്ഞെടുത്ത നീക്കാനാകു ചിത്ര ഒരു പ്രോസേസ് .

ഒരു പോളിഗ്രാഫിലെ ഉപയോഗിച്ചു, ചുവന്ന പോയിന്റ് ഓൺ നീക്കാൻ ആരോ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . നിരവധി ക എ വേരെ വാഗ്ദാന ചെയ്യുന്ന പുതിയ പോയിന്റ് ചേർക്കാൻ സാധ്യത ഒരു പോസ്റ്റ് അപ്പ് മെനു തുറക്കുന്നതിന് രണ്ട്

ചുവന്ന പോയിന്റ് തമ്മിലുള്ള ഒരു സെഗേമന്റ് ക്ലിക്ക് കൈവാക്കിന്റെ നിങ്ങൾ ഒരു ചുവന്ന പോയിന്റ് രേറ്റ് ക്ലിക്ക് നിങ്ങൾക്ക് അത് നീക്കേ .

ചതുര ; സർക്കിൾ; പോളിഗൺ

ഈ ഉപകരണങ്ങൾ നിങ്ങളെ വിവിധ ആകാര പ്രദേശങ്ങൾ സ്ഥാപിക്കാനു ;
ചിത്ര ക്ലിക്ക് പോയിന്റുകൾ നീക്കുക, വീണ്ടു ക്ലിക്കുചെയ്യുക.

മാപ്പ് വിവര എഡിറ്റ്

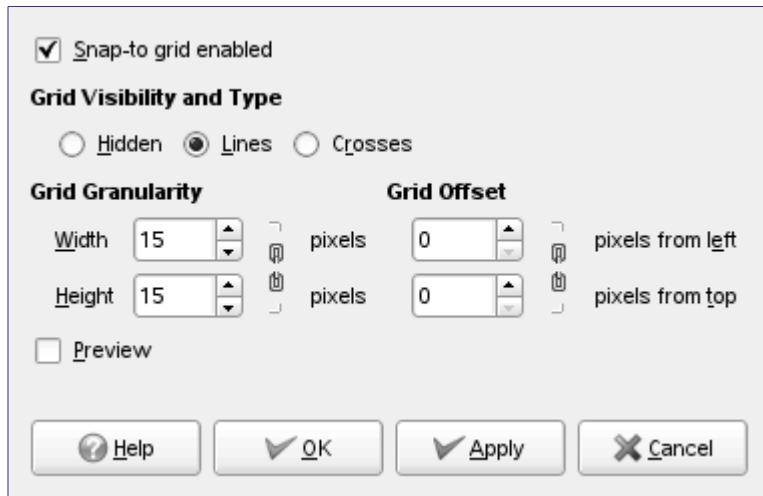


ഈ ലളിതമായ ഡയലോഗ് തത്ത്വദാർമായി ഒള്ക്കപ്പെട്ട ഫയൽ എഴുതുന്നു ചില
ഇനങ്ങൾ, നൽകാ ; അഭിപ്രായങ്ങൾ (**Author**, **Description**) അല്ലെങ്കിൽ HTML
ടാഗുകൾ (**Image name**, **Title**, **Default URL**) എന്ന ഗുണ മ ല്യങ്ങൾ ആയി
നന്നുകിൽ.

ഉപകരണങ്ങൾ

"Tools" മെനൂവിൽ നിങ്ങളെ ശൈഖുകൾ പോലു പതിവായി അകലത്തിലുള്ള
ദീർഘചതുരാകൃതിയിലുള്ള പ്രദേശങ്ങൾ സ്ഥാപിക്കാൻ കഴിയു .

ഗ്രിഡ്; ഗ്രിഡ് ക്രമീകരണങ്ങൾ

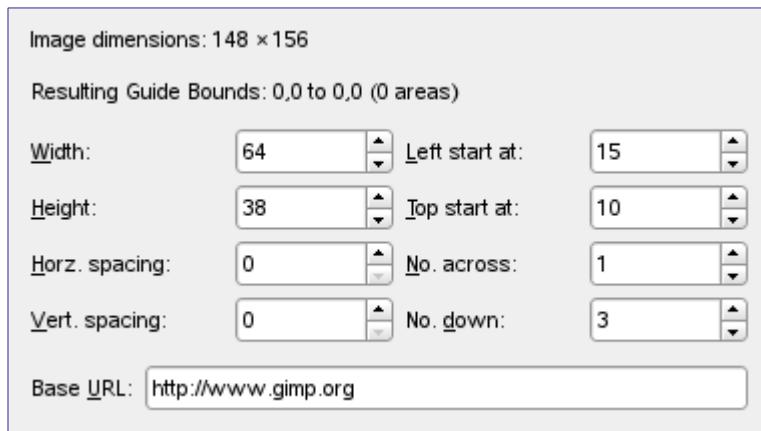


ഇവിടെ നിങ്ങൾക്ക് ഈമേജ് ഗ്രിഡ് പ്രാപ്തമാക്കുകയോ അപ്രാപ്തമാക്കുകയോ അല്ലെങ്കിൽ ചില ഗ്രിഡ് ഉള്ള ക്രമീകരിക്കാ.

ഉപയോഗിക്കുക ജീമ് ശൈലീകൾ; ശൈലീകൾ സ്യൂഷ്ടിക്കുക

ശൈലീ ലൈനുകൾ ചിത്രത്തിന്റെ അതിർത്തിയിൽ സ്യൂഷ്ടിക്കപ്പെടുന്നു എന്നാൽ ജീമ് ശൈലീ ലൈനുകൾ സമാനമായ ഓരോ വരിയും എന്നേതാ ചുവന്ന സ്ക്രൂയറിലെ കൂടിക്കുചെയ്ത് ചുറ്റു നീക്കാൻ കഴിയില്ല. ശൈലീകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതിലെ ഒരു നിങ്ങൾ ചിത്രത്തിൽ സജീവ ദീർഘചതുരങ്ഗൾക്കോ സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ പ്രാപ്തിയുള്ളൂ.

ശൈലീകൾ സ്യൂഷ്ടിക്കുക



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.

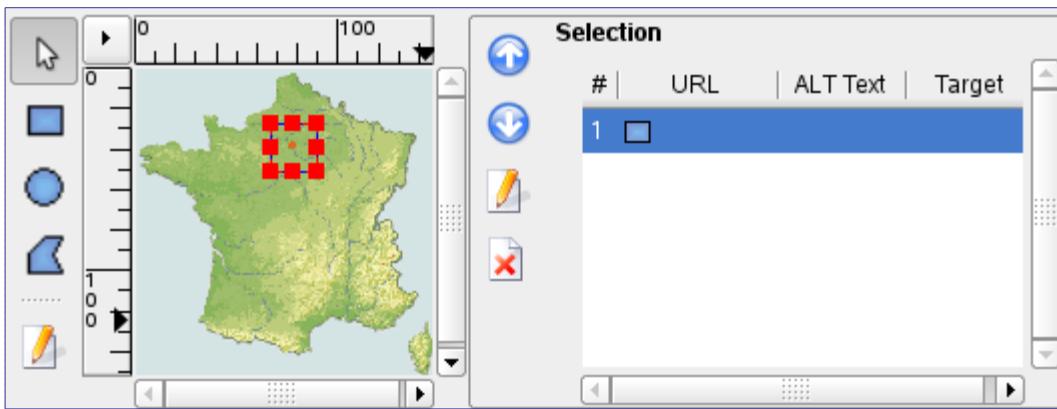
S ശ്ര ബാർ

ഇവിടെ ഏറ്റവും എൻട്രികൾ ഇതിനക വിവരിച്ച് ചില പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കായി വെറുകുറുക്കുവശികൾ. ഒഴിവാക്കലുകൾ:

മുന്നിലേക്ക് നീക്കുക; തിരികെ അയയ്ക്കുക

ഇവിടെ നിങ്ങൾ ഏരിയ ലിന്റ് ചുവവെട ("Move to Front") അല്ലെങ്കിൽ മുകളിൽ ഒരു ഏരിയ എൻട്രി ("Send to Back") നീക്കാൻ കഴിയും .

ജോലി ഏരിയ



imagemap ജാലകത്തിന്റെ പ്രധാന പരിസരത്ത് ഇടതു വശത്ത്, നിങ്ങൾ പ്രസക്തമായ ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് ആവശ്യമുള്ള എല്ലാ ര പങ്കൾ പ്രദേശങ്ങൾ ആകർഷിക്കു കഴിയുന്ന അധ്യാനിക്കുന്ന പ്രദേശ കണ്ടെത്തു .

തൊഴിലാളി പ്രദേശത്ത് പുറമെ ലബമായി പ്രദർശിപ്പിച്ച എൻകണ്ടൂകൾ, ചിഞ്ഞു നിന്നു വിവിധ ആകാര പ്രദേശങ്ങൾ ജനറേറ്റ് ഉപകരണങ്ങൾ വിളിക്കുന്നു മ നു ഒരു മേഖല ഉള്ള എധിറ്റുചെയ്യാൻ, ഓവിൽ ഒരുത്തന്നെ ഒരു തിരഞ്ഞെടുത്ത മേഖല മായ്ക്കാൻ ഉണ്ട്; നിങ്ങൾ വളരെ മാപ്പി ഗ്രാഫു മുകളിൽ ഉപയോഗിച്ച് ഈ ഫെംഷനുകളെ വിളിക്കാ .

പ്രദേശങ്ങൾ ഓവർലാപ്പ് കാര്യ ശ്രദ്ധിക്കുക.

നിരക്കു ഏരിയ

വലത് സൂഷ്ടിച്ച പ്രദേശങ്ങൾ ഒരു പ്രോപ്പർട്ടി ലിസ്റ്റ് പോലെ ഒരു ഡിസ്പ്ലൈ മേഖലയാണ്. ലിസ്റ്റ് ഒന്ന് ഇന്നത്തിന്റെ ഒരു കൂടിക്കിൽ സ്വയ തൊഴിലാളി പ്രദേശത്ത് ഇതേ ആകൃതിയു തിരഞ്ഞെടുക്കുക, പിന്നെ നിങ്ങൾ വരുത്താനു 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, മുകളിലേക്കു താഴേക്കു ലിസ്റ്റ് എൻട്രി നീക്കുന്നതിനായി അംപ് ചിഹ്നങ്ങൾ ഇവിടെ പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല. പകുശ തീർച്ചയായു നിങ്ങൾ ശ്രദ്ധാപ രംഗു കവിതയു പ്രദേശങ്ങൾ സൂഷ്ടിക്കാൻ ഉദ്ദീപനം , അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഒരു ഇല ഫ ഗ്രംഗുകളു ഉപയോഗിക്കരുത്.

സെമി പരത്തുക

പൊതു അവലോകന

സെമി പരത്തുക ഫിൽട്ടർ സുതാരൂതയോടെ അലിയാസിൽ വിരുദ്ധ ഇൻഡെക്സിംഗ് ചിത്രങ്ങളെ പരിഹാര ആവശ്യക്കാരെ സഹായിക്കുന്നു. GIF ഇൻഡെക്സിംഗ് ഫോർമാറ്റ് പ രണ്ടുമായ സുതാരൂതയു (0 അബ്സുക്കിൽ 255 ആൽഫാ മ ല്യ) പിന്തുണയക്കുന്നു, പകുശ സെമി സുതാരൂത (1 - 254): സെമി സുതാരൂമായ പിക്സലുകൾ ആന്റി-അലിയാസിൽ ലോഗോയിൽ നിങ്ങൾക്ക് പ്രയോഗിച്ചു നശിപ്പിക്കുന്നു, യാതൊരു സുതാരൂതയു അബ്സുക്കിൽ പ രണ്ടുമായ സുതാരൂതയു ലേക്ക് ഇളക്കിമറിയുന്ന ചെയ്യു നിങ്ങളുടെ വെബ് പേജിലേക്ക് ആഗ്രഹിക്കുന്ന.

അരിപ്പ് അപേക്ഷിക്കുന്ന മുന്പ്, അതു നിങ്ങളുടെ വെബ് പേജിന്റെ പശ്വാത്തല നിര

അറിയപ്പെട്ടിരിക്കുന്ന അത്യന്താപേക്ഷിതമാണ്. പണിസമ്പി ഫോർഗ്ഗണിക്സിലെ നിര മാറിക്കിട്ടി എത്ര കൂത്രുമായ നിര നിർബന്ധയിക്കാൻ നിര -പിക്കൽ ഉപയോഗിക്കുക. വിപരീത FG / ബി.ജി. നിരങ്ങൾ ബി.ജി കളർ വെബ് പശ്വാത്തല നിര തന്നെ ആണ് അങ്ങനെ.

സെമി പരത്തുക പ്രക്രിയ ആനുപാതികമായി ഇതേ ആൽഫ മ ലൈൻസ്ലിൽ, (ലോഗോ) നിര ലെയറിലേക്ക് FG നിര സ യോജിപ്പിക്കുന്നതിനിടയാക്കു ശരിയായ സാമാജ്യത്വ അലിയാസിങ് പുനർന്നിർമ്മിക്കാൻ ചെയ്യു . പ രണ്ടുമായു സുതാര്യമായ പിക്സൽ നിര എടുക്കില്ല. വളരെ സുതാര്യമായ പിക്സൽ കുറച്ച് നിര സമയമെടുക്കു , ലാലുവായി സുതാര്യമായ വളരെ നിര എടുക്കു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** WebSemi-Flatten വഴി ഈമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ ആക്സസ് ചെയ്യാൻ കഴിയു . നിങ്ങളുടെ ചിത്ര ആൽഫഹാ ചാനൽ (കാണുക) താങ്ങി എക്കിൽ അതു ലഭ്യമാണ്. അല്ലാത്തപക്ഷ , മരച്ച ആണ്.

ഉദാഹരണ

ചുവടെയുള്ള ഉദാഹരണത്തിൽ, പണിസമ്പി പശ്വാത്തല നിര പിക് ആണ്, ചിത്ര സുതാര്യമായ പശ്വാത്തലത്തിൽ അറുങ്ങൾ ത വലുകളു ചെയ്തു.

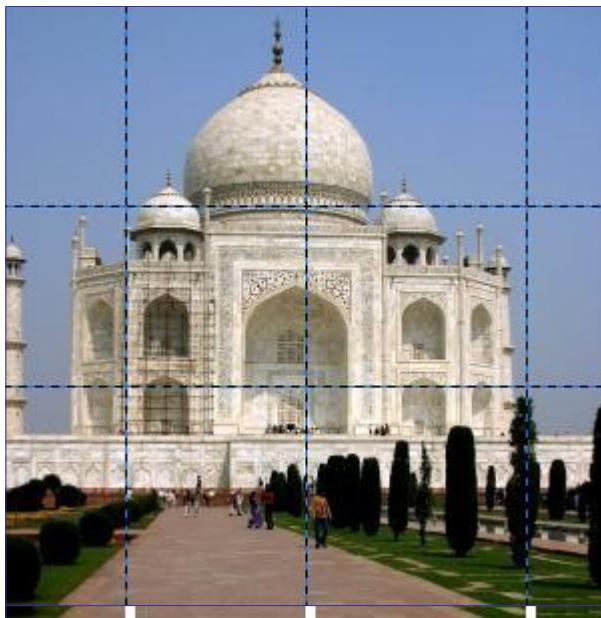


സുതാര്യതയോടെ സ കഷിക്കുന്നതാണ്. സെമി transparent പിക്സൽ അവരുടെ സുതാര്യത (ആൽഫഹാ മ ല്യ) പ്രകാര പിക് നിരത്തിലു കാണുന്നു. ഈ ചിത്ര നന്നായി പുതിയ പേജിന്റെ പിക് പശ്വാത്തലത്തിലേക്ക് ലയിപ്പിക്കു .



പ ലൂക്ക്

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ ഒരു ലളിതമായ HTML ഫയലുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന സെൻസിറ്റീവ് ചിത്രങ്ങൾ സൂഷ്ടിക്കാൻ സഹായി ഉപയോഗിക്കാൻ എളുപ്പമാണ്. ഫിൽട്ടർ കഷണങ്ങൾ അപ്പ് സോഴ്സ് ചിത്ര (Guillotine കമാൻഡ് പോലെ എന്ന്) അതിന്റെ തിരശ്വീന, ലാബ ഗൈഡുകൾ സഹിത, ഉപ-ഒരു കുടുംബ ചിത്രങ്ങൾ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. ഈതേസമയ ഇത് ഒരു ടെക്നോളജി ഫയലിൽ സരക്ഷിച്ചു ഒരു മേശ HTML കോഡ് ഒരു കഷണ സൂഷ്ടിക്കുന്നു. ഓരോ പട്ടിക സെൽ ചിത്ര ഒരു ഭാഗത്ത് അടങ്കിയിരിക്കുന്നു. ടെക്നോളജി ഫയൽ പിന്നീട് ഒരു HTML പ്രമാണം ഉൾച്ചേർക്കണം.

ഈ ഫിൽട്ടർ ശരിക്കു വളരെ ലളിതമായ തുണം ശ്രദ്ധിക്കുക. അരിപ്പ് നിർമ്മിക്കുന്ന ഒരു സാധാരണ HTML കോഡ് അതിനെക്കാൾ എത്ര അധിക ആയിരിക്കാ :

```
<table cellpadding="0" border="0" cellspacing="0">
<tr>
    <td></td>
    <td></td>
</tr>
<tr>
    <td></td>
    <td></td>
</tr>
</table>
```

നിർമ്മാണ ഹ്യാബ്; "style" അട്ടിബ്യു ട്രഷിവാക്കിയുള്ള ചെയ്തു.

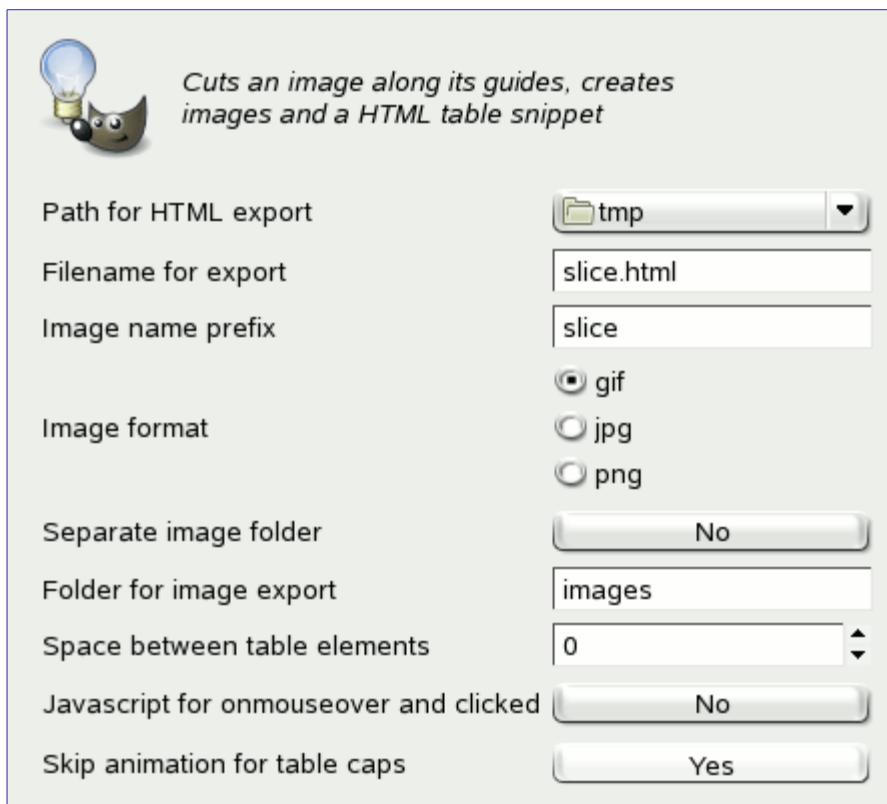
ചിത്ര യാതൊരു ഗൈഡുകൾ അവിടെ തന്നെ അരിപ്പ് ഓനു NO ചെയ്യു . എന്നാൽ, വഴികാട്ടികൾ വെറു മരച്ചിരിക്കുന്നു, അരിപ്പ് പ്രവർത്തിക്കു .

ImageMap അരിപ്പ് സെൻസിറ്റീവ് ചിത്രങ്ങൾ സൂഷ്ടിക്കാൻ കുടുമ്പം ശക്തമാക്കുന്നു പ്രഗല്ഭവുമായ ഉപകരണമാണ്. (ഇത് വളരെ കുടുമ്പം സക്കിർണ്ണമാണ് ...)

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersWebSlice** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡ് മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ



എറുവു ഓപ്പ്‌ഷനുകൾ സ്വയം വിശദീകരിക്കുന്ന, എന്നാൽ എങ്കിലും :

എച്ച്‌ടിഎ എൽ കയറ്റുമതി പാത

എവിടെ HTML ഫയലിൽ ചിത്ര ഫയലുകളിൽ സ രക്ഷിക്കു . സ്വതവേ ഈ ഫയലുകൾ ഇപ്പോൾ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഡയറക്ടറിയിൽ സ ഭരിക്കു .
വലതുവശത്ത് ബട്ടൺ ഓക്കുചെയ്താൽ മറ്റാരു ലൊക്കേഷൻ
തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന ഒരു പുൾ-ഡെൽ മെനു തുറക്കുന്നു.

കയറ്റുമതി ഫയലിന്റെ

HTML ഫയലിൽ പേര്. നിങ്ങൾ ടെക്സ്റ്റ്‌ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് ഫയൽനാമ മാറ്റാൻ കഴിയു .

ചിത്രത്തിന്റെ പേര് പ്രിഫിക്സ്

slice: ഈ ഫിൽട്ടർ നിർമ്മിക്കുന്ന ഒരു ഇമേജ് ഫയലിന്റെ പേര് prefix_i_k. ext, prefix നിങ്ങൾ സ്വതന്ത്രമായി സ്വതവേ, വലതുവശത്ത് ടെക്സ്റ്റ്‌ബോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ സാധ്യമാകുന്ന ഹലോ ആ ഭാഗമാണ് എവിടെ. (i ആൻഡ് k വരി നമ്പറുകളും കോളും, ഓരോ 0 തുടങ്ങുന്ന ആകുന്നു; .ext തിരഞ്ഞെടുത്തത് **Image format** അനുസരിച്ച് എക്സൈസ്റ്റിംഗുള്ളതും ആണ്.)

നിങ്ങൾ **Javascript for onmouseover and clicked** സ്വച്ഛിക്കുന്നതിനു പിതൃങ്ങൾ വിവിധ സെറ്റുകൾ ആവശ്യമാണ് ഈ ഓപ്പ്‌ഷൻ ഉപയോഗപ്പെടുന്നു.

ചിത്ര ഫോർമാറ്റ്

നിങ്ങൾ GIF, JPG, അല്ലെങ്കിൽ PNG file format ഇമേജ് ഫയലുകൾ സ്വച്ഛിക്കാൻ തിരഞ്ഞെടുക്കാം .

പ്രത്യേക ഇമേജ് ഫോർഡർ
ചിത്ര കയറ്റുമതി ഫോർഡർ

Separate image folder പ്രാപ്തമാക്കി, ചിത്ര ഫയലുകൾ സ്ഥാപിക്കപ്പെടു
അവിടെ ഒരു ഫോർഡർ സൂഷ്ടിക്കപ്പെടു . സ്വതന്ത്രം, ഈ ബെസ്റ്റിനേഷൻ
ഫോർഡർ പേര് images, നിങ്ങളിൽ **Folder for image export** ടെക്സ്റ്റ്‌ബോക്സ്
ഇൽ മാറ്റാ .

```
<table>
  <tr>
    <td></a></td>
```

മേശ ഫോർമേറ്റ് തമിലുള്ള സ്പെയ്സ്

ഈ വില (0-15) HTML പട്ടിക ലേക്ക് "cellspacing" ആട്ടിവ്യ ട് പാസുചെയ്യു . ഫല
തിരശ്വിന, ല ബ വഴികാട്ടിക്കളേ വ്യക്തമാക്കിയ വീതി അടി മാറ്റിസ്ഥാപിക്കു എന്നു
ആകുന്നു

```
<table cellspacing="5">
```

ചിത്ര ഈ അടിക്കു വലിപ്പ വലുതായ ചെയ്തില്ല ശരിക്കുക. പകരാ, ഇന്ത്യൻ S ശ്ര
ഉപയോഗിച്ച് തല്ലു വരച്ചു പോലെ ഫലമായുണ്ടാകുന്ന ഏച്ച്ചറ്റിഷ്ട് എൽ ചിത്ര
കാണപ്പെടു .

onmouseover ജാവാ സ്ക്രിപ്റ്റ് ട്രിക്കുചെയ്തെന്നുമുള്ളവ

ഈ പ്രയോഗ പ്രവർത്തന, അരിപ്പ് ചില JavaScript കോഡ് ചേർക്കു . HTML
കോഡ് തോന്നുന്നു, ഈ കോഡ് മറിച്ച് ചില ചലനാത്മക പ്രവർത്തനക്ഷമത
ചേർത്ത് ഒരു നല്ല ആര ഭസ്ത്വാന , അതേ പടി പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല. JavaScript
കോഡ് "onmouseover" പോലുള്ള ഇവന്നുകൾ കൈകാര്യ ഒരു ചടങ്ങിൽ
ലഭ്യമാക്കുന്നു:

```
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;
    }
}

```

മേരെ ക്യാപ്സ് വേണ്ടി ആനിമേഷൻ ഒഴിവാക്കുക

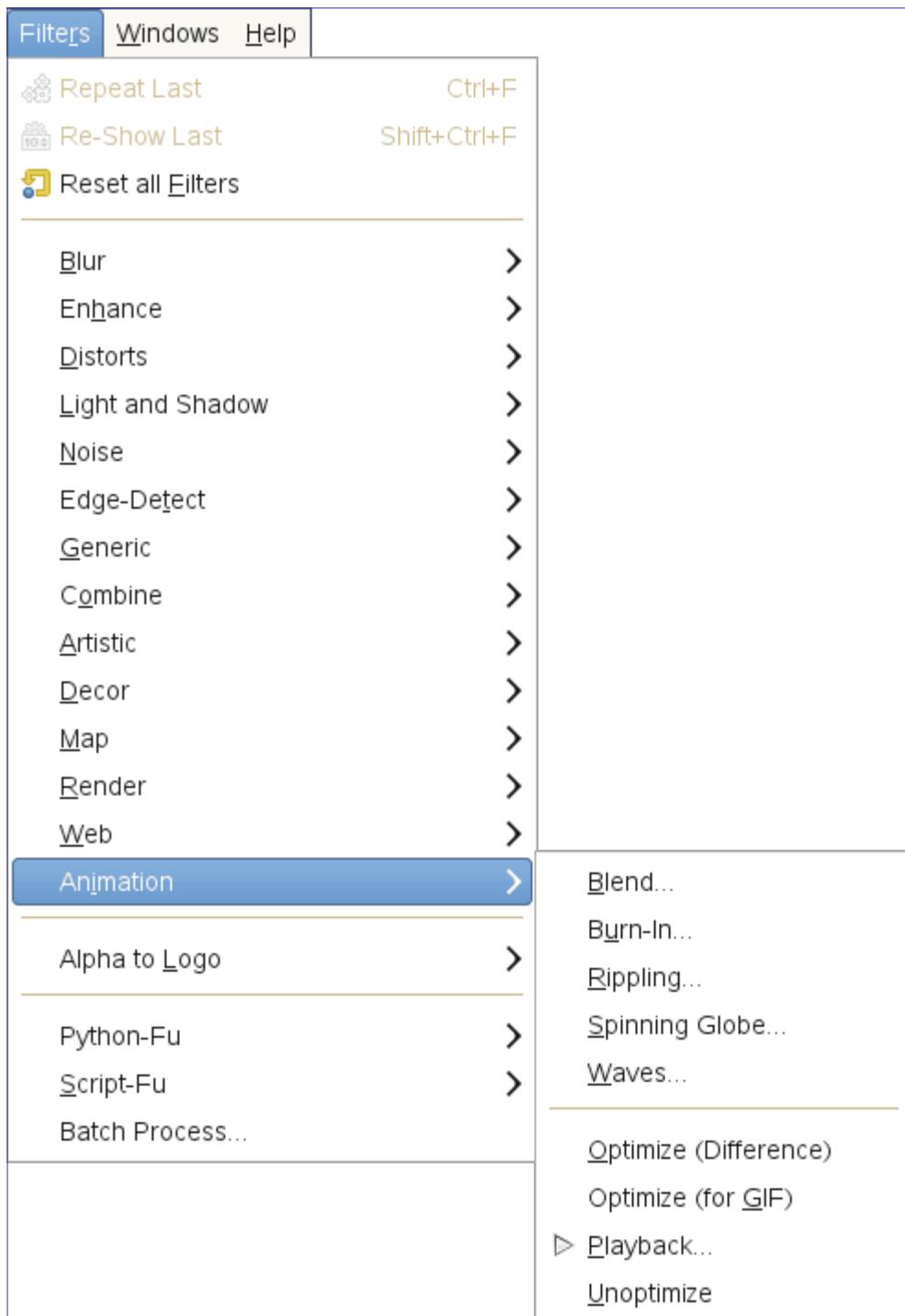
പ്രവർത്തനരഹിതമാക്കുന്നോൾ, അരിപ്പ് ഓരോ പട്ടിക സെൽ ഒരു ഹൈപ്പർലിങ്ക് റൂബ് ചേർക്കു . പ്രാപ്തമായിരിക്കുന്നോൾ (ഈ സ്ഥിതി), കുറഞ്ഞത്ത് രണ്ടു ല ബന്ധായ തിരശ്വീനമായി രണ്ടു ഗൈഡുകൾ ഉണ്ട്, അരിപ്പ് ഒരു നിര അരല്ലുകളിൽ വരി ആദ്യ, അവസാന സെൽ ഹൈപ്പർലിങ്ക് അപ റൂബ് മാണ് ചേർക്കില്ല. നിങ്ങൾ അതിർന്നാടു ചിത്ര ഉണ്ടുകളിൽ നിങ്ങൾ അതിർത്തി സെൻസർ റീവ് വരുത്തുവാൻ ആവശ്യമില്ലാത്തപോൾ ഈ ക്രമീകരണ സഹായിക്കു .

അകത്തെ സെല്ലുകളെ (ശ ന്യ) ഹൈപ്പർലിങ്കുകൾ തെങ്ങൾക്കുണ്ട്.

ആനിമേഷൻ ഫിൽട്ടറുകൾ

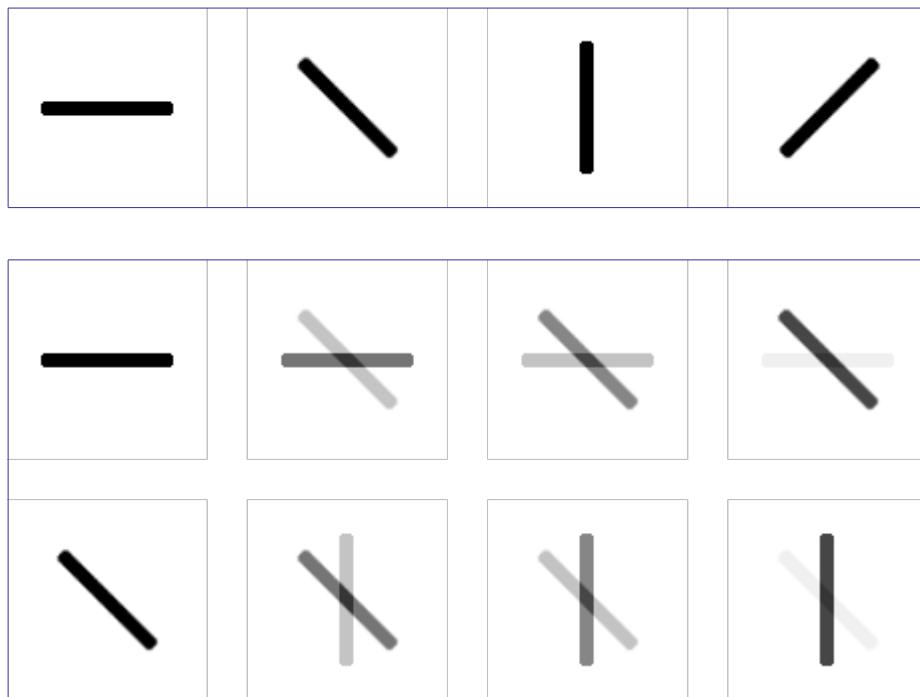
അവതാരിക



നിങ്ങൾ (അവരുടെ വ്യാപ്തി കുറച്ചു) കാണുക, ഓഫീസ് നിങ്ങളുടെ ആനിമേഷനുകൾ ചെയ്യുട്ട് ഏത് ആനിമേഷൻ സഹായികളായി, ആകുന്നു. നാ "Optimize (Difference)" ആൻഡ് "Optimize (GIF)" ഒരുമിച്ചു അരിച്ചിരഞ്ഞു ശേഖരിച്ചു അവർ വളരെ വ്യത്യസ്തമല്ല കാരണ .

ക ടീക്കലർത്തുക

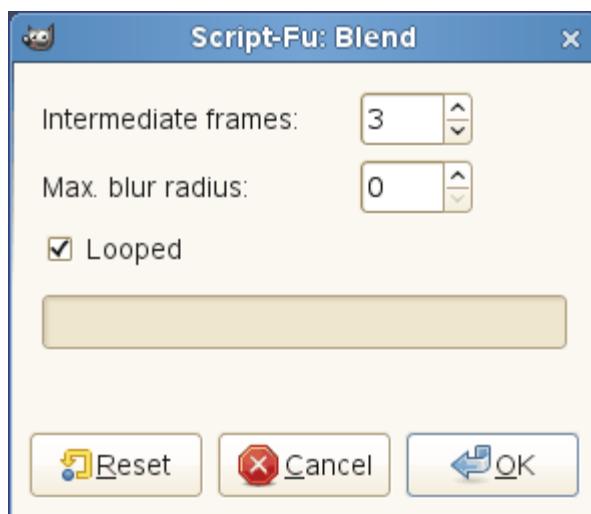
പൊതു അവലോകന



ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersAnimationBlend** കിഴിൽ ഇമേജ് വിന്റയോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷൻകൾ



ഇൻറർമീഡിയേറ്റ് ഫ്രേയിമുകൾ

എല്ലാ

മാക്സ്. ആര ബുർ

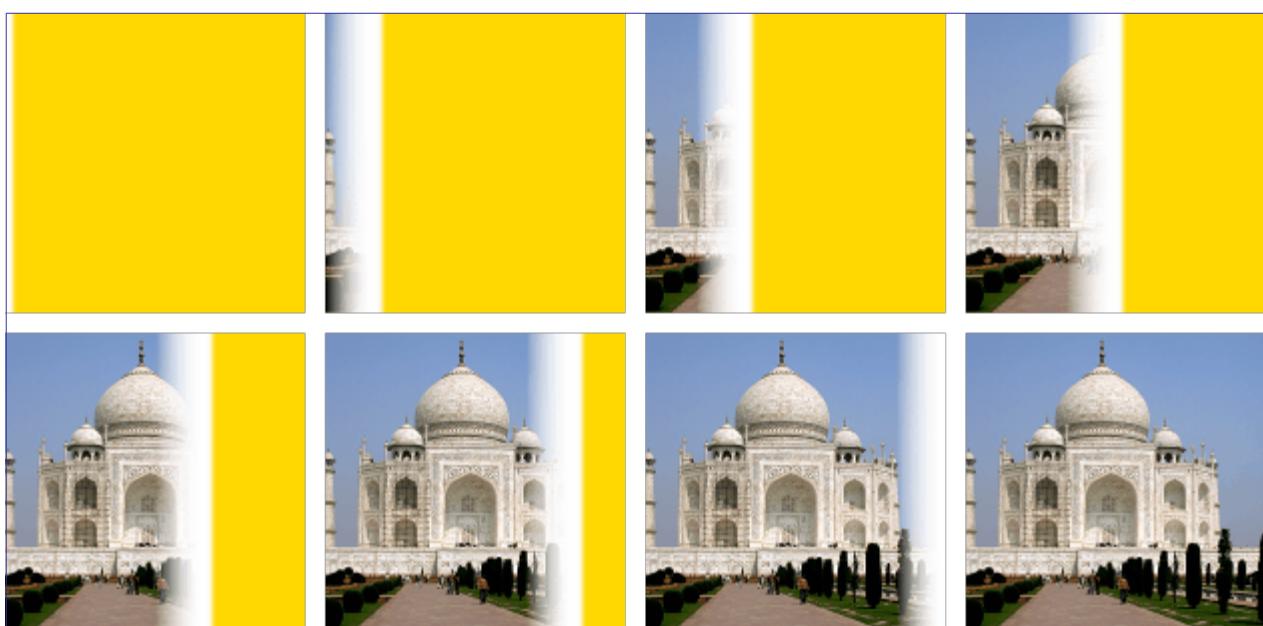
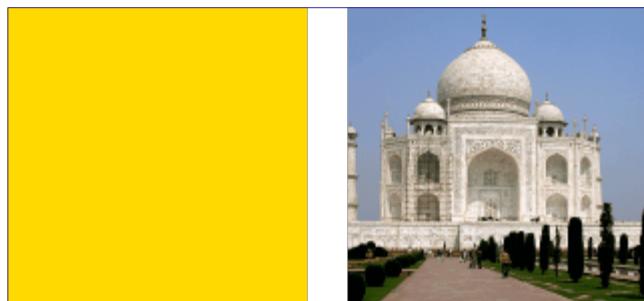
എല്ലാ

വളയ

എല്ലാ

ബേണ്ട് ഇൻ

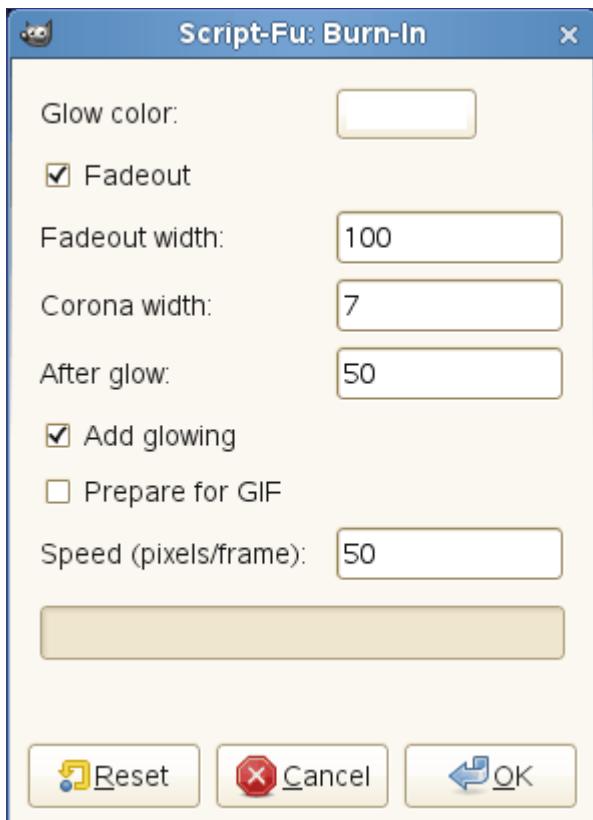
പൊതു അവലോകന



ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersAnimationBurn-In** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡു മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

അപ്പഷനുകൾ



നിര ജലിക്കുക

എല്ലാ

ഫോഡൗട്ട്

എല്ലാ

ഫോഡൗട്ട് വീതി

എല്ലാ

കൊറോൺ വീതി

എല്ലാ

തിളക്ക ശേഷ

എല്ലാ

തിളങ്ങുന ചേർക്കുക

എല്ലാ

ജിഫ് തയ്യാറെടുക്കുക

എല്ലാ

വേഗത (പിക്സൽ / ഫ്രേയി)

എല്ലാ

ഓളിളകുന

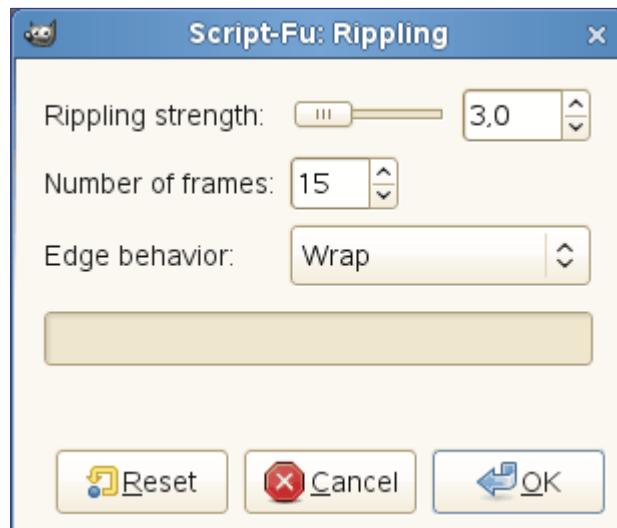
പൊതു അവലോകന



ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** Animation Rippling കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

അപ്പോൾ



അളമിളക്കുന്ന ബല

എല്ലാ

ഹ്രദയിമുകൾ എല്ലാ

എല്ലാ

എഡ്ജ് പെരുമാറ്റ

എല്ലാ

സ്പിനി റ്റേബ്

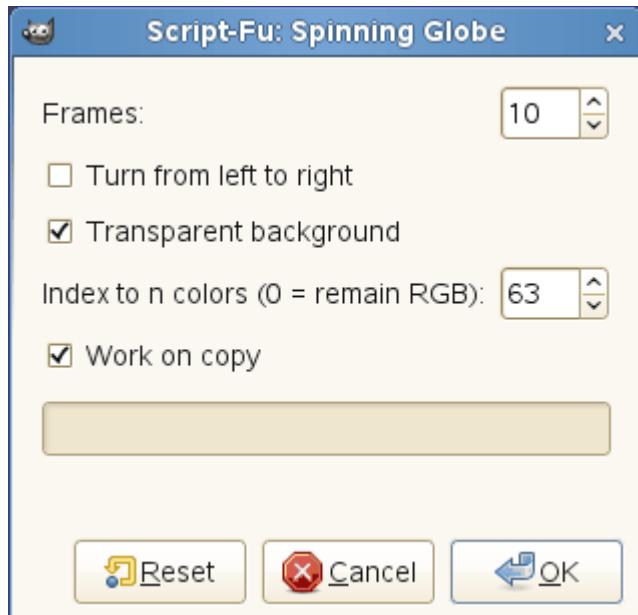
പൊതു അവലോകന



ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** Animation Spinning Globe കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റെയോ മെനുവിലെ കാണപ്പട്ടനത്.

അപ്പഷനുകൾ



ഹ്രയി സ്

എല്ലാ

ഇടത്തെ നിന്മ വലതേതാട്ട് തിരിയുക

എല്ലാ

സുതാര്യ പശ്വാത്തല

എല്ലാ

ന നിരങ്ങൾ സ ചിക

എല്ലാ

പകർപ്പിൽ ഒറ്റോഗിക

എല്ലാ

വേവ്സ്

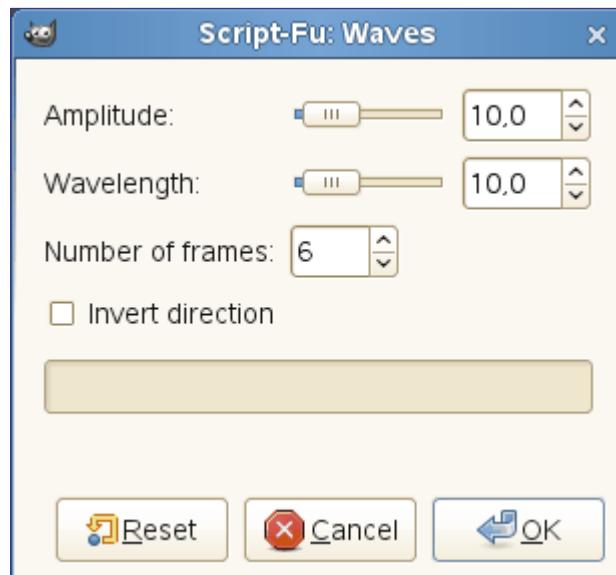
പൊതു അവലോകന



ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുന്നു

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters** Animation Waves കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

അപ്പോൾ



കഴിവുമുള്ളവർ

എല്ലാ

തര ഗതദർശ്യ

എല്ലാ

സ്രൂതിമുകൾ എല്ലാ

എല്ലാ

ഓപ്പറീമെസുചെയ്യുക

പൊതു അവലോകന

ഒരു ആനിമേഷൻ നിരവധി പാളികൾ ഉൾക്കൊള്ളാൻ കഴിയ അങ്ങനെ അതിന്റെ വലിപ്പ പ്രധാനമുണ്ട്. ഈ ഒരു വൈബ് പ്രേജ് വേണ്ടി അരോചകമാണ്. അനുര പമാക്കാനുള്ള ഫിൽട്ടറുകൾ ഈ വലിപ്പ കുറയ്ക്കാൻ ചെയ്യും. പല ഐടക്കങ്ങൾ ഒരു ആനിമേഷൻ എല്ലാ പാളികൾ പകിടുന്ന; അങ്ങനെ അവർ പകര എല്ലാ പാളികളിൽ രക്ഷപ്പെടു ഒരിക്കൽ മാത്രമേ സ കഷിക്കാനോ, എന്തു ഓരോ പാളി മാറി മാത്രമേ സ രക്ഷിക്കാൻ കഴിയ .

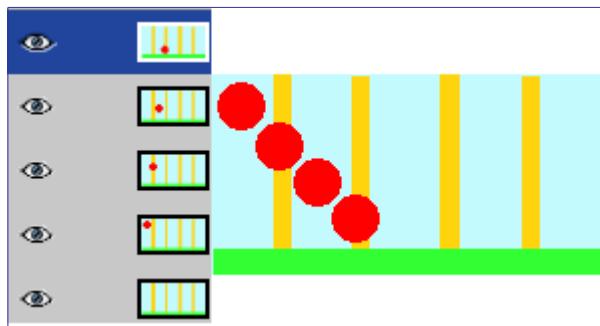
Optimize (Difference) ആൻഡ് **Optimize (GIF)**: ജിന്വ് രണ്ടു അനുര പമാക്കുക ഫിൽട്ടറുകൾ പ്രദാന ചെയ്യുന്നു. അവരുടെ ഫല വളരെ വ്യത്യസ്തമായ തോനുനില്ല.

ഫിൽട്ടറുകൾ സജീവമാക്കുക

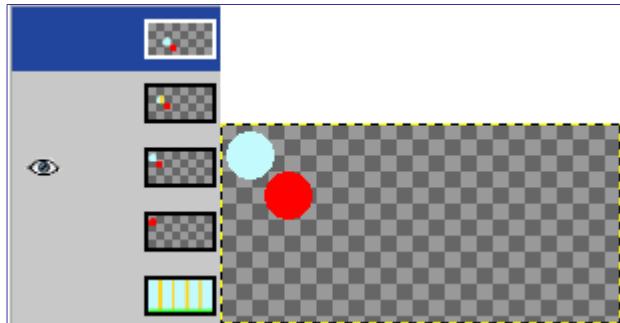
നിങ്ങൾ ഇമേജ് മെനുവിൽ ഈ ഫിൽട്ടറുകൾ കണ്ടെത്താനാകു :

- ഫിൽട്ടറുകൾ ജീവസഞ്ചാരണ (വ്യത്യാസ) ഓപ്പറീമെസുചെയ്യുക
- ഫിൽട്ടറുകൾ ജീവസഞ്ചാരണ (GIF വേണ്ടി) അനുര പമാക്കുക
- ഫിൽട്ടറുകൾ ജീവസഞ്ചാരണ Unoptimize

അനുര പമാക്കാനുള്ള ആനിമേഷൻ ഫിൽട്ടറുകൾക്കുമായി ഉദാഹരണ

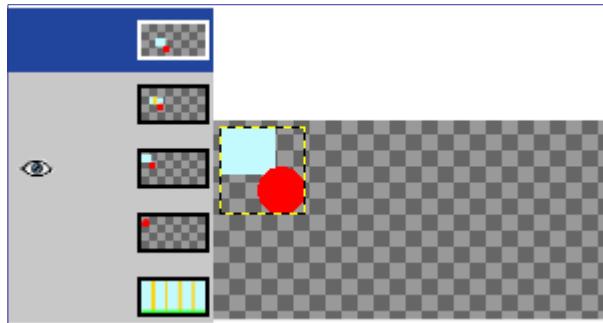


ഈ ആനിമേഷൻ, ചുവന്ന പന്ത് താഴേക്കു കഴിഞ്ഞെങ്കിൽ ലഭ്യമായ ബാറുകൾ പോകുന്നു. ഫയൽ വലുപ്പ 600 Kb ആണ്.



ഫയൽ വലുപ്പ 153 KB വരെ നീക്കി. മാത്രമേ ലൈറ്റുകൾ ഭാഗ ചുവന്ന പന്ത് അ ശരവു

നീക്കെ ഉപയോഗിക്കുന്ന പദ്ധതിലെ നടത്തി. പാളികൾ സാധാരണ ഭാഗ സുതാര്യമാണ്.



ഹയൽ വലുപ്പ ഇന്നത്തെ ഉദാഹരണത്തിന് 154 കെ.ബി., അതുപെ വലിയ നീക്കി, പക്ഷേ പാളി വലിപ്പ കുറച്ചിട്ടുണ്ട്. ലൈറ്റുകൾ ചുവന്ന പത്ര അം ശവു നീക്കെ ഉപയോഗിക്കുന്ന പദ്ധതിലെത്തിൽ ഭാഗമായി ഉൾപ്പെടുന്നു മാത്രമേ ചതുരാക്യത്തിലുള്ള നിരക്കു നടത്തി. പാളികൾ സാധാരണ ഭാഗ സുതാര്യമാണ്.

Unoptimize

"Unoptimize" ഫിൽട്ടർ ഒരു layer- അടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള ആനിമേഷൻ ഏതെങ്കിലും പെട്ടിമെണ്ണേഷനുകൾ നീക്കെ . നിങ്ങൾ ആനിമേഷൻ എധിറ്റ് ചെയ്യാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന അതു എന്നെങ്കിലും മാറ്റങ്ങൾ undo യഥാർത്ഥ ചിത്ര തിരുത്തൽ ആര ഭിക്കാൻ സാധ്യത ഉപയോഗപ്രവൃത്തികൾക്കെ ടി ഇത് നിങ്ങൾക്ക് ഈ കമാൻഡ് വരാ .

ഫോണാക്സ്

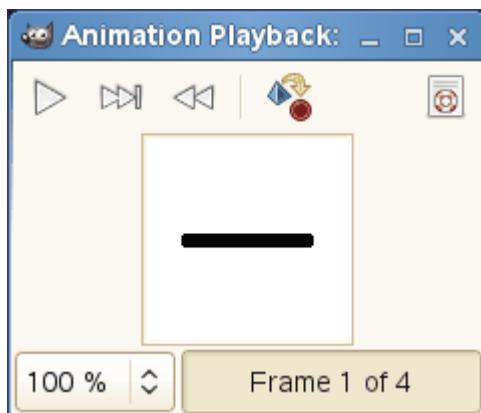
പൊതു അവലോകന

ഈ പുഗ്-ഇൻ നിങ്ങൾ അതു പരീക്ഷിക്കാനായി ഒരു മൾട്ടി പാളികൾ ചിത്ര (ആ മലയാളചലച്ചിത്ര എഎൻജി അല്ലെങ്കിൽ പോലു എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റിൽ സ രക്ഷിച്ചു കഴിഞ്ഞെങ്കു) നിന്ന് ഒരു അനിമേഷൻ ഫോ അനുവദിക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** Animation Playback മുഖ്യമായി ഇത് ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താനാകു

അപ്പഷനുകൾ



ഈ ഡയലോഗ് ഉണ്ട്:

പ്രിവ്യ

ആനിമേഷൻ ഈ പ്രിവ്യ സ്വയ ഫ്രെയി വലുപ്പ അനുയോജ്യമാകു . പ്രദർശിപ്പിച്ച ഫ്രെയി എല്ലാ പ്രിവ്യ താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നു.

ബട്ടണുകൾ

മ ന് ബട്ടണുകൾ ലഭ്യമാണ്:

/ നിർത്തുക ഫോ

ആനിമേഷൻ ഫോ അല്ലെങ്കിൽ അവസാനിപ്പിക്കുക **Play/Stop**.

വീണ്ടു ചുറ്റുക

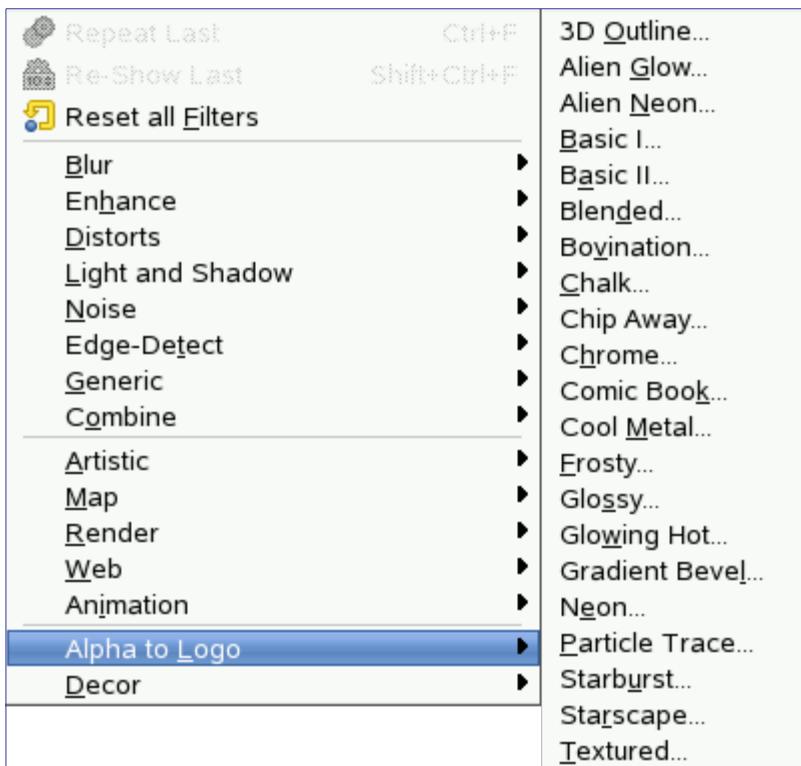
തുടക്ക മുതൽ ആനിമേഷൻ വീണ്ടു തുടങ്ങുവാനുള്ള **Rewind**.

എട്ട്

പടിപടിയായി ആനിമേഷൻ എട്ട് കളിക്കാൻ **Step**.

ലോഗോ ഫിൽട്ടറുകൾ ആൽഫ

അവതാരിക



ഈ ഫിൽട്ടറുകൾ logo- generating script-fu scripts ര പീകരിച്ചിരിക്കുന്നത്. അവർ സജീവ പാളി (ഒരു നോൺ പ ജ്യ ആൽഫ മ ല്യ ക ട പിക്സൽ, ആൺ) ആൽഫ ചാനൽ പ്രത്യേക ഇഫക്ടറുകൾ എല്ലാ തരത്തിലുള്ള ചേർക്കുക.

മെനു ഇനങ്ങൾ അനുയോജ്യമായ ഫിൽട്ടറുകളെ സജീവ പാളി ഒരു ആല്ഫ ചാനൽ ഉണ്ടക്കിൽ മാത്രമേ പ്രവർത്തനക്ഷമമാണ്. നിങ്ങൾ മെനു ഇനങ്ങൾ ഫേ ഒന്ത് എന്ന് കാണുകയാണെങ്കിൽ, add an alpha channel ശ്രമിക്കുക.

ഫിൽട്ടർ പ്രഭാവ എപ്പോഴും ആൽഫ മ ല്യങ്ങൾ പ്രകാര പ്രയോഗിക്കു . ഏതെങ്കിലും പിക്സൽ alpha (പ റണ്ടുമായി ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചെയ്യു) 255 0 വരെയുള്ള ഒരു മ ല്യ (സുതാര്യമായ) ഉണ്ട്. അത് 1 മുതൽ 254 ആൽഫ മ ല്യങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് പിക്സലുകൾ ചില (അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ) മാത്രമാണ് partially ഒരു ഫിൽട്ടർ പ്രയോഗിക്കാൻ സാധ്യമാണ്.

ഈ ഭാഗികമായോ selecting പിക്സൽ സമാനമായ നിങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കു . സത്യത്തിൽ, ആന്റരികമായി ഈ ഫിൽട്ടറുകൾ എപ്പോഴും ഒരു selection from the alpha channel എത്ത് നിരക്കു പ്രതിനിധാന ചാനലിലേക്ക് ആൽഫ മ ല്യങ്ങൾ ട്രാൻസ്ഫർ ചെയ്ത്, അതിന് ശേഷ നിരക്കു പ്രവർത്തിക്കുക.

ഒരു നിരക്കു ഒരു **Alpha to Logo** അറിപ്പ് പണി?

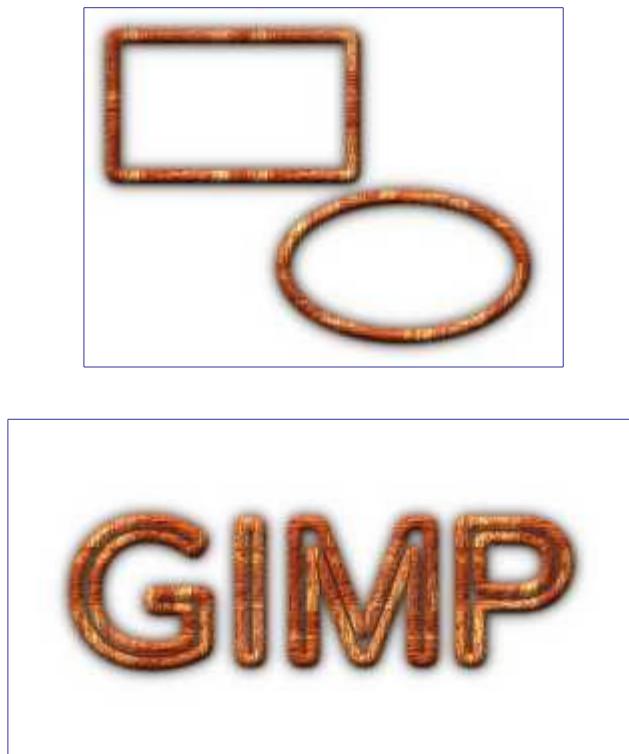
1. സജീവ പാളി പശ്വാത്തല പാളി, അല്ലെങ്കിൽ add an alpha channel, ഒരു ആല്ഫ ചാനൽ ഉണ്ടാ എന്നു ഉറപ്പാക്കുക.

ബൈറ്റ് ഡാടാ ഫോറോഡിംഗ് ഒരു പാളി നാമ ബോർഡ് ആണെങ്കിൽ, ഈ പാളി ആൽഫ ചാനൽ ഉണ്ട്.

2. നിരക്കു വിപരീത: **SelectInvert**.
3. **EditClear**: (വിപരീതമാക്കപ്പെടു) നിരക്കു നീക്കെ ചെയ്യുക.
4. "Alpha to Logo" അർപ്പ് പ്രയോഗിക്കുക (ഫിൽട്ടറുകൾ തെരഞ്ഞെടുത്തതിന്റെ ഫോംഡേഷൻ നിങ്ങൾ നിരക്കു വീണ്ടും വിപരീത ആവശ്യമില്ല).

3D ഓട്ടലൈൻ

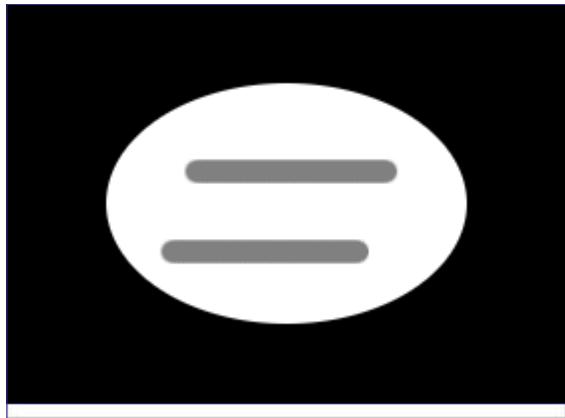
പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ (മുകളിൽ കാണുക) ഓട്ടലൈൻ ടെക്നിക്ക് ഒരു ഭ്രാഹ്മി ഒരു ലോഗോ സൃഷ്ടിക്കുന്ന "3D Outline" സ്ക്രിപ്റ്റ് (ചിത്ര വിന്റോയിൽ **FileCreateLogos3D Outline**), നിന്നാണ്.

ഫിൽട്ടർ ഒരു പാറേസ് ഉപയോഗിച്ച് സജീവ പാളി (ആൽഫാ ചാനലിൽ നിന്ന് നിർണ്ണയിക്കുന്നത്) നോൺ-സൂതാര്യമായ പ്രദേശങ്ങൾ നൽകിയിട്ടുണ്ട് ഒരു ഭ്രാഹ്മി ഷാഖാ ചേർക്കുന്നു. ഈവിടെ നാ നോൺ-സൂതാര്യമായ പിക്സൽ നിർവ്വചിക്കപ്പെട്ട സജീവ പാളി ഈ പ്രദേശങ്ങളിൽ റഫർ *alpha* പട ഉപയോഗിക്കു.

ഫിൽട്ടർ ആൽഫാ നേരു ഓട്ടലൈൻ ലഭിക്കാൻ Sobel edge detect ഉപയോഗിക്കുന്നുണ്ട്. അങ്ങനെ ഒരു ലളിതമായ ആൽഫാ, ഉദാഹരണത്തിന് ഒരു മായ്ചു ദീർഘചതുര നിരക്കു, നിങ്ങൾ അതിർത്തി ലഭിക്കു . എന്നാൽ നിങ്ങൾ ഒരു സ ഭവ (സാധാരണ സ ഭവ മരക്കരുത്) ഉപയോഗിക്കുന്നോശ്ര, താഴെ ഉദാഹരണ പോലെ, എഡ്ജ് ഡിറക്ടർ ക ടുതൽ വേണമകിലും അതുവഴി അർപ്പ് പ്രാബല്യത്തിൽ അതു അരികുകളിൽ ബാധകമാകു കണ്ടത്തു .



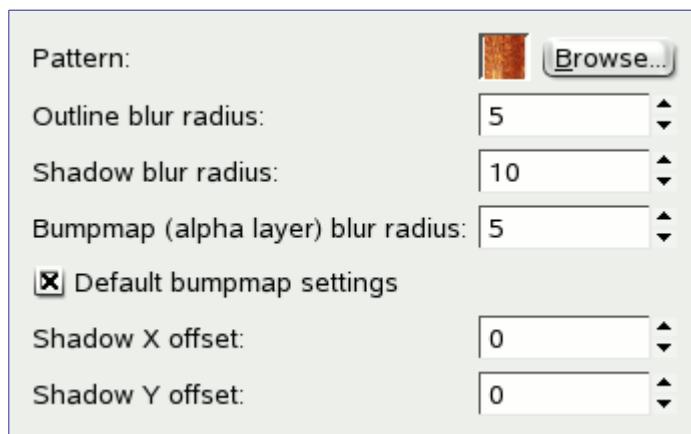
ചിത്ര എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പ് മാറ്റു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersAlpha to Logo3D Outline** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റിഡാ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

സജീവ പാളി ഒരു ആല്പിഡാ ചാനൽ ഉണ്ട് എങ്കിൽ അരിപ്പ് മാത്രമേ പ്രവർത്തിക്കു . അല്ലാത്തപക്ഷ , മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

അപ്പംഗുകൾ

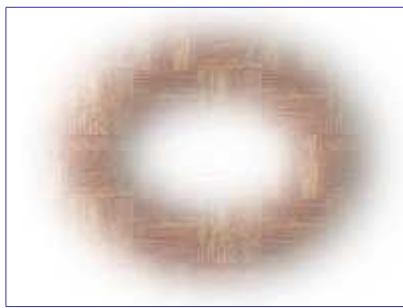


മാതൃക

താക്കൾക്ക് മാറ്റാനു കഴിയു നിലവിൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത പാറ്റേൺ. നിങ്ങൾ പാറ്റേൺ കീകൾ ചെയ്യുമ്പോൾ, ഒരു സെസിഡിന്റ് പ്രിവ്യ പോപ്പ് ചെയ്യു. **Browse...** ബട്ടൺ അമർത്തിയാൽ നിങ്ങൾക്ക് മറ്റാരു പാറ്റേൺ തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന ഒരു ധ്യാലോഗ് തുടക്കുന്നു.

ബാഹ്യരേഖയുടെ മങ്ങൽ ആര

ഈ ആര ആൽഫ് blur ലേക്കൂള്ള് edge detector പാറ്റേൺ നിറങ്ങൽ പ്രദേശ തിരഞ്ഞെടുക്കു മുന്ന് ഉപയോഗിക്കുന്നു. അത് വിശാലമായ പക്ഷേ പ ശ്രി മാതൃകയിൽ എന്തുകൊണ്ട് ഒരു ഉയർന്ന മ ല്യ ഫലങ്ങളും തുടർന്ന്:



ഷാഖയാ മങ്ങൽ ആര

ഈ ആര ഫ്രേഡാപ്പ് ഷാഖയാ b1sur ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഒരു ഉയർന്ന മ ല്യ നിശ്ചൽ
വഴ്ഗിയെടുത്ത ചെയ്യു :



Bumpmap (ആൽഫാ പാളി) മങ്ങൽ ആര

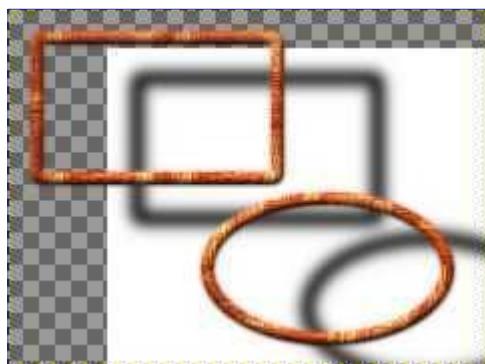
ഒരു 3D പ്രഭാവ സൂഷ്ടിക്കാൻ ഉപയോഗിച്ചു Bump Map സജീവ പാളി (ആൽഫാ പാളി) പ്രയോഗിച്ചു edge detect അർപ്പ ആണ്. അതു പാറ്റേണ്ട പാളി എ ബോൾ്ഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നു മുമ്പ്, മറ്റാരു Gaussian blur വ്യക്തമാക്കിയ വ്യാസാർദ്ദു പ്രയോഗിക്കു . അങ്ങനെ ഒരു ഉയർന്ന മ ല്യ 3D പ്രഭാവ കുറയ്ക്കു .

സ്വതേ bumpmap ക്രമീകരണങ്ങൾ

ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ (ഈ സ്വതവേ) കരീനയെ മാപ്പ് ഷുഗ്-ഇൻ അതിന്റെ സ്ഥിരസ്ഥിതി ഓപ്പശനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് പ്രയോഗിക്കു . അല്ലാത്തപക്ഷ , അർപ്പ പ്രവർത്തിക്കുന്ന സമയത്ത് Bump Map ഡയലോഗ് ജാലക പോപ്പ്; നിങ്ങൾ വ്യത്യസ്ത ഓപ്പശനുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാ . നിങ്ങൾ Cancel ബട്ടൺ വിന്റേയാ അടയ്ക്കുവോൾ, യാതാരു കരീനയെ മാപ്പ് പ്രയോഗിക്കു , ശ്രദ്ധിക്കുക.

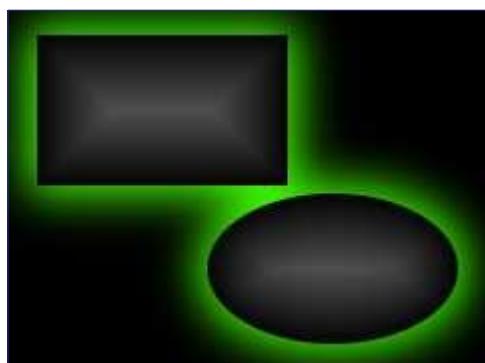
ഷാഡോ X ഓഫ്‌സെസ്റ്റ്; ഷാഡോ Y ഓഫ്‌സെസ്റ്റ്

ഈ നിശ്ചൽ പാളി എന്ന ശരിയായ (എക്സ്) താഴേക്കുമുള്ള (y) നീക്കി ചെയ്യു പിക്സൽ തുക. അപ്പോൾ പാളി ഇമേജ് വലുപ്പ് .ബട്ടണില്ലാത്ത ചെയ്യു . യാതാരു യമാർത്തു പശ്ചാത്തല പാളി ഇല്ല ശ്രദ്ധിക്കുക നിശ്ചൽ ചലിക്കുന്ന അതിന്റെ യമാർത്തു സഹാ കൂണിയർ:



എലിയൻ ഫ്ലോ

പൊതു അവലോകന





ഈ ഫിൽട്ടർ സജീവ പാളി നേര് ആര്യപാ ചുറ്റു ഒരു വലിയ തിളക്ക ചേർക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ മുകളിൽ ടെക്നോ പ്രാബല്യത്തോടെ ഒരു ലോഗോ സ്യൂഷ്ടിക്കുന്ന "Alien Glow" സ്ക്രിപ്റ്റ് (ചിത്ര വിന്റോഡോയിൽ **File->Create->Logos->Alien Glow**), നിന്നാണ്.

ചിത്ര എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പ് മാറ്റു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters->Alpha to Logo->Alien Glow** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താം .

ഓപ്പഷൻകൾ



വലുപ്പ് ഭ്രാഹ്മികൾ * 4)

ഈ യമാർത്ഥത്തിൽ "Alien Glow" സ്ക്രിപ്റ്റ്-മും സ്ക്രിപ്റ്റ് ഫോൺക് വലിപ്പ് തീരുമാനം എന്നാൽ രണ്ടു മ ല്യാഞ്ചലേ ഈ വലിപ്പ് ബന്ധപ്പെട്ട് ആയിരിക്കും : തിളക്ക "Glow size" / 30 വലുതായ ചെയ്യു , നിങ്ങൾക്ക് ചിലപ്പോൾ ഈ ഓപ്പഷൻ നിങ്ങളുടെ വസ്തുകളുടെ ഉയരെ തിരഞ്ഞെടുക്കുക വേണ ത വൽക്കരിക്കുന്നത് "Glow size" / 4. ആണ് ("pixels * 4" അവഗണിക്കുക).

നിറ ജലിക്കുക

ഈ "eerie" തിളങ്ങുന്ന നിറ ആണ്. കേരളത്തിലും ഇത് പച്ച (63,252,0) ലേക്ക് സ്ഥിരസ്ഥിതികളേ എന്നാൽ Swatch ബട്ടണിൽ കൂടിക്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് എന്തെങ്കിലും നിറ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ലഭ്യമാണ് നിറ സെലക്ടർ നൽകുന്നു.

ഫിൽറ്റർ വിശദാ ശാഖ

ഒരു രാക്കേഷിനേര് അന്യൂഗ്രഹ തിളക്ക പുനരുത്പാദിപ്പിക്കുന്നതിനായുമുള്ള എല്ലാപ്പോൾ:

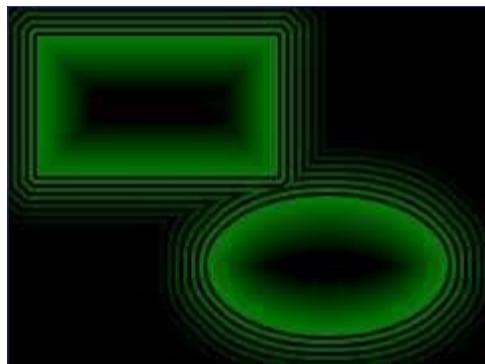
- ആവശ്യമെങ്കിൽ സജീവ പാളി ഒരു selection from the alpha channel സ്യൂഷ്ടിക്കുക.
- താഴെ Gradient Blend ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നിറയ്ക്കുക: SHAPE = ര പാളുത്തിയ (ഗോളാകൃതി); ഗ്രേഡിയന്റ് = ബർഗേറിയ ലേക്ക് FG (ആർജിബി), FG =

ഇരുണ്ട ചാരനിറ (79,79,79), ബൾഡേറിയ = കരുത്ത.

- ഒരു new layer ("Alien Glow") താഴെ സൂച്ചടിക്കുക. Extend ചെരുതായി നിരക്കു, feather അതു **Glow color** പിൽ.
- കരുത്ത നിരത്തു പുതിയ ഒരു പശ്വാത്തല ലെയർ സൂച്ചടിക്കുക.

എലിയൻ നിയോൺ

പൊതു അവലോകന

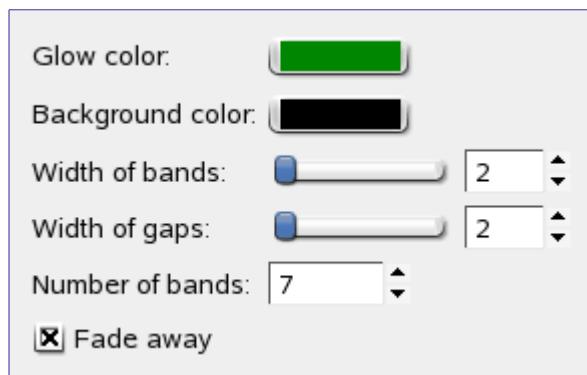


ക്ഷമിക്കണ , ഈ പിൽട്ടർ യാതൊരു വിവരങ്ങളുണ്ട്.

പിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ പിൽട്ടർ **FiltersAlpha to LogoAlien Neon** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

കൊപ്പഷനുകൾ



നിര ജലിക്കുക

എല്ലാ

പശ്വാത്തല നിര

എല്ലാ

ബാൻഡുകൾ വീതി

എല്ലാ

വിടവുകൾ വിതി

എല്ലാ

ബാന്ധുകൾ എല്ലാ

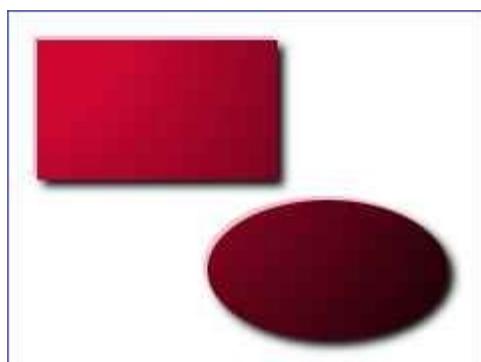
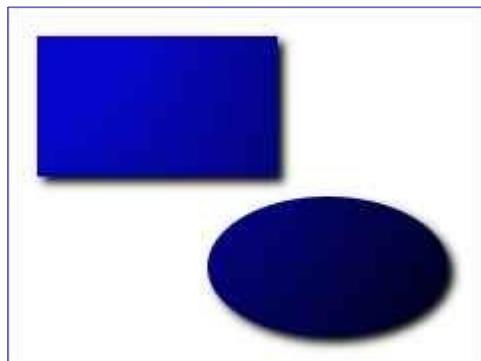
എല്ലാ

കഷയിച്ചുപോകുന്നു

എല്ലാ

അടിസ്ഥാന താൻ & രണ്ടാമൻ

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടറുകൾ സജീവ പാളി ആൽഫാ ചാനൽ പോലെ ഒരു ഭ്രാപ്പ് ഷാഡ്യോ ഒരു പശ്വാത്തല പാളി ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് പ്രദാവ ചേർക്കുക

"Basic //" ഒരു ഹൈലൈറ്റ് പാളി ചേർക്കുന്നു.

ചിത്ര എല്ലായ്പ്പോഴു സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പ് മാറ്റു .

ഫിൽട്ടറുകൾ ഉദാ ഫിൽട്ടർ പ്രാബല്യത്താട ഒരു ടെക്റ്റ് ഏറെന്നല്ല "Basic //" ആൻഡ് "Basic //" ലോഗോ സ്കൈപ്പറ്റുകൾ (FileCreateLogos കാണുക), നിന്നാണ്



ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ Filters Alpha to LogoBasic I ആൻഡ് Filters Alpha to LogoBasic II കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താ .

ഓപ്പഷനുകൾ



പശ്വാത്തല നിറ

ഈ കളർ ഫിൽറ്റർ സൃഷ്ടിച്ച പശ്വാത്തല പാളി നിരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. വെള്ള സ്ഥിര. നിങ്ങൾക്ക് കളർ Swatch ബട്ടൺ കൂടിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, ഒരു കളർ സെലക്ടർ വേരെ ഏതെങ്കിലും നിറ തിരഞ്ഞെടുക്കാ കഴിയുന്ന മാറിക്കൊടുക്കാം.

ടെക്സ്റ്റ് നിറ

ഈ ഓപ്പഷൻ പേര് മുകളിൽ പരാമർശിച്ചിട്ടുള്ള ലോഗോ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ വാചക നിറ പരാമർശിക്കുന്നു. ഇവിടെ ഈ നിറ - "Basic // " വേണ്ടി "Basic /" ചുവന്ന (206,6,50) സ്വത്വവെയുള്ള നീല (6,6,206) വഴി - ഗ്രേഡിയൻസ് പ്രഭാവ അടിസ്ഥാന നിറ സംജീകരിക്കുന്നു: ഈ ആൽഫ ചാനൽ ഗ്രേഡിയൻസ് ഇഫക്ട് മുന്നിൽ നിരയു നിറ ആണ് പ്രയോഗിക്കു .

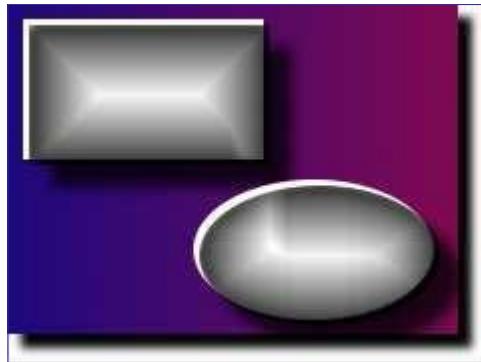
ഫിൽറ്റർ വിശദാ ശങ്കൾ

ഇനിപ്പറയുന്ന ഓപ്പഷനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് Blend tool ഉപയോഗിച്ച് സ്വീകരിക്കുന്ന ഫിൽറ്റർ വിവരങ്ങൾ:

- **Mode:** പെരുക്കി
- **Gradient:** ബൾഡേറിയ (ആർജിബി) ലേക്ക് FG എവിടെ FG വെളുത്ത ആണ് ബി.ജി കരുത്ത,
- **Offset:** 20,
- **Shape:** റോഡിൽ,
- **Dithering:** പരിശോധിച്ചത്.

സവാളു്

പൊതു അവലോകന

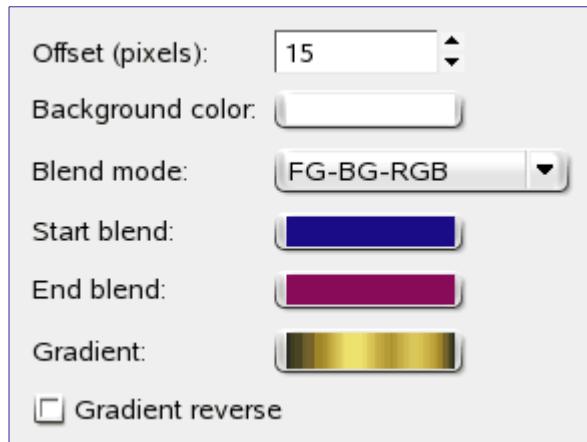


കഷമിക്കണ , ഇതുവരെ ഈ ഫിൽട്ടർ യാതൊരു വിവരങ്ങളുണ്ട്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersAlpha to LogoBlended** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

അപ്പണുകൾ



അപ്പസ്റ്റ് (പിക്സൽ)

എല്ലാ

പശ്ചാത്തല നിറ

എല്ലാ

സ യോജിപ്പിക്കുക മോഡ്

എല്ലാ

നാഴികകല്ലായി ആര ഭിക്കുക

എല്ലാ

അവസാനിപ്പിക്കുക നാഴികകല്ലായി

എല്ലാ

ഗ്രേഡിയൻ്റ്

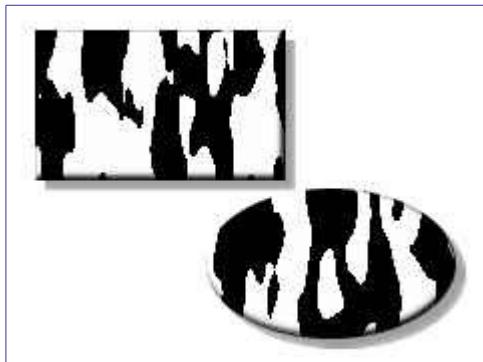
എല്ലാ

ഗ്രേഡിയൻ്റ് റിവേഴ്സ്

എല്ലാ

Bovination

പൊതു അവലോകന

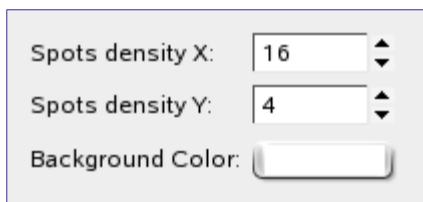


ഈ ഫിൽട്ടർ സജീവ പാളി ആൽഫാ ചാനലിലേക്ക് "cow spots" പ്രേരകമുന്നു. ചിത്ര എല്ലായ്പ്ലോഴു സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പ മാറ്റു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters** Alpha to LogoBovination കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടത്താ .

ഷൈഡ്സ്

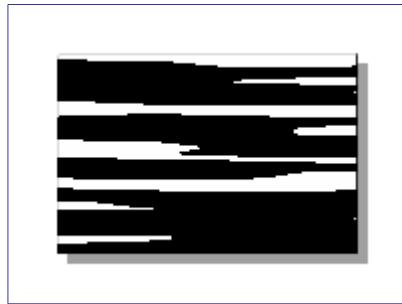


സ്പോട്ടുകൾ സാന്നത എക്സ്

സ്പോട്ടുകൾ സാന്നത വൈ

തിരശ്വീനമായി (എക്സ്), ല ബി (y) പാടുകൾ സാന്നത **X Size** ആൻഡ് **Y Size** ഐച്ചികങ്ങളു Solid Noise ഫിൽറ്റർ ഉപയോഗിക്കു . അങ്ങനെ ഈ മ ല്യങ്ങൾ മാനങ്ങൾ പല പാടുകൾ, ഏതാനു പാടുകൾ കാരണമാകുന്നു കൂറുന്തെ മ ല്യങ്ങൾ കലാശിക്കുന്നു ഉയർന്ന മ ല്യങ്ങളു 1 മുതൽ 16 വരെയാണ്.



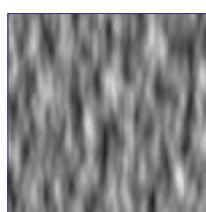


പശ്വാത്തല നിറ

ഈ "Background" പാളി നിറയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന നിറ ; വെള്ള സ്ഥിര. നിങ്ങൾക്ക് കളർ ബട്ടണില് കീസ് ചെയ്യുമ്പോൾ, നിറ സെലക്ടർ ഡയലോഗിൽ മറ്റൊരേക്കിലും നിറ തിരഞ്ഞെടുക്കാം .

ഫിൽറ്റർ വിശദാ ശങ്കൾ

ഫിൽട്ടർ Solid Noise ക ടെ ആൽഫാ ചാനൽ നിറയുന്നു:



... ക ടാംഗ് Contrast ലാംബാവത്തോട്:



ക ടാംഗ് അരിപ്പ് ലൈറ്റ് ഗ്രേ നിശ്ചൽ പോലെ ഒരു Blur പാളി ചേർക്കുന്നു ഒരു Bump Map ഈ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഓവിൽ ഒരു (സ്വത്വേ) വെള്ളുത്ത "Background" പാളി താഴെ ചേർത്തു.

അതുകൊണ്ട് അരിപ്പ് ഈ പാളികൾ കൊണ്ട് അവസാനിക്കു : PLACEHOLDER,-105918



ചോക്ക്

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ സജീവ പാളി ഒരു ചോക്ക് ഭ്രായി ശ്രദ്ധാവ സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

അതു ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങളുടെ നിര ഒരു ടെക്റ്റൂ നിന്നുമുള്ള ലോഗോ സൃഷ്ടിക്കുന്ന "Chalk" സ്ക്രിപ്റ്റ് (ചിത്ര വിന്റോഫീൽഡ് **FileCreateLogosChalk**), കമകളിയുടെ:

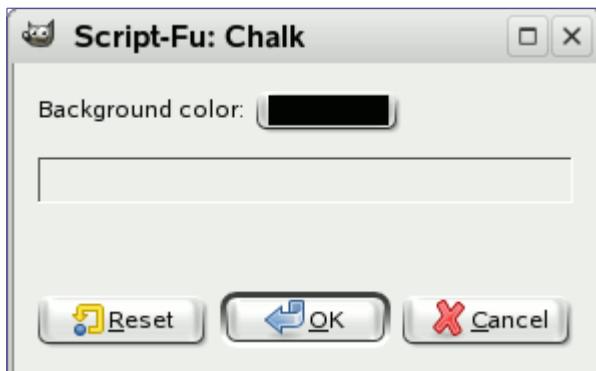


ചിത്ര എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പ് മാറ്റു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **FiltersAlpha to LogoChalk** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണക്കത്താം .

അപ്പണുകൾ



പശ്വാത്തല നിറ

പശ്വാത്തല നിറ നിങ്ങളെ ചോക്ക് ക എ വരയ്ക്കുന്നു "blackboard" നിറ ആണ്, പ്രതിഭയെ അത് കരുത്ത തുടർന്ന്. നിങ്ങൾക്ക് കളർ ബട്ടണില് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ, നിറ സെലക്ടർ അപ്പ് ചെയ്യുകയു വേരെ ഏതെങ്കിലും നിറ തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

ഫിൽറ്റ് വിശദാ ശങ്കൾ

"Chalk" ഫിൽറ്റ്

1. , പാളി ഒരു Gaussian blur ബാധകമാണ് പിക്സൽ spreads, ഓഫ ripples തിരഞ്ഞീനമായു ലഭമായു പാളി,

2. Sobel എഡ്ജ് ഉപയോഗിച്ച് ശശ വേണമകിലു അരിപ്പ് കണ്ടത്തി

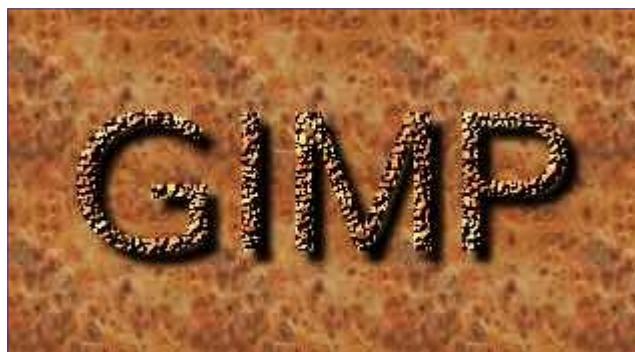
ചിലപ്പോൾ സോബൽ എഡ്ജ് ഇമേജ് വരണ്ടി ചില ചപ്പുചവറുകളു ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് കണ്ടുപിടിക്കുന്നു.

3. പ്രതല level വർഖിപ്പിക്കുന്നു.

നിർഭാഗ്യവശാൽ നിങ്ങൾ ഉപകരണ അരിച്ചെടുക്കുന്ന ഓപ്പഷനുകൾ മാറ്റാൻ കഴിയില്ല. എന്നാൽ നിങ്ങള് ബന്ധപ്പെട്ട ഓപ്പഷനുകൾ വ്യത്യസ്ത മുകളിൽ പറഞ്ഞിരിക്കുന്ന ലീതികൾ ഉപയോഗിച്ച് പടിപടിയായി പ്രക്രിയ എടു പുനർനിർമ്മാണ . അപ്പോൾ നിങ്ങൾ കേവല ഏതെങ്കിലും നിറ നിരഞ്ഞ ഒരു പശ്വാത്തല പാളി ചേർക്കാ . അതെന്നെന്നുള്ള .

അകലെ ചിപ്പ്

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽറ്റ് സജീവ പാളി ആൽഫാ ചാനലിലെ ഒരു ഭേദപ്പെട്ട woodcarving പ്രഭാവ

ചേർക്കുന്നു. ഐഞ്ചികമായി അത് ചിത്രത്തിന്റെ ഒരു ഭ്രാപ്പ് നിശ്ചൽ ചേർക്കുന്നു. സജീവ പാളി ഉള്ളടക്ക പ്രശ്നമല്ല, അതിന്റെ ആർഹാ ചാനൽ മാത്ര ആകാര ചെയ്യുന്നു.

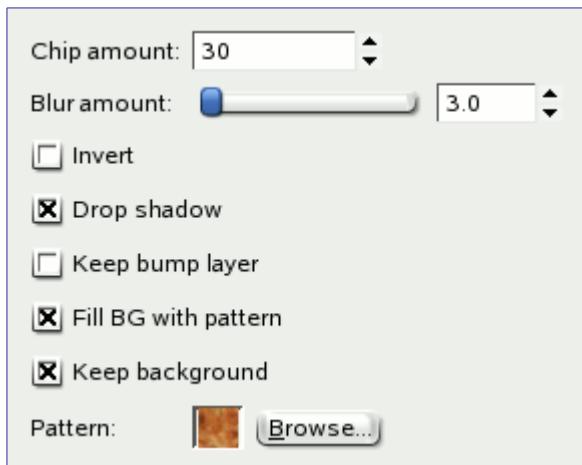
ചിത്ര എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പ് മാറ്റു .

അരിപ്പ് മുകളിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന പ്രാബല്യത്തോടെ ഒരു ടെക്നിക്ക് ലോഗോ സ്യൂഷ്ടിക്കുന്ന "Chip Away" സ്ക്രിപ്റ്റ്-മുഖ സ്ക്രിപ്റ്റ് (**FileCreateLogosChip Away**), നിന്നാണ്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

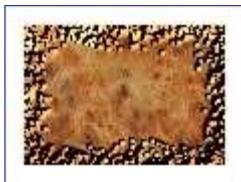
ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersAlpha to LogoChip Away** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷൻകൾ



പിപ്പ് തുക

ഈ ഐഞ്ചിക പ്രദേശ chipping വലിപ്പ വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കു അനുവദിക്കുന്നു. എന്നാൽ "Chip amount" പിക്സൽ ഈ ഭാഗത്തിന്റെ വലിപ്പ കാര്യ ശേഖിക്കുക. പരമാവധി തുക പിക്സൽ ക്രമരഹിതമായി കരീനയെ മാപ്പ് പ്രയോഗിച്ചു Spread അരിപ്പ് പ്രചരിച്ചത് ചെയ്യുന്നു ഇതുപയോഗിക്കാ . സാധുവായ ശ്രേണി 0-200 ആണ്.





ഇഫക്ട് തുക

നിശ്ചിത മ ല്യ ഇം തുക കരീനയെ പാളി മങ്ങിക്കു എത്ര Gaussian blur ഫിൽറ്റർ, ലേക്കുള്ള "Radius" ഓപ്ഷൻ പാസുചെയ്യു .

വിപരീത

പരിശോധിച്ചാൽ, bump map വിപരീതമാക്കപ്പെടു , ഇമേജ് കൊതിയെടുത്ത അ ലയാൺ തിങ്ങുന പകര പാലുള്ളി എന hollows, സ്യൂൾട്ടിക്കു .



ദ്രോപ്പ് ഷാഡോ

പരിശോധിച്ചതാണെങ്കിൽ, ഒരു Drop shadow സജീവ താഴെയായി ഒരു പുതിയ പാളി ചീതു ചേർക്കു .

ബ ന്യ് പാളി നിലനിർത്തുക

സുതവേ, chipping പ്രാബല്യത്തിൽ സ്യൂൾട്ടിക്കാൻ ഉപയോഗിച്ചു bump map അരിപ്പ് പ്രയോഗിച്ച ശേഷ നീകൾ ചെയ്യു . ഈ ഓപ്ഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു , കരീനയെ മാപ്പ് ഒരു അദ്ധ്യായ പാളി പോലെ സ ക്ഷിക്കു .

പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് ബർഗേറിയ നിറയ്ക്കുക

പരിശോധിച്ചാൽ, പശ്വാത്തല പാളി (ഫിൽറ്റർ ചേർത്തു) നിർദ്ദിഷ്ട Pattern നിറയു . അല്ലാത്തപക്ഷ , വെളുത്ത നിറയു .

പശ്വാത്തല നിലനിർത്തുക

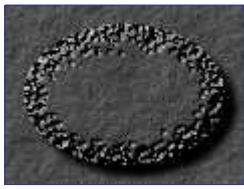
ഇല്ലെങ്കിലു പശ്വാത്തല പാളി നീകൾ . ഈ ഓപ്ഷൻ സ്ഥിരസ്ഥിതിയായി ചെക്ക്. നിങ്ങൾ, തീർച്ചയായു , പിന്നീട് Layers dialog ഈ പാളി നീകൾ (ദ്വാരാപരത മാറ്റുക) കഴിയു .

മാതൃക

ഈ ഉപാധി അത് കീകൾ ചെയ്ത് മനസ് ബട്ടൺ, ഒരു Browse ബട്ടൺ പിടിക്കുക ഒരു പോപ്പ് പ്രിവ്യ താനേ ഒരു പ്രിവ്യ പ്രദേശ ഉള്ളത്. ബട്ടണില് പാറ്റേണുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന ഒരു ഡയലോഗ് പോപ്പ് ചെയ്യു .

സ്ഥിര പാറ്റേൺ "Burlwood" ആണ്. തൈങ്ങളുടെ ആ ഒരു നിന്ന്, പൂശ്-ഇന്ന് ചെയിതാവ് പാറ്റേണുകൾ "Dried mud", "3D Green", ഒപ്പ് "Slate" നിർദ്ദേശിക്കുന്നു:





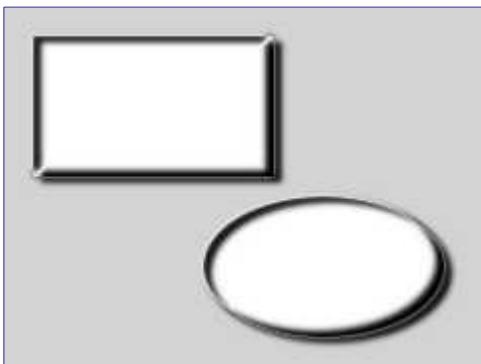
ഫിൽറ്റർ വിശദാ ശങ്കൾ

ഒരു chipping പ്രഭാവ നേടാനായി, ഫിൽറ്റർ ...

1. ... ഒരു പുതിയ പാളി ഒരു selection from the alpha channel സൃഷ്ടിക്കുന്നു,
2. വെള്ള നിരക്കു നിരയുന്നു,
3. പിക്സൽ spreads,
4. , തല ഒരു Gaussian blur ബാധകമാണ്.
5. പിന്നു അതു ഇം പാളി ഒരു 3D ഇഫക്റ്റ് സൃഷ്ടിക്കുന്നതിൽ ഒരു Bump map ആയി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ദ്രോ

പൊതു അവലോകന



സ്കിപ്പർ ചെയിതാവ് തക്കവല്ല - - ഒരു "simplistic, but cool, chromed logo" സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു (മുകളിൽ കാണുക) ഈ ഫിൽട്ടർ "Chrome" ലോഗോ സ്കിപ്പർ (**FileCreateLogosChrome**), ഏത് കമകളിയും.

ഫിൽട്ടർ, ആൽഫാ ഈ ലളിതമായ ഫേബാവ ചേർക്കുന്ന നോൺ-സുതാര്യമായ പിക്സൽ (ഒരു "selection by visibility" ഇതിനെ കരുതുക) നിർവ്വചിച്ച സജീവ പാളി പ്രദേശമാണ്. ഫിൽട്ടർ പ്രഭാവ എപ്പോഴും ആൽഫാ മ ല്യാഞ്ചർ പ്രകാര പ്രയോഗിക്കു .

ഫിൽട്ടർ നേരിട്ട പ്രദേശങ്ങൾ പ്രയോഗിച്ചു ചെയ്യുന്നോൾ പ്രത്യക്ഷമായു പ്രാബല്യത്തിൽ മാത്രമേ "00/" തോന്നുന്നു. വൈഡ് ര പങ്കൾ നിങ്ങൾ **Offset** മ ല്യ വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ ശ്രമിക്കാ ; ഉദാഹരണങ്ങൾ below കാണു .

ചിത്ര എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പ മാറ്റു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

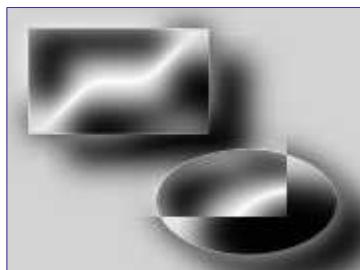
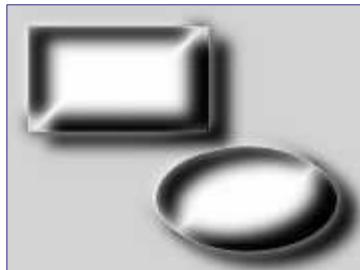
ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersAlpha to LogoChrome** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പടുന്നത്.

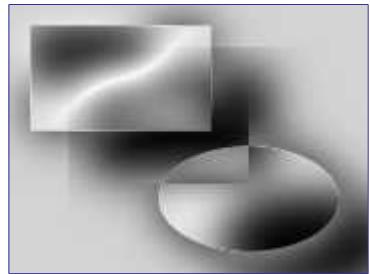
അപ്പശനുകൾ

Offsets (pixels * 2):	<input type="text" value="10"/>
Background Color:	<input type="button" value=""/>

അപ്പംസറ്റ് (2 പിക്സലുകൾ *)

ഫേബാ ഈ ഫിൽട്ടർ സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നതിൽ ദ്രോപ്പ് നിശ്ചൽ നല്കുന്നതിനു വേണ്ടി ഈ അപ്പശൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു:





ഫിൽട്ടർ ആൽഫാ ആകൃതിയിൽ ഒരു തുള്ളി നിശ്ചൽ സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു. ഈ നിശ്ചൽ ആൽഫാ ബന്ധപ്പെട്ട വ്യക്തമാക്കിയിട്ടുള്ള ഓഫ്‌സെറ്റ് തകവെണ്ണീ നീക്കപ്പെട്ടു : ഓഫ്‌സെറ്റ് വലതുവശത്ത് 30% ഇരങ്ങി ഓഫ്‌സെറ്റ് 40% വഴി. ഈത് ഓഫ്‌സെറ്റ് മ ല്യത്തിന്റെ 50% feathered ചെയ്യു .

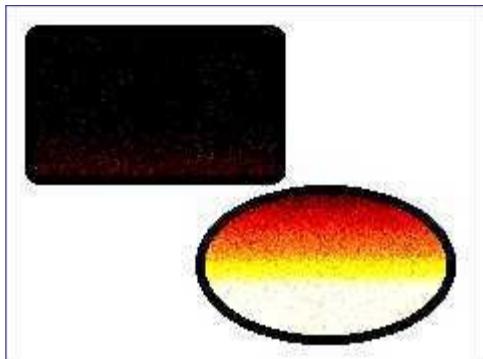
കോ പ്രഭാവ ചില താൽക്കാലിക പാളികൾ ഉപയോഗിച്ച് നേടിയെടുക്കാ ചെയ്യു . ഈ പാളികൾ ഒരേ തുക (40% വ്യക്തമാക്കിയ ഓഫ്‌സെറ്റ് 30%) വഴി നീക്കി മാത്രമല്ല ഓഫ്‌സെറ്റ് 50% ത വലുകളു ചെയ്യുന്നു. അങ്ങനെ ആൽഫാ ര പ വളരെ ഓഫ്‌സെറ്റ് മ ല്യ നിർബന്ധയിക്കുന്നത്.

പശ്വാത്തല നിറ

ഈ കളർ ഫിൽറ്റർ സ്യൂഷ്ടിച്ച് പശ്വാത്തല പാളി നിറയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈത് ലൈറ്റ് ഗ്രേ സ്ഥിര. നിങ്ങൾക്ക് കളർ ബട്ടൺ കൂടികൾ ചെയ്യുന്നോൾ, ഒരു കളർ സെലക്കുകൾ വേരെ ഏതെങ്കിലും നിറ തിരഞ്ഞെടുക്കാ കഴിയുന്ന മാറിക്കിട്ടി.

കോമിക് ബുക്ക്

പൊതു അവലോകന

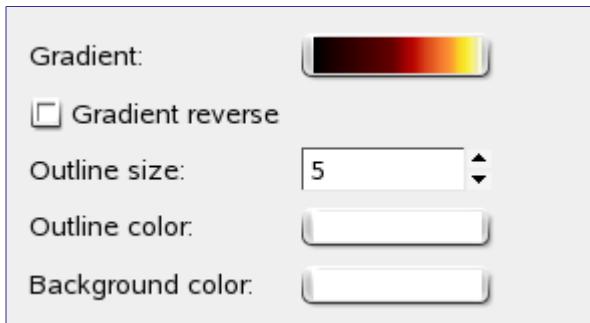


ക്ഷമിക്കണ , ഇതുവരെ ഈ ഫിൽട്ടർ യാതൊരു വിവരങ്ങളുണ്ട്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersAlpha to LogoComic Book** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡു മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ



ഫോറ്മേറ്റ്

എല്ലാ

ഫോറ്മേറ്റ് റിവേഴ്സ്

എല്ലാ

ബാഹ്യരേഖയുടെ വലുപ്പ്

എല്ലാ

കളി

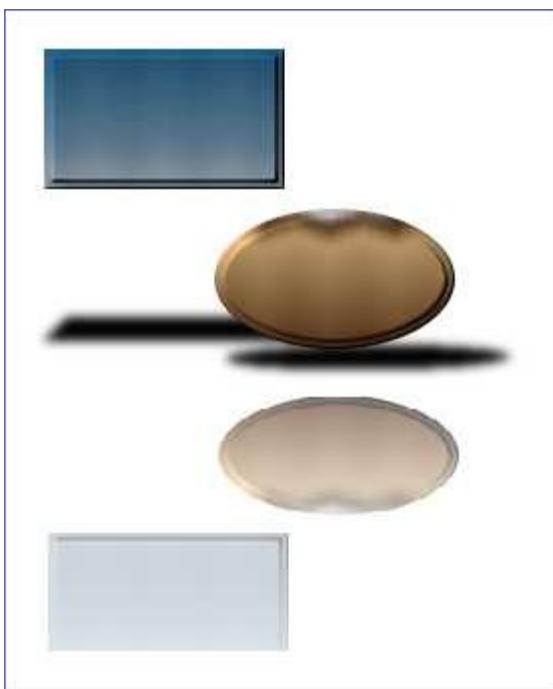
എല്ലാ

പശ്ചാത്തല നിറ

എല്ലാ

ക ശ ലോഹ

പൊതു അവലോകന





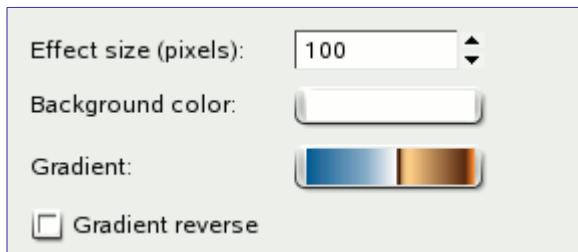
ഈ ഫിൽട്ടർ മിറർ നിലത്തു ഒരു പ്രതിഫലന , ഒരു രസകരമായ ഭ്രാഹ്മ ലോഹ പോലുള്ള ഒരു പ്രഭാവ സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

അരിപ്പ് മുകളിൽ കാണുന്ന പോലെ ഒരു ടെക്റ്റ് നിന്നുമുള്ള ലോഗോ സൃഷ്ടിക്കുന്ന "Cool Metal/" സ്ക്രിപ്റ്റ് (ചിത്ര വിന്റോയിൽ **FileCreateLogosCool Metal**), നിന്നാണ്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersAlpha to LogoCool Metal** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ



പ്രഭാവ വലുപ്പ് (പിക്സൽ)

ഈ യമാർത്ഥത്തിൽ "Cool Metal/" സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ സ്ക്രിപ്റ്റ് ഫോൺ വലിപ്പ തീരുമാന . ചില ആന്റരിക മ ല്യാൻഡ്, ഭദ്രമാക്കുന്ന ബുറിങ്, കൊത്തുപണി, ഒപ്പ റിപ്പിൾ പാറേണ്ടുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നത് ഈ വലിപ്പ ബന്ധപ്പെട്ട് സജ്ജമാക്കു .

പശ്വാത്തല നിറ

ഫിൽറ്റർ ചേർത്തു പശ്വാത്തല പാളി നിറ . നിങ്ങൾക്ക് കളർ Swatch ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ, നിറ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഡയലോഗ് മാറ്റിക്കിട്ടി.

ഗ്രേഡിയൻ്റ്

തണ്ണുത്ത ലോഹ സൃഷ്ടിക്കാൻ സ്ഥിര ഗ്രേഡിയൻ്റ് "Horizon 1" ആണ്. ഗ്രേഡിയൻ്റ് ബട്ടൺ ക്ലിക്കുചെയ്യുന്നത് മറ്റൊരുക്കിലു വ്യത്യാസത്തിനു തിരഞ്ഞെടുക്കുക കഴിയുന്ന ലളിതമായ gradient dialog, തുറക്കു .

ഗ്രേഡിയൻ്റ് റിവേഴ്സ്

സ്വത്വേ, തിരഞ്ഞെടുത്ത ഗ്രേഡിയൻ്റ് മുകളിൽ നിന്നു താഴേക്ക് പ്രയോഗിക്കു . ഈ ഓപ്പഷൻ എപ്പോഴാണ് ചെക്കുചെയ്തിട്ടുണ്ടെന്നു , വിപരീത ചെയ്യു .

പിൽറ്റുർ വിശദാ ശങ്കർ

പിൽട്ടർ ഇഫക്റ്റുകൾ ചിലരെക്കിലു ചുരുക്കത്തിൽ വിവരിച്ച ചെയ്യണ : പിൽട്ടർ നിങ്ങൾ സ്വയ ഈ ഇഫക്റ്റുകൾ പുനർന്നിർമ്മാണ എങ്ങനെ, പ്രതിഫലനവു ഈ ആശ സകളും നിശ്ചിയ സൂഷ്ടിക്കുന്നു എങ്ങനെ, അല്ല. വാസ്തവത്തിൽ, മാത്ര ഹാട്ടിക് ഉപയോഗിക്കാൻ ഉപകരണ അറിയുന്നത് ...

പ്രതിഫലന ഉണ്ടാക്കുന്നു

പിന്ന, ആൽഫാ ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് നിരത്തു ചെയ്തു കരുതുന്നു

1. ഉദാഹരണത്തിന് Copy ആൺഡ് Paste പുതിയ പാളി പ്രദേശത്തെ വേണ്ടി, മിറർ ആഗ്രഹിക്കുന്ന പ്രദേശ ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഒരു പുതിയ ലൈറ്റ് സൂച്ചറിക്കുക.
 2. പ്രതിഫലന ലൂക്ക് കുടുമ്പം സ്വാക്ഷാവിക വരുത്തുന്നതിനായി, പാളി ഇരങ്ങി scale (ഫിൽട്ടർ യമാർത്ഥമുള്ള 85% വരെ മാറ്റുന്നു). ഈ ഉദാ ചെയ്യാൻ കഴിയു Scale Layer കമാൻഡ് അല്ലെങ്കിൽ Scale Tool ഉപയോഗിച്ചു.
 3. പിന്നെ ലബം ബന്ധാവി പാളി move അതു ഇടിച്ചു flip.
 4. ഇപ്പോൾ add a layer mask ഒരു gradient (ഉദാഹരണത്തിന് കരുതൽ വെവ്വേറു് അല്ലെങ്കിൽ ചാര വേണ്ടി) കൊണ്ട് ലൈറ്റ് മാസ്ക് നിറഞ്ഞു, തീർച്ചയായും, apply the layer mask.

നിശ്ചൽ ഉണ്ടാക്കുന്നു

അതുപയോഗിച്ചു Duplicate Layer ആൻഡ് Alpha to Selection വഴി ഉദാഹരണത്തിന് നിരയ്ക്കുക

1. ഉദാ അകലുകയു , തല സ്പാസ് Perspective ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച്
2. , തല ഒരു Gaussian Blur ബാധകമാണ്.

മരവിച്ച

പൊതു അവലോകന





ഈ ഫിൽട്ടർ മുകളിൽ ഉദാഹരണ പോലെ ഒരു തന്മുത്തുറയ്ക്കു ലോഗോ സ്യൂൾട്ടിക്കുന്ന "Frosty" ലോഗോ സ്കീപ്പർ (ചിത്ര വിന്റോയിൽ **File**>CreateLogosFrosty), നിന്നാണ്.

ഫിൽട്ടർ, ആൽഫാ ഇല്ലാതെ പ്രവാവ ചേർക്കുന്ന നോൺ-സുതാര്യമായ പിക്സൽ (ഒരു "selection by visibility" ഇതിനെ കരുതുക) നിർവ്വചിച്ച സജീവ പാളി പ്രോസോഡിയാണ്. ഫിൽട്ടർ പ്രവാവ എപ്പോഴും ആൽഫാ മ ല്യാൻഡ് പ്രകാര പ്രയോഗിക്കു .

ലോഗോ ഫിൽട്ടറുകൾ ഏറ്റവും ആൽഫാ വ്യത്യസ്തമായി "Frosty" അറിപ്പ് സജീവ പാളി നേരിട്ടിന്നും വലുപ്പ് ചിത്രത്തിനും വലുപ്പ് *not* ചെയ്യു .

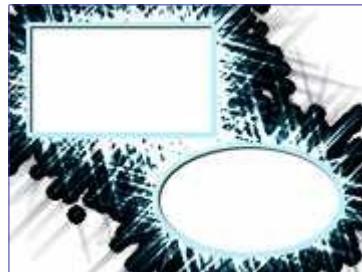
ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **Filters**Alpha to LogoFrosty കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ

Effect size (pixels):	<input type="text" value="100"/>
Background color:	<input type="color"/>

പ്രവാവ വലുപ്പ് (പിക്സൽ)



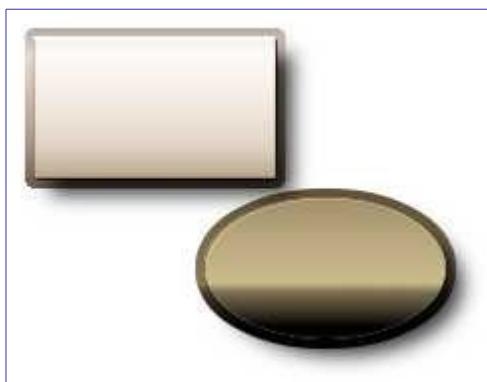


പശ്വാത്തല നിറ

ഈ കളർ ഫിൽറ്റർ സൂഷ്ടിച്ച പശ്വാത്തല പാളി നിരയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. വെള്ള സഫിര. നിങ്ങൾക്ക് കളർ ബട്ടൺ ഓക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ, ഒരു കളർ സെലക്ടർ വേരെ ഏതെങ്കിലും നിറ തിരതെടുക്കാ കഴിയുന്ന മാറികിട്ടി.

മിനുകമൊള്ള

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ ആൽഫ ലേക്കുള്ള ഘനമായ പാറ്റേണുകളും ബാധകമാണ്. ഒരു ചെറിയ 3D പ്രഭാവ ഒരു കരീനയെ മാപ്പ് ഉപയോഗിച്ചു ചേർക്കു, ഫിൽട്ടർ ഒരു ദ്രോപ്പ് നിശ്ചിൽ ചേർക്കുന്നു ഓപ്പണലായി.

ഈതാ ഒരു ഭാഷ കുറുക്കുവച്ചിരായി തങ്ങൾ *alpha* നോൺ-സൂതാര്യമായ പിക്സൽ നിർവ്വചിക്കപ്പെട്ട സജീവ പാളി പ്രദേശത്തെ സ ചിപ്പിക്കാനും ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു നിര "by visibility" അതിനെ ചിന്തിക്കുന്നത്. സ്വാധീന "to the alpha" ബാധകമാക്കുന്നത് വെരു സജീവ പാളി ദൃശ്യമായ എല്ലാ പിക്സൽ ഈ കളർില് എന്നാണ്.

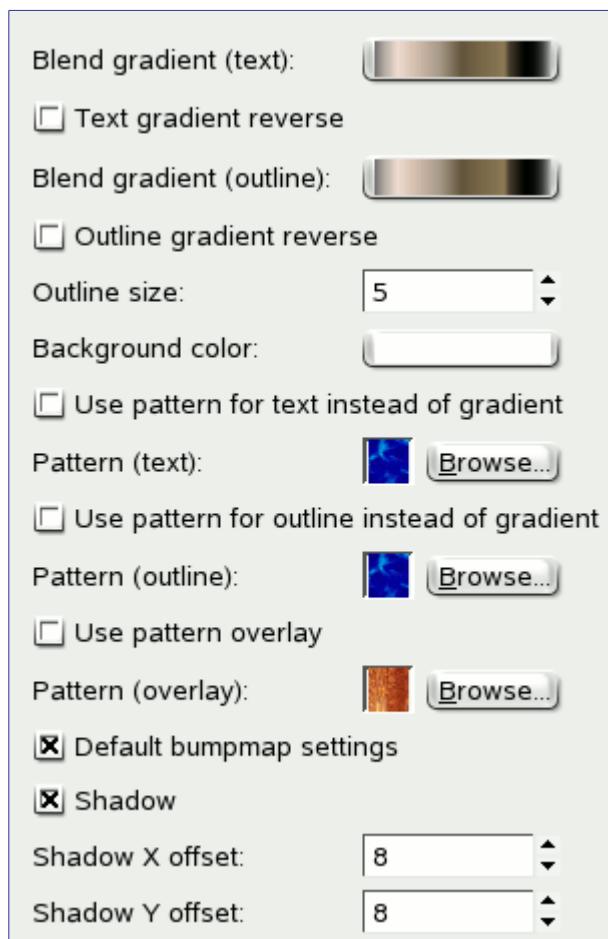
അരിപ്പ് സഫിര ഓപ്പണുകൾ, ഇങ്ങനെ പേര് ഉപയോഗിക്കുന്നോൾ (മുകളിൽ കാണുക) ഒരു ലോഗോ ഒരു തിളങ്ങുന്ന കാഴ്ചപ്പാടുമായി സൂഷ്ടിക്കുന്ന "Glossy" സ്ക്രിപ്റ്റ് (ചിത്ര വിന്റോയിൽ **FileCreateLogosGlossy**), നിന്നാണ്.

സജീവ പാളി ഒരു ആല്പം ചാനൽ ഉണ്ട് എങ്കിൽ ഈ ഫിൽട്ടർ മാത്രമേ പ്രവർത്തിക്കു .
അല്ലാത്തപക്ഷ , മെനു എൻട്രി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.
ചിത്ര എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പ മാറ്റു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersAlpha to LogoGlossy** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോഡു മെനുവിലെ
കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ



ബുന്ധം ഗ്രേഡിയൻ്റ് (ടെക്റ്റു)

സുതാവേ, ഫിൽട്ടർ ഒരു gradient blend കൊണ്ട് ആൽഫ നിരക്കു . Swatch ബട്ടൺ
കൂടിക്കുചെയ്താൽ ഏതെങ്കിലും വ്യത്യാസത്തിനു തിരഞ്ഞെടുക്കുകയോ എവിടെ
ലളിതമായ gradient dialog, തുറക്കു . "Text" ഒരു ടെക്റ്റു നിന്നുമുള്ള ലോഗോ
സൂച്ചകമുന്നുന്ന "Glossy" ലോഗോ, റഫർ, ഇവിടെ തരമുള്ളു.

Text gradient reverse ചെക്കുചെയ്തിട്ടുള്ളപ്പോൾ, ആൽഫ ചുവരെ തുടങ്ങുന്ന
ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് നാഴികക്കല്ലായി നിന്നയു.

ബ്രോഡി (ടെക്റ്റു)

Use pattern for text instead of gradient ചെക്കുചെയ്തിട്ടുള്ളപ്പോൾ,
ആൽഫ ഒരു പാറേണ്ട് നിന്നയു . നിങ്ങൾ **Browse** ബട്ടൺ കൂടിക്കുചെയ്ത്
നിങ്ങളുടെ നിര ഒരു പാറേണ്ട് തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി ഒരു patterns dialog
തുറക്കാൻ കഴിയു . അസഹാപ്പെടുത്തി ഇടതുവശത്ത് പ്രിവ്യ പ്രോഗ്രാം നിലവിലെ

പാറ്റേൻ പോപ്പ് പ്രിവ്യ താനേ വന്നുകൊള്ളു .

ബാഹ്യരേഖയുടെ വലുപ്പ

ഈ അതിൽ ഒരു തര , ആൽഫാ (വിശദാ ശങ്കർ ചുവടെ കാണുക) ലീ ഒരു പകർപ്പ് അടങ്ങുന്ന ഒരു പാളി മനസ്സിലായി വ്യാപ്തി.

ബൂൺയ് ഗ്രേഡിയൻ്റ് (ഓട്ടിലെൻ); ശ്രേണി (ഓട്ടിലെൻ)

ഈ സജീവ ലെയറിനായുള്ള "text" ഓപ്പഷനുകൾ പോലെ ഈ ഓപ്പഷനുകൾ (**Use pattern for outline instead of gradient** ചെക്കുചെയ്തിട്ടുള്ളപ്പോൾ) ഗ്രേഡിയൻ്റ് അല്ലെങ്കിൽ പാറ്റേൻ വ്യക്തമാക്കുക ഓട്ടിലെൻ പ്രോസേഴ്സ് നിന്റെ ഉപയോഗിക്കുന്ന .

പാറ്റേൻ ഓവർലോ ഉപയോഗിക്കുക

ചെക്കിന് ചെയ്തപ്പോൾ, ഓട്ടിലെൻ പാളി യഥാർത്ഥ, വലുതാക്കിയ അല്ല ആൽഫാ അങ്ങനെ പാറ്റേൻ മുൻ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ (പാറ്റേൻ അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രേഡിയൻ്റ്) ലയിപ്പിക്കു , ഓവർലോ mode ഉപയോഗിച്ച് വ്യക്തമാക്കിയ പാറ്റേൻ നിന്റു .

വീണ്ടും, **Browse** ബട്ടൺ കൂളിക്ക് അമർത്തുന്നതിലെ ദ്രോപ്പ് എക്സലെ നിലവിലെ പാറ്റേൻ പോപ്പ് പ്രിവ്യ താനേ ഒരു patterns dialog തുറക്കു .

സ്വന്തം **bumpmap** ക്രമീകരണങ്ങൾ

ഈ ഓപ്പഷൻ ഒന്നു, അരിപ്പ് എപ്പോഴും ഒരു bump map ബാധകമാകു .

പശ്വാത്തല നിന്റെ

ഫിൽറ്റർ ചേർത്തു പശ്വാത്തല പാളി നിന്റെ . നിങ്ങൾക്ക് കളർ ബട്ടൺ കൂളിക്ക് ചെയ്യേണ്ടത്, ഒരു color select dialog മാറിക്കിട്ടി.

നിശ്ചല്ല്

അരിപ്പ് ഓപ്പഷൻലായി ഒരു drop shadow അടങ്ങുന്ന ഒരു പാളി സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു. നിശ്ചല്ല് പാളി വലതുവശത്ത് **Shadow X offset** പിക്സൽ നീക്കു ഒപ്പ് **Shadow Y offset** ഇരങ്ങി പിക്സലുകൾ. പശ്വാത്തല പാളി സജീവ പാളി വലിപ്പ കാക്കു സമയത്ത്, ഈ ചിത്ര വിശാലമാക്കേണ്ട ശ്രദ്ധിക്കുക.

ഫിൽറ്റർ വിശദാ ശങ്കർ

നിരവധി ഓപ്പഷൻ ഇത് വളരെ സകീര്ണമാക്കുക അരിപ്പ് ഉണ്ടെന്നു എന്നാൽ യഥാർത്ഥത്തിൽ ഗീരുമായി ലഭിതമാണ് യാരെനു വരു . രസകരമായ ഭാഗ അരിപ്പ് സജീവ പാളി ഓട്ടിലെൻ പാളി കൈകാര്യ എങ്ങനെ അണ്ട്:

സജീവ പാളിയായി, അരിപ്പ് ഒരു selection from the alpha channel സ്യൂഷ്ടിക്കുന്നു വ്യക്തമാക്കിയ ഗ്രേഡിയൻ്റ് നാഴികകളുായി അല്ലെങ്കിൽ പാറ്റേൻ ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നിന്റുന്നു.

അപ്പോൾ സജീവ താഴെയായി ഒരു പുതിയ "outline" പാളി സമാനമായ രീതിയിൽ സ്യൂഷ്ടിക്കപ്പെടു : ആദ്യ , സജീവ പാളി ആൽഫാ ഒരു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് നടത്താൻ ഉപയോഗിക്കു . എന്നാൽ ഒരു ഗ്രേഡിയൻ്റ് അല്ലെങ്കിൽ പാറ്റേൻ ഉപയോഗിച്ച് തിരഞ്ഞെടുപ്പ് പരിപ്പീകരിക്കുന്നതിന് മുമ്പ്, നിരക്കു **Outline size** പിക്സൽ enlarged ചെയ്യു .

നിങ്ങൾ ഒരേ പാറ്റേൻ അല്ലെങ്കിൽ വ്യത്യാസത്തിനു നാഴികകളുായി ഉപയോഗിച്ച് രണ്ടു പാളികൾ നിന്റെപ്പോൾ, തുടർന്നു ഒരു അതിൽ ("outline"), കാണു

- ഒരു 3D പ്രോബ് ഒരു bump map പോലെ സജീവ പാളി ഉപയോഗിച്ച് ഓട്ടിലെൻ പാളി

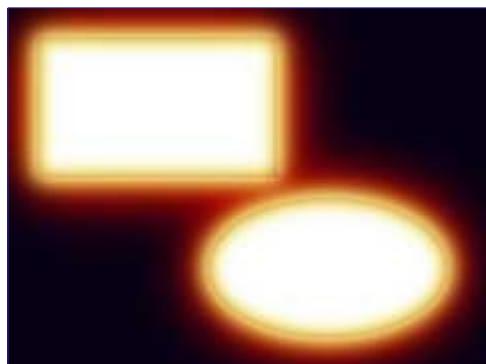
ബാധകമാകു ;

- സജീവ പാളി layer mode "Screen" ലേക്ക് സജജമാക്കു .

കഴിഞ്ഞ (ഓപ്പണ്ടർ) അടു "overlay" പാളി mode ഉപയോഗിച്ച് ഒരു പാറ്റേൺ ഉപയോഗിച്ച് ഓട്ടലെവൻ പാളി, നിരയ്ക്കുക എന്നതാണ്. ഈ മുന്ത് ഉപയോഗിച്ച് പാറ്റേൺ അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രേഡിയൻ്റ് ക ദ പാറ്റേൺ സ യോജിപ്പിക്കു. ഓവർലേ മോഡ് ഉപയോഗിച്ച് ഫലമാണ് കുറിച്ച് ക ടുതലരിയാൻ, ലൈ വിവരണ കാണുക.

ഹോട്ട് തിളങ്ങുന്ന

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ (അല്ലാത്തതോ സുതാര്യമായ പിക്സൽ നിർവചിക്കപ്പെട്ട സജീവ പാളി ഇം പ്രോശങ്ങളിൽ ആണ്) ആൽഫ ഒരു മർച്ചിക ഹോട്ട് മെറ്റൽ പ്രഭാവ ചേർക്കുന്നു.

ഫിൽട്ടർ ഒരു തിളങ്ങുന്ന ടെക്നോളജി ലോഗോ സൃഷ്ടിക്കുന്ന "Glowing Hot" സ്കിപ്പർ (ചിത്ര വിന്റോഡിയിൽ **File>CreateLogosGlowing Hot**), (മുകളിൽ കാണുക) കമകളിയുടെ.

മറ്റാരു മെറ്റൽ താപനില പ്രതിനിധികരിക്കുന്ന ഓരോ നിര - - ഫിൽട്ടർ ചുവന്ന-ച ടുള്ള ഒരു മത്ത-ഹോട്ട് ഒരു വെളുത്ത-ച ടുള്ള പ്രോശ അനുകരിക്കുന്നു; ആൽഫ നേരു ഓട്ടലെവൻ തിളങ്ങുന്ന ക ടി.

ചിത്ര എല്ലായ്പ്പോഴു സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പ മാറ്റു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersAlpha to LogoGlowing Hot** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

സജീവ പാളി ഒരു ആല്പഹാ ചാനൽ ഉണ്ട് എക്കിൽ അരിപ്പ മാത്രമേ പ്രവർത്തിക്കു .
അല്ലാത്തപക്ഷ , മെനു എൻട്ടി കൈമാറ്റ ചെയ്ത് ആവശ്യ തന്നെയാണ്.

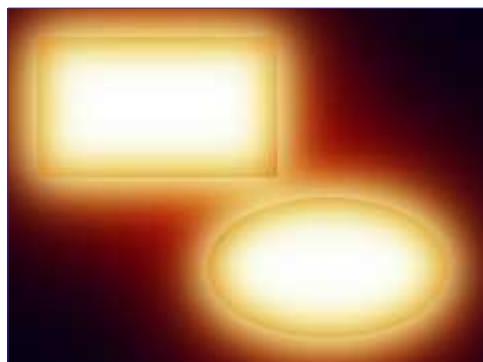
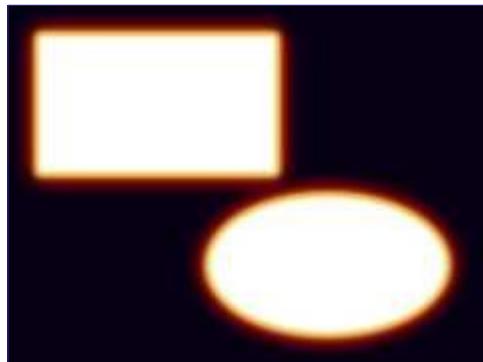
അപ്പശനുകൾ

Effect size (pixels * 3):

Background color:

പ്രഭാവ വലുപ്പ് (പിക്സൽ * 3)

ഈ യമാർത്ഥത്തിൽ "Glowing Hot" ലോഗോ ഫോൺ വലിപ്പ് തീരുമാന . മ ല്യ ആൽഫാ, ചുവന്ന മണ്ഠ, വെള്ള നിറങ്ങളു മുമ്പ് ഭ്രമാക്കുന്ന അതിർത്തിയിൽ (സി.എഫ്) വലുപ്പ് കണക്കാക്കുവാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ ത വലുകളു നിരങ്ങൾ ഫോട്ട് മെറ്റൽ ഉണ്ടാക്കുന്നതിനു.



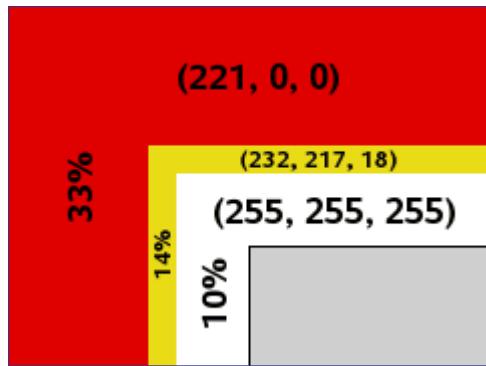
പശ്വാത്തല നിറ

ഈ "Background" പാളി നിറയ്ക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന നിര ; അതു കരുതു (7,0,20) സ്പിര. നിങ്ങൾക്ക് മറ്റാരു നിര തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നുവെങ്കിൽ ബട്ടണിൽ, ഒരു കളർ സെലക്ടർ തുറക്കാൻ ക്ലിക്കുചെയ്യുക.

പിൽറ്റർ വിശദാ ശങ്ങൾ

തിളങ്ങുന്ന പ്രഭാവ (ചുവന്ന-ച ടൂള്ള, മണ്ഠ-ഫോട്ട്, വെളുത്ത-ച ടൂള്ള പ്രദേശ) സ്വീഷ്ടിക്കാൻ ആൽഫാ കടൽപുരത്തെ തുടർന്ന് കടൽപുരത്തെ പ്രദേശത്ത് ത വൽ വലുപ്പത്തിലു കളർ തീവ്രത കുറയുകയു ചുവന്ന നിന്ന് വൈറ്റ്, അതായ് നിര നിരഞ്ഞിരിക്കുന്നു.

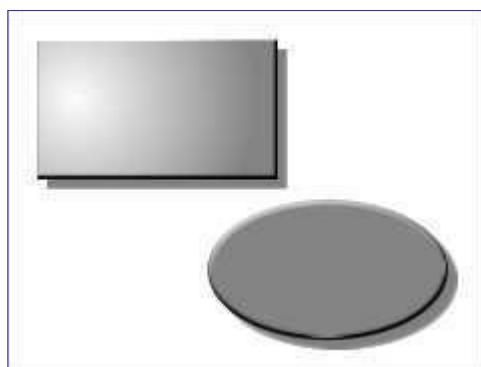
താഴെ ദ്രോഡാന്ത "hot meta/" നിരങ്ങളു "Effect size" ശതമാനത്തിൽ വരുന്ന ഭ്രമാക്കുന്ന അതിർത്തിയിൽ വിതി (ഈ മ ല്യങ്ങൾ അരിപ്പ് യമാർത്ഥത്തിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു ആകുന്നു) കാണിക്കുന്നു.



ഉദാഹരണത്തിന് ചിത്രങ്ങൾ തുടർച്ചയായാണ് ഒരു ഓട്ടോലേർ തിളങ്ങുന്ന കുടിക്കാനു കഴിയും . ഈ എവിടെ layer mode overlay ലേക്ക് സെറ്റ് ടോപ് പാളി പോലെ കരുത്ത നിറങ്ങൾ ഒരു ആൽഫ കുടിക്കുന്നു. ഒരു കരുത്ത ഓവർലേ പാളി ഉപയോഗിക്കുന്നു ശുദ്ധമായ വെള്ള മാറിലും, പക്ഷേ ഓട്ടോലേർ ദ്രശ്യമാവും ആൽഫ ഒരു നാനാഭാഗങ്ങളിലുമുണ്ടായിരിക്കുന്നു.

ഡ്രോഡിയന്റ് ബിവവൽ

പൊതു അവലോകന



കഷമിക്കണ , ഇതുവരെ ഈ ഫിൽട്ടർ യാതൊരു വിവരങ്ങളുണ്ട്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersAlpha to LogoGradient Bevel** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ

Border size (pixels):	<input type="text" value="22"/>
Bevel height (sharpness):	<input type="text" value="40"/>
Bevel width:	<input type="text" value="2.5"/>
Background color:	<input style="width: 20px; height: 10px; border: none; background-color: #f0f0f0;" type="color"/>

ബോർഡർ വലുപ്പ് (പിക്സൽ)

എല്ലാ

ബിവെൽ ഉയര (മ ര്ച്ച)

എല്ലാ

ബിവെൽ വീതി

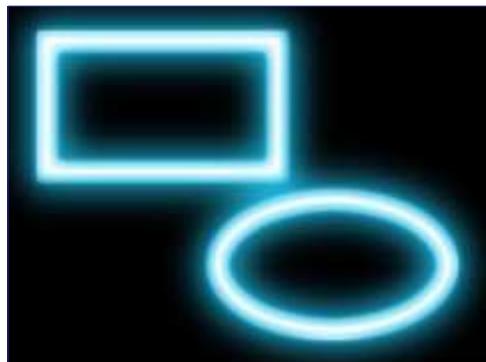
എല്ലാ

പശ്വാത്തല നിറ

എല്ലാ

നിയോൺ

പൊതു അവലോകന



ഈ ഫിൽട്ടർ ഒവ്വജക്ക് ഓപ്പണലായി പോലുള്ള ഒരു നിയോൺ-അടയാള സജീവ പാളി ആൽഫ ആക്കാനുള്ള ഒരു നിശ്ചൽ ചേർക്കുന്നു.

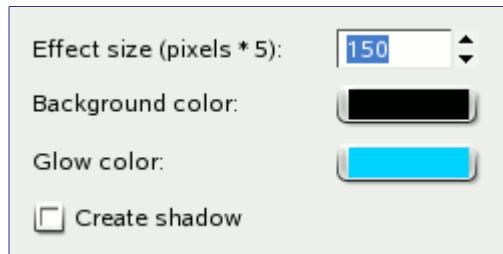
ഈ നിയോൺ വിളക്കുകൾ അനുകരിക്കുന്നു ഒരു ടെക്നീക് പ്രഭാവ സൂച്ചിക്കുന്ന "Neon" സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ സ്ക്രിപ്റ്റ് (**FileCreateLogosNeon**), നിന്നാണ്.

ചിത്ര എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പ മാറ്റു .

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **FiltersAlpha to LogoNeon** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റയോ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താ .

ഓപ്പനുകൾ



പ്രഭാവ വലുപ്പ (പിക്സൽ * 5)

ഈ യമാർത്ഥത്തിൽ നിയോൻ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ സ്ക്രിപ്റ്റ് ഫോൺ വലിപ്പ തീരുമാന . ചില ആര്തരിക മ ല്യാഡർ ഉദാഹരണത്തിന് ട്യ ബ്യ വലിപ്പ , നിശ്ചൽ ഓഫ്‌സെറ്റ്, ഒപ്പ് മങ്ങൽ വ്യാസ ഈ ഫോൺ വലുപ്പ ബന്ധപ്പെട്ട് സജ്ജമാക്കു . അതുകൊണ്ട് ഇവിടെ ഒരു ആര ഭ്രായി നിങ്ങളുടെ വസ്തുക്കളുടെ ഉയര തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് ഒരു നല്ല ആശയ ആകാ . ("pixels * 5" അതിനെ അവഗണിക്കുക, ഇഷ്ടാ.)

പശ്വാത്തല നിന്ന്

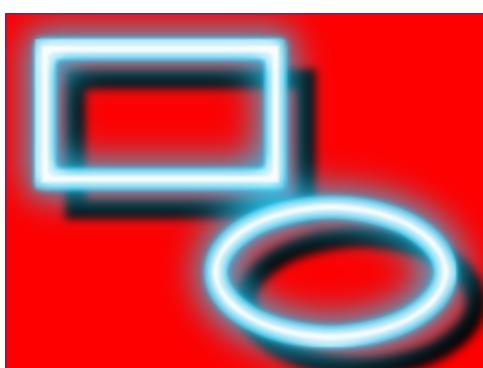
ഈ "Background" പാളി നിന്നും ഉപയോഗിക്കുന്ന നിന്ന് ; അതു കരുതൽ സ്ഥിര. നിങ്ങൾക്ക് കളർ Swatch ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ, നിന്ന് സെലക്ടർ ഡയലോഗിൽ മറ്റേതെങ്കിലും നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കാം .

നിന്ന് ജലിക്കുക

പത്ര പോലെ നിയോൻ കുഴലുകളിൽ നിന്ന് ആണ്. സ്ഥിര ഇള നീല (38,211,255) ഒരു സാധാരണ neon- ആണ്. വീണ്ടും , വർണ്ണ സ്വാച്ച് ബട്ടൺ ക്ലിക്കിൽ കളർ സെലക്ടർ നൽകുന്നു.

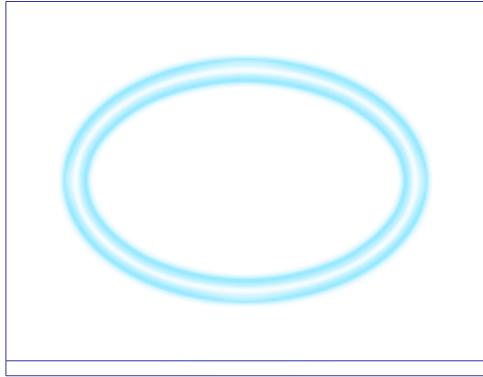
നിശ്ചൽ സ്യൂഷ്ടിക്കുക

ഭവണമെങ്കിൽ, അരിപ്പ്, ഒരു തുള്ളി നിശ്ചൽ സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ കഴിയുന്ന ആർഹാ ചാനൽ അതേ ആകാര ഉണ്ടായിരിക്കു . നിശ്ചൽ നിന്ന് കരുപ്പാണ് ആണ്, പരിഷ്കരിക്കാൻ കഴിയില്ല. പശ്വാത്തല പാളി നീക്കേ ആസ ത്രണ ചെയ്യാത്ത അനുവദിച്ചില്ലെങ്കിൽ, മറ്റാരു Background color തിരഞ്ഞെടുക്കാവ് .



പിൽറ്റർ വിശദാ ശങ്കൾ

പിൽറ്റർ നിയോൻ പ്രഭാവ നേടാൻ രണ്ടു പാളികൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു:



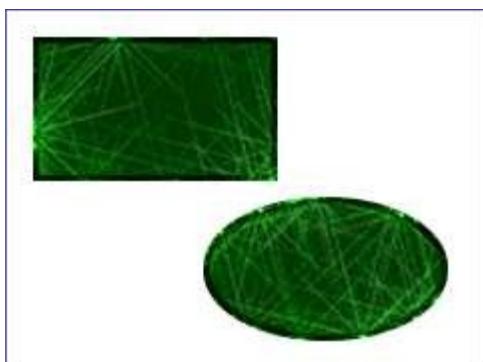
പാളി "Neon Tubes" അരിപ്പ് പ്രയോഗിക്കുന്നത് സജീവ പാളിയാണ്. ഈ പാളിയുടെ ഉള്ളടക്ക പ്രശ്നമല്ല. മാത്ര ആൽഫാ ചാനൽ പ്രത്യേകിച്ച് അതിന്റെ രൂപ പറയുന്നില്ല. താഴെ "Neon Glow" പാളി നിയോൺ വെളിച്ചത്തിന്റെ തിളങ്ങുന്ന അടങ്കിയിരിക്കുന്നു. ഓപ്ഷൻ ഒരു "Shadow" പാളി സജീവ പാളി ആൽഫാ ചാനൽ അതേ ആകൃതിയിൽ ഒരു തുള്ളി നിശ്ചൽ അടങ്ങുന്ന താഴെ സൂച്ചിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്. ചുവടെ ഒരു പുതിയ "Background" പാളി **Background color** നിർണ്ണയു സൂച്ചിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്.

നിയോൺ അരിപ്പ് പാളികൾ പരിശോധന:



കണ ട്രയ്സ്

പൊതു അവലോകന





അത്തര ചിത്രങ്ങൾ ലഭിക്കാൻ സുതാര്യമായ പശ്വാത്തലമുള്ള ഒരു പുതിയ ചിത്ര തുറക്കാൻ, തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ സൃഷ്ടിക്കുക എത്തെങ്കിലും നിന്റെ അവരെ നിറഞ്ഞു അരിപ്പ് ബാധകമാക്കുക.

ഈ ഫിൽട്ടർ സജീവ പാളി ആൽഫയിലേക്ക്, ന്യൂക്ലിയർ ഫിസിക്സ് ഒരു ബബിൾ ചേന്ന കണ്ണികാ ജലരേവകളെ ഒരു പ്രഭാവ , ഉൽഭവാധനവു ചേർക്കുന്നു.

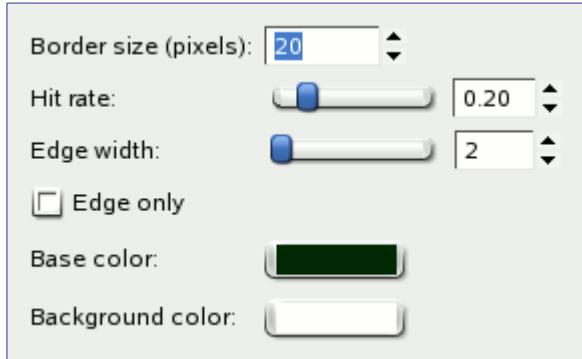
ചിത്ര എല്ലായ്പ്പോഴും സജീവ പാളി വലിപ്പത്തിന് വലുപ്പ മാറ്റു .

ഫിൽട്ടർ ടെക്നിക്സ് പ്രഭാവ മുകളിൽ ഉദാഹരണത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന സൃഷ്ടിക്കുന്ന "Particle Trace" ലോഗോ സ്ക്രീപ്പ് (**File > Create Logo > Particle Trace**), നിന്നാണ്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

നിങ്ങൾ **Filters > Alpha to Logo > Particle Trace** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്ദേശ മെനുവിലെ ഈ ഫിൽട്ടർ കണ്ടെത്താ .

ഓപ്പഷൻകൾ

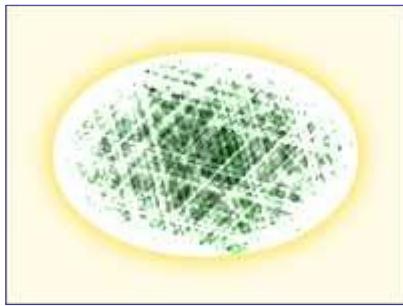
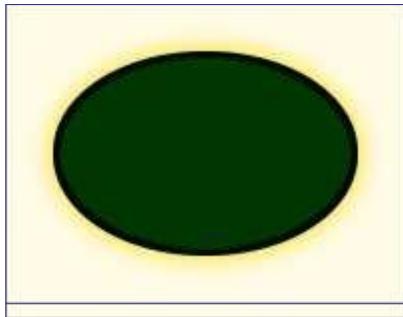


ബോർഡർ വലുപ്പ (പിക്സൽ)

യധാർത്ഥത്തിൽ ഈ ഓപ്പഷൻ "Particle Trace" സ്ക്രീപ്പ്-ഫൂ ലോഗോ (ഇവിടെനിന്നു തെറ്റിയില്ലിക്കുന്ന പേര്) പാഠ പാളി അതിൽ. ഇവിടെ വെള്ള നിശ്ചൽ എൻ്റെ feathering വീതി നിർണ്ണയിക്കുന്നു.

നിരക്ക് ഫീറ്റ്

ഈ ഓപ്പഷൻ Noise ഫിൽട്ടർ sparkles പരിവർത്തന പോയിന്റുകൾ ഇങ്ങനെ തുക നിർമ്മിക്കുന്ന നേരിയ പോയിന്റ് അളവ് സജ്ജമാക്കുന്നു മ ല്യ 0.0 മുതൽ നിന്റെ 1.0 വരെയാണ്, പക്ഷേ ചില മ ല്യങ്ങൾ ഉപയോഗപ്രമായ അല്ലെങ്കിൽ എന്നു :

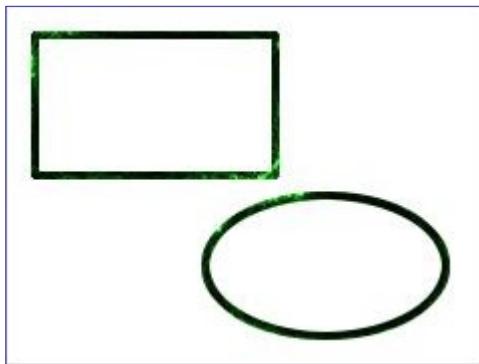


എഡ്ജ് വീതി

ആൽഫാ വായ്ത്തലയാൽ വളരുന്നു, ഒരു പുതിയ മേഖല പറിയി "Edge width" (താരതമ്യ) ഉപയോഗിച്ച് സ്വഷ്ടിക്കപ്പെടു. ഈ പ്രോസേ പുറമേ "Base color" നിന്റെ, പകേശ ഒരു ബിറ്റ് ഇരുണ്ടതായിരിക്കണ ചെയ്യു.

അറഗ്ര മാത്ര

പരിശോധിച്ചാൽ, അരിപ്പ് പ്രഭാവ മാത്ര ആൽഫാ ചാനൽ അറ്റ് വരെ ഉപയോഗിക്കു ആൽഫാ ചാനലിന്റെ പ്രോസേ മായ്‌ക്കപ്പെടു.



ബേസ് നിർ

ഈ നിർ സജീവ പാളി ആൽഫാ ചാനൽ നിർവചിക്കുന്ന പ്രോസേ നിന്റെയും ഉപയോഗിക്കുന്നു. അതു വളരെ ഇരുണ്ട പച്ച സ്ഥിര. പതിവുപോലെ, നിർ Swatch ബട്ടൺ കുളികൾ വേരെ എത്തെങ്കിലും നിർ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ കഴിയുന്ന ഒരു കളർ സെലക്ടർ തുറക്കുന്നു.

പശ്വാത്തല നിർ

ഈ നിർ പുതിയ ഒരു പശ്വാത്തല പാളി നിന്റെയും ഉപയോഗിക്കുന്നു. പശ്വാത്തല പാളി മുകളിൽ അതാരുത് 90% വരെ സജ്ജമാകണ ഒരു വെളുത്ത നിശ്ചൽ പാളി ഇല്ല എന്നു അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഭാഗികമായി മാത്ര പശ്വാത്തല നിർ കാണു ശ്രദ്ധിക്കുക. "Edge only" ഓപ്പഷൻ പ്രാപ്തമാകണിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, ആൽഫാ ചാനൽ പ്രോസേത്തെ മായ്‌ച്ചു ലഭിക്കുക, പശ്വാത്തല നിർ കാണു .

വീണ്ടു , നിങ്ങൾക്ക് കളർ Swatch ബട്ടൺ കൂടിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ , ഒരു കളർ സെലക്ടർ നിങ്ങൾക്ക് എത്തെങ്കിലും നിര തിരഞ്ഞെടുക്കാ എവിടെ ലഭ്യമാകുന്നു.



ഫിൽട്ടർ വിശദാ ശങ്കൾ

ഫിൽട്ടർ ആൽഫായിലേക്ക് noise ചേർക്കുന്നു തുടർന്ന് sparkles കയറി പാടുകൾ തിരിക്കുക. പിന്നെ അതു ഒരു feathered വെളുത്ത നിശ്ചൽ ചേർക്കുന്നു.

ടൈക്സ്പ്രസ്

പൊതു അവലോകന

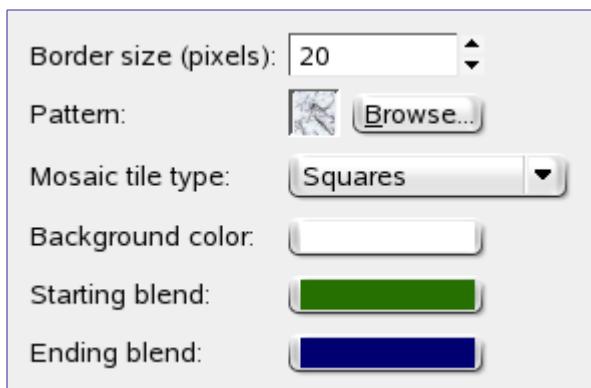


ക്ഷമിക്കണ , ഈവരെ ഈ ഫിൽട്ടർ യാതൊരു വിവരങ്ങളുണ്ട്.

ഫിൽട്ടർ സജീവമാക്കുക

ഈ ഫിൽട്ടർ **FiltersAlpha to LogoTextured** കീഴിൽ ഇമേജ് വിന്റോ മെനുവിലെ കാണപ്പെടുന്നത്.

ഓപ്പഷനുകൾ



ബോർഡ് വലുപ്പ (പിക്സൽ)

എല്ലാ

മാതൃക

എല്ലാ

മൊസൈക്കൾ തര

എല്ലാ

പശ്വാത്തല നിറ

എല്ലാ

നാഴികക്ല്യായി ആര ഭിക്ഷുന്നു

എല്ലാ

നാഴികക്ല്യായി അവസാനിപ്പിക്ഷുന്നു

എല്ലാ

എപ്പ് 1

സഹായികൾ

Shift + F1

സന്ദർഭ സഹായ

[ഉപകരണങ്ങൾ](#)

ആർ

RECT തിരഞ്ഞെടുക്കുക

പിനെ

അബ്സ്യാക്യൂതി തിരഞ്ഞെടുക്കുക

എപ്പ്

സംജന്യ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

ക ട

അവ്യക്തമായ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

Shift + O

വർഷ്ണപ്രകാര തിരഞ്ഞെടുക്കുക

താന്

കതിക

ബി

പാദ്മകൾ

ദി

വർഷ്ണ പികൾ

എ

നീങ്ങുക

Shift + C

കേക്കാപ്പ് വലിപ്പ് മാറുന്നത്

Shift + R

തിരിക്കുക

Shift + T

സ്കൈയിൽ

Shift + S,

അറൂക്കുക

Shift + P

കാഴ്ചപ്പാട്

Shift + F

എല്ലിപ്പ്

ഡി

ടെക്സ്റ്റ്

Shift + B

ബക്കറ്റ് നിറയാൻ

എൽ

ക ട്രിക്കലേർത്തുക

വ

പെന്സില്

പി

അന്തര്യായിത്തന്നെന്നയാണു

Shift + E

തുടച്ചമാറുന്നവൻ

ങ്ങു

എയർബൈൾ്ജ്

കെ

മച്ചി

സി

കോൺ

Shift + R

ഇഫക്റ്റ് / മ രച്ചക ട്രിഡിവ് ഫോഗിള്ളചെയ്യുക

എസ്

സ്മാർജ്ജ്

Shift + D

ഡോഡ്ജ് / വേണൻ

അതിന്റെ ശ്രദ്ധാപ്പിക്കൽ ഡയലോഗ് തുറക്കുന്നതിന് ഒരു ഉപകരണ എക്സാൻസ് കീസ്.

സന്ദർഭ

എക്സ്

സ്വാപ്പ് നിരങ്ങൾ

ഡി

സ്വതേ നിരങ്ങൾ

വർണ്ണങ്ങൾ മാറ്റുന്നതിന് നിരങ്ങൾ കീസുചെയ്യുക.

Ctrl + N

പുതിയ ചിത്ര

Ctrl + O

ചിത്ര തുറക്കുക

Ctrl + Alt + O

പുതിയ പാളി ആയി തുറക്കുക ചിത്ര

Ctrl + D

പകർപ്പ്

Ctrl +1

തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്ര # 1

Ctrl + 2

തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്ര # 2

Ctrl + 3

തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്ര # 3

Ctrl + 4

തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്ര # 4

Ctrl + 5

തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്ര # 5

Ctrl + 6

തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്ര # 6

Ctrl + 7

തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്ര # 7

Ctrl + 8

തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്ര # 8

Ctrl + 9

തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്ര # 9

Ctrl + 0

തുറക്കുക സമീപകാല ചിത്ര # 10

Ctrl + S,

പിത്ര സ കഷിക്കുക

Shift + Ctrl + S എന

ങ്ങു പേരില് സ രക്ഷിക്കുക

Ctrl + Q

ക്വിറ്റ്

Ctrl + L

പാളികൾ

Shift + Ctrl + B

നയപ്രവ്യാപന

Shift + Ctrl + P

പാറ്റേണുകൾ

Ctrl + G

എനമായ

ഈ മറുതരത്തിൽ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന ഡയലോഗ് ഫോകസ് ലഭിക്കുന്നു, ഈ തുവരെ തുറക്കില്ല ഒരു പുതിയ ഡയലോഗ് വിന്ദേശാ തുറക്കുക.

ഒരു സ ഭാഷണ രീതിയിൽ**Alt + F4, Ctrl + W**

ജനല് അടക്കുക

ടാബ്

അടുത്ത വിജറ്റിലേക്ക് മാറുക

Shift + Tab,

മുമ്പത്തെ വിജറ്റിലേക്ക് മാറുക

നൽകുക

പുതിയ മ ല്യ സജ്ജമാക്കുക

സ്പെയ്സ്, എൻ്റർ

നിലവിലെ ബട്ടൺ അല്ലക്കിൽ ലിന്റ് സജീവമാക്കുക

Ctrl + Alt + PgUp Ctrl + Alt + PgDn

ഒരു മൾട്ടി-ടാബ് ഡയലോഗിൽ, ടാബുകൾ മാറാൻ

ഈ നിങ്ങൾ ഒരു ടെക്റ്റ് പീത്തിലെ ടെപ്പ് ചെയ്ത പുതിയ മ ല്യ സ്വീകരിക്കുകയു റിട്ടേൺ ക്യാർബാസ് ഫോകസ്.

ഒരു ഫയൽ ഡയലോഗ് രീതിയിൽ**Shift + L**

സ്ഥാന തുറക്കുക

Alt + Up

മുകളിലേക്ക്-ഫോൾഡർ

Alt + താഴേക്കുള്ള

യൗണർ-ഫോർമാൾ

Alt + ഹോ

ഹോ -ഫോർമാൾ

ഇഎൻഡി

ഡയലോഗ് അടയ്ക്കുക

ജാലക

F10

മെയിൻ മെനു

Shift + F10, വലത് ക്ലിക്കിൽ

ഡ്രോപ്പ് ഡയൺ മെനു

F11

സ്ക്രീൻ ടോഗിൾ

Shift + Q

ടോഗിൾ quickmask

Ctrl + W

അടയ്ക്കുക ഡ്രോക്കുമെന്ത് ജാലക

മെനുകൾ പൂരം മെനു നാമത്തിൽ underscored എഴുത്തുമായി Alt സജീവമാക്കാ .

സ

+

വലുതാക്കുക

-

സ ഓട്ട്

1

സ 1: 1

Ctrl + E

റാപ്പ് ചുരുക്കുക

ഈ ചിത്രത്തിന്റെ വലുപ്പ് വിൻഡോ അനുയോജ്യമാകു .

ഭരണാധികാരികൾ വഴിക്കാട്ട്

മെണ്ണ് ഡ്രാഗ്

ഗൈഡ് സ്വീഷ്ടകിക്കാൻ ഒരു പ്രമാണി ഓഫ് വലിച്ചിടുക

Ctrl + മെണ്ണ് ഡ്രാഗ്

ഭരണാധികാരികൾ നിന്നു ഒരു സാമ്പിൾ പോയിന്ത് വലിച്ചിടുക

Shift + Ctrl + R

ഭരണാധികാരികൾ ടോഗിൾ

Shift + Ctrl + T-

ഫോഗിൾ ഗൈഡുകൾ

ഒരു പുതിയ മാർഗ്ഗനിർദ്ദേശ സൂഷ്ട്ടിക്കാൻ തിരഞ്ഞീനമായി ലാബമായതോ ഭരണാധികാരി ഓഫ് വലിച്ചിട്ടുക. ഇല്ലാതാക്കുന്നതിന് ചിത്ര പത്രിൽ മാർഗ്ഗനിർദ്ദേശ വലിച്ചിട്ടുക.

[പഴയപട്ടിയാക്കുക / വീണ്ടു](#)

Ctrl + Z

പഴയപട്ടിയാക്കുക

Ctrl + Y

തയ്യാറായ

[ക്ലിപ്പോർഡ്](#)

Ctrl + C

നിരക്കു പകർത്തുക

Ctrl + X

മുറിക്കുക നിരക്കു

Ctrl + V

ട്രിക്കുക ക്ലിപ്പോർഡ്

The

നിരക്കു മായ്‌ക്കുക

Shift + Ctrl തോന്തുകയാണെങ്കില്

നാമകരണ ചെയ്ത പകർപ്പ് നിരക്കു

Shift + Ctrl + X

നാമകരണ ചെയ്ത കട്ട നിരക്കു

Shift + Ctrl + V

നാമകരണ ചെയ്ത പേര്ണ്ണ് ക്ലിപ്പോർഡ്

ഈ ജിന്വ് ക്ലിപ്പോർഡിലെ നിരക്കു ഒരു പകർപ്പ് ഇടുന്നു.

[നിറയ്ക്കുക](#)

Ctrl +

FG കളർ നിറക്കുക

Ctrl +.

ബി.ജി. കളർ നിറക്കുക

Ctrl +;

ബ്രേഡി നിറക്കുക

PgUp, Ctrl + ടാബ്

മുകളിൽ പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുക

PgDn, Shift + Ctrl + D

താഴെ പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുക

വീട്

ആദ്യ പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുക

അവസാനിക്കുന്നു

കഴിഞ്ഞ പാളി തിരഞ്ഞെടുക്കുക

Ctrl + M

കാണാവുന്ന പാളികൾ ലയിപ്പിക്കുക

Ctrl + H

ആകർഷണ പാളി

Ctrl + T

തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ ഫോഗിൾ

Ctrl + A

എല്ലാ തിരഞ്ഞെടുക്കുക

Shift + Ctrl + A

ങ്ങളുമില്ല തിരഞ്ഞെടുക്കുക

Ctrl സ്റ്റാർ

വിപരീത തിരഞ്ഞെടുക്കുക

Shift + Ctrl + L

ബോക്സ് നിരക്കു

Shift + V

നിരക്കു പാത

Ctrl + F

അവസാന ഫിൽട്ടർ ആവർത്തിക്കുക

Shift + Ctrl + F

അവസാന ഫിൽട്ടർ Reshow

ക്ലിക്കിൽ

വലുതാക്കുക

Ctrl + ക്ലിക്കിൽ

സ് ഓട്ട്

മെഉസ് ഡ്രാഗ്

പ്രോസോത്ത് സ്

ആൽഫാ മ ല്യ ഒരു പിക്സൽ സുതാര്യത സ ചിപ്പിക്കുന്നു. അതിന്റെ റേഡ്, പച്ച, നീല മ ലൂഞ്ഞൻ പുറമെ ഒരു പിക്സൽ ഒരു ആല്ഫാ മ ലൂമുണ്ട്. ചെറിയ ഒരു പിക്സൽ ആൽഫാ മ ല്യ ക കുതൽ ദൃശ്യമാകു അതു താഴെ നിരങ്ങൾ. 0 ഒരു ആൽഫാ മ ലൂമുള്ള ഒരു പിക്സൽ പ രണ്ടുമായു സുതാര്യമാണ്. 255 ന്റെ ഒരു ആല്ഫാ മ ലൂമുള്ള ഒരു പിക്സൽ പ രണ്ടുമായി അതാര്യവുമാണ്.

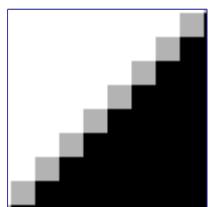
ചില ഇമേജ് file formats ഉപയോഗിച്ച്, മാത്ര ഒരു പിക്സൽ പ രണ്ടുമായു സുതാര്യമായ അല്ലെങ്കിൽ പ രണ്ടുമായു അതാര്യവുമാണ് വ്യക്തമാക്കാ . മറ്റു ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ സുതാര്യത ഒരു വേരിയബിൾ ലൈറ്റൽ അനുവദിക്കുക.

ഒരു പാളി എന്നും ഒരു ആല്പ്‌ഹാ channel അതിന്റെ സുതാര്യത പ്രതിനിധികരിക്കുന്ന പാളി അതേ വലുപ്പത്തിലുള്ള ശ്രേസ്കൈയിലാക്കി ചിത്ര . ഓരോ പിക്സലിനായുള്ള ചാര നില (0-255 നും ഒരു മ ല്യ) പിക്സൽ എൻ ആല്പ മ ല്യ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. ഒരു ആല്പ്‌ഹാ ചാനൽ പാളി പ്രേശണങ്ങൾ ഭാഗികമായു സുതാര്യമായ ദൃശ്യമാക്കാൻ കഴിയു . പശ്വാത്തല പാളി സ്വതന്ത്ര ആൽപ്‌ഹാ ചാനൽ ഉണ്ട് കൊണ്ടുവന്നിട്ടുള്ളത്.

ചാനലുകൾ ഡയലോഗ് പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു ചിത്രത്തിന്റെ ആൽപ്‌ഹാ ചാനൽ, എല്ലാ പാളികൾ ലയിപ്പിച്ചു അവസാനത്തെ പാളി ആൽപ്‌ഹാ ചാനൽ കണക്കാക്കു കഴിയു .

ഇതു കാണുക.

ആൻഡ്രൂലിയാസി ഗ്, അപരനാമമായോ തിരിച്ചു പ്രക്രിയ എന്ന് "aggies" കുറയ്ക്കുക, ആണ്. ആൻഡ്രൂലിയാസി ഗ് പശ്വാത്തലവു antialiased ചെയ്യുകയാണ് ആ പിക്സൽ മേഖലക്കു അതിർത്തി ക്രമീകരിച്ചുകൊണ്ട് പ്രശാന്തമായിരിക്കുന്നു കടപ്പുറ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. സാധാരണയായി, അങ്ങനെ പശ്വാത്തലത്തിലേക്ക് സുഗമമായ സ ക്രമണ കൈവരിക്കുന്നു പിക്സൽ തീവ്രത അല്ലെങ്കിൽ opacities ര പാന്തരപ്പെടുന്നു. തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളിൽ, നിരക്കു വായ്ത്തലയാൽ പോസിറ്റി ഉചിതമായി കുറയുന്നു.

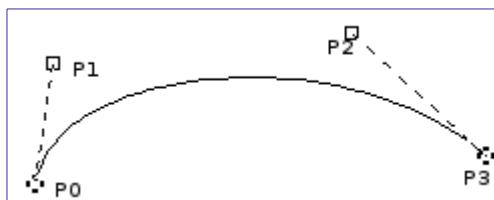


ഒരു spline ഗണിതശാസ്ത്രത്തിൽ നിർവചിക്കപ്പെട്ട കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ ഒരുക്ക ട ഏത് ഒരു കർവ്വ ആണ്. എബി zier spline നാല് കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ ഉണ്ട് ഒരു ക്യൂബിക് spline, ആദ്യ, അവസാന കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ (ഈ അല്ലെങ്കിൽ അവതാരകൾ) കർവ്വ രോധിന്റെ അവ അകത്തെ രീണ്ട് കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ (കൈപ്പിടികൾ) രോധിന്റെ ചെയ്തത് കർവ്വ ദിശ നിർണ്ണയിക്കാൻ എവിടെ .

നോൺ-ഗണിതശാസ്ത്ര അർധത്തിൽ, ഒരു spline കർവ്വകൾ ഭ്രാഹ്മി ഗ് ഉപയോഗിക്കുന്ന മര , ലോഹ ഒരു ഇഷ്ടാനുസരണ സ്റ്റീപ്പ് ആണ്. കർവ്വകൾ വരയ്ക്കുന്നതിന് spline ഇല തര ഉപയോഗിച്ച് മാറ്റി എവിടെ ത കവു അവരെ പേരി splines ന് കെട്ടി കപ്പിൽ, തിയതികളും . ഒരു ബി zier spline പുറ കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ എവിടെ splines ഇരങ്ങി ബന്ധിച്ചിരിക്കുന്നു ചെയ്യുന്നു അകത്തെ കൺട്രോൾ പോയിന്റുകൾ എവിടെ ത കവു കർവ്വ പരിഷ്കരിക്കാൻ അറ്റാച്ച് സ്ഥലങ്ങളുടെയു സമാനമാണ്.

ബി zier splines ഗണിതശാസ്ത്രത്തിൽ കർവ്വകൾ പ്രതിനിധികരിക്കുന്ന ഒരേയൊരു മാർഗമാണ്. അവർ റിനോ പ്രവർത്തിച്ചിരുന്ന പിയറി ബി zier, 1960, വികസിപ്പിച്ചു.

ബി zier കർവ്വകൾ Paths എന്ന ഘടക ഭാഗങ്ങളിൽ ആയി GIMP ഉപയോഗിക്കുന്നു.



മുകളിലുള്ള ചിത്ര ഒരു ബി zier കർവ്വ കാണിക്കുന്നു. പോയിന്റുകൾ P0 ആൻഡ് P3 മെഡിൻ കൊണ്ട് കൂിക്കുചെയ്ത് സ്യൂഷ്ടിക്കപ്പെടുന്നു കരിക്കണമെന്ന് പോയിന്റുകൾ, ആകുന്നു. പോയിന്റുകൾ P1 ആൻഡ് P2 വരിയിൽ നിട്ടി GIMP വഴി സ്വയ സ്യൂഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു ഏത് ഹാൻഡിലുകൾ ആകുന്നു.

ബിഎ പി മെക്രോസോഫ്റ്റ് റ പക്കൽപ്പന പ്രധാനമായും വിൻഡോസ് ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു uncompressed ചിത്ര file format ആണ്. നിരങ്ങൾ സാധാരണയായി 1, 4 അല്ലെങ്കിൽ 8 ബിറ്റുകൾ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നത് ഹോർമാറ്റ് ക ടുതൽ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു ആണെങ്കിലും. അതു ഉൾക്കൊള്ളിക്കുന്നു കാരണ ഫയലുകളു വലുതാണ്, അതു ഇന്ത്യൻറെ ഉപയോഗത്തിനായി വളരെ നന്നായി ഉചിതമല്ല.

കരിന്നെയ മാപ്പി ശ് വസ്തുക്കളുടെ ജൂമിതിയ സകീർണ്ണത വർദ്ധിച്ചുവരുന്ന ഇല്ലാതെ വളരെ വിശദമായ വസ്തുകൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നത് ഒരു ചെയ്യപ്പട്ടിക്കുണ്ട്. ഈത് പ്രത്യേകിച്ചു 3-ബ്രിമാന പ്രിതികരണ പരിപാടികൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഹാടിക് ഏതൊരു തന്റെ ഉള്ള ഓൺജക്കറ്റ് ഉപരിതലത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു എന്നു ടെക്സ്ചർ, എല്ലാ ആവശ്യമായ വിവരങ്ങൾ എന്നതാണ്.

ମାୟିଙ୍କ ଯନ୍ମାର୍ଥତତୀଙ୍କ ମୋହରେ ଜ୍ୟାମିତିରେ ଆଦାନ୍ତିଯିରିକଷୁଣ ଆଲ୍ପ
ପ୍ରତଳାନ୍ତଙ୍ଗିଙ୍କ କ୍ରମକେକ ସିମୁଲେଟ୍ ମାତ୍ରମାଣେକିଲୁ (ଵ୍ୟାକର ଫଲପ୍ରଦମାଣ) ମାର୍ଗମାଣ୍ ପିଲଭାଗ .

ഒരു ചാനൽ മാസ്കൂകൾ ഒരു നിര സുതാരുത നിശ്ചയിക്കുന്നത് മാസ്ക് ഒരു പ്രത്യേകതര . ഒരു വിശദമായ വിവരണ വേണ്ടി കാണുക.

ഒരു ചാനൽ ഒരു ചിത്ര ഒരു ചില ഘടക പരാമർശിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു RGB ചിത്ര ഘടകങ്ങൾ നീല മ നീ പ്രാമാർക്ക ചുവപ്പ് പച്ച നിറത്തിനു, ചിലപ്പോൾ സുതാര്യത (ആൽഫാ) എന്നിവയാണ്.

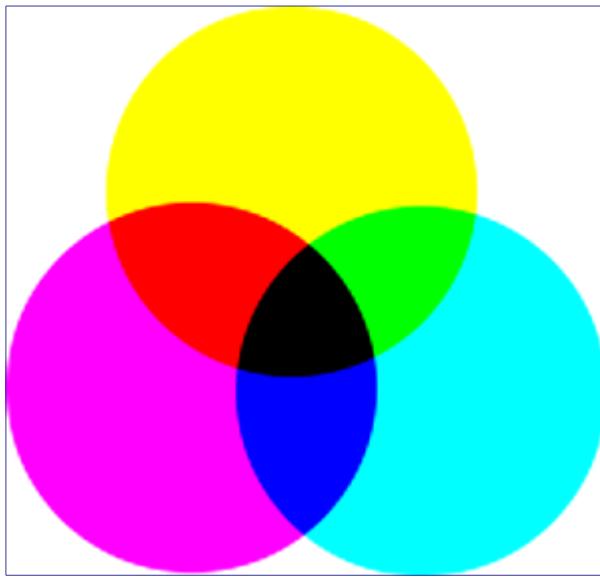
ഓരോ ചാനൽ ചിത്ര പോലെ കൃത്യമായി ഒരേ വലിപ്പ് ഒരു ഗ്രേസ്കേയിലാക്കി ചിത്ര ആണ്, അനന്തരഹലമായി പിക്സൽ അതേ എല്ലാ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു. ഈ ഗ്രേസ്കേയിലാക്കി ചിത്രത്തിന്റെ ഓരോ പിക്സൽ ഈ മ ല്യ കൃത്യമായ അർദ്ദ ഉദാ ചാനലിന്റെ തര ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു 0 മുതൽ 255. വരെയാണു മ ല്യ നിരയു കഴിയുന്ന ഒരു കണ്ണഡയ്ക്കർ കണക്കാക്കപ്പെടുന്നു കഴിയു RGB നിറ മോഡൽ R -channel മ ല്യ വിവിധ പിക്സൽ നിറ ചേർത്തു ചുവന്ന തുക മാർഗങ്ങൾ; നിരക്കു ചാനൽ, മ ല്യ പിക്സൽ തിരഞ്ഞെടുക്കപ്പെടുന്നത് എങ്ങനെയെന്ന് ശക്തമായി അധ്യാത്മജ്ഞാനമന്നാണ്; ആൽഫ ചാനൽ മ ല്യങ്ങൾ സദൃശ്യമായ പിക്സൽ എത്ര സുതാര്യമാണ് എൻഡ്. ഈ കാണുക.

କ୍ଲିପବୋର୍ଡ୍ ପ୍ରଯୋଗଙ୍କୁ ଅରାଳୁଷିତିରେ ପ୍ରମାଣଙ୍କର ବିବର କେକମାରୁଣ୍ଟିଙ୍ ଉପଯୋଗିକଷୁଣ ମେମନି ଓରୁ ତାତ୍କାଳିକ ମେବଲଯାଣ୍. ଅରତ୍ର ନିଅଶ୍ରୀ, ମୁଗିଚ୍ଛାତ୍ ପକରିତାକୁ ଅରାଳୁଷିତିରେ GIMP ଲେ ଉପଯୋଗିକଷୁଣ ଯାଇ ଉପଯୋଗିକଷୁଣ.

CMYK സിയാൻ, മജന്റ, മണ്ടത, ബ്ലൂകൾ വേണ്ടി ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ട് ഒരു color model ആണ്. ഒരു പ്രവണത കളർ മോഡൽ ആണ്, ഒരു ചിത്ര പ്രിൻ്റ് ചെയ്യുന്നോൾ വസ്തുത പ്രധാനമാണ്. ഈത് RGB കളർ മോഡൽ തീർക്കുന്ന ആണ്.

വ്യക്തിഗത നിരങ്ങൾ മ ല്യങ്ങൾ 0% എവിടെ 0% ഒരു unprinted നിര യോജിക്കുന്നുവോ, 100% നിര ഒരു പ രണ്ടുമായു അച്ചടിച്ച പ്രദേശത്ത് യോജിക്കുന്നുവോ 100%, തമിലുള്ള വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കു . നിരങ്ങൾ മ ന് അടിസ്ഥാന നിരങ്ങൾ ധനത്തോട് ര പപ്പടുത്തിയിരിക്കുന്നത്.

ഈ മ ല്യങ്ങൾ അവസാനത്തെ കെ (കറുപ്പ്), നിര അനുഗ്രഹമല്ല, മരിച്ച് മറ്റ് നിരങ്ങൾ ഇരുണ്ട് ഉപകരിക്കുന്നു. കത്ത് കെ ബി സാധാരണയായി ഷൂ നിലകൊള്ളുന്നു ശേഷ , ആശയക്കുഴപ്പ് തടയാൻ ബ്ലൂകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു.



GIMP നിലവിൽ CMYK മോഡൽ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല. (ഒരു പരീക്ഷണാത്മക പുസ്തകം ബേസിക്കിലേക്കായിരുന്നതിനാൽ CMYK പിന്തുണ നൽകുന്നത് കണ്ടത്താൻ കഴിയു .)

ഈ പ്രിൻ്റ് ഗ് ഉപയോഗിക്കുന്ന മോഡ്. ഈ നിങ്ങളുടെ പ്രിൻ്റർ മഷ്ടിക്കാണ്ടു വെടിയുണ്ടകളിൽ നിരങ്ങൾ ആകുന്നു. ഈത് എവിടെ പ്രതിഫലന മാത്രമാണെന്ന് ചിത്രത്തിൽ നമ്മുടെ ചുറ്റുമുള്ളവരുടെയു വസ്തുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന മോഡ്, emmited അല്ല. തെളിഞ്ഞുവരു തിരകൾ ഭാഗമായി ആഗ്രഹിക്കുന്ന മാത്രമേ തങ്ങൾ പ്രതിഫലിക്കു ചിലത്. നമ്മുടെ ദൃഷ്ടിയിൽ അതോടൊപ്പ് ഈ പ്രതിഫലിക്കുന്നുണ്ട് ആർജിബി മോഡിൽ വെളിച്ച് കാണുന്നു ശ്രദ്ധിക്കുക. പച്ച, നീല ആഗ്രഹിക്കു ചെയ്തു കാരണ ഒരു വസ്തു ദൈവ തോന്നുന്നു. പച്ച, നീല സ യോജനമാണ് സിയാൻ ആയതിനാൽ, Red ചേർക്കുന്നോൾ സിയാൻ ആഗ്രഹിക്കു . അതുപോലെ തന്നെ, സിയാൻ, അതിന്റെ തീർക്കുന്ന നിര ചേർത്താൽ, ദൈവ, ആഗ്രഹിക്കു . ഈ സിന്റു subtractive ആണ്. നിങ്ങൾ മണ്ട ചേർക്കാൻ, നിങ്ങൾക്ക് ഷൂ കുറക്കാനോ, നിങ്ങൾ മജന്റ ചേർത്താൽ, ഗ്രീൻ കുറക്കാനോ.

ഈ സിയാൻ, മജന്റ, മണ്ട ധനത്തോട്, Red, പച്ച, നീല കുറയ്ക്കേണ്ട എന്ന് കരുതുന്ന ലോജിക്കൽ തന്നെ, കണ്ണ്, യാതൊരു വെളിച്ച് കാണു എന്നു ബ്ലൂകൾ ആണ്. എന്നാൽ ചോദ്യ ക ടുതൽ സക്കിർണ്ണമാണ്. സത്യത്തിൽ, ഒരു ഇരുണ്ട തവിട്ട് കാണു . ഈ മോഡിൽ ഒരു ബ്ലൂകൾ മ ല്യ അതുകൊണ്ടാണ്, എന്തുകൊണ്ട് നിങ്ങളുടെ പ്രിൻ്റർ ഒരു ബ്ലൂകൾ വെടിയുണ്ടക്കു ക സാധ്യത ഉണ്ട്. ആ വഴി ചിലവ് കുറവാണ്. പ്രിൻ്റർ അതു വെറു കരുതത ചേർക്കാൻ ഉണ്ട്, ഒരു അപ രണ ബ്ലൂകൾ സൂഷ്ടിക്കാൻ മറ്റ് മ ന് നിരങ്ങൾ ഇളക്കുക ഇല്ല.

കളർ ആശയത്തിൽ കേവല ഒരു നിര (: bpp .പിക്സലില് ബിറ്റുകൾ)

പ്രതിനിധികരിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ബിറ്റുകൾ എണ്ണ . (ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല) ഒരു പിക്സൽ 3 ചാനലുകൾ ഉണ്ട്. GIMP ചാനൽ ശതമാന 8 കഷണ *eight-bit color* എന്നാണ് വിളിക്കുന്നത് പിന്തുണയ്ക്കാൻ കഴിയില്ല. അതുകൊണ്ട്, GIMP നിന്റെ ആഴത്തിൽ $256 * 256 * 256 = 16.777.216$ സാധ്യത നിന്റെയാണ് (8 ബിറ്റുകൾ 256 നിന്റെയാണ് അനുവദിക്കുന്ന 8 * 3 = 24 ആണ്.

ഒരു നിന്റെ മോഡൽ വിവരിക്കുന്ന ഒരു നിരവു ഒരു വഴി. കാലാവധി പലപ്പോഴും ഒരു കളർ സ്പേസ് സിറ്റു എന്നിവ അതു അടിസ്ഥാനമാക്കിയാണ് കളർ സ്പേസ് ഇരുവരു കുറിക്കുവാൻ പണ്ടതയും ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ഒരു നിന്റെ ഈ ഒരു ഇൻപുട്ട് അല്ലെങ്കിൽ ഓട്ടപുട്ട് ഡിവൈവസ് (പോലുള്ള സ്കാനർ, മോണിറ്റർ, പ്രിൻ്റർ മുതലായവ) പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന അല്ലെങ്കിൽ അംഗീകൃത കഴിയുന്ന ഒരു കുട്ടി വർണ്ണങ്ങൾ ആണ്. ഒരു കളർ സ്പേസ് നിന്റെയാണ് ഏത് വ്യക്തിയുടെ നിന്റെയാണ് ഏകോപിപ്പിക്കുകയും വിവിധ മഴു നീം മ ല്യാങ്ഗൾ വിശ്രേഷിപ്പിച്ചത് ഒരു കോഓർഡിനേറ്റ് സിറ്റു ആണ് ഒരു കളർ സ്പേസ് സിറ്റു , മ ല്യാങ്ഗൾ വ്യക്തമാക്കിയിരിക്കുന്നു. കാരണം മനുഷ്യ കണ്ണ് ഘടന, മനുഷ്യ നിരീക്ഷകൾ ലക്ഷ്യ നിന്റെ സ്ഥലങ്ങളിലും മ നൂ മഴു ഉണ്ട്. ആ പ്രയോഗത്തിൽ നിന്റെയാണ് മ നൂ ഘടകങ്ങൾ (കുറച്ച് ഒഴിവാകലുകളോടുകൂടി) ഉപയോഗിച്ച് വ്യക്തമാക്കിയ എന്നതാണ്. ഉപയോഗ 30 മുതൽ 40 വരെ കളർ സ്പേസ് സ വിധാനങ്ങൾ. ചില സുപ്രധാന ഉദാഹരണങ്ങൾ:

- ആർജിബി
- HSV
- CMY (കെ)
- താഴെത്തെ നിരക്കുകൾ
- YCbCr

വി.എസിന്റെ കുറഞ്ഞ color depth ഉണ്ട് ഒരു ചിത്ര പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നോളും കുടുതൽ നിന്റെയാണ് മിമ്യാബോധ സൂച്ചിക്കാൻ കമ്പ്യൂട്ടർ ശ്രാഫ്റ്റിന്റെ ഉപയോഗിക്കുന്ന സാങ്കേതികതയെ ആണ്. ഒരു മടിച്ചുനിന്നപ്പോൾ സ്വര പത്തിൽ കാണാതായ നിന്റെയാണ് ലഭ്യമായ നിന്റെയാണ് പിക്സൽ ചില ഇടപാടുകളിലെ ദ പുനർന്നിർമ്മിക്കാവുന്നതാണ് ചെയ്യുന്നു. മനുഷ്യ കണ്ണ് വ്യക്തിഗത നിന്റെയാണ് ഒരു മിശ്രിത ഇംഗ്ലീഷ് ശാഖകുന്നതുമില്ല.

Gradient ഉപകരണ വി.എസിന്റെ ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ Indexed ഫോർമാറ്റിലേക്ക് ഒരു ചിത്ര പരിവർത്തന ചെയ്യുന്നോൾ വി.എസിന്റെ ഉപയോഗപ്പെടുത്താം. നിങ്ങളുടെ ഇൻഡൈക്സഡ് നിന്റെയാണ് ഒരു ഇമേജ് പ്രവർത്തിക്കുന്നു എങ്കിൽ, ചില ഉപകരണങ്ങൾ (പോലുള്ള പാറേൺ ഫിൽ ട ശർ) പുറമേ വി.എസിന്റെ, ശരിയായ വർണ്ണ colormap ലഭ്യമല്ല എങ്കിൽ ഉപയോഗിച്ചേക്കാം.

Newsprint അരിപ്പ് പോലെ വി.എസിന്റെ ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ ചിത്രവും ആവശ്യമില്ലാത്ത വി.എസിന്റെ ഷോഡി നീക്കെ NL Filter (സോൺ ലീനിയർ ഫിൽട്ടർ) ഉപയോഗിക്കാനാകും .

എതിരെ GIMP സ്വയം 24-ബിറ്റ് നിന്റെയാണ് ഉപയോഗിക്കുന്നു ആശാനകിലും , നിങ്ങളുടെ സിറ്റു യമാർത്ഥത്തിൽ പല നിന്റെയാണ് പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയില്ല ശ്രദ്ധിക്കുക. ഇല്ലേങ്കിൽ, പിന്നെ GIMP നിങ്ങളുടെ സിറ്റു തമ്മിലുള്ള സോഫ്റ്റ്‌വെയർ നിന്റെയാണ് അവരെ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന സമയത്ത് dither ചെയ്യാം .

ഈതു കാണുക GIMP ഉപയോഗിക്കുന്ന Floyd-Steinberg dithering, ഓൺ ഫ്രോണ്ട്.

Exchangeable ഇമേജ് ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് (ഓട്ടോഗ്രാഫിക് ചുരുക്കഫോറ്മേറ്റ് എക്സിഫ്, എക്സിഫ്) ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഇമേജ് ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് ഒരു സ്പേസിഫിക്കേഷൻ ആണ്. ഇത് ജപ്പാൻ ഇലക്ട്രോണിക് ഇൻഡസ്ട്രി ഡെവലപ്പ്‌മെന്റ് അസോസിയേഷൻ (JEIDA) സൂച്ചിച്ചിരിക്കുന്നത്.

സ്വപ്പനിപിക്കേഷൻ നിർദ്ദിഷ്ട മെറ്റാഡാ ടാഗുകൾ അധിക നിലവിലുള്ള ജൈപിഇജി, ടിഎഫ്എഫ്‌എഫ് റവ 6.0, ഒപ്പ് ഓപ്പതില് WAVE ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ ജൈപ്പും 2000 അല്ലെങ്കിൽ PNG തും പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല. പതിപ്പ് 2.1 സ്വപ്പനിപിക്കേഷൻ ജീ സ്റ്റ് 12, 1998 dated, പതിപ്പ് 2.2 ഏപ്രിൽ 2002 dated എക്സിഫ് ടാഗ് ഘടന TIFF ഫയലുകൾ നിന്നു നടത്തു . ടിഎഫ്എഫ്‌എഫ്, എക്സിഫ്, ടിഎഫ്എഫ്‌എഫ് / ഇ.പി. ആൻഡ് DCF നിലവാരങ്ങൾ നിർവചിച്ചിരിക്കുന്ന ടാഗുകൾ തമിലുള്ള ഒരു വലിയ ഓവർലാപ്പും ഉണ്ട്.

ഭദ്രമാക്കുന്ന പ്രക്രിയ ഒരു പ്രദേശ തട്ടിമിടുക്കു മേഖലയിലെ അറ്റങ്ങൾ യോജിപ്പിച്ച് പശ്വാത്തലത്തിൽ തമിലുള്ള ഒരു സുഗമമായ സുകമണ ചെയ്യുന്നു.



GIMP, ഒരു നിരക്കു അറ്റങ്ങൾ ത വല്ക്കഴിയു . നയപ്രവ്യാപന പുരമേ അറ്റങ്ങൾ ത വലുകളു ചെയ്തിരിക്കുന്നു കഴിയു .

ഒരു ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് അല്ലെങ്കിൽ ഫയൽ തര ഏത് കമ്പ്യൂട്ടർ ഡാറ്റ സ ക്ഷീച്ചിരിക്കുന്ന ര പമാണ്. ഒരു ഫയൽ ഒരു വ്യക്തമായ വഴി യഥാർത്ഥ ഡാറ്റ പലതരത്തിലുള്ള വിവരിക്കുന്ന കഴിയില്ല ഏത് ബൈറ്റുകൾ ലീനിയർ പരമ്പര, പോലെ ഒരു ഓപ്പറേറ്റി ഗ്രാഫിക്സ് സ ഭരിച്ചിരിക്കുന്നതിനാൽ കൺവേൻഷനുകൾ സകീർണ്ണമായ ഡാറ്റ പ്രാതിനിധ്യങ്ങളു വിവരങ്ങൾ വ്യാവ്യാമിക്കുന്നതിൽ പേരിൽ ര പാപ്പട്ടിക്കുണ്ട്. ഫയൽ ഒരു പ്രത്യേക "kind" കൺവേൻഷനുകൾ എല്ലാ ഒരു ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് സ്വതീകരിക്കുമാണ്.

ചിത്രങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കുന്നതിന് ചില സാധാരണ ഫയൽ ഫോർമാറ്റുകൾ JPEG, TIFF പിഎൻജി, GIF ആകുന്നു. ഒരു ചിത്ര സ രക്ഷിക്കുന്നത് മികച്ച ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് എങ്ങനെ ചിത്ര ഉപയോഗിക്കാൻ ഉദ്ദേശിച്ചുള്ളതാണ് ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ഇമേജ് ഇന്റർഗ്ഗറ്റ് ഉദ്ദേശിച്ചിട്ടുള്ള എങ്കിൽ, പ്രമാണത്തിന്റെ വലിപ്പ വളരെ പ്രധാനപ്പെട്ട ഘടകമാണ്, ചിത്ര അച്ചടിച്ച ഉദ്ദേശ്യ, ഉയർന്ന റെസല ഷൻ ഗുണനിലവാരവു പ്രസക്തി ഉണ്ട്. Format types കാണുക.

ഒരു ഫോട്ടോ ഗ്രാഫ് നിരക്കു (ചിലപ്പോൾ "floating layer" വിളിച്ചു) താൽക്കാലിക പാളി ഒരു തര ഇമേജിൽ മറ്റൊരുക്കിലു പാളികൾ പ്രവർത്തിക്കുന്നു പുനരാര ഭിക്കു മുമ്പായി ഒരു ഫോട്ടോ ഗ്രാഫ് നിരക്കു anchored ആയിരിക്കണ അല്ലാതെ ഒരു സാധാരണ പാളി ചടങ്ങിൽ സമാനമായ ആണ്.

GIMP പാളികൾ ഉപയോഗിക്കരുത് സമയത്ത് GIMP ആദ്യകാല പതിപ്പുകൾ തും, ഫോട്ടോ ഗ്രാഫ് തിരഞ്ഞെടുപ്പുകളെയോ (നിങ്ങൾ പാളികൾ ഇപ്പോൾ ക ടുതൽ എല്ലാത്തിൽ ആ

ചെയ്യാൻ കഴിയു) ഒരു ചിത്ര പരിമിത ഭാഗത്ത് ഓപ്പറേഷൻസ് നടപ്പിലാക്കുന്നോൾ കു ഉപയോഗിച്ചു. ഇപ്പോൾ ഒഴുകിനടക്കുന്ന തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളു പ്രായോഗികമായ ഉപയോഗ , നിങ്ങൾ അവരുമായി എന്തു അർജ്ജുകയു വേണ .

ഫ്ലോയ്ഡ്-നാമന് വി.എസിന്റെ റോബർട്ട് ഡബ്ല്യൂ ഫ്ലോയ്ഡ് ല തിന് നാമന് 1976 ത്ത് ആദ്യ ഉണ്ടായ dithering ഒരു രീതിയാണ്. വി.എസിന്റെ പ്രക്രിയ ചിത്ര മുകളിലെ ഇടത് കോൺിൽ ര പപ്പട്ടുവരുന്നു. ഓരോ പിക്സലിനായുള്ള പാലറ്റ് അടുത്ത ലഭ്യമായ നിര തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന ആ നിര യമാർത്ഥ നിര തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസ ഓരോ ആർജ്ജിബി ചാനലിൽ കണക്കുക ടുന്നത്. അപ്പോൾ ഈ വ്യത്യാസങ്ങൾ നിർദ്ദിഷ്ട ഘടകാ ശങ്കൾ ഇതുവരെ (താഴെയു യമാർത്ഥ പിക്സൽ വലത്തു) സന്ദർശിച്ചു ചെയ്തിട്ടില്ല ഏത് പല സമീപത്തെ പിക്സൽ ഇടയിൽ പിരിഞ്ഞത് ചെയ്യുന്നു. കാരണ പ്രോസസ്സി ഗ് ഉത്തരവിന്റെ, നടപടിക്രമ ചിത്ര ഒരാറു പാസ് ചെയ്യാവുന്നതാണ്.

നിങ്ങൾ Indexed മോഡിലേക്ക് ഒരു ചിത്ര പരിവർത്തന ചെയ്യുന്നോൾ, നിങ്ങൾ വി.എസിന്റെ Floyd- നാമന് രണ്ടു വകഭേദങ്ങളു തമിൽ തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

ഗാമ അല്ലെങ്കിൽ ഗാമാ തിരുത്തൽ അല്ലെങ്കിൽ ഇപ്പോഴു ചിത്ര സിസ്റ്റങ്ങൾ വീഡിയോയിൽ luminance അല്ലെങ്കിൽ നിര മ ല്യാംഗൾ എൻകോഡ് ചെയ്ത ഡീകോഡ് ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു നോൺ-ലീനിയർ ഓപ്പറേഷൻ ആണ്. ഒരു വളഞ്ഞ സിഗ്നൽ-കൈവശമോ വെളിച്ച് അല്ലെങ്കിൽ തീവ്രത-ടു-സിഗ്നൽ പ്രതികരണ ഒന്ത് നേരയാക്കാൻ ഇമേജി ഗ് സിസ്റ്റങ്ങൾ പല ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ഒരു CRT പുരത്തുവിടുന്ന വെളിച്ച് അതിന്റെ ഇൻപുട്ട് വോൾട്ടേജ് സ ബന്ധിച്ചു രേഖീയ അല്ല, ഒരു വൈദ്യുത ക്യാമറയിൽ നിന്നുള്ള വോൾട്ടേജ് ര ഗത്തിൽ പ്രകാശത്തിന്റെ തീവ്രത (ശക്തി) കാര്യത്തിൽ രേഖീയ ചെയ്തിട്ടില്ല. ഗാമാ എൻകോഡി ഗ്, ഒരു perceptually ലീനിയർ ഡോംഗൾ ഡാറ്റ ഡാറ്റ ഡാറ്റ അങ്ങനെ പരിമിതമായ സിഗ്നൽ ഫ്രേണി (ഓരോ ആർജ്ജിബി സിഗ്നൽ ലെ കഷണങ്ങൾ പരിമിതമായ എണ്ണ) നല്കുന്ന perceptually പരമാവധിയിലാക്കിയിട്ടുണ്ട് സഹായിക്കുന്നു.

ഗാമ തിരുത്തൽ സമവാക്യ ഒരു ഘാതാ ഗമോ (പവർ) ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഗാമ ക പ്രഷ്ഠൻ (എവിടെ ഗാമ < 1) നിര സിഗ്നലുകൾ അല്ലെങ്കിൽ ഡിജിറ്റൽ ഫയൽ മ ല്യാംഗൾ കടന്നു ലീനിയർ luminance അല്ലെങ്കിൽ rgbs മ ല്യാംഗൾ എൻകോഡ് ഉപയോഗിക്കുന്നു,, ഗാമ വികാസ (എവിടെ ഗാമ > 1) ഡീകോഡ് പ്രക്രിയ ആണ്, സാധാരണയായി എവിടെ current- ലേക്കുള്ള-വോൾട്ടേജ് ഫ ഗ്രാഫ് സ ഭവിക്കുന്നത് ഒരു CRT നോൺ-ലീനിയർ ആണ്.

പിസി വീഡിയോ, ചിത്രങ്ങളോ എക്ഷേഡ് 0.45 ഒരു ഗാമാ ഉപയോഗിച്ചു എൻകോഡ്, 2.2 ഒരു ഗാമാ ക ട ഡീകോഡ് ചെയ്യുന്നു. മാക് സിസ്റ്റങ്ങൾ, ചിത്രങ്ങളോ സാധാരണ 0.55 ഗാമാ ഉപയോഗിച്ചു എൻകോഡ് 1.8 ഒരു ഗാമാ ക ട ഡീകോഡ് ചെയ്യുന്നു. എറ്റവു ക്യാമറകൾ, കമ്പ്യൂട്ടുകളിലു, പ്രിൻ്ററുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന രീതി കളർ സ്പോസ് സാധാരണ പളിതമായ എക്സ്പോസർഷൻ സമവാക്യ ഉപയോഗിക്കുക, മരിച്ചു അതിന്റെ ഫ്രേണിയുടെ എത്രെത്ര 2.2 സമീപമുള്ള ഒരു ഡീകോഡ് ഗാമാ മ ല്യമുണ്ട്.

GIMP ത്ത് ഗാമാ GIMPressionist ഫിൽട്ടറിന്റെ ബേഡ് ടാബിലു Flame അരിപ്പ ഉപയോഗിച്ചു ഒരു തിരുമാന . display filters ഒരു ഗാമ ഫിൽട്ടർ ഉൾപ്പെടുന്നു. നിങ്ങൾ ഗാമാ മ ല്യ മാറ്റാൻ മിഡിൽ സ്ലൈസർ ഉപയോഗിക്കുക കഴിയുന്ന Levels Tool, കാണുക.

കമ്പ്യൂട്ടർ ഗ്രാഫിക്സ്, മോട്ടോറ്ഗ്രാഫി, പ റണ്ണവ്യാപ്തി, അല്ലെങ്കിൽ നിര പ റണ്ണവ്യാപ്തി (pronounced / gæmet /) ഉൾപ്പെടെ വർണ്ണ പുനർന്നിർമ്മാണ , തു, നിരങ്ങൾ ചില പ റണ്ണമായ മാരിബീ. എറ്റവു സാധാരണമായ ഉപയോഗ അത്തര ഒരു നൽകിയ കളർ സ്പോസ് ഉള്ളിൽ ഒരു പ്രത്യേക ഔട്ടപുട്ട് ഉപകരണ പോലെ ഒരു തനിരിക്കുന്ന സാഹചര്യങ്ങളിലെ കൃത്യമായി പ്രതിനിധാന കഴിയുന്ന വർണ്ണങ്ങളുള്ള ഉപവിഭാഗത്തിന് പരാമർശിക്കുന്നു. മറ്റാരു അർത്ഥത്തിൽ, അധികമായി

ഉപയോഗിക്കുന്ന എന്നാൽ കുറവ് ശരിയല്ല നൽകിയിരിക്കുന്ന സമയ ഒരു ചിത്ര കണ്ണഡത്തിയ നിരങ്ങൾ സന്ന രീണു പരാമർശിക്കുന്നു. ഈ പശ്വാത്തലത്തിൽ, ഒരു ഹോട്ടോ ഡിജിററേസ് മറ്റാരു കളർ സ്പേസ് ഒരു ഡിജിററ ഇമേജ് സവകലാശാല, അപേക്ഷകിൽ ഒരു പ്രത്യേക ഓട്ടപൂട്ട് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു തനിരിക്കുന്ന ഇടത്തര ആകു ഓട്ടപൂട്ടി ഗ് സാധാരണയായി അതിന്റെ പ രീണുവ്യാപ്തി, അർത്ഥത്തിൽ യധാർത്ഥ വർണ്ണങ്ങൾ ചില നഷ്ടപ്പെട്ടു എന്ന് മാറ്റിക്കുന്നു പ്രകിയ.

GIF ഗ്രാഫിക്സ് ഇൻറർ ഹോർമാറ്റ് സ ചിപ്പിക്കുന്നു. കുറഞ്ഞ color depth ചിത്രങ്ങളുള്ള നല്ല, നഷ്ടമാകാത്ത ക പ്രഷൻ (ചിത്ര ശതമാന 256 വ്യത്യസ്ത നിരങ്ങൾ വരെ) ഒരു file format ആണ്. GIF വികസിപ്പിച്ചെടുത്ത മുതൽ, Portable Network Graphics (PNG) എന ഒരു പുതിയ ഹോർമാറ്റ് ആനിമേഷനുകൾ ചില അപ രവമായി-ഉപയോഗിച്ച സവിശേഷതകൾ ഒഴികെയുള്ള വികസിപ്പിച്ചെടുത്ത എല്ലാ അർത്ഥത്തിലും ജിഹ് നല്ലതു ഏത്.

ജിഹ് 1987 .കാമ്പുസെര്വ് അവതരിപ്പിച്ച അത് ക ടുതലു കാരണം അതിന്റെ കാരുക്ഷമമായ, LZW ക പ്രഷൻ പ്രശസ്തമായ മാറി. ഇമേജ് ഫയലുകൾ ആവശ്യമായ അത്തര പിനിപ്പുകൾ അല്ലെങ്കിൽ MacPaint സമയ മറ്റ് പതിവുപോലെ ഗ്രാഫിക്സ് ഹോർമാറ്റുകൾ, അധിക വ്യക്തമായി കുറവ് ഡിസ്ക് സ്പേസ് വലുപ്പ് . പോലും വലിയ ചിത്രങ്ങൾ പോലും സ്നേഹ മോഡമുകൾ ക ദ ന്യായമായ സമയ പകരാ കഴിത്തില്ല. ക ടാതെ, .കാമ്പുസെര്വ് തുറന്ന അനുമതി പോളിസി പ്രോഗ്രാമർ കാലത്തോളം .കാമ്പുസെര്വ് പകർപ്പുവകാശ അറിയിപ്പ് അവരെ അറ്റാച്ച് പ്രകടമായതു് സന്ധജന്മമായി സൃഷ്ടി പ്രയോഗങ്ങൾ വേണ്ടി GIF ഹോർമാറ്റിൽ നടപ്പാക്കാൻ സാധ്യമാക്കി.

ജിഹ് ലെ നിരങ്ങൾ 16.7 കോടി വ്യത്യസ്ത വർണ്ണ മ ലങ്ങങ്ങൾ നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുത്ത 256 വ്യത്യസ്ത എൻട്രികൾ, വരെ കയറി ഉൾക്കൊള്ളാൻ കഴിയുന്ന ഒരു കളർ മേശ സ കഷിക്കുന്നു. ചിത്ര ഹോർമാറ്റ് നിലവിൽ വന്നപ്പോൾ, ഇതൊരു പരിമിതി വളരെ ഏതാനും ആളുകൾ അതിനെക്കാൾ ക ടുതൽ നിരങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയാത്ത ഹാർഡൈയർ ശേഷ ആയിരുന്നു. സാധാരണ ഭ്രാം ഗുകൾ, കാർട്ടുണുകൾ, ബൂക്കൾ ആണ് വെറ്റ് ചിത്രങ്ങളു അതുപോലുള്ള ഉപയോഗങ്ങൾക്കായി 256 നിരങ്ങൾ ഒരു ഭരണ പോലും ഇന്ന് വളരെ മതി. പോലുള്ള നിര ഹോട്ടോഗ്രാഫുകൾ ക ടുതൽ സകിർണ്ണമായ ചിത്രങ്ങൾ, അതേസമയ ഗുണമേന്മയുള്ള ഒരു വലിയ നഷ്ട പ്രകടമാണ്, ഹോർമാറ്റ് ആ ആവശ്യങ്ങൾക്കായി യോജിച്ചതാണ് പരിഗണിക്കില്ല അതിനാലാണ് ആണ്.

പാലറ്റ് ഒറ്റ കളർ എൻട്രി സുതാര്യമാക്കുക എന്നതാണ് നിർവ്വചിക്കാ . അതു ര പമുള്ള ചതുരമല്ലാത്ത പോലെ സുതാര്യതയോടെ, GIF ചിത്ര നോക്കാൻ കഴിയു . എന്നാൽ, സെമി-സുതാര്യത, PNG എന്നപോലെ സാധ്യമല്ല. ഒരു പിക്സൽ മാത്ര പ രീണുമായു കാണാവുന്ന അല്ലെങ്കിൽ പ രീണുമായു സുതാര്യമായ ആകാ .

ജിഹ് ആദ്യ പതിപ്പ് 87a ആയിരുന്നു. 1989-ൽ .കാമ്പുസെര്വ് 89a വിളിച്ചു വിപുലീകൃത പതിപ്പാണ്, പ്രസിദ്ധീകരിച്ചു. മറ്റു കാരുങ്ങളുടെ ക ടത്തിൽ, ഈ പ്രത്യേകിച്ച് ലളിതമായ ആനിമേഷൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒറ്റ GIF ഫയൽ, നിരവധി ചിത്രങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കാൻ സാധ്യമായ. പതിപ്പ് നമ്പർ ഒരു GIF ഫയൽ ആദ്യത്തെ ആം ബെബ്രൂകൾ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമാക്കുന്നത് കഴിയു . ആസ്കി പ്രതീകങ്ങളാണ് വ്യാവോനിച്ചു അവർ "GIF87a" അല്ലെങ്കിൽ "GIF89a" ആകുന്നു.

ശു പദ്ധതി ഒരു സ്വത്തന്ത്ര പ്രവർത്തക സ വിധാന വികസ്ര ലക്ഷ്യത്തോടെ റിച്ചാർഡ് റൂഷ്മാൻ 1983 ആര ഭിച്ചത്. ഇത് ശു പൊതു അനുമതി (സമ്മതപത്ര) ശു / ലിനക്സ്, ലിനക്സ് കൈറ്റണൽ ഒരു ശു-വേരിയറ്റ് നിന്ന് പ്രത്യേകിച്ച് അറിയപ്പെടുന്നത്

പേര് റൂഷ്മാൻ സമയത്ത് ജോലി എ എട്ടി, ദ തകാല പ്രാക്കിസ് ഉണ്ടായിരുന്ന നാമകരണ കണ്ണബൈൻഷനുകളിൽ നിന്ന് വന്നു. മറ്റ് പരിപാടികൾ സമാനമായ ഉണ്ടായിരുന്ന പരിപാടികൾക്കായി അനവധി ചുരുക്കശേഷത്തുകളും പേരുകൾ എന്നിവ

തിരഞ്ഞെടുത്തു. പുതിയ സിസ്റ്റ് വ്യാപകമായ ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റ് അധിഷ്ഠിതവു ശേഷ , യുണിക്സ്, ല്യൂശ്മാൻ പേര് ആ തരത്തിലുള്ള വേണ്ടി നോക്കി "GNU is not Unix" സ ചിപ്പിക്കുന്ന ശു ക എ വന്നു. ആശയക്കുഴപ്പ ഒഴിവാക്കാൻ വേണ്ടി, പേര് "G" അന്തേ "new" പോലെ ഉച്ചരിക്കുന്നത് വേണ . ശു യുണിക്സ്-അനുയോജ്യമായ നടത്തുന്നതിനുള്ള പല കാരണങ്ങൾ ഉണ്ടായിരുന്നു. ഒരു സ ഗതി, ല്യൂശ്മാൻ അവർ ഉപയോഗിച്ച ഫോഗ്രാഫുകൾ ഓടുന്നിലു എക്കിൽ മിക്ക കമ്പനികളു , പ രണ്ടുമായു ഒരു പുതിയ ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റ് വിസമ്മതിച്ചു ഭോധ്യപ്പെടാൻ. ക ടാതെ യുണിക്സ് വാസ്തവിച്ച യുണിക്സ് ഏറ്റവു ഭാഗമായി വേണ്ടി സ്വതന്ത്രമായി പരസ്പര വികസിപ്പിച്ച കഴിയുന്ന നിരവധി ചെറിയ ഫോഗ്രാഫുകൾ അടങ്കിയിരിക്കുന്നു ശേഷ സാധ്യത, പെട്ടുന്നുള്ള എളുപ്പവു വിതരണ വികസന ഉണ്ടാക്കി. എതിരെ യുണിക്സിനു സിസ്റ്റത്തിന്റെ പല ഭാഗങ്ങളിലു ആർക്കു സെഉജന്യമായി ലഭ്യമാണ്, അതുകൊണ്ടുതന്നെ നേരിട്ട് ശു ഉദാഹരണത്തിന്, സെറ്റി ശ സിസ്റ്റത്തിൽ, ടെക്, അല്ലെങ്കിൽ X Window സിസ്റ്റ് സ യോജിപ്പിക്കാൻ കഴിത്തില്ല. കാണാതായ ഭാഗങ്ങൾ പുതുതായി തന്നില മുതൽ എഴുതിയിരിക്കുന്നു.

GIMP (ഇമേജ് മാനിപ്പുലേഷൻ ഫോഗ്രാ) ഒരു ഓഫോഗിക ശു ആളുക്കേഷൻ ആണ്. ഗ്രേസ്കേയിൽ ചാര കരുത്ത വെള്ള ഷേഡുകൾ മാത്ര അടങ്കുന്ന ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ നിങ്ങളും എൻകോഡിയുചെയ്യുന്നതിനായുള്ള ഒരു മോഡ്.

ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കുന്നുവോൾ, ഗ്രേസ്കേയിൽ മോഡ് (നിങ്ങൾ ആർജിബി മോഡിലേക്ക് അതു മാറ്റിക്കൊണ്ട്, പിന്നീട് വർഷാഭമാക്കുക കഴിയു) അത് സൃഷ്ടിക്കാൻ തിരഞ്ഞെടുക്കാ . നിങ്ങൾക്ക് Grayscale ഉപയോഗിച്ച് ഗ്രേസ്കേയിലാക്കി നിലവിലുള്ള ചിത്ര എല്ലാ ഫോർമാറ്റുകളു ഈ മാറ്റങ്ങൾ സ്വീകരിക്കു ആണെങ്കിലു , മാറ്റ പ്രസാരിക്കാൻ മാറ്റാക്കാം Desaturate, Decompose Channel Mixer. നിങ്ങൾ ഗ്രേസ്കേയിൽ മോഡിൽ ചിത്രങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുക, അത് ഇമേജുകൾ പരിവർത്തന ചെയ്യാനാകു ആണെങ്കിലു അത് ഒരു നിര മോഡൽ വചന യമാർമ അർമത്തിൽ ആണ്.

RGB mode വിവരിച്ചിരിക്കുന്നപോലെ 24-ബിറ്റ് GIMP ചിത്രങ്ങൾ ചാര വരെ 256 അളവ് കഴിയു . നിങ്ങൾ ഗ്രേസ്കേയിൽ നിന്ന് ആർജിബി മോഡിലേക്ക് മാറ്റുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് മ ന് കളർ ചാനലുകളുമായി ഒരു ആർജിബി ഘടനയുണ്ട്, എന്നാൽ തീർച്ചയായു , ഇപ്പോഴു ചാര ചെയ്യു .

ഗ്രേസ്കേയിൽ ഇമേജ് ഫയലുകൾ (8-ബിറ്റ്) ആർജിബി ഫയലുകൾ കുറവായിരിക്കു . വഴികാട്ടി ഇത് കോവക്ക സമയത്ത്, നിങ്ങൾ താൽക്കാലികമായി ഒരു ഇമേജ് പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയു രേഖകളുണ്ട്. നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞീനമായി അല്ലെങ്കിൽ ല ബന്ധ ദിശയിൽ ഒന്നുകിൽ, നിങ്ങൾ ഇഷ്ടപ്പെടുന്ന എന്നാണ് ഗൈഡുകൾ പ്രദർശിപ്പിക്കാൻ കഴിയു . ഈ വരികൾ നിങ്ങൾ ഒരു നിര ചിത്രത്തെയോ ഒരു പാളി സ്ഥാന സഹായിക്കു . ചിത്ര പ്രിന്റ് അവർ ദൃശ്യമാക്കില്ല

ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് കാണുക.

ഡിജിറ്റൽ ഇമേജ് ഫോസസിൽ, ഒരു ഹിസ്റ്റോഗ്രാ ചാര മ ല്യങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ചിത്ര നിര മ ല്യങ്ങളുടെ സ്ഥിതിവിവര ആവൃത്തി പ്രതിനിധികരിക്കുന്ന ഒരു ഗ്രാഫ് ആണ്. ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ഹിസ്റ്റോഗ്രാ ചാര മ ല്യങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ വർഷ മ ല്യങ്ങൾ ഉണ്ടാകുന്നതിനെ, അതുപോലെ തീരുത പരിധി ചിത്രത്തിന്റെ തെളിച്ച് എന്നിവയെക്കുറിച്ച് പറയുന്നു. ഒരു കളർ ചിത്ര , നിങ്ങൾ വ്യക്തിഗത നിര ചാനലുകൾ സാധ്യതയുള്ള എല്ലാ നിങ്ങളും, മ നോ histograms കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ ഒരു ഹിസ്റ്റോഗ്രാ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു . ഏറ്റവു നടപടിക്രമങ്ങൾ ഗ്രേസ്കേയിലാക്കി ചിത്രങ്ങളെ അടിസ്ഥാനമാക്കി സ്ഥിതികൾ ഭാവിക്കാലത്തു, ഏറ്റവു അർത്ഥത്തിൽ അതിനാൽ ക ടുതൽ ഫോസസി ശ ഉടനെ സാധ്യമാണ്.

HSV ഹ്യ യേ (നീല, ചുവപ്പ് പോലെ നിര ,), സാച്ചുരേഷൻ (നിര ഏതു ശക്തമായ) ഉ മ ല്യ

(തെളിച്ച) വേണ്ടി ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ട് ഒരു color model ആണ്.

ആർജിബി മോഡിൽ കമ്പ്യൂട്ടർ സ്ക്രീനുകൾ വളരെ ഉചിതമാകുന്നു, എന്നാൽ നമുക്ക് നിത്യ ജീവിതത്തിൽ കാണുന്ന വിവരിക്കുന്ന അനുവദിക്കാറില്ല; ഒരു ഇള പച്ച, ഇള പിങ്ക്, നടത്തരുത് ചുവന്ന മുതലായവ HSV മോഡിൽ അക്കൗണ്ടിലേക്ക് ഈ സ്വഭാവസവിശേഷതകൾ ഏടുക്കു . HSV ആൻഡ് ആർജിബി പരസ്പര പ റണ്മായു സ്വതന്ത്ര അല്ല. നിങ്ങൾക്ക് കളർ പിക്കർ ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് നമുക്ക് കാണാ ; നിങ്ങൾക്ക് കളർ മോഡലുകൾ ഒന്നിൽ ഒരു നിര മാറ്റ വരുമ്പോഴ്, മറ്റ് ഒരു ലു മാറ്റമുണ്ടാകു . ദൈരുമ്പുള്ള അവരുടെ interrelationship വിശദീകരിക്കുന്ന Grokking the GIMP, വായിക്കാൻ കഴിയു .

HSV ഘടകങ്ങളുടെ സ ക്ഷിപ്ത വിവരണ :

എയേ

ഈ പ്രാഥമിക നിറങ്ങൾ കോമ്പിനേഷൻ നിന്നുള്ള ഫലങ്ങൾ നിര തന്നെ ആണ്.

എല്ലാ ഷേധ്യകൾ (ചാര തലങ്ങളിൽ ഒഴികെ) ഒരു *chromatic circle*

പ്രതിനിധികരിക്കുന്നത്: മഞ്ഞ നീല, ക ടാതെ യ മന ത്, ഓറഞ്ച്, മുതലായവ ക്രോമാറ്റിക് സർക്കിൾ (അല്ലെങ്കിൽ "color wheel") മ ല്യങ്ങൾ 0 360 തമിലുള്ള ക ടുന്നു. (കാലാവധി "color" പലപ്പോഴു പകര "Hue" എന ഉപയോഗിക്കുന്നു. ആർജിബി നിറങ്ങൾ "primary colors" ആകുന്നു.)

സാച്ചുരേഷൻ

ഈ വില നിര എത്ര ഇള വിവരിക്കുന്നു. ഒരു പ റണ്മായു അപ രിത നിര ചാര ഒരു തന്നൽ. സാച്ചുരേഷൻ ക ടുകയു നിര ഒരു IS @ തന്നൽ മാറുന്നു. ഒരു പ റണ്മായു പ രിത നിര ശുശ്മല്ല. സാച്ചുരേഷൻ മ ല്യങ്ങൾ വെളുത്ത നിന്ന് പകലാണ് നിര ലേക്ക്, 0 മുതൽ 100 പോകുക.

വില

ഈ മ ല്യ തേജസ്സ്, ഗോളമാണ് തീവ്രത വിവരിക്കുന്നു. ഒരു നിര പുരത്തുവിടുന്ന പ്രകാശ തുക. ഒരു നിറമുള്ള ഒബ്ജക്ട് വെയിലത്ത് എന്നതിന് നിശ്ചിതം നിലയിൽ നിന്നു വഴുതുമ്പോൾ നീ തിളക്കേ ഒരു മാറ്റ കാണാൻ കഴിയു , അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിന്റെ പ്രതല പെരുക്കുമ്പോഴ്. മ ല്യങ്ങൾ പോയി മ നു ചാനലുകളിൽ 0 നിന്ന് 100 പിക്സൽ ബക്കറ്റ് പുരമേ luminosities: HSV നിര മാതൃകയിൽ "Value" ആർജിബി സഹിരാകാശത്ത് ഈ പ്രാഥമിക മ ല്യങ്ങൾ (0-100 സ്കേയിൽ) പരമാവധി ആണ്.

ഒരു ഹൈക്സ് triplet ഒരു കമ്പ്യൂട്ടർ വേണ്ടി ഒരു നിര എൻകോഡേചയുന്നതിനായുള്ള ഒരു വഴിയാണ്. "#" ചിഹ്ന അതു പിന്തുവുന്ന നമ്പറുകൾ ഹൈക്സാഡെസിമൽ ലെ എൻകോഡ് സ ചിപ്പിക്കുന്നു. ഓരോ നിര "rr" ചുവന്ന പ്രതിനിധാന എവിടെ ഷോ "#rrggbb", ലെ ഹൈക്സാഡെസിമൽ മ ല്യങ്ങളുടെ ഒരു triplet (മ ന് ജോധി ഉണ്ടാക്കുന്നത് രണ്ടു ഹൈക്സാഡെസിമൽ അക്കങ്ങൾ വ്യക്തമാക്കുന്നത്, "gg" പച്ച പ്രതിനിധികരിക്കുന്നത് "bb" നീല പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു.

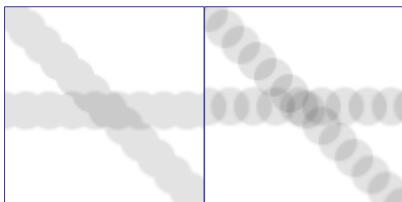
GIMP ഒരു ചിത്ര ഷോസ് നിരവധി ചിത്രങ്ങൾ അടങ്കുന്ന ബേശ് ഒരു പ്രത്യേക തര . ഉദാഹരണത്തിന്, നിങ്ങൾ രണ്ടു ചിത്രങ്ങൾ, ഇടത് കാൽപ്പാടുകൾ ഒന്നു വലത്തെ ഒന്നു ദ്രാഖസ ക്രിയയായ കാൽപ്പാടുകൾ ഒരു ബേശ്, ഉണ്ടാകു . പിന്ന ഇടത് ഒരു ബേശ് ഇള തര വളരെ ശക്തമാണ് ഈ ബേശ് ചിത്രകല പരയുമ്പോൾ ഒരു ഇടത് കാൽപ്പാടുകൾ ആദ്യ , പിന്നീട് നേരാ വള്ള കാൽപ്പാടുകൾ വെളിപ്പെടു മുതലായവ.

ഒരു ഇമേജ് ഷോസ് പുരമേ ചിലപ്പോൾ "image pipe" അല്ലെങ്കിൽ "animated brush" വിളിക്കുന്നു. ഒരു ചിത്ര ഷോസ് ബേശ് ചിഹ്ന താഴെത്തെ വലതുഭാഗത്ത് ഒരു ചെറിയ ചുവന്ന ത്രികോണ വഴി Brushes ഡയലോഗിൽ തെളിവാണ്.

ഒരു ഇമേജ് ഹോസ്പിറ്റൽ സൗഷ്ട്വിക്കൂന്നത് കാര്യത്തിൽ വിവരങ്ങൾക്ക്, ആൻഡ്രോഡ് കാണുക.

ଓନ୍ଦାନ୍ଦାୟି ମୋହ୍ୟ ଓରେ ବୈଷ୍ଣ ସଂତୋକଙ୍କ ସଜୀଵ ପାତ୍ର ନେବିଟ ବର୍ଚ୍ଚତାଙ୍କ ଓରୁ ପେଯିନ୍ଟ୍ ମୋହ୍ୟ ଅରତ ସହଜୀକରିଛୁ ଚେଯୁଗେବାଶ୍ର, ବୈଷ୍ଣ ଓରେ ଅଧିକ ସଂତୋକଙ୍କ ବୈଷ୍ଣ ପରମାଵ୍ୟ ଅରତାର୍ଥତ୍ୟିଲୋ ବରେ, ବୈଷ୍ଣ ପ୍ରାବେଲ୍ୟତିତ ବର୍ତ୍ତିନ୍ତିକଷ୍ଟିକାଗୁଣ୍ୟ.

ଓନ୍ଦୋନ୍ଦୋଯି ମୋହ୍ୟ ସଜ୍ଜମାକାଳ ଏହିତେ, ବୈଷ୍ଣ ସଂଟୋକଗୁରୁଙ୍କ ତୁଟରଙ୍ଗ ସଜୀବ ପାଖି କ ଟିଚ୍ଛେରଙ୍ଗ ଓରୁ କ୍ଯାନ୍ଦିବାନ୍ ବନ୍ଧର, ଵରଯ୍ୟକବୁ . ଓରୁ ବୈଷ୍ଣ ପରମାଵଯି ପ୍ରଭାବ ପିଲିକ ଅରତାରୁତଯିଲେବା ନିଶ୍ଚଯିକଗୁଣତ ତୁଟରଙ୍ଗୁରୁଙ୍କ ବୈଷ୍ଣ ଉପରୋଗିତ୍ୱ ଅରତାବେଳଙ୍ଗ ହୁଏ ପରିଯି ପ୍ରାବେଲ୍ୟତିତିତ ବର୍ଣ୍ଣିତିକଗୁରୁଙ୍କ ବୈଷ୍ଣ.



മുകളിൽ രണ്ട് ചിത്രങ്ങൾ 60 ശതമാനമായി സജീകരിച്ചു ന്ത്വേപി ഗ് ഒരു ബേഷ് ഉപയോഗിച്ച് സൃഷ്ടിചെയ്ത്. ഇടതുവശത്ത് ചിത്ര നോൺ-കാലവർഷ പെയിന്റ് ഗ് കാണിക്കുന്നു വലതുഭാഗത്തു ചിത്ര കാലവർഷ പെയിന്റ് ദി.

അന്നാന്നായി മോഡ് സ്വയമേവ ഒരു കാലവർഷം പ്രഭാവ യുനിപ്പിക്കുന്നു ഒരു "rate" നിയന്ത്രണമുണ്ട്, ആ ഷീകെ നിരവധി ബേശ് ഉപകരണങ്ങൾ പകിട്ട് ഒരു ഉപകരണ തീരുമാന . നിങ്ങൾ ഉപകരണ (അന്തസ്ഥായിത്തന്നെന്നയാണു, പെൻസിൽ ആറ്റഡ് എറേസർ) വേണ്ടി ഉപകരണ ഓഫീഷൽ ഡയലോഗിൽ **Incremental** ചെക്ക്സ്വോക്സ് അതികെ വെച്ചു കഴിയു .

ഇൻഡെക്സഡ് നിറ മോഡ് എവിടെ ചിത്ര ഓരോ പിക്സൽ ഒരു 8-ബിറ്റ് നിറ നമ്പർ നൽകിയിരിക്കുന്നു ഒരു ചിത്ര വർണ്ണങ്ങൾ എൻകോഡുന്നതിനായുള്ള ഒരു മോഡ്. ഈ നമ്പർ യോജിക്കുന്ന നിറ പിന്നീട് ഒരു മേശ (പാലറ്റ്) ഇടുന്നു. പാലറ്റ് ഒരു നിറ മാറ്റുന്നത് ഈ പാലറ്റ് നിറ യെയാണ് എല്ലാ പിക്സലുകൾ മാറ്റങ്ങള്. നിങ്ങൾ *Indexed Color* മോഡിൽ ചിത്രങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിയു അതു ഉമേജുകൾ മാറ്റാൻ കഴിയുന്ന അഭിന്നങ്ങിലും, അതു കർശനമായി, സംസാരിക്കുന്ന ഒരു color model അണ്.

ഇതു കാണുക Indexed Palette വില്ലാറ് Convert Image to Indexed Colors കമാൻഡ്.

Interpolation නුග්‍රහමීයියර් ම ලුණුස් කළමකවුකළුව පූජාණ්. නියෝගය ("digitally zoom") බලුතාකැබුණු මදුවියත්තින් ර පාතරපෘතුත්තියෝ (, ගැනුදී අරුකුවුකළ පෙනුකින් කාශ්චප්‍රාවක තක්කුක) යිජිරුත් ඩිඟ්‍රෑටල ඡේඛුවෙය්, interpolation තෙප්තික්‍රමයෝ ර පාතරපෘතුණු සුර පත්තින් පික්සල් නිරෝගය කළමකාකාර් උපයෝගිකුවන. GIMP ගුණමෙමයු වෙගත ව්‍යුත්‍යාසමුණු ම ආදා පිළිකිරීම් තැබුණු. පොතුව, මෙහුප්පිත, interpolation පුරුණු කළත්ත සමය (Interpolation methods කාණුක).

GIMP, നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് Scale വരുമ്പോൾ interpolation ഉപയോഗിക്കുന്നു ഒരു പാളി Scale, നിങ്ങൾ ഒരു ഇമേജ് Transform വരുമ്പോൾ.

ജൈപ്പഗ്രം കുറഞ്ഞ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു എല്ലാ നിര ആഴത്തിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു ഒരു file format ആണ്. ചിത്ര ക്രമീകരിക്കാവുന്ന ആണ്, പക്ഷേ സ കഷിച്ചു: വളരെ ഉയർന്ന കുറഞ്ഞ കുറഞ്ഞ കരിനമായി ജൈപ്പഗ്രം കുറഞ്ഞ ലോസ്റ്റി കാരണ , ചിത്രത്തിന്റെ നിലവാര കുറയ്ക്കുകയാണ്.

വെബ് ഗ്രാഫിക്സ് സൂച്ചറിക്കാൻ അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങളുടെ ഇമേജ് ധാരാള ഉട എടുത്തു ആഗ്രഹിക്കുന്നില്ല എങ്കിൽ ജൈപ്പുഗ്ര ഉപയോഗിക്കുക. ജൈപ്പുഗ്ര ഫോട്ടോഗ്രാഫുകൾ നല്കു ഫോർമാറ്റ് ആണ് computer- ചിത്രങ്ങളിലേക്ക് (പിജിഇഎ) സൂച്ചിച്ചു. ഈ അനുയോജനമല ആണ്:

പല അയൽ പിക്സൽ ഉണ്ട്,

- കറുപ്പു വെള്ളയു ചിത്രങ്ങൾ (മാത്ര കറുപ്പു വെളുപ്പു, .പിക്സലില് ഓൺ ബിറ്റ്) അല്ലെങ്കിൽ
- പകുതി നറിഷി ഗ് ചിത്രങ്ങൾ (newsprint).

അത്തര �GIF, PNG അല്ലെങ്കിൽJBIG പോലെ മറ്റു ഫോർമാറ്റുകൾ, ഇത്തര ചിത്രങ്ങളിൽ വേണ്ടി ശുണകരമായിട്ടുള്ളത്.

പൊതുവേ, ജൈപിളജി ര പാന്തരണങ്ങളെ അല്ല വിപരീതപ്പല ആകുന്നു. പിന്നീട് തുറന്ന് ഒരു JPEG ഫയൽ സ രക്ഷിക്കുന്നതിൽ ഒരു പുതിയ ലോഡ്സി ക പ്രഷൻ കാരണമാകുന്നു. പിന്നീട് ശുണമേരുയുള്ള ഘടക വർദ്ധിപ്പിക്കുക കാണാതെ ചിത്ര വിവരങ്ങൾ തിരികെ കൊണ്ടുവരികയില്ല.

ലാബ് നിര സ്പേസ് (പുറമേ * എൽ എന ഒരു * ബി * കലർ സ്പേസ്) കമ്മീഷൻ ഇന്റർനാഷൻലെ ദ`Eclairage (സി.എ.എ.ഇ.) 1930 ആര ഭത്തിൽ വികസിപ്പിച്ചെടുത്ത ഒരു color model ആണ്. മനുഷ്യ കണ്ണ് കാണുന്നു കഴിയുന്ന എല്ലാ നിരങ്ങളെയു ഉൾപ്പെടുന്നു. മറ്റുള്ളവരുടെ ഇടയിൽ ആർജിബി എന വർണ്ണങ്ങളു CMYK നിര ഇടങ്ങൾ അടങ്കിയിരിക്കുന്നു. എൽ, എ, ബി: ലാബ്, ഒരു നിര മ നു മ ല്യങ്ങൾ തന്നെ തെളിവാണ്. ഇവിടെ, എൽ Luminance ഘടക നിലകൊള്ളുന്നു - ചാര മ ല്യ പൊരുത്തപ്പെടുന്ന - ഒരു, b യമാക്രമ നിര ചുവപ്പ്-പച്ച, നീല-മഞ്ഞ ഭാഗങ്ങൾ പ്രതിനിധാനം .

ആർജിബി അല്ലെങ്കിൽ CMYK വ്യത്യസ്തരായിരുന്നു ലാബ് അല്ല വിവിധ ഇൻപുട്ട്, ഓട്ടപ്പുട്ട് ഉപകരണങ്ങൾ മേൽ ആശയിച്ചാണ്. അകാരണത്താൽ, ഉപകരണങ്ങൾ തമിലുള്ള എക്സ്ചേഞ്ച് ഫോർമാറ്റ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ലാബ് പുറമേ പോസ്റ്റ്‌സ്ക്രിപ്റ്റ്‌റാഡ്ശിനി ലൈറ്റ് || എൻ ആന്റരിക നിര മാതൃകയാണ്.

ക ടുതലോ കുറവോ സുതാരുമായ ആയ ലൈഡ്യൂകൾ ഒരു റ്റാക്സ് നിലയിൽ പാളികൾ തോന്നുന്നുവോ. ഓരോ പാളി ചിത്രത്തിന്റെ വശ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നത് ചിത്ര ഇം വശങ്ങൾ എല്ലാ ആകെത്തുകയാണ്. റ്റാക്സ് താഴെയുള്ള പാളി പശ്വാത്തല പാളിയാണ്. മുകളിൽ പാളികൾ മുൻഭാഗത്തെ ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ട്.

നിങ്ങൾ Layers dialog വഴി ചിത്ര പാളികൾ കാണാനു നിയന്ത്രിക്കാനു കഴിയു .



മാർച്ചി ഗ് ഉറുവു ഒരു നിര ചുറ്റുമുള്ള അതിനെക്കുറിച്ച് വിവരിക്കുന്ന ഒരു പദമാണ്. ലൈൻ ആനിമേറ്റിംഗ്, അങ്ങനെ ചെറിയ ഉറുവുകൾ പരസ്പര പിന്നിൽ ചുറ്റു ലിന്റെ തോന്നുന്നു.

ഒരു മാസ്ക് ഒരു പാളി (ലൈൻ മാസ്ക്) അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ചിത്ര (നിരക്കു മാസ്ക്) എല്ലാ

പാളികൾ മേൽ ഒരു മ ടുപട പോലെയാണ്. നിങ്ങൾ വെള്ളത്ത നിര ചിത്രകല വഴി ഈ മാസ്ക് നീക്കെ കഴിയു ഷ്ടൈ കരുതത നിര ചിത്രകല അതിനെ പ റ്റത്തിയാക്കാൻ കഴിയു . മാസ്ക് "Applied" എപ്പോഴാണ്, നോൺ അരേയിൽ പിക്സലുകൾ ദ്രോമായി തുടരു (മറുള്ളവരെ സുതാരുമായ ആയിരിക്കു) അരല്ലുക്കിൽ മാസ്ക് തര തകവെള്ള തിരഞ്ഞെടുക്കു .

മാസ്ക് രണ്ടു തര ഉണ്ട്:

- *Layer Mask*: ഓരോ പാളി സുന്ത മാസ്ക് തെങ്ങെഴുക്കുണ്ട് കഴിയു . ലെയർ മാസ്ക് പാളി ആൽഫ ചാനൽ പ്രതിനിധികരിക്കുന്നത് നിങ്ങൾ അതിന്റെ സുതാരുത നിയന്ത്രിക്കുന്നതിന് അനുവദിക്കുന്നു. ലെയർ മാസ്ക് ന് ചിത്രകാരന്റെ, നിങ്ങൾ പാളി ഭാഗങ്ങൾ ആഗ്രഹിരണ ചെയ്യു അരല്ലുക്കിൽ സുതാരുമായ കഴിയു : കരുതത ചിത്രകല പാളി സുതാരുമായ ആകുന്നു, വെള്ള പെയിന്റ് ശ് പാളി ആഗ്രഹിരണ ചെയ്യു ചെയ്യുന്നു ചാര ഷേഡുകൾ ചിത്രകല പാളി അർബസുതാരു ചെയ്യുന്നു. നിങ്ങൾ മാസ്ക് ന് പെയിന്റ് എല്ലാ പെയിന്റ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാനാകു നിങ്ങൾക്ക് ഒരു ഫിൽട്ടർ പകർത്തി-പേസ്റ്റ് അപേക്ഷിക്കാ . നിങ്ങൾ ലെയർ മാസ്ക് സ ക്രമണ ഇഫക്റ്റുകൾ, വോള്യ ഇഫക്റ്റുകൾ മറ്റാരു ചിത്ര നിന്നുള്ള ഘടകങ്ങൾ സ യോജിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് ഉപയോഗിക്കുക മുതലായവ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Layer Mask വിഭാഗ കാണാൻ കഴിയു .
- *Channel Mask*, പുറമേ *Selection Mask* വിളിച്ചു: ചാനൽ മാസ്കുകൾ ഒരു നിര സുതാരുത നിർണ്ണയിക്കാൻ. ചാനലിൽ ചിത്രകല വെള്ള മാസ്ക്, നിങ്ങൾ മാസ്ക് നീക്കെ ചെയ്ത് നിരക്കു വർദ്ധിപ്പിക്കുക; കരുതത ഉപയോഗിച്ച്, നിരക്കു കുറയ്ക്കാൻ. ഇ നടപടിക്രമ നിങ്ങൾ വളരെ കൃത്യമായി ഒരു നിര സൂഷ്ടിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് Save to Channel കമാൻഡ് ഒരു ചാനൽ മാസ്ക് തിരഞ്ഞെടുത്ത സ രക്ഷിക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ Channel menu നിന്ന് "Channel to selection" കമാൻഡ് ഉപയോഗിച്ച് പിന്നീക വീണ്ടുമുകാനു കഴിയു . Quick mask: ചാനൽ മാസ്കുകൾ GIMP ഇതു പ്രധാനപ്പെട്ട ഒരു പ്രത്യേക തര ഉണ്ട് നടപ്പിലാക്കി ആകുന്നു. ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് Selection mask വിഭാഗ കാണുക.

നോർ ("Moar-ray" ഉച്ചരിക്കാൻ) ഗ്രിഡുകൾ അരല്ലുക്കിൽ വരികൾ ഒരു സാധാരണ പാറ്റേൺ അതു വയ്ക്കുക മറ്റാരു സാധാരണ പാറ്റേൺ ഇടപെടുന്ന ദ്രോമാക്കുന്ന എന ഉദ്ദേശിക്കാത്ത മാതൃക. ഇത് നിങ്ങൾ, ഒരു ആനുകാലിക ഘടന (തിരിച്ചറിയാനുള്ള ഒരു ഷർട്ടു അല്ലുക്കിൽ ഒന്നര-നറിഷി ശ് ചിത്ര) ഒരു ഇമേജ് സ്കാൻ ചെയ്യുന്നോൾ ഒരു ഡിജിറ്റൽ ഇമേജ് സ്കാൻ ഒരു ആനുകാലിക പാറ്റേൺ ഒരു ഡിജിറ്റൽ ഹോട്ടോ എടുക്കുക, അല്ലുക്കിൽ silkscreening പോലു ഉദാഹരണത്തിന്, സ ഭവിക്കാ .

നിനക്ക് സമയത്ത് പ്രശ്ന തിരിച്ചറിയുന്നോൾ, മികച്ച പരിഹാര സ്കാൻ യമാർത്ഥ ചിത്ര ഒരു അലു നീക്കാൻ ചെരുതായി ക്യാമറ ആ ഗ്രിൾ മാറ്റാൻ സാധ്യമല്ല.

നിങ്ങൾ കഴിയില്ല എങ്കിൽ ഇമേജ് ഫയൽ വീണ്ടു സൂഷ്ടിക്കാൻ, GIMP പ്രശ്ന നിങ്ങളെ സഹായിച്ചുക്കാ ചില ഫിൽട്ടറുകൾ പ്രദാന ചെയ്യുന്നു. ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക്, Despeckle ആൻഡ് NL Filter (നോൺ-ലീനിയർ) ഫിൽട്ടറുകൾ കാണുക.

ഒരു പരാദ ഒരു എക്സ്.സി.എഫ് ഫയലിൽ എഴുതുന്നു ഏത് അധിക ഡാറ്റയാണ്. ഒരു പരാദ ഒരു പേര് തിരിച്ചറിയുന്നു, ഒരു എക്സ്.സി.എഫ് ഫയലിലെ മറ്റ് വിവരങ്ങൾ ഒരു വിപുലീകരണ കരുതിയിരുന്നത് കഴിയു .

ഒരു ഇമേജ് ഘടകത്തിന്റെയു പരാന്നഭാജികൾ GIMP plug- ഇന്നുകളെ റീഡ് ചെയ്തേക്കാവുന്ന. പുഗിനുകളു മറ്റ് പുഗ്-ഇന്നുകളെ അവശ്യമാക്കുന്നു സുന്ത പരോപജിവി പേരുകൾ, define ചെയ്യാ . പരാന്നഭാജികൾ ഉദാഹരണങ്ങൾ അഭിപ്രായങ്ങൾ ആകുന്നു, ടിലൈഫൈല്ലൈ ഓപ്പണുകൾ സ രക്ഷിക്കുക, JPEG, PNG ഫയൽ ഹോർമാറുകൾ, ഗാമാ മ ല്യ ചിത്ര സൂഷ്ടിച്ചത് ആൻഡ് എക്സിഫ്.

ഒരു നേരായ വരികൾ, കർവ്വുകൾ, അല്ലെങ്കിൽ റെറ്റിന്റേയും നിർമ്മിതമായ ഒരു കോണും തുടർന്ന്. GIMP, അത് ഒരു ഇമേജ് ദൃശ്യമാകുന്ന മാർക്ക് സൂഷ്ടികകാൻ ഒരു നിര അതിർത്തി പൊതു, അല്ലെങ്കിൽ *stroked* ആയിരിക്കുന്ന ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഒരു പാത ഇന്നു മായാതെ സാധ്യമല്ലെങ്കിൽ, ഇമേജ് പ്രിൻ്റ് (നിങ്ങൾ എക്സ്.സി.എഫ് ഫോർമാറ്റ് ഉപയോഗിക്കുക പക്ഷം) ചിത്ര ഒരു ചിത്ര എഴുതിയിരിക്കുന്നു എപ്പോൾ സാരം ക്രഷികളിലും അതു അവയെ ദൃശ്യമാണ്.

പാതകളെ അടിസ്ഥാന വിവരങ്ങൾ പാമുകൾ സൂഷ്ടികകാനും മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തുന്നത് എങ്ങനെ വിവരങ്ങൾക്ക് Path Tool വിഭാഗത്തിനായി Paths Concepts ആൻഡ് Using Paths ഭാഗങ്ങൾ കാണുക. നിങ്ങൾ Paths dialog ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ സ്വര പത്തിൽ പാതകളെ നിയന്ത്രിക്കാനാകും .

ഹിന്ദുകളും GIMP അതിന്റെ വിപുലീകരണങ്ങൾ ലഭ്യമാക്കാൻ ഇതിൽ മനസ്സിലെ ധാരാവേബ് (പലവക) തും രജിസ്ട്രേഷൻ ചെയ്തിട്ടുണ്ട്. ഡെവലപ്പർമാർ Procedure Browser ഉപയോഗിച്ച് പലവക ഇന്നു പ്രവർത്തനങ്ങളെക്കുറിച്ച് ഉപയോഗപ്രദമായ പ്രോഗ്രാമിങ്ങ് വിവര പരിശോധിക്കുന്ന കഴിയും .

പീഡിയൈഫ് (പോർട്ടബിൾ ഡോക്യുമെന്റ് ഫോർമാറ്റ് എന്ന് പോസ്റ്റ്‌സ്ക്രിപ്റ്റ്‌റാർശിനി എന്ന അപര്യാപ്തതകൾ പിലു അഭിസ് ബോധന അഡോഡാബി വികസിപ്പിച്ചതാണ് ഒരു file format ആണ്. ഏറ്റവും പ്രധാനമായി, PDF ഫയലുകൾ സമമായ PostScript ഫയലുകൾ വളരെ സാധ്യത. പോസ്റ്റ്‌സ്ക്രിപ്റ്റ്‌റാർശിനി പോലെ, പീഡിയൈഫ് ഫോർമാറ്റ് GIMP എന്ന് പിന്തുണ സ്വത്രത GhostScript ലൈബ്രെറികൾ വഴിയാണ്.

ഒരു പിക്സൽ ഓരോറു ഡോക്യുമെന്റ്, അല്ലെങ്കിൽ "picture element", ഒരു ചിത്രത്തിന്റെ ആണ്. ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ചിത്ര, പിക്സൽ ആയിരക്കണക്കിന് വിന്യസിക്കപ്പെട്ട ചെയ്യാ ഓരോ നൽകിയിരിക്കുന്ന ഒരു ലൈക്കേഷൻിൽ ചിത്രത്തിന്റെ നിര പ്രതിനിധികരിക്കുന്നു. ഒരു പിക്സൽ മ ല്യ സാധാരണ പോലുള്ള അതിന്റെ നിര റെഡ്, പച്ച, നീല ഘടകങ്ങൾ നിരവധി Channels, പിലപ്പോൾ അതിന്റെ ആളുപ്പ (സുതാര്യത) അടങ്കിയിരിക്കുന്നു.

GIMP ഓപ്പണ്ട്സിൽ വിപുലീകരണങ്ങൾ. സ ഡോജകങ്ങളും പ്രധാന ജിന്വ് അപേക്ഷയുടെ നിയന്ത്രണത്തിൽ നടത്തിപ്പുകാരും ആവശ്യാനുസരണ നിർദ്ദിഷ്ട പ്രവർത്തനങ്ങൾ നൽകുന്നതിനായി ആ ബാഹ്യ പ്രോഗ്രാമുകളാണ്. ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് കാണുക.

പിഎൻജി "Portable Network Graphic" എന്ന ചുരുക്കപ്പേരാണ് ("png" ഉച്ചരിക്കാൻ ഈ സമീപകാല ഫോർമാറ്റ് പല ഗുണങ്ങളും ഏതാനും ഡോഷങ്ങളുമുണ്ട് പ്രദാനം : അതു ലോറ്റി അല്ല ഫയലുകളും JPEG ഫോർമാറ്റിൽ അധിക കനത്ത നൽകുന്നു, എന്നാൽ നിങ്ങൾ അവരെ നിരവധി തവണ ക്രഷിക്കാൻ കഴിയും കാരണം അതു നിങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ സ ക്രഷിക്കുന്നതു അത്യുത്തമ ഡാറ്റ ഓരോ തവണയും നഷ്ടപ്പെടാതെ (ഈ സഹായ ഉപയോഗിക്കുന്നു). അത് (GIF മാത്ര രണ്ട് ലൈവലുകൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു സമയത്ത്) ശരി നിരങ്ങൾ (പല നിരങ്ങൾ ദശലക്ഷക്കണക്കിന്), ഇൻഡൈക്സ് ചിത്രങ്ങൾ (ജിഫ് പോലെ 256 നിരങ്ങൾ), 256 സുതാര്യത അളവ് പിന്തുണയ്ക്കുന്നു.

അഡോഡാബി സൂഷ്ടിച്ചത്, പോസ്റ്റ്‌സ്ക്രിപ്റ്റ് പ്രധാനമായും പ്രിൻ്ററുകൾ മറ്റ് ഔട്ട്പുക്ക് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു പ്രോജക്റ്റ് വിവരണ ഭാഷ. ഇത് പ്രമാണങ്ങൾ വിതരണ നല്കുന്ന മാർഗ്ഗമാണ്. GIMP നേരിട്ട് പോസ്റ്റ്‌സ്ക്രിപ്റ്റ്‌റാർശിനി പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല; അതു GhostScript എന്ന ഒരു ശക്തമായ സ്വത്രത സോഫ്റ്റ്‌വെയർ പ്രോഗ്രാം ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു.

പോസ്റ്റ്‌സ്ക്രിപ്റ്റ്‌റാർശിനി വലിയ ശക്തി മുതലായവ-ഈൻ വൈക്കറ്റർ graphics-ലൈബ്രെറികൾ പ്രതിനിധാന കഴിവ്, കർവ്വുകൾ, ടെക്സ്റ്റ്, പാതകൾ, ഒരു ചിത്ര -സ്വത്രത വഴി. പോസ്റ്റ്‌സ്ക്രിപ്റ്റ് വളരെ കാര്യക്ഷമമായ എന്നാൽ അത് പിക്സൽ അധിഷ്ഠിത റാണ്ടും ഗ്രാഫിക്സ് പ്രതിനിധികരിക്കുന്ന വരുമ്പോൾ ആണ്. ഇക്കാരണത്താൽ,

പോസ്റ്റ്‌സ്കീപ്പ് ചിത്രങ്ങൾ പിന്നീട് GIMP അല്ലെങ്കിൽ മറ്റാരു ശ്രാഫ്റ്റ് ഫോറ്മാറ്റിൽ ഉപയോഗിച്ച് ഇത് എധിറ്റ് പോകുന്ന സ രക്ഷിക്കുന്നതിൽ ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു നല്ല ഫോർമാറ്റിൽ അല്ല.

പിഎസ്സി അദ്ദോബി ഫോട്ടോഷോപ്പ് സ്വത്വശരികളായ file format, അത് സക്കിർണ്ണത അതുകൊണ്ട XCF താരതമ്യപ്പെടുത്താവുന്നതെയുള്ള . GIMP എം പിഎസ്സി ഫയലുകൾ കൈക്കാരു കഴിവ് പരിഷ്കൃതമായ എന്നാൽ പരിമിതമാണ്: പിഎസ്സി ഫയലുകൾ ചില സവിശേഷതകൾ ലോഡ് ചെയ്തില്ല, ഒപ്പ് പിഎസ്സി മാത്ര പഴയ പതിപ്പുകൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. അവരുടെ ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് പ്രത്യേകതകൾ ഉൾപ്പെടുന്നു - - നിർഭാഗ്യവശാൽ, അദ്ദോബി ഇപ്പോൾ ഫോട്ടോഷോപ്പ് സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഡെവലപ്പ്‌മെന്റ് കിട്ട് ചെയ്തിരിക്കുന്നു കുത്തക, അദ്ദോബി അ ശീകരിച്ച ഡെവലപ്പർമാർ പരിമിതമായ ഒരു ക ട മാത്രമേ ലഭ്യമല്ല. ഈ GIMP വികസന കീ ഉൾപ്പെടുന്നില്ല, വിവര അഭാവ പ്രയാസമാണെന്ന് പിഎസ്സി ഫയലുകൾ അപ്പ്-റൂ-ഡേറ്റ് പിന്തുണ നിലനിർത്താൻ ചെയ്യുന്നു.

കൂടാണ്ടേസേഷൻ നിന്ന ചേരുന്ന colormap അടുത്തുള്ള നിന്ന ലേക്ക് നിശ്ചയിച്ച മ ല്യങ്കളുടെ ഒരു എണ്ണ ഔന്നിലേക്ക് ഒരു പിക്സൽ നിന്ന കുറയ്ക്കുക എന്ന പ്രക്രിയയാണ്. യമാർത്ഥ പിക്സൽ മ ല്യങ്കൾ ഒരു ഡിജിറ്റൽ ഡിസ്പ്ലൈ പ്രകടമാക്കു കഴിയുന്ന ഒരു തലങ്ങളിൽ എത്രയോ ക ടുതൽ കൃത്യത ഉണ്ടായിരിക്കാ . ഡിസ്പ്ലൈ പരിധി വളരെ ചെറുതാണ് എങ്കിൽ, നിന്നങ്ങൾ വിചിത്രശൈലികൾ (കളു ഭഗവന്നു, അല്ലെങ്കിൽ പരിചയവുമായാണ്) നിന്ന തീവ്രത ഒരു തലത്തിൽ നിന്ന് മറ്റാന്നിലേക്ക് മാറുമ്പോൾ എവിടെ അനുഭവപ്പെടാ . ഈ 256 കുറവോ ഒരു നിന്നങ്ങൾ ഉണ്ടായിട്ടു ഇൻഡൈക്സ് ചിത്രങ്ങൾ, പ്രത്യേകിച്ച് ശരേയുമാണ്.

കൂടാണ്ടേസേഷൻ പ്രഭാവ കുറയ്ക്കുകയു ഒരു വഴി Dithering ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. വി.എസിന്റെ അനുപശ്ചിത്തസൗകര്യം പ്രവർത്തന Blend tool (നിന്നങ്ങൾ വി.എസിന്റെ ഓപ്പ്‌ഷൻ (പ്രാപ്തമാക്കിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ) ഉ Convert to Indexed കമാൻഡ് ആകുന്നു. എന്നാൽ അവർ മാത്രമേ ആർജിബി ചിത്രങ്ങളു അല്ല ഇൻഡൈക്സ് ചിത്രങ്ങൾ പ്രവർത്തിക്കാ .

രെൻഡറി ഗ് ഇൻഡൈക്സ് ഓഫ്-ഫീലിമിലെ സ്രോതസ്സ് ബഹിരാകാശത്ത് ഇപ്പോൾ ഡെവലപ്പുന്നു ഡെവലപ്പുന്നു സ്വീകരിക്കുന്നതു അനുഭവപ്പെടുന്നു. ഏസിസി നിന്നവചിക്കുന്ന നാലു തർജ്ജമ ഇൻഡൈക്സ് ഉണ്ട്:

എന്നീ

ഈ തർജ്ജമ ഇൻഡൈക്സ് സാധാരണ ഫോട്ടോഗ്രാഫിക് ഉള്ളടക്ക ഉപയോഗിക്കുന്നു ഇത് നിന്നങ്ങൾ ആപേക്ഷിക സ്ഥാന നിലനിർത്തിക്കൊണ്ടുതന്നെ മറ്റ് ഫയലിലുണ്ട് തമ്മിൽ പ രണ്ടുവ്യാപ്തി കയറുകയു .

ആപേക്ഷിക colorimetric

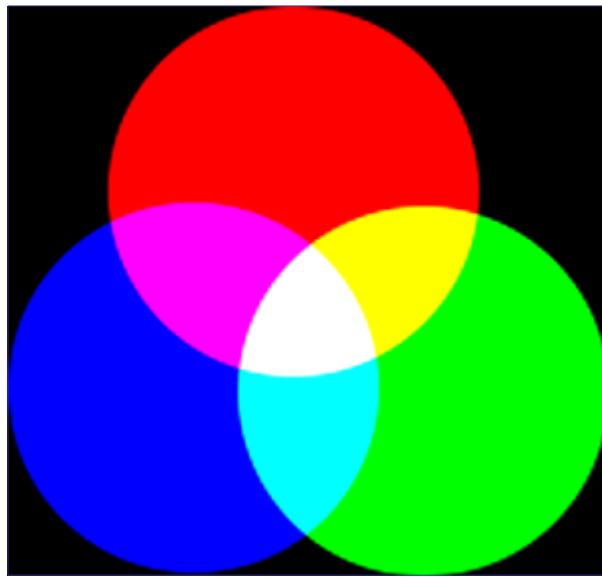
ഈ തർജ്ജമ ഇൻഡൈക്സ് സാധാരണ സ്പോട്ട് നിന്നങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു പ രണ്ടുവ്യാപ്തി നിന്നു അല്ല എന്നു നിന്നങ്ങൾ മാറ്റമില്ലാതെ അവശേഷിക്കുന്നു. പ രണ്ടുവ്യാപ്തി പുരത്തുള്ള കളേഴ്സ് പ രണ്ടുവ്യാപ്തി വകിൽ, അതേ ചാപല്യ വ്യത്യസ്ത സാച്ചുരേഷൻ ഉപയോഗിച്ച് വർണ്ണങ്ങൾ പരിവർത്തന ചെയ്യപ്പെടുന്നു.

സാച്ചുരേഷൻ

ഈ രീതി സാധാരണ ബിസിനസ്സ് ശ്രാഫ്റ്റ് ഫോറ്മാറ്റിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിന്നങ്ങൾ ആപേക്ഷിക സാച്ചുരേഷൻ ക ടുലു പരിപാലിക്കുന്ന, പക്ഷ മിന്തൽ സാധാരണയായി മാറുന്നു.

സമവർଣ്ണ colorimetric

ഈ തർജ്ജമ ഇന്ത്യൻ ഏറ്റവും പലപ്പോഴു നിവാരണത്തികളും ഉപയോഗിക്കുന്നു ഭൗതികമായി നേരീവ് ഉപകരണ വെവ്റ് പോയിൻറ് പാലിക്കുന്നു.



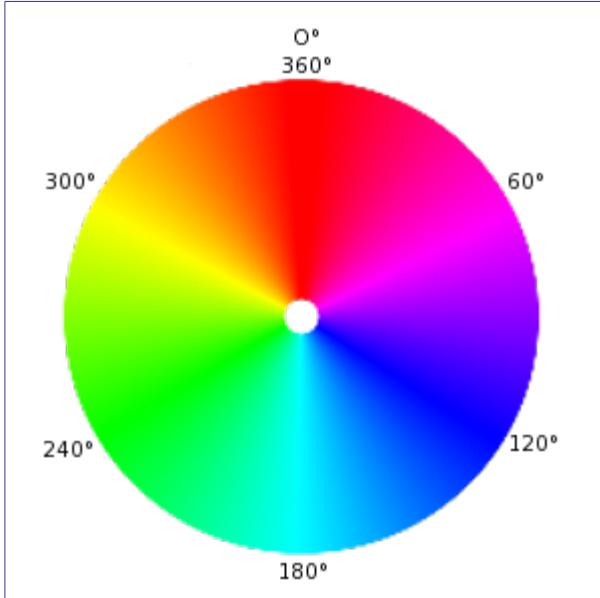
RGB RED, പച്ച, നീല വെണ്ടി ഘടകങ്ങൾ ഉണ്ട് ഒരു color model ആണ്. ഈ നിങ്ങൾ സ്കീൻ ഘടകങ്ങൾ അവർ പെയിൻറ് ഉപയോഗിച്ച് ഉള്ളതിൽ ബാധകമാകുന്നില്ല പുരത്തുവിടുന്ന ചെയ്യുന്നു. തത്പരമായുണ്ടാകുന്ന നിര ചാപല്യ വ്യത്യസ്ത മ നു പ്രാമാർഗ്ഗിക ആർജിബി നിങ്ങൾ സ യോജനമാണ്. നിങ്ങൾ ആരുടെ പിച്ച് ഒരു കമ്പ്യൂട്ടർ സ്കീൻിന്റെ ആ കുറവാണ് നിങ്ങളുടെ ടെലിവിഷൻ സ്കീൻിൽ, പഠനവിഷയമായി നോക്കുകയാണുകൂടിൽ, വിവിധ തീവ്ര കത്തികൾ, ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല ഘടകങ്ങൾ കാണാൻ കഴിയു . ആർജിബി നിങ്ങളുടെ മോഡൽ additive ആണ്.

GIMP ഓരോ പ്രാമാർഗ്ഗിക നിര ചാനൽ എട്ട് ബിറ്റുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. അത് 256 തീവ്രത (മ ല്യാൻഡ്) ലഭ്യമാണ്, $256 \times 256 \times 256 = 16,777,216$ നിങ്ങളിൽ ധമലമായുണ്ടാകുന്ന ഉണ്ട് എന്നാണ്.

പ്രാമാർഗ്ഗിക നിങ്ങൾ തന്നിരിക്കുന്ന കോമ്പിനേഷൻ ഒരു പ്രത്യേക നിര ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് എന്തുകൊണ്ട് അത് വ്യക്തമാണു. എന്തുകൊണ്ട് ഉദാഹരണത്തിന്, $229R + 205G + 229B$ പിക്ക് ഒരു തണ്ടൽ നൽകുന്നത് എങ്ങനെ? ഈ മനുഷ്യ കണ്ണ്, തലച്ചോറ് ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. പ്രകൃതിയിൽ യാതൊരു നിര , പ്രകാശത്തിന്റെ തര ഗദ്ദൈർഘ്യ മാത്രമേ തുടർച്ചയായി സ്വപ്നക്ക് ഉണ്ട്. റെറ്റിന ലെ അതോടൊപ്പ് മ നു തര ഉണ്ട്. അതോടൊപ്പ് മ നു തര മേൽ പ്രകാശ അഭിനയ ഒരേ തര ഗദ്ദൈർഘ്യ വ്യത്യസ്തമായി അവരിൽ ഓരോ ഉത്തേജിപ്പിക്കുന്നു, മന്ത്രം ഈ വ്യത്യാസങ്ങൾ നിന്ന് ഒരു നിര തിരിച്ചറിയാൻ എങ്ങനെ, പരിണാമ ചില ദശകൾ വർഷങ്ങൾ ശേഷ അഭ്യസിച്ചിട്ടുള്ളൂ.

ഈ പ്രകാശ ($0R + 0G + 0B$) പ രണ്ടുമായ ഇരുട്ടിൽ കരുതത ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് ആ പ രണ്ട് വെളിച്ച് ($255R + 255G + 255B$) വെള്ള ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത് കാണാൻ എളുപ്പമാണ്. എല്ലാ നിര ചാനലുകളിലെ തുല്യ തീവ്രത ചാര ഒരു ലെവൽ ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്. മാത്ര GIMP ലെ 256 ചാര തലങ്ങളിൽ പാടുള്ള അതുകൊണ്ടാണ്.

ആർജിബി മോഡിൽ രണ്ടു Primary colors ലയിപ്പിക്കുന്നതിന് ഒരു Secondary color നൽകുന്ന, CMY മോഡൽ ഒരു നിര ആണ്. ഈങ്ങനെ ചുവപ്പ് പച്ചയു ഉള്ള മണ്ഠ, പച്ച, നീല, എന്താടാ നീലയു ചുവപ്പു തരു മജന്ത തരു നൽകുന്നു. ഫ്രോമാറ്റിക് സർക്കിളിൽ ഒരു പ്രാമാർഗ്ഗിക നിര സമമുഖ നേരിട്ട് ആയ Complementary colors സെക്കണ്ടറി നിങ്ങൾ ആശയക്കുഴപ്പമുണ്ടാകരുത്:



അതു നിങ്ങൾ GIMP നിങ്ങളെ അരിമുവികരിക്കുന്നതെന്നു എന്തു സ ഭവിക്കുന്നു അറിയാൻ പ്രധാനമാണ്. ഓർക്കൂക എറ്റവു പ്രധാനപ്പെട്ട രേണ തീർക്കുന നിര (തിരിച്ചു) തീവ്രത വർദ്ധിപ്പിക്കാൻ ഒരു പ്രാമമിക നിര ഫലങ്ങളുടെ തീവ്രത കുറയ്ക്കുന്നു എന്നതാണ്. നിങ്ങൾ ഒരു ചാനൽ മ ല്യ കുറക്കാനോ വരുമ്പോൾ ഉദാഹരണത്തിന് പച്ച നിങ്ങൾ യാന്ത്രികമായി മറ്റ് രണ്ട്, ഇവിട ചുവപ്പ്, നീല പ്രാധാന്യമനുസരിച്ചു് വർദ്ധിപ്പിക്കുക ഇതിന് കാരണം . ഈ രണ്ടു ചാനലുകളുടെ കോമ്പിനേഷൻ ഏത് ശ്രീൻ കോ ഷിമെന്റ്റി നിര ദ്വിതീയ നിര , മജന്ത, നൽകുന്നു.

Color Picker ഉപകരണ നിങ്ങളെ ഒരു പിക്സൽ ആർജിബി മ ല്യങ്ങളു നിര വേണ്ടി hex triplet കണ്ടെത്താൻ അനുവദിക്കുന്നു.

സാമ്പിൾ ലയിപ്പിച്ച നിങ്ങൾ Bucket Fill ഉപകരണ , Color Picker ഉപകരണ വിവിധ നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ നിങ്ങളെ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു ഒരു തീരുമാന . നിരവധി പാളികൾ ഒരു ഇമേജ് പ്രവർത്തിക്കുകയാണ് സജീവ പാളി ഓന്നുകിൽ അർദ്ധസൂത്രാരു അല്ലെങ്കിൽ സാധാരണ സജ്ജമാക്കിയിട്ടില്ല ഒരു Layer Mode ഇല്ലെങ്കിലു ഇത് ഉപയോഗപ്രദമാണ്. നിങ്ങൾ സാമ്പിൾ ലയിച്ച ഓപ്പശൻ ചെയ്യുമ്പോൾ, ഓപ്പറേഷൻ വേണ്ടി ഉപയോഗിക്കുന നിര ദ്വാരാമായ എല്ലാ പാളികൾ സ യുക്ത നിര . സാമ്പിൾ ലയിച്ച ഓപ്പശൻ ചെയ്യാത്തപ്പോൾ, നിര സജീവ പാളി സ്വയ നിര ആണ്.

ഈ പദ നിര ശുശ്വരിയ്ക്ക് പരാമർശിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ വെളുത്ത പെയിന്റ് ലേക്ക് ചായകക ട്ര ചേർക്കുക സകൽപ്പിക്കുക. സാച്ചുരേഷൻ മുതൽ 0 (വെള്ള, പ രണ്ടുമായി ഇരങ്ങി നിഷ്പി ഗ, പ രണ്ടുമായി ആണയിടുമ്പോഴു) 100 (ശുശ്വരായ കളർ) ലേക്ക് വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

Supersampling, ഒരു വഴക്കങ്ങൾ ആന്റിഎലിയാസി ഗ് സാങ്കേതികതയെ എന്ന് ഒരു ചരിത്ര അല്ലെങ്കിൽ വളഞ്ഞ ലെൻസിലാണ് പല്ലുള്ള ആന്റഡ് കോൺകളു വരുകയായിരുന്നു വേണ്ടമകിലു കുറയ്ക്കുക എന ഒരു നീതിയാണ്. സാമ്പിളുകൾ വെറു കേന്ദ്രത്തിൽ അല്ല, പല സ്ഥലങ്ങളു *within* ഓരോ പിക്സൽ സ്വീകരിച്ചതായു , ശരാശരി നിര കണക്കുക ട്രി. ഈ പദർശിപ്പിക്കില്ല ഒരു വളരെ ക കുതൽ ചിത്ര തർജ്ജമ തുടർന്ന് ഇഷ്ടമുള്ള വലുപ്പത്തിലേക്ക് അത് കുറയുക, കണക്കുക ട്രി അധിക പിക്സൽ ഉപയോഗിച്ചാണ് ഇത് ചെയ്തത്. ഫല സുഗമമായ വസ്തുകൾ അറ്റങ്ങൾ സഹിത തമിൽ പിക്സൽ നേരു ഒരു വരി മാറ്റ ആണ്.

ഫല ശുശ്വരമേ സാമ്പിളുകളുടെ എല്ലാ ആശയിച്ചിരിക്കുന്നു. Supersampling

പലപ്പോഴു × യഥാർത്ഥ വലിപ്പ് 2×16 ഒരു പരിധിയിൽ നടപ്പാകു . ഈത് ഏറ്റവു ചിത്രക ടാബെ സ്ഥലത്തിന്റെ അളവ് മെമ്മറിയിൽ ചിത്ര സ ഭരിക്കാൻ ആവശ്യമായ കോരുവാൻ ആവശ്യമായ സമയ ക ടു .

സ്ഥലവു സമയവു ആവശ്യകത കുറയ്ക്കാനു ഒരു വഴി അഡിപ്പറ്റീവ് Supersampling ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ്. ഈ ലീതി വളരെ കുറച്ച് പിക്സലുകൾ മാത്രമേ പിക്സൽ supersampled ചെയ്യണ്ടതുണ്ട് അങ്ങനെ ഒരു വസ്തു അതിർത്തിവരയ്ക്കേണ്ടതായാണ് യഥാർത്ഥമത്തിൽ വസ്തു

പ്രയോജനപ്പെടുത്തുകയു ചെയ്യു . ആദ്യ ഏതാനു സാമ്പിളുകൾ ഒരു പിക്സൽ ഉള്ളിൽ കൊണ്ടുപോയിരുന്നു. നിരങ്ങൾ പരസ്പര വളരെ സാദ്യശ്രമമുള്ള എങ്കിൽ മാത്രമേ ആ സാമ്പിളുകൾ അവസാന നിര കണക്കുക ടാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ഈല്ലെങ്കിൽ, ക ടുതൽ സാമ്പിളുകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ പ്രവർത്തന മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനുള്ള സാമ്പിളുകൾ ഉയർന്ന നമ്പരിൽ മാത്ര ആവശ്യമെങ്കിൽ കണക്കു എന്നാണ്.

എസ്.വി.ജി. സ്കൈറ്റിലബിൾ വെക്ടർ ഗ്രാഫിക്സ് നിലകൊള്ളുന്നു. ഈത് ദ്വിമാന വെക്ടർ ഗ്രാഫിക്സ്, റ്ലാറ്റിക് കർത്തുൻ ഇരുവരു ഒരു ഫോർമാറ്റാണ്. നിങ്ങൾ എസ്.വി.ജി.യിലേയ്ക്കുള്ള ജിന്പ് പാതകളെ കയറ്റുമതി ചെയ്യാൻ കഴിയു നിങ്ങൾ ഒരു വെക്ടർ ഗ്രാഫിക് സോഫ്റ്റ്‌വെയർ നിന്ന് കടന്നു ജിന്പ് എസ്.വി.ജി. പ്രമാണങ്ങൾ ഇരക്കുമതി ചെയ്യാൻ കഴിയു . ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് കാണുക.

ടിജിറ്റ (TARGA ഇമേജ് ഫയൽ) പിക്സൽ, ഓപ്ഷണൽ RLE കൗൺചർ ശതമാന 8, 16, 24 അല്ലെങ്കിൽ 32 ബിറ്റുകൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്ന file format ആണ്. ഈത് യഥാർത്ഥമത്തിൽ Truevision കമ്പി വികസിപ്പിച്ചത്. Truevision ഗ്രാഫിക്സ് അഡിപ്പറ്ററു "TARGA" Truevision വിപുലമായ റാഡ്യർ ഗ്രാഫിക്സ് അഡിപ്പറ്റർ നിലകൊള്ളുന്ന വേണ്ടി "TGA" നിലകൊള്ളുന്നു.

ടിഫ് (ടാഗ് ചിത്ര ഫയൽ ഫോർമാറ്റ്) നിര വേർപ്പിരിയാൻ സ്കാൻ റാഡ്യർ ഗ്രാഫിക്സ് പ്രാഥമികമായി വികസിപ്പിച്ചെടുത്ത ഒരു file format ആണ്. ആൻ വ്യത്യസ്ത എൻകോഡി ഗ് റ കീനുകളില ടെ, പിന്തുണയ്ക്കുന്ന മ ന് വ്യത്യസ്ത ഇമേജ് മോഡുകൾ ഒറ്റ ഓരോ ചെയ്യുന്നു: കരുപ്പ് വെള്ളയു ഗ്രേസ് കൈയ്യിൽ നിവു . Uncompressed ടിഫ് ചിത്രങ്ങൾ .പിക്സലില് 1, 4, 8 അല്ലെങ്കിൽ 24 ബിറ്റുകൾ ആയിരിക്കാ . ടിഫ് ചിത്രങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് LZW അൽഗോരിതം .പിക്സലില് 6, 8 അല്ലെങ്കിൽ 24 ബിറ്റുകൾ ആയിരിക്കാ പരന്നതാണ്. ഉപസ ഹാര ഫോർമാറ്റ് പുറമെ, ടിഫോഫോഫ് പ്രിൻ്റി ഗ് പ്രാഥമിക ഐട്ടങ്ങൾ ഏറ്റവു പ്രധാനപ്പെട്ട ഫോർമാറ്റുകൾ നാണാണ്. ഒരു ഉയർന്ന നിലവാരമുള്ള ഫയൽ ഫോർമാറ്റ്, നിങ്ങൾ FrameMaker അല്ലെങ്കിൽ .ഡോ പോലുള്ള മറ്റ് പരിപാടികൾ ഇ പോർട്ട് ചെയ്യേണാ ചിത്രങ്ങൾ തികഞ്ഞ ആണ്.

ഒരു ടെറ്റ് എൽ നിലവിൽ തുറന്നിരിക്കുന്ന ഒരു ചിത്ര ഭാഗമാണ്. അതേ സമയ മെമ്മറി ഒരു മുഴുവൻ ചിത്ര സ ഭരിക്കാൻ ഒവണ്ടി, GIMP ചെറിയ കഷണങ്ങളാക്കി അത് വിഭജിക്കുന്നു. ഒരു ടെറ്റ് ഒരു ഇമേജ് അറ്റങ്ങളിൽ ടെലുകൾ ആ ചെരുതാക്കാൻ എന്നിരുന്നാലു , സാധാരണയായി 64 X 64 പിക്സൽ കള്ളി.

എത് സമയത്തു , ഒരു ഇഷ്ടകി റാ ലെ ടെറ്റ് കാശേ അല്ലെങ്കിൽ ഡിസ്കിൽ, പ്രധാന മെമ്മറി ഉണ്ടായിരിക്കാ . നിലവിൽ ജോലിചെയ്യുന്ന നൽകപ്പെടുന്ന ടെലുകൾ പ്രധാന മെമ്മറി ഇരിക്കുന്നു. സമീപകാലത്ത് ഉപയോഗിച്ച ചെയ്തിട്ടുള്ള ടെലുകൾ റാ ഇരിക്കുന്നു. റാ ടെറ്റ് കാശ് നിരന്തരിക്കുന്നു ഏപ്പോഴാണ്, സമീപകാലത്ത് ഉപയോഗിക്കാതിരുന്ന ചെയ്തിട്ടുള്ള ടെലുകൾ ഡിസ്കിൽ എഴുതിയിരിക്കുന്നു. അവർ ആവശ്യമായ ചെയ്യേണ്ടി റിംഗ് GIMP റാ അല്ലെങ്കിൽ ഡിസ്കിൽ നിന്നു ടെലുകൾ വിണ്ണഡുക്കാനു കഴിയു .

Tile Filter ആ ക ടെ ഇ ടെലുകൾ ആശയക്കുഴപ്പമുണ്ടാക്കരുത്
യ സിഹോ റിസോഴ്സ് എഡിയൻ്റീഫയർ (യുആർഎ) ഒരു അമ രത്തമായ അല്ലെങ്കിൽ

ഒരു ശാരീരിക തിരിച്ചറിയാൻ ലെ പ്രതീകങ്ങൾ ഒരു സ്റ്റിൽ. കളായി വിഭവങ്ങൾ തിരിച്ചറിയാൻ ഇൻററ്റെന്റിൽ (പോലുള്ള വൈബ് പേജുകൾ, പലവക ഫയലുകൾ, വൈബ് സേവനങ്ങൾ വിളിക്കുന്നു, ഈ-മെയിൽ സീക്രിച്ചുവർ വേണ്ടി) ഉപയോഗിക്കുകയും അവർ പ്രത്യേകിച്ച് വേൾഡേഡ്യൂ വൈബ് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

URL കൾ (യ സീഹോ അല്ല) യ സീഹോ റിസോഴ്സ് എഫൈസ്റ്റിഫയറുകൾ (കളായി) ഒരു തര ആകുന്നു. URL കൾ അതിന്റെ പ്രാമാഖ്യിക ആക്സസ് മെകാനിസ് (സാധാരണയായി http അല്ലെങ്കിൽ FTP) കമ്പ്യൂട്ടർ ശ്രൂ വലയിൽ റിസോഴ്സ് ലോക്കേഷൻ ഒരു തിരിച്ചറിയാൻ. യുഅര്റ്റഎയില്ലതെറ്റ് സക്രീമിന്റെ പേര് അതുകൊണ്ടു സാധാരണയായി അതു ഉപയോഗിക്കുന്ന നെറ്റർകൾ പ്രോട്ടോക്കോൾ കമകളിയുടെ. നെറ്റർകൾ പ്രോട്ടോക്കോളുകൾ ഉദാഹരണങ്ങൾ HTTP, FTP, എഞ്ചാട്ടുയുാത്രേപ്പല് ആകുന്നു.

URL- കൾ കളായി ഫ്രമമവു ഏറ്റവു സാധാരണമായ ദുരന്തഭവങ്ങൾ മുതൽ, മിക്കപ്പോഴും synonymously ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ഈ പദ പലപ്പോഴും ഒരു നിര പ്രതല നേരിയ തീവ്രത പരാമർശിക്കുന്നു. ഇത് 0 (കരുത്ത) നിന്ന് 100 (പ രണ്ട് പ്രകാശ) ലേക്ക് വ്യത്യാസപ്പെടുന്നു.

എക്സ്.സി.എഫ് അതു GIMP ന്റെ നേരീവ് ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് കാരണ പ്രത്യേക ആണ് ഒരു file format ആകുന്നു അതായത് അതിന്റെ പ്രത്യേകമായി ഒരു GIMP ചിത്ര നിർമ്മിക്കാനായി പോകുന്നു ആ ഡാറ്റ എല്ലാ സ ഭരിക്കാൻ ര പകല്പന. ഇതുകാരണ , എക്സ്.സി.എഫ് ഫയലുകൾ വളരെ സക്രീണ്ണമായ വരാ അവ വായിക്കാൻ കഴിയുന്ന GIMP പുരുമ ഏതാനു പരിപാടികൾ ഉണ്ട്.

ഒരു ഇമേജ് ഒരു എക്സ്.സി.എഫ് ഫയലായി സ ക്ഷിച്ചിരിക്കുന്ന ചെയ്യുന്നോൾ, ഫയൽ ചിത്ര കുറിച്ച് അറിയേണ്ടതെല്ലാ ഏതാണ് എല്ലാ encodes: ഉണ്ടെങ്കിൽ പാളികൾ ഓരോ പിക്സൽ ഡാറ്റ, നിലവിലെ നിരക്കു, അധിക ചാനലുകൾ, പാതകൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ, ഒപ്പ് ഗൈറ്റുകൾ. നോട് ഒരു എക്സ്.സി.എഫ് ഫയലിൽ സ രക്ഷിക്കപ്പെട്ട ഏറ്റവു പ്രധാനപ്പെട്ട കാര്യ പഴയപട്ടിയാക്കാനുള്ള ചരിത്ര .

ഒരു എക്സ്.സി.എഫ് ഫയലിൽ പിക്സൽ ഡാറ്റ നിര ഒരു നഷ്ടമാകാത്ത ഉൾക്കൊള്ളിച്ച ര പത്തിൽ ചിത്രീകരിക്കുന്നു: ഇമേജ് വൈബ് ബ്ലോക്കുകൾ നഷ്ടമാകാത്ത RLE അത്രഗോരിത ഉപയോഗിച്ച് ഉൾക്കൊള്ളിക്കുന്നു ചെയ്യുന്നു. ഇത് നിങ്ങൾ ലോഡ് ചെയ്ത് ഇ ഫോർമാറ്റിലുള്ള ഒരു ഇമേജ് സ രക്ഷിക്കാൻ എത്ര തവണ സാരമില്ല, ഒരൊറ്റ പിക്സൽ അല്ലെങ്കിൽ മറ്റ് ഇമേജ് ഡാറ്റ കാരണ ഇ ഫോർമാറ്റ് നഷ്ടപ്പെടുകയോ പുതുക്കപ്പെട്ടത് എന്നാണ്. എക്സ്.സി.എഫ് ഫയലുകൾ വളരെ വലിയ ബാധിക്കാ എന്നാൽ GIMP ഫയലുകൾ തങ്ങളെ ക പ്രസ്തുതിക്കുന്നു. അല്ലെങ്കിൽ Bzip2 കമ്പുഷൻ രീതികൾ ഒന്നുകിൽ, ഉപയോഗിച്ച് അനുവദിക്കുന്നു. ഒരു എക്സ്.സി.എഫ് ഫയൽ ക പ്രസ്തുതിചെയ്യുന്നു പലപ്പോഴും 10 അതിലധികമോ ഘടകവുമായി അത് ചുരുക്കി ചെയ്യു .

GIMP ഡെവലപ്പർമാർ പതിപ്പുകളിൽ അനുഭവയാജ്യമായ എക്സ്.സി.എഫ് ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് നിലവിൽത്തുന്നതിന് ഒരു വലിയ ശ്രേണ നടത്തിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ. നിങ്ങൾ GIMP 2.0 ഉപയോഗിച്ച് ഫയൽ സുഷ്ടിക്കാനു , അത് GIMP 1.2 ഫയൽ തുറക്കാൻ സാധ്യമാണെന്ന യോഗ്യമല്ല. എന്നാൽ ഫയലിൽ ചില വിവരങ്ങൾ ഉപയോഗപ്രദമായോളിപ്പു ഉദാഹരണമായി, GIMP 2.0 GIMP 1.2 അധിക ടെക്നോളജികൾ കൈകാര്യ വളരെ ക ടുതൽ പരിഷ്കൃതമായ വഴി ഉണ്ട്, ഒരു GIMP 2.0 എക്സ്.സി.എഫ് ഫയൽ ഒരു സാധാരണ ചിത്ര പാളി ദ്വാരാ മാറ്റു നിന്ന് അങ്ങനെ ഒരു വാചക പാളി ഫയൽ GIMP 1.2 തുറക്കുകയാണെങ്കിൽ.

YCbCr YUV നിര മോഡൽ ഒരു ലളിതമായ പരിഷ്കരണത്തിന് ആയി പാൽ ടെലിവിഷൻ സാധാരണ വികസിപ്പിക്കപ്പെട്ടിരുന്നു ഒരു color model ആണ്. അതിനിടയിൽ, അത് ചിത്രത്തിന്റെ വീഡിയോ രേഖക്കാർഡി ശ വേണ്ടി CCIR-601

രൂപങ്ങളെ മാറിയിരിക്കുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, ഡിവിഡികൾ, വീഡിയോ സിസ്റ്റികളും മറ്റ് മികച്ച വ്യാപകമായി ഡിജിറ്റൽ വീഡിയോ രൂപങ്ങളെ കുർക്കായുള്ള ന് പുറമേ ജൈപ്പേഗ് ചിത്രങ്ങളും എ പെഗ്ഗ്‌ഫൂയർ വീഡിയോകൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു, അതിനാൽ ആണ്. അത് ധമാർത്ഥത്തിൽ "red", "green" ആൻഡ് "blue" ഉദ്ദേശിച്ചത് എത്ര നിരങ്ങൾ നിർണ്ണയിക്കാൻ ഇല്ല ശ്രദ്ധ, ഒരു കളർ മോഡൽ ഇപ്പോഴും ഒരു കളർ സ്പോസ് എന്നത് മനസ്സിലാക്കുക. ഒരു കളർ സ്പോസ് വേണ്ടി ഇനിയു ഒരു പ്രത്യേക കേവല വർണ്ണം മ ല്യ ഒരു റഫറൻസ് ആയിരിക്കും.

, തെളിച്ച -നിന്ന മോഡൽ ഉദാഹരണത്തിന് ഒരു നിന്ന , ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല വർണ്ണിക്കുന്ന അടിസ്ഥാന നിരങ്ങൾ, (ആർജിബി) പ്രകാര, പ്രകടിപ്പിക്കാൻ എത്ര, എന്നാൽ മറ്റ് ഉള്ള വഴി നിന്ന മോഡലുകൾ ഉണ്ട്. ഇവിടെ, മാനദണ്ഡ അടിസ്ഥാന നിരങ്ങൾ (ചാര വഴി വെളുത്ത കുത്ത നിന്നുള്ള) പ്രകാശത്തിനുവും വലിയ ഭാഗ (ചുവപ്പ്, ഓറഞ്ച്, മഞ്ഞ, പച്ച, നീല, വയലറ്റ്, അരല്ലുക്കിൽ അവയ്ക്കിടയിൽ കിടക്കുന്ന മറ്റ് ശുദ്ധമായ നിരങ്ങൾ) ഉപയോഗിച്ച് വർണ്ണങ്ങൾ ആകുന്നു വർണ്ണങ്ങളും (വിളിയ ലേക്ക് "gaudy") എന്ന സാച്ചുരേഷൻ. ഈ നിന്ന മോഡൽ മെച്ചപ്പെട്ട ചെറിയ നിന്ന വ്യത്യന്തമാണെന്ന് തേജസ്സിനേക്കാൾ ചെറിയ വ്യത്യാസങ്ങൾ മാനിച്ചു, സാച്ചുരേഷൻ ചെറിയ വ്യത്യാസങ്ങൾ നല്കുതു ആ തിരിച്ചറിയാൻ കണ്ണിന് കഴിവ് അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ളതാണ്. പോലും അതേ അടിസ്ഥാന പ്രഭാവത്താൽ ഒരു കുത്ത പശ്വാത്തല വായിക്കാൻ എളുപ്പമാണ് എഴുതിയ ചാര പാം, പക്ഷേ ചുവപ്പ് പശ്വാത്തലത്തിൽ വായിക്കാൻ വളരെ ഹാർഡ് നീല ടെക്നിക്സ് ചെയ്യുന്നു. അത്തര നിന്ന മോഡലുകൾ തെളിച്ച -നിന്ന മോഡലുകൾ വിളിക്കുന്നു.

YCbCr മോഡൽ അത്തര ഒരു പ്രകാശവു -നിന്ന മാതൃകയുടെ ഒരു ചെറിയ വകയേറു ആണ്. ഒരു ആർജിബി നിരങ്ങളുടെ മ ല്യ അരല്ലുക്കിൽ നീല ദിശയിൽ ചാര നിന്ന് ഒരു അടിസ്ഥാന തെളിച്ച , Y, രണ്ടു ഘടകങ്ങൾ, സി ആൻഡ് കോടി, സി വ്യതിയാന അളക്കുന്നവഴിയാണ് എവിടെ തിരിച്ചിരിക്കുന്നു, അത് 0.5 താഴെയാണെങ്കിൽ, മഞ്ഞ ദിശയിൽ. കോടിയുടെ ചുവന്ന അരല്ലുക്കിൽ ടർക്കോയിൻ ദിശയിൽ വ്യത്യാസ സദ്ധാരണമായ അളക്കുക എന്നത്. ഈ പ്രാതിനിധി പച്ച വെളിച്ച പ്രത്യേകിച്ച് സെൻസറിന്റെ രണ്ടായി കണ്ണിൽ ഇല്ല ഉപയോഗിക്കുന്നു. പച്ച അനുപാത കുറിച്ച് മികച്ച വിവരങ്ങളും, അടിസ്ഥാന പ്രകാശത്തിനു Y- യിലെ എന്തുകൊണ്ട് ചുവപ്പ്, നീല പകർച്ച ഒരു സ ഭവിക്കുന്നവ പ്രാതിനിധി എന്നതാണ്. വൈ മ ല്യങ്ങൾ അത്തര ഡി.വി.ഡികൾ എന്നപോലെ ഏറ്റവും പ്രായോഗികമായ അപേക്ഷകൾ, മറ്റ് രണ്ടു മ ല്യങ്ങൾ, സി ആൻഡ് കോടി ഇടക്ക് ചിത്ര , തങ്ങൾക്കുണ്ട്.

YUV chrominance വീണ്ടും രണ്ടു ഘടകങ്ങളാണ് എവിടെ നിന്ന വിവരങ്ങൾ പ്രതിനിധികരിക്കാൻ രണ്ട് ഘടകങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു color model, luma (പ്രദേശത്ത് വെളിച്ച ശക്തി) ഉ chrominance, അരല്ലുക്കിൽ നിന്ന അനുപാത (chroma) ആണ്. YUV നിന്ന മോഡൽ വികസന തിരികെ എവിടെ വഴികൾ പഴയ ബ്ലാക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റ് പൊരുത്ത പുരകോട്ടേതരയുക കിട്ടാൻവേണ്ടി, ബ്ലാക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റ് സിഗ്നൽ സഹിത നിന്ന വല്യരങ്ങൾ അനേകം ചുവപ്പോൾ നിന്ന ടെലിവിഷൻ (പാർ) വികസന , പോകുന്നു ലഭ്യമായ ട്രാൻസ്മിഷൻ ബാൻഡ്യൂപ്പിഡ്യൂത്ത് വർബിപ്പിക്കാൻ ഇല്ലാതെ ടെലിവിഷനുകൾ. അന്താരാഷ്ട്ര ടെലിവിഷൻ techniques ഓഫ് YUV നിന്ന മോഡൽ നിന്നു , YCrCb നിന്ന മോഡൽ ഡിജിറ്റൽ ഇമേജ്, വീഡിയോ ക പ്രഷ്ഠൻ ഏറ്റവും തരത്തിലുള്ള ഉപയോഗിക്കുന്ന വികസിപ്പിച്ചട്ടുത്തു. തെറ്റായി, YUV നിന്ന മോഡൽ പലപ്പോഴും കുറിച്ച് ആ മേഖലകളിലെ, YCbCr മോഡൽ ധമാർത്ഥത്തിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നു ആണെങ്കിലും സ സാരിക്കപെടുന്നു. ഇത് പലപ്പോഴും ആശയക്കുഴപ്പ് കാരണമാകുന്നു.

luma സിഗ്നലുകൾ കണക്കുക ട്രിപ്പിൾ, അന്തർലീനമായിട്ടുള്ള ആർജിബി ഡാറ്റ ആദ്യ ഔട്ടപ്പുട്ട് ഉപകരണത്തിന്റെ gamma മ ല്യ കോണ്ട് മാറ്റുവാനായി ഒരു R'G'B' 'സിഗ്നൽ ലഭ്യമാക്കുന്നു. മ ന് വ്യക്തിഗത ഘടകങ്ങൾ പഴയ ബ്ലാക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റ് ടെലിവിഷനുകൾ തെളിച്ചനില വിവരങ്ങൾ, പുറമേ VBS സിഗ്നൽ (വീഡിയോ

ബൈയിസ്ബാൻഡ് സിഗ്നൽ, ബൂക്ക് ആന്റ് വൈറ്റ് സിഗ്നൽ ആയി പ്രവർത്തിക്കുന്നു രപ , ത കെ ഓഫീച്ചു ചേർത്തു.

$Y = \text{ആർ} + G + \text{ബി}$

കൃത്യമായ കണക്കുക ട്രൽ ക ടുതൽ സക്കിർണ്ണമായ, മനുഷ്യ കണ്ണിന്റെ നിര പരാശ്രാലിന് ചില വശങ്ങൾ പരിഗണിക്കേണ്ടതുണ്ട് തങ്ങൾക്കുണ്ട് ശേഷ യാണ്.

ഉദാഹരണത്തിന്, പച്ച ചുവപ്പ് ഭാര ആയിരിക്കുമെന്ന് അറിഞ്ഞു അവന് ഈ നീല ഭാര ആയിരിക്കുമെന്ന് അറിഞ്ഞു ആണ്. ക ടാതെ, അടിസ്ഥാന നിര ആദ്യ നടപ്പാക്കു ചില സിസ്യങ്ങളിൽ ഗാമാ തിരുത്തുന്നതിലു.

പുറമെ chrominance സിഗ്നലുകൾ, നിര വ്യത്യാസ സിഗ്നലുകൾ, നിര വിവരങ്ങൾ അടങ്കിയിട്ടുണ്ട്. അവർ നീല മെനസ് luma അല്ലെങ്കിൽ ചുവന്ന മെനസ് luma എന്ന വ്യത്യാസ വഴി ര പല്ലട്ടുത്തിയിരിക്കുന്നത്.

$U = \text{ബി}-\text{വൈ}$

$V = r-\text{വൈ}$

മ നു സൂച്ചകിക്കപ്പെടുന്ന ഘടകങ്ങൾ, Y യു, V നിന്നു, അടിസ്ഥാന നിര വ്യക്തിഗത നിര അനുപാതങ്ങൾ പിന്നീട് വീണ്ടു കണക്കാക്കാനായിട്ടുണ്ട്:

വൈ = $y + U + (\text{ബി} - \text{വൈ}) = y - \text{വൈ} + b = b$

വൈ + = $y + V (r - Y) = y - \text{വൈ} + r = r$

വൈ - ബി - ആർ = $(r + G + B) - \text{ബി} - \text{ആർ} = \text{ജി}$

മാത്രവുമല്ല, കാരണ മനുഷ്യ കണ്ണിന്റെ റെറ്റിനയിൽ ഘടന, അത് തെളിച്ച വിവരങ്ങൾ നിര ഉയർന്ന റെസല ഷൻ ന് അറിഞ്ഞു എന്ന്, YUV നിര ഫോറ്മാറ്റിനും സമയത്ത് ബാൻഡിഡിയ്ത്ത് സ രക്ഷിക്കാൻ chrominance ചുരുക്കാന് അങ്ങനെ മാറുകയാണെങ്കിൽ.

ബിബ്ലിയോഗ്രഫി

പുസ്തകങ്ങൾ

APRESS00

author: അക്കെ പെക്ക്

copyright: (C) 2006 Apress ഇൻക്

publisher: Apress ഇടിയുന്നത് www.apress.com

isbn: ISBN 1-59059-587-4

releaseinfo:

FOLEY01

author: ഫോളെ വാൻ ഡാ , ഐറ്റ്

copyright: (C) 1990 ജോനാമൻ വെസ്റ്റി

publisher: ജോനാമൻ വെസ്റ്റി

releaseinfo:

GROKKING

author: Carey Bunks

copyright: (C) 2000 പുതിയ റേഡോഫ്സ് പ്രസിദ്ധീകരിക്കൽ

publisher: പുതിയ റേഡോഫ്സ് പ്രസിദ്ധീകരിക്കൽ, www.newriders.com

isbn: ISBN 0-7357-0924-6

releaseinfo:

ഓൺലൈൻ ഉറവിടങ്ങൾ

AdobeRGB

releaseinfo:

AdvanceMAME

releaseinfo:

മുതലായവ

releaseinfo:

APOD01

releaseinfo:

APOD02

releaseinfo:

APOD03

releaseinfo:

APOD04

releaseinfo:

APOD05

releaseinfo:

APOD06

releaseinfo:

APOD07

releaseinfo:

ARGYLLCMS

releaseinfo:

കലവരയു

releaseinfo:

BACH04

author: മെക്കൻ ആലാപനത്തിൽ

copyright: (C) 2004 മെക്കൻ ആലാപനത്തിൽ

releaseinfo:

BUDIG01

releaseinfo:

Bugzilla

releaseinfo:

Bugzilla-ജീവ്

releaseinfo:

കെയ്റ്ററോ

releaseinfo:

DARWINORTS

releaseinfo:

ECI

releaseinfo:

എഫ്.ഡി.എൽ.-തർജ്ജമ

FINK

releaseinfo:

FREETYPE

releaseinfo:

GEGL

releaseinfo:

GEORGIEV01

author: Todor georgiev

copyright: (C) 2005 todor Georgiev

releaseinfo:

GhostScript

releaseinfo:

ജീവ്

releaseinfo:

ജീവ്-dev

releaseinfo:

ജീവ്-dev-ഫീൽ

releaseinfo:

ജീവ്-വോക്സായി

releaseinfo:

ജീവ്-ഫോൺകൾ

releaseinfo:

ജീവ്-NEWSYM26

releaseinfo:

ജീവ്-രജിസ്ട്രി

releaseinfo:

GROKKING01

releaseinfo:

GROKKING02

releaseinfo:

GUNTHER04

author: Gunther ഡെയ്റ്റ്

copyright: (C) 2004 ഡെയ്റ്റ് (Gunther)

releaseinfo:

ഹൈസിസി

releaseinfo:

ICCsRGB

releaseinfo:

സമ്മതപത്ര

releaseinfo:

ജിക്യൂവ്യൂ

releaseinfo:

GTHUMB

releaseinfo:

Inkscape

releaseinfo:

JIMMAC01

releaseinfo:

LPROF

releaseinfo:

MSKB-294714

releaseinfo:

MsRGB

releaseinfo:

OPENCLIPART-വിതരുക

releaseinfo:

OPENICC

releaseinfo:

ഛഗ്നിന്റ്-യിജിറ്റൽ

releaseinfo:

ഛഗ്നിന്റ് മിന്നൽ

releaseinfo:

ഛഗ്നിന്റ്-REDEYE

releaseinfo:

ഛഗ്നിന്റ്-RESYNTH

releaseinfo:

ഛഗ്നിന്റ്-RETINEX

releaseinfo:

ഖഗിൻ-പ്രത്യേക

releaseinfo:

python

releaseinfo:

SCALE2X

releaseinfo:

സ്കൈറ്റ്‌വെബ്

releaseinfo:

SIOX

releaseinfo:

TUT01

author: സേതൽ Burgess

copyright: (C) 2002 സേതൽ Burgess

releaseinfo:

TUT02

author: കരോൾ കുന്ന (caroINOSPAM@gimp.org)

copyright: (C) 2004 കരോൾ കുന്ന

releaseinfo:

UNICODE- ഓ

releaseinfo:

വിക്കിപീഡിയത്തിൽ

author: വിക്കിപീഡിയ ഫൗന്റേഷൻ

copyright: (C) 2004 വിക്കിപീഡിയ ഫൗന്റേഷൻ

releaseinfo:

WKPD-ആർട്ടിഫിഷ്യൽ

releaseinfo:

WKPD-അര്യവ്യത്തമാക്കുക

releaseinfo:

WKPD-ബൈനാർ

releaseinfo:

WKPD-ചുട്ടെടുത്തിട്ട്

releaseinfo:

WKPD-അംഗങ്ങൾ

releaseinfo:

WKPD-CMYK

releaseinfo:

WKPD-COLORSPACE

releaseinfo:

WKPD-ശുദ്ധമായ

releaseinfo:

WKPD-യිහැළුව්ලයිසිස්

releaseinfo:

WKPD-වි.අඩුසිගේ

releaseinfo:

WKPD-ධොට්ඨ්ස්

releaseinfo:

WKPD-යිජිරුත්

releaseinfo:

WKPD-FILEFORMAT

releaseinfo:

WKPD-GAMUT

releaseinfo:

WKPD-භිංජ

releaseinfo:

සාමු WKPD

releaseinfo:

WKPD-අතුම්

releaseinfo:

WKPD-HSV

releaseinfo:

WKPD-ഐഎസിസി

releaseinfo:

WKPD-ഇന്ത്യൻപോൾ

releaseinfo:

WKPD-ജെപ്പുഗ്

releaseinfo:

WKPD-കൃത്യാളി

releaseinfo:

WKPD-LZW

releaseinfo:

WKPD-MOIRE

releaseinfo:

WKPD-PACKBITS

releaseinfo:

പിഎൻജി-WKPD

releaseinfo:

WKPD-റാസ്യർ

releaseinfo:

WKPD-കർണ

releaseinfo:

WKPD-രെറ്റിനയിൽ

releaseinfo:

WKPD-സൈപിയ

releaseinfo:

WKPD-ഭാര്വാസ

releaseinfo:

WKPD-എസ്.വി.ജി.

releaseinfo:

WKPD സെസ്റ്റുകൾ

releaseinfo:

WKPD-യുഅത്രഫൂൽ

releaseinfo:

WKPD വെബ്-നിറങ്ങൾ

releaseinfo:

WKPD-YCbCr

releaseinfo:

WKPD-കുറത്ത നിരക്കുകളിൽ

releaseinfo:

എസ്.എൻ.എ.

releaseinfo:

XNVIEW

releaseinfo:

തുടക്ക

പീറ്റർ Mattis ആൻഡ് സ്പെൻസർ Kimball, GIMP യമാർത്തമ സ്പഷ്ടകൾ പ്രകാര GIMP 0.54 അവരുടെ പ്രവ്യാപനത്തില്:

GIMP ഒരു hideously രചിച്ചിട്ടുണ്ട് CS164 (കമ്പൈലറുകൾ) കൂല്ല് പദ്ധതിയുടെ ചാരത്തിൽ നിന്നു എഴുന്നേറ്റു. കുമീകരണ : രാവിലെ. തങ്ങൾ ഇരുവരു ഉറക്ക അഭാവവു ലിസ്പ് ഒരു കമ്പൈലർ ഫ്രോഗ്രാഫി ഗ് ഭയകരൻ ബുദ്ധിമുട്ട് നിന്ന് തളർന്നു . തങ്ങളുടെ ക്ഷമ പരിധികൾ നീം കവിതയു ചെയ്തു, എന്നിട്ടു ഇപ്പോഴു അണുകെട്ട് നടത്തി.

പിന്ന സ ഭവിച്ചു. അതു 17 ഏ ബി അതു yacc ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ലളിതമായ വ്യാകരണ ഒരു പാഴ്സർ ഉൽപ്പാദിപ്പിക്കുന്നതിൽ ആവശ്യമായ അനുവദിക്കു കഴിത്തില്ല സാധാരണക്കാരെ ലിസ്പ് messily കോർ ഉപേക്ഷിച്ചു. സത്യനിഷ്ഠയികളായ നിമിഷ കടന്നു വെറുപ്പോ നന്നു പകിട ലുക്ക് ഉണ്ടായിരുന്നു, തുടർന്ന് തങ്ങളുടെ പദ്ധതി നീരാവി. നാ എന്തെങ്കിലും ... ANYTHING ... ഉപയോഗപ്രദമായ എഴുതാൻ ഉണ്ടായിരുന്നു. ഒരു ബിറ്റ്‌മാപ്പ് പ്രതിനിധികരിക്കാൻ നന്നായി ലിറ്റസുകളിൽ ആശയിക്കുന്നത് ചെയ്തിരുന്നുള്ള എന്തൊ സിയിൽ എന്തോ. ഇപ്രകാര , GIMP ജനിച്ചു.

ഫീനിക്ക്‌സ് പക്ഷിയെ പോലെ, മഹത്യമുള്ള, പുതിയ ജീവിത ലിസ്പ് ആൻഡ് yacc ഹോമയാഗവു അവശ്രിഷ്ടങ്ങൾ ഉണ്ടും. ആശയങ്ങൾ പരക്കുന്ന പോയി തീരുമാനങ്ങൾ ചെയ്തു, GIMP ഹോ എടുത്തു തുടങ്ങി.

ഒരു ഇമേജ് കൃതിമത്തെ ഫ്രോഗ്രാ അനുക ലാമാണെന്നാണ്. വളരെ കുറഞ്ഞത് "Windows" കീഴിൽ അല്ലെങ്കിൽ "Macintosh" ന് വാൺിജ്യ സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ച് ആവശ്യകത കുറഞ്ഞതക്കു എന്നുള്ള ഒരു ഫ്രോഗ്രാ . മറ്റ് എക്ക്‌സ് പെയിന്റി ഗ്, ഇമേജി ഗ് ഉപകരണങ്ങൾ നിന്നു കാണാതായ സവിശേഷതകൾ നൽകുന്ന ഒരു ഫ്രോഗ്രാ . മഹിമയു സ്വതന്ത്രമായ യൂണിക്ക്‌സ് പ്രയോഗങ്ങൾ നീം പാരസ്യ നിലനിർത്താൻ സഹായിക്കുന്ന ഒരു ഫ്രോഗ്രാ .

അരു മാസ കഴിത്ത്, തങ്ങൾ ഒരു ആദ്യകാല ബീറ്റാ ഐട്ടത്തിൽ നിങ്ങളെള്ളത്തി. നാ പൊരുത്ത പ്രശ്നങ്ങൾക്ക് ഫ്രോഗ്-ഫൂറ്റ്‌ഹോ സ്ഥിരത പ്രവർത്തിക്കുന്നു ആര ഭിക്കുന്നതിന് ഇപ്പോൾ റിലീസ് ചെയ്യണമെന്ന്. അതോടൊപ്പ് , ഫ്രോഗ്രാ യമാർത്തത്തിൽ ഉപയോഗിക്കാൻ പൂർണ്ണമായും വിവിധ ഫയൽ ഹോർമാറ്റ് പിന്തുണ വികസ്യര മറ്റ് താൽപര്യമുള്ള ഫ്രോഗ്രാമർമാർ കാണാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു എന്ന് ഇപ്പോൾ തോന്നുന്നു.

ജീമ് തുടക്കത്തിലെ

പതിപ്പ് 0.54

പതിപ്പ് 0.54 ഫെബ്രുവരി 1996 ത്ത് പുറത്തിരഞ്ഞിയ, ആദ്യത്തെ തീർച്ചയായു പ്രോഫഷണൽ സ്വത്തന്ത്ര ഇമേജ് കൂത്രിമത്ര പ്രോഗ്രാം ആണ് പ്രധാന മാനങ്ങളുണ്ട് ചെയ്തു. ഈ വലിയ വാൺിജ്യ ചിത്ര കൂത്രിമത്ര പരിപാടികൾ മത്സരിക്കാൻ കഴിഞ്ഞില്ല ആദ്യത്തെ ഫീ പ്രോഗ്രാം .

പതിപ്പ് 0.54 ബീറ്റാ റിലീസ് ആയിരുന്നു അത് നിങ്ങളെ പ്രതിഭിന്ന പണിക്കു ഉപയോഗിക്കാം അങ്ങനെ സ്ഥിരതയുള്ള ആയിരുന്നു. എന്നാൽ 0.54 പ്രധാന ഭോഷങ്ങളുമുണ്ട് ഒന്ന് S ശ്രക്കിറ്റ് (slidebars, മെനൂകൾ, ഡയലോഗ് ബോക്സ്, മുതലായവ) മത്തതിന്റെ ഒരു വാൺിജ്യ S ശ്രക്കിറ്റ് പണിതിരുന്ന ആയിരുന്നു. നിങ്ങൾ വേഗത്തിൽ നാമെന്തു ലിക്കഡ് GIMP ഉപയോഗിക്കാൻ ആഗ്രഹിച്ചാൽ മോട്ടിഗ്സ്പുസ് വാങ്ങാൻ ഉണ്ടായിരുന്നു ഈ "GIMP" സിസ്റ്റംകൾ വേണ്ടിയുള്ള ഒരു വലിയ പോരായ്മ ആയിരുന്നു. പല ഡൈലോഗുകൾ മോട്ടിഗ്സ്പുസ് വാങ്ങാൻ കഴിയാത്ത ലിനക്സ്, പ്രവർത്തിക്കുന്ന വിദ്യാർത്ഥികൾ ആയിരുന്നു.

പതിപ്പ് 0.60

0.60 ജൂൺ 1996 ത്ത് പുറത്തിരഞ്ഞിയ, അത് നാലു മാസ എസ് പി (സ്പെൻസർ, പീറ്റർ) വികസന കീഴിൽ ആകുമായിരുന്നു. മെയിൻ പ്രോഗ്രാമി ഗ്രൂപ്പങ്ങളുമുണ്ട് പുതിയ S ശ്രക്കിറ്റുകൾ, GTK (GIMP S ശ്രക്കിറ്റ്) ഉം മോട്ടിഗ്സ്പുസ് ഉള്ളജ്ഞത്തെ പുറത്താക്കുന്ന ചെയ്ത ഗ്രാഫിക്ക് കുടുംബം (GIMP ഭ്രായിംഗ് കിറ്റ്), ആയിരുന്നു. ഗ്രാഫിക് കലാകാരനെ, 0.60 പോലുള്ള പുതിയ സവിശേഷതകൾ നിന്നെന്നിരുന്നു: അടിസ്ഥാന പാളികൾ; മെച്ചപ്പെട്ട പെയിന്റ് ഗ്രാഫിക്ക് കുടുംബം (ഉപ-പിക്സൽ ഒരുപറ്റ, ബേഷ് സ്പെയിസി ഗ്രൂ); ഒരു മികച്ച എയർബേഷ്; പെയിന്റ് മോഡുകൾ തുടങ്ങിയവ.

പതിപ്പ് 0.60 മാത്ര ഒരു ഡൈലോഗുകൾ വിവരിക്കുന്നതു ഉദ്ദേശിച്ചുള്ളതല്ല ചെയ്തു. അതിനാൽ ഹാർഡ് ഹാർഡ് പരിഷ്കരണ കഴിഞ്ഞില്ല പരീക്ഷിക്കുകയു പൊഴിഞ്ഞു മാറുന്നതിനോ അതു 0.99 ഒരു റിജേക്ടായി അവസാന 1.0 പതിപ്പ് സേവനമനുഷ്ഠിച്ചിട്ടുണ്ട്. നിങ്ങൾ 0.99 ആൽഫാ പതിപ്പ് 0.60 നോക്കാ കഴിയു.

പതിപ്പ് 0.99

1997 ഫെബ്രുവരിയിൽ, 0.99 റാഡ് വന്നു. മറ്റ് ഡൈലോഗുകൾക്കാണ്, എസ് പി GIMP നിരവധി മാറ്റങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കി പോലു കുടുതൽ സവിശേഷതകൾ ചേർത്തു. പ്രധാന വ്യത്യാസ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ എഴുതാൻ സാധ്യത ഉണ്ടാക്കിയ, പുതിയ API (ആസ്റ്റ്രോഫിക്കേഷൻ പ്രോഗ്രാമി ഗ്രാഫിക്ക് ഹാർഡ് ഹാർഡ്) ഉം "PDB" ആയിരുന്നു; സ്ക്രിപ്റ്റ്-Fus (അരലൂക്കിൽ മാക്രോകളുടെ) ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ സാധാരണയായി കരുതാൻ ചെയ്യുമായിരുന്നു കാര്യങ്ങൾ ഓട്ടോമേറ്റ് കഴിഞ്ഞില്ല. GTK/gdk പുറമെ മാറി ഇപ്പോൾ GTK+ പേരിട്ടു. കുടാതെ, 0.99 കടന്നു GIMP വലിയ ചിത്രങ്ങൾ കയറ്റാൻ സാധ്യത ഉണ്ടാക്കിയ tile- അടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള മെമ്മറി കൈകാര്യ പുതിയ റീതി ഉപയോഗിച്ചു (GIMP കടന്നു ഒരു 100 MB ഇമേജ് ലോഡ് യാതൊരു പ്രശ്നം ആണ്). പതിപ്പ് 0.99 പുറമെ എക്സ്.സി.എഫ് എന്ന ഒരു പുതിയ നേറ്റീവ് GIMP ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് പരിചയപ്പെടുത്തി.

പുതിയ API GIMP വേണ്ടി വിപുലീകരണങ്ങൾ, പൂർണ്ണമാക്കൽ എഴുതാൻ ശരിക്കു സുഗമമാക്കി. നിരവധി പുതിയ പൂർണ്ണമാക്കൽ വിപുലീകരണങ്ങളും GIMP കുടുതൽ (അത്തര കടക്കു നേരിട്ട് സ്കാൻ ഗ്രാഫിക്ക് സജ്ജമാക്കുന്നു SANE, പോലെ) ഉപയോഗപ്രദമാക്കാൻ ഉയർന്നുവന്നു.

1997 ලෙ බොතක්කාලත්, GIMP පතිපූ 0.99.10 ඇත්ති, එස් පි අවබෝ සිරුව ජොලික්ස් තුනැංඡීයිරුණු ගෙස් අවබුද පිතුම ඇදවු ගෙයාපූ ඉණායිරුණු. එනාත් GIMP මද් යෙවලපුර්මාර් ගෙප සමයතත් GIMP ගුණෝගීතු භෙයාරිකො මින එන ඏරක්ස්ඩේස්ස් කිශිල් තුන්නු.

GTK+ සෙප්ත බව 1997 GTK+ උත්තමමාය ද ජ්කිර් ඇ ගීකරිකපෙප්ටු ගෙය්තු, මද් යෙවලපුර්මාර්ක් සුත අභ්‍යිකෙෂණුක්ස් ගිරුම්මිකාර් අත් උපයොගිකුණතිල් තුනැංඡී GIMP නින් පිරිශ්චු.

GIMP මුළු ප්‍රතිය සවිශේෂතක්ස් GIMP කොර ලෙඛුවික්සු පොගා ගෙරකු අරම්මාක්විත 1997 ගෙන්ඩොබව සවිශේෂත ප්‍රීස් පොයි. GUM (ජින් උපයොගතාක්ලු මාගුවත්) පතිපූ 0.5 පුරුම ඩික්සුර වෙළ GIMP සහිතමාය පතිපූ 1.0 බඳ ක ගෙන්ඩොතිනු තුන්නු ගෙන්ඩොබව 1997 පුරුතිරැඟී.

ലോക മാറ്റുക വണ്ണ

പതിപ്പ് 1.0

GIMP പതിപ്പ് 1.0 അടുവിൽ ജീ 5 1998 ന് പുറത്തിരഞ്ഞി, GIMP ഒരു ലോകവ്യാപക പ്രവർദ്ധന പ്രൊഫഷണൽ ഉപയോഗ നൽകത്തക്ക മതിയായ സ്ഥിരതയുള്ള പരിഗണിച്ചിരുന്നു.

പതിപ്പ് 1.2

GIMP പതിപ്പ് 1.2.0 ഡിസ ബൾ 25, 2000 ന് പുറത്തിരഞ്ഞി പതിപ്പ് 1.0 താരതമ്യ ചെയ്യുന്നോൾ ഇത് യ സർ ഇന്ത്രർഫോസ് അധികവു പരിഹാരങ്ങളു മെച്ചപ്പെടുത്തലുകളു ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്.

പതിപ്പ് 2.0

അതു , ഒരു റൂട്ടിന്റികൾ: GIMP കോഡ് സി കോഡ് എക്സേസ് 230,000 വരികൾ അടങ്ങിയിരിക്കുന്നു, 2.0 1.2 മുതൽ പരിണാമത്തിൽ ഈ വരികൾ എറ്റവും മാറ്റിയെഴുതി ചെയ്തു. കാഴ്ച ഉപയോകതാവിന്റെ പോയിന്റ് നിന്നു എന്നാൽ GIMP 2 GIMP 1 വരെ അടിസ്ഥാനപരമായി സമാനമാണ്; സവിശേഷതകൾ GIMP 1 ഉപയോകതാക്കളെ നഷ്ടപ്പെടുകയില്ല മതി സമാനമായ. പുനരുപയോകതാവിന്റെ നേരിട്ട് ദൃശ്യമല്ല അതേസമയ , അറ്റകുറപ്പണി ശമിപ്പിക്കുകയും ഭാവി കൂടിച്ചേർക്കലുകളും കുറവ് വേദനയേറിയ ചെയ്യു നികേഷപ വ്യത്തിയാക്കി. ഇപ്രകാരം , GIMP 2 കോഡ് വളരെ മെച്ചമാണ് സംഖ്യിക്കിയിൽ GIMP 1.2 കേസ് ആയിരുന്നു കുടുതൽ maintainable ആണ്.

അടിസ്ഥാന ഉപകരണങ്ങൾ

GIMP 2 അടിസ്ഥാന ഉപകരണങ്ങൾ GIMP 1. "Select Regions by Color" ഉപകരണ തങ്ങളുടെ മുൻഗാമികൾ നിന്നു വളരെ വ്യത്യസ്തമാണ് അല്ലെങ്കിൽ GIMP പണിസംബന്ധിയിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്നു, പകേജ് ഇതിനു പകേജ് GIMP 1 ഉൾപ്പെട്ട തിരഞ്ഞെടുക്കുക മെനുവിൽ ഒരു മെനു എഴുപ്പിക്കമായി. റോട്ടേഷൻ, സ്കൈഫിൽ, രോമ വീക്ഷണ: Transform പ്രയോഗ പല സ്വപ്നജ്ഞലെസ്വിയ് ഉപകരണങ്ങൾ തിരിച്ചിരിക്കുന്നു ചെയ്തു. കളർ ഓപ്പറേഷനുകൾ ഇപ്പോൾ മെനു **Layer Colors** ത്ര പാളികൾ ബന്ധപ്പെട്ട്, എന്നാൽ, ഈ കേവല ഒരു വ്യത്തിയാക്കൽ ആണ് അവർ നിലവിലുള്ളതാണ് ഇമേജ് മെനുവിൽ (illogically അവർ പാളി ഓപ്പറേഷൻസ് ശേഷ) ആയിരുന്നു. ഇങ്ങനെ ആരു പ രണ്ടായും പുതിയ ഉപകരണങ്ങൾ ഇംഗ്ലീസിൽ തോന്നുന്നു; ഉപകരണങ്ങൾ രണ്ടു തികച്ചു പഴയ പതിപ്പുകൾ അപേക്ഷിച്ചു നിവികരിച്ചു ചെയ്തു: വാചക ഉപകരണ പാത ഉപകരണ . താഴെ ഇതേപ്പറ്റി കുടുതൽ.

S ലൂകൾ ഉപയോകതു ഇന്റർപ്പോസ് ഗണ്യമായി മാറി. "Tool Options" ഡയലോഗ് ബോക്സ് പുതിയ ഉപകരണ തിരഞ്ഞെടുത്ത ചെയ്യുന്നോൾ സ്വയ വലുപ്പ് അല്ലെങ്കാണ്ടി. എറ്റവും ഉപയോകതാക്കളെ അലഞ്ഞത് ആയിരുന്നു ഒരു പുതിയ ഉപകരണ തിരഞ്ഞെടുത്തു വന്നോൾ വിന്റോ വലുപ്പ് മാറ്റുന്നതിൽ തോന്നി. ഇപ്പോൾ, സ്വതന്ത്ര "Tool Options" ഡയലോഗ് നിരന്തര തുറന്ന അത് എവിടെ എഴുപ്പുത്തിൽ കണ്ണെത്താൻ കഴിയു പണിസംബന്ധി കീഴിൽ ഡോക്സ് ആണ്.

S ശ്രീ ഓപ്പഷനുകൾ

പല S ലൂകൾ "Tool Options" GIMP 1. ലഭ്യമല്ലാത്ത സവയ രണ്ടാണെന്നോ തന്നെ പുതിയ സാധ്യതകൾ ഉണ്ട്, ഇവിടെ എറ്റവും ഒരുപിടി പരിഷ്കാരങ്ങൾ ഇവയാണ്. എല്ലാ നിരക്കും S ലൂകൾ ഇപ്പോൾ മോഡ് ബട്ടൺകൾ ഉണ്ട്; മാറ്റിസ്ഥാപിക്കുക, ചേർക്കുക കുറയ്ക്കേണ്ട ഒപ്പ് വിഭജിക്കുക. GIMP 1 നിരക്കും മോഡ് മാറ്റാൻ ഒരേയൊരു വഴി ആ ബട്ടൺകൾ പുരുമെ മറ്റു പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉണ്ടായിരുന്നു കാരണം വളരെ ആശയക്കുഴപ്പങ്ങൾക്ക് നേടുകയും കഴിയാത്ത, Ctrl അല്ലെങ്കിൽ Shift ബട്ടൺകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ ആയിരുന്നു. ഉദാഹരണത്തിന്, പ്രസൂ ശീറ്റ് കീ അമർത്തിപ്പിക്കിച്ചു പ്രയോഗ ചതുര നിരക്കും ഉപയോഗിച്ചു ഒരു സ്ക്രൂയർ ആയിരിക്കാൻ തീർപ്പാചതുര ഇ പോർട്ട് സമയത്ത്. ഇപ്രകാരം , ആദ്യ അമർത്തുക Shift നന്നായിരുന്നേനു ഒരു സ്ക്രൂയർ നിര ചേർക്കാൻ, മാസ് ക്ലിക്ക് അപ്പോൾ റിലീസ് Shift വിണ്ടു Shift അമർത്തുക, തുടർന്ന്, മെഞ്ച് ഉപയോഗിച്ചു തിരഞ്ഞെടുപ്പ് ഒരു ത തുവാരു തുടർന്ന് റിലീസ് Shift. അതു ഇപ്പോൾ കുടുതൽ എഴുപ്പുത്തിൽ ചെയ്യാം .

ര പാതര S ലൂകളും , ബട്ടൺകൾ ഇപ്പോൾ ര പാതര ബാധിച്ച ബൈജക്കറ്റിനായി

(പാളി, നിരക്കു അല്ലെങ്കിൽ പാതത്) നിയന്ത്രിക്കുക. നിങ്ങൾ ഉദാഹരണത്തിന് വിവിധ quadrilateral ര പങ്കൾ ഒരു ചതുരാകൃതിയിലൂള്ള നിര മാറ്റാൻ കഴിയുന്ന. പ്രത്യേകിച്ചു പാത ര പാതര ഇപ്പോൾ ഇതിന് മുമ്പുള്ള എളുപ്പമാണ്.

"Fade out" ആൻഡ് "Paint Using Gradient" ഇപ്പോൾ എല്ലാ ഭ്രായി ഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ലഭ്യമാണ്. വാസ്തവത്തിൽ, എല്ലാ ഭ്രായി ഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ഇപ്പോൾ സ്വന്ത വ്യക്തിഗത ബെഷ്ട്, ഗ്രേഡിയന്റ് ആൻഡ് പാറ്റേൺ കുമിക്കരണങ്ങൾ, GIMP 1 എല്ലാ ഭ്രായി ഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ബാധകമാണെന്ന് ഒരൊറ്റ ആഗോള കുമിക്കരണ ഉണ്ടായിരുന്നു വ്യത്യസ്തമായി തങ്ങൾക്കുണ്ട്. ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾ ചോണ് വേണ്ടി പെൻസിൽ ആൻഡ് പെയിന്റ് ബെഷ്ട് വ്യത്യസ്ത നയപ്രവ്യാപന, അല്ലെങ്കിൽ വ്യത്യസ്ത പാറ്റേണ്ടുകൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഉപകരണങ്ങൾ പ റീപ്പിക്കാൻ കഴിയു . നിങ്ങൾ (ഈ വേഗത്തിലും എളുപ്പത്തിലും ഒരു ബെഷ്ട് ശേഷം വളരെ സഹായിക്കുന്നു) പ്രസക്തമായ നിസ്സാഴ്സ് ബട്ടൺ മുകളിൽ മെണ്ണ് ചക്ര ഉപയോഗിച്ച് ഈ കുമിക്കരണ മാറ്റാനാകു .

ഉപയോകത്യ ഇൻറ്റോസ്

GIMP 2 ആശക യ സർ ഇൻറ്റോസ് ഏറ്റവും ദുർഘട്ടനായ മാറ്റങ്ങൾ. GIMP ഇപ്പോൾ GTK+ പകര GTK2+ ഗ്രാഫിക്കലോട് ശക്കിറ്റ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിരവധി ജനപ്രിയ വൈബ് ബേഖസറുകൾ അതിലും ഒരു സവിശേഷത - പുതിയ ലൈബ്രറികൾ കൊണ്ടുവന്ന നേന്ന് സവിശേഷതകൾ ഒരു dockable ഡയലോഗുകൾ, ഒരേ വിന്റോയിൽ നേര രമിട ഡയലോഗുകൾ തമ്മിലുള്ള ടാബ് നാവിഗേഷൻ ആണ്. GIMP 1 നിങ്ങളുടെ സ്ക്രീനിൽ എവിടെയും ഡയലോഗുകൾ തുറക്കൽ പേരുകേട്ടതാണ്; GIMP 2 നിശ്ചിത പെട്ടികൾ ഉപയോഗിക്കാൻ പറത്തു കഴിയു . ഡയലോഗുകൾ ഇപ്പോൾ പണിയിക്കുകൾ പരമാവധി വഴക്ക പ്രദാന ഒരു ചെറിയ ടാബ്-കുമിക്കരണങ്ങൾക്കായി മെനു, ഉൾപ്പെടുന്നു.

ചിത്ര വിന്റോയാ ഫില പുതിയ പ്രത്യേകതകളും. ഈ അനീവാര്യമായും സ്വത്വവേ സജീവമാക്കിയിട്ടില്ല, എന്നാൽ അവ PreferencesInterfaceImage Windows മെനുവിൽ ഓപ്പഷനുകൾ ആയി കാണാൻ സാധിക്കു . "Show Brush Outline", ഉദാഹരണത്തിന്, ഭ്രായി ഗ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുവോൾ നിങ്ങൾ ബെഷ്ട് ര പരേവ കാണാൻ അനുവദിക്കുന്നു. "Appearance" സബ് സെക്ഷൻ, ഒരു മെനു ബാർ ഇമേജ് വിന്റോയാസ് മുകളിൽ ഇന്നതെന്ന എന്നത് ടോഗിൾ കഴിയു . പുതിയ പ റണ്ണസ്കീൻ മോഡിൽ പ്രവർത്തിക്കാൻ ഒരു ഓപ്പഷൻ സജ്ജമാക്കാൻ കഴിയു . കാഴ്ചാ ഓപ്പഷനുകൾ തുടർന്ന് "View" തിരഞ്ഞെടുത്ത്, മെനു കൊണ്ടുവരുവാൻ വലത് ക്ലിക്കിൽ ഉപയോഗിച്ച് എല്ലാ ഇമേജ് വിന്റോയാസ് നിന്ന് ലഭ്യമാണ്. "/image" മെനു വിളിച്ചു 50- ഭ്രായി ഗ് സ്പോസ് മുകളിൽ ഇടത് മ ലയിൽ ഒരു ചെറിയ ത്രികോണ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ലഭ്യമാണ്. "Preferences" ഡയലോഗിൽ നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുത്തുകൂന സ്ഥിര കുമിക്കരണത്തെ മ ല്യ ഉപയോഗിക്കുന്നു, നിങ്ങൾ ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് സജ്ജമാക്കാൻ ഓപ്പഷനുകൾ മാത്രമേ ആ ഇമേജ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. (നിങ്ങൾക്ക് F11 കീ ഉപയോഗിച്ച് പ റണ്ണസ്കീൻ മോഡ് ടോഗിൾ കഴിയു ; Esc കീ പുറമേ പ റണ്ണസ്കീൻ മോഡ് കടക്കുന്നു).

GIMP 2 മെനു ആക്സസ് കുറയുമെന്നാണ് കീബോർഡ് തുരിത സവിശേഷതകൾ. നിങ്ങളുടെ മുഖ്യ ഉപയോഗിച്ച് മെനുകൾ വഴി നാവിഗേറ്റ് onerous ആണ് കണ്ടത്തിയാൽ, പരിഹാര കീബോർഡ് ഉപയോഗിക്കാൻ വരാ .

ഉദാഹരണത്തിന്, മെനു ബാർ വെറു AltFN ഹിറ്റ് ഒരു പുതിയ ഇമേജ് സൃഷ്ടിക്കാൻ, നിലവിലുണ്ട് എങ്കിൽ. മെനു ബാർ ഇല്ലാതെ, മുകളിലെ ഇടതുഭാഗത്തെ മെനു തുറക്കുന്നതിന്, പുതിയ ചിത്ര സൃഷ്ടിക്കാൻ തിശ കീകൾ അല്ലെങ്കിൽ F തുടർന്ന് N ഉപയോഗിക്കുക ShiftF10 ഹിറ്റ്. കീബോർഡ് തുരിത കുറുക്കുവഴികൾ നിന്ന് വ്യത്യസ്തവുമാണ്: കുറുക്കുവഴികൾ നേരിട്ട് ഒരു പ്രത്യേക

മെനു ഇന വിളിക്കു അതേസമയ തുരിത, മെനുകൾ വഴി നാവിഗേറ്റ് സഹായിക്കു . ഉദാഹരണത്തിന്, CtrlN ഒരു കുറുക്കുവഴി ഒരു പുതിയ ചിത്ര തുറക്കാൻ നായക്കുട്ടി വഴി.

നിങ്ങളുടെ ഏറ്റവു സാധാരണയായി ഉപയോഗിക്കുന്ന മെനു ഇനങ്ങൾ ആക്സസ് നേരിടാനായി GIMP വർഷങ്ങളോളെ ദൈനംദിനിക്ക് കുറുക്കുവഴികൾ നൽകിയിട്ടുണ്ട്. ഒരു മെനു തുറക്കുക എപ്പോഴാണ്, ആഗ്രഹിച്ച മെനു ഇന ഹോവർ നിങ്ങളുടെ കുറുക്കുവഴി കോണിനേഷൻ പിടിക്കുക കഴിയു . ഈ സവിശേഷത ഇപ്പോഴുമുണ്ട്, എന്നാൽ നിലവിലുള്ള കുറുക്കുവഴികൾ അബദ്ധത്തിൽ റീ-നൽകിക്കൊണ്ട് ഓൺവോക്കാൻ, GIMP 2.0 സ്വത്വവേ നിർജ്ജീവമാക്കി.

GIMP അതിന്റെ മെനുകളുടെയുള്ളാക്ഷര പ കീ-ബൈനർിക് ക ട്രാഡർകൾ നിരവധി കപ്പലുകൾ. ഉദാഹരണമായി, ഫോട്ടോഷോപ്പ് ബൈനർിങ്ങു സ്ഥിര GIMP കീ-ബൈനർിക് ട്രാഡർകൾ മാറ്റി സ്ഥാപിക്കണം, നിങ്ങൾക്ക് oldmenurc നിങ്ങളുടെ ഉപയോക്തൃ യാറു ഡയറക്ടറി ഫയൽ menurc പോകാ menurc ലേക്ക് rc-menurc പുനർനാമകരണ GIMP പുനരാര ഭിക്കുക.

കൈകാരു ടാബുകളു തുറയിൽ

GIMP 2.0 നിങ്ങൾ പണിയുകൾ നിങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കാതെ വഴി നോക്കി അനുവദിക്കുന്നതിന് ഏകജാലക ഡയലോഗുകളുടെ ഒരു സിസ്റ്റം അവതരിപ്പിച്ചുകൊണ്ടു. ഏകദേശം എല്ലാ ഡയലോഗുകൾ മറ്റാരു ഡയലോഗ് ജാലക വലിച്ചിച്ചു ഒരു ഏകജാലക ഡയലോഗ് സെറ്റ് ഉണ്ടാക്കുവാൻ ഉപേക്ഷിക്കാൻ കഴിയ .

ക ടാതെ, ഓരോ ഡയലോഗ് ചുവടെ, അവിടെ ഒരു dockable പ്രദേശമാണ്: ഇച്ചിടൽ ടാബുകൾ ഇവിടെ ചുവടെ ടാബ് ഗ്ര പ്പ് കീഴെ ഡയലോഗുകൾ അറ്റാച്ചുചെയ്യാൻ.

സ്ക്രിപ്റ്റിങ്ങ്

"Python-fu" ഇപ്പോൾ ഇത് നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ പെമ്പണ്ണ സ്ക്രിപ്റ്റിൽ GIMP ഫൽശ്ചനുകളെ ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയുന്ന അളവുകളിൽ അതുപോലെ GIMP ജൂഡ്-ഇനുകൾ എഴുതാൻ പെരുവാന്ന് ഉപയോഗിക്കാൻ മാർഗങ്ങൾ GIMP 2. സാധാരണ ബാഹ്യ സ്ക്രിപ്റ്റിങ്ങ് ഇന്റർഫേസ് ആണ്. പെത്തൽ പ്രത്യേകിച്ച് അതിനാൽ നിങ്ങൾ നിർബന്ധിതരാകുന്നു അല്ല GIMP 1. പെമ്പണ്ണ ബൈനർിക്, സാധാരണ പ്രവർത്തനങ്ങൾക്ക് കൂസുകൾ ഒരു ക ട വഴി ഉയർത്തിയത് അവ സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ ഉപയോഗിക്കുന്ന ലിസ്പ് പോലുള്ള പദ്ധതി ഭാഷയിൽ താരതമ്യ പോലു ഒരു തുടക്കക്കൊരി വേണ്ടി മനസ്സിലാക്കാൻ താരതമ്യന് എല്ലാപ്രമാണ് അടിസ്ഥാന നടത്താനുള്ള പ രത്തിയാക്കേണ്ണെ GIMP നടപടിച്ചട്ടങ്ങൾ ഡാറ്റാബേസ് വഴി തിരയാൻ. മാത്രമല്ല, പെത്തൽ വികസന ചുറ്റുപാടു ഒരു അതിഭീമമായ ലൈബ്രറി ഏകീകൃതവു , Linux മാത്രമല്ല മെക്രോസൊഫ്റ്റ് വിന്റോസ് ആപ്ലിക്കേഷൻ മാത്രമല്ല പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്ന മാക് ഓ-എസ് എക്സ് ഏറ്റവു വലിയ പോരായ്മ, GIMP 2.0 വേണ്ടി, പെത്തൽ-ഫൂ ഓഫർ സാധാരണ യ സർ ഇന്റർഫേസ് ചെയ്യുന്നില്ല എന്നതാണ് പെത്തൽ ഭാഷ പ രണ്ടായായ ശക്തി ഉപയോഗിക്കുക. , നിലവിൽ ലളിതമായ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നില്ല, പക്ഷേ ഒരു വഴക്കങ്ങൾ പതിപ്പ് ഭാവി വികസനത്തിന്റെ ലക്ഷ്യം .

സാധാരണ GIMP 2 ഡിസ്ട്രിബ്യൂഷനുമായി വിതരണ GIMP -Perl ആണ് ഇനി, എന്നാൽ ഒരു പ്രത്യേക പാകേജേ ലഭ്യമാണ്. നിലവിൽ, GIMP -Perl പോലുള്ള ഓപറേറ്ററിങ്ങ് സിസ്റ്റം മാത്രമേ Unix- പിന്തുണയ്ക്കു . ഒരു ലളിതമായ സ്ക്രിപ്റ്റി ഗ് ഭാഷ, Gtk2 പേര് ഘടക ഉപയോഗിച്ചു ക ടുതൽ മിനുക്കിയ ഇന്റർഫേസിനുകൾ കോഡിനു കഴിവിലു ഉൾപ്പെടുന്നു. നേരിട്ടുള്ള പിക്സൽ മാനിപ്പുലേഷൻ PDL

ഉപയോഗ വഴി ലഭ്യമാണ്.

സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ, "Scheme" അടിസ്ഥാനമാക്കി പഴയതുപോലെ ഭോഷങ്ങളുമുണ്ട് ഉണ്ട്: നീറ്റിലാറ്റർശ്രിതുമുള്ളതു ഉപയോഗിക്കണമോ ഹാർഡ് ഒരു യമാർത്ഥ വികസന പരിത്സമിതി കുറവും. എന്നിരുന്നാലും, ഒരു പ്രധാന നേട്ട പെത്തൻ-ഫൂ അപേക്ഷിച്ച് ഉണ്ട്: സ്ക്രിപ്റ്റ്-ഫൂ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ നേരിട്ട് GIMP വ്യാവ്യാനിച്ചത് എത്തക്കിലും അധിക സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഇന്റ്രൂലേഷൻ ആവശ്യമില്ല. പെത്തൻ-ഫൂ നിങ്ങൾ പെത്തൻ ഭാഷ വേണ്ടി ഒരു പാക്കേജ് ഇന്റ്രോഡ്യൂഷൻ ആവശ്യപ്പെടുന്നു.

ടെക്റ്റീസ് ശ്ര

GIMP 1 ട്രിംബേർഡ് ടെക്റ്റീസ് ഉപകരണ ഉപയോഗിച്ച് വലിയ പ്രശ്ന രേഖാർഡ് ശ്രേഷ്ഠ ടെക്റ്റീസ് പരിഷ്കരിക്കാൻ കഴിഞ്ഞില്ല ആയിരുന്നു. നിങ്ങൾ ടെക്റ്റീസ് കുറിച്ച് ഒന്നു മാറ്റാൻ ആഗ്രഹിച്ചു, നിങ്ങളോരു എല്ലാ "undo"; വീണ്ടും ശ്രമിക്കുക (നിങ്ങൾക്ക് വേണ്ടതു പഴയപട്ടിയാക്കാനുള്ള ചരിത്ര ലഭ്യമല്ല തങ്ങൾക്കുണ്ട് ഭാവത്തോടെ ആയിരുന്നു, തുടർന്ന് കോഴ്സ് ചെയ്യുന്നുവെങ്കിൽ അതേസമയ ചെയ്തതു മറ്റൊത്തക്കിലും പ്രവൃത്തി പാർവ്വതിയാക്കാൻ തന്നെ). GIMP 1.2 നിങ്ങൾക്കു പ്രത്യേക ടെക്റ്റീസ് പാളികൾ സൃഷ്ടിക്കാനും നടന്നിരുന്നെന്നും അവരെ ചുറ്റും സ ക്ഷിക്കാൻ ഒരു പരിഷ്കരിക്കാവുന്ന ര പത്തിൽ അനുവദിച്ചു ഒരു "dynamic text" ഫൂം-ഇൻ ഉണ്ടായിരുന്നു, എന്നാൽ അതു പവർ ഉപയോഗിക്കാൻ അതോളം . രണ്ടാം തലമുറ text tool പഴയ text tool ദൈനമിക് ഉള്ളടക്ക ഫൂം-ഇൻ മെച്ചപ്പെടുത്തിയ സ യോജനമാണ്. ഇപ്പോൾ എല്ലാ ഓപ്പണുകളും "Tool Options" ലഭ്യമാണ്: ഫോണ്ട്, ഫോണ്ട് വലുപ്പ്, ടെക്റ്റീസ് നിന്ന് ന്യായികരിക്കാനും, ആൻറീഫ്രിയാസി ഗ്, ഇൻഡാന്റ്, സ്പെയർസി ഗ്. ഒരു പുതിയ വാചക ഇന സൃഷ്ടിക്കാൻ, ഇമേജ് അല്ല എഡിറ്റർ മാറ്റക്കീട്ടി കൂടിക്കുചെയ്യുക. നിങ്ങൾ എഡിറ്റുചെയ്യുന്ന സമയത്ത് ടെക്റ്റീസ് ഇമേജ് ദ്വാരാമാകുന്നത് (പ്രധാന റിട്ടേണ്ട് ശരിയായി കൈകാര്യ !). ഒരു പുതിയ സമർപ്പിത പാളി സൃഷ്ടിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്; ഇന പാളി പാറ കീ പൊരുത്തപ്പെടുന്നില്ല ലേക്ക് ചലനാത്മകമായി മാറ്റുന്നു. നിങ്ങൾ ഒരു പയലിൽ നിന്ന് പൂയിൻ ടെക്റ്റീസ് ഇരക്കുമതി ചെയ്യാൻ കഴിയും, നിങ്ങൾ പോലും അരബി ഇടതുപക്ഷത്തിനു വലതു നിന്ന് എഴുതുന്ന കാര്യങ്ങളും ചെയ്യാനാകും. ഒരു ടെക്റ്റീസ് പാളി തിരഞ്ഞെടുത്താൽ, അത് കൂടിക്കുചെയ്യുന്നത് എഡിറ്റർ തുറക്കുന്നു; അപ്പോൾ നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ ടെക്റ്റീസ് പരിഷ്കരിക്കാൻ കഴിയും .

പാത ശ്ര

രണ്ടാം തലമുറ പാത പ്രയോഗ പ രണ്ടാം പാത പുതിയ ഇന്റർഫേസ് ഉണ്ട്. നിങ്ങളെ ശ്രദ്ധിക്കു ആദ്യത്തെ പ്രധാന വ്യത്യാസ പാത അടയ്ക്കു ആവശ്യമാണ് എന്ന് ഇന്നി ഉണ്ടാക്കില്ല. പാതയിൽ മെയ്ന്റീനന്റെ കർവ്വ് ഒരു സെശൻ എന്നും നിർമ്മിച്ച കഴിയും . അടുത്ത പ്രധാന വ്യത്യാസ ഇപ്പോൾ പാതത് പ്രയോഗ മ ന് വ്യത്യസ്ത മോഡുകൾ, ഡിസൈൻ, എഡിറ്റുചെയ്യുക, നീക്കുന്നത് ഉണ്ട് എന്നതാണ്.

ഡിസൈൻ മോഡിൽ, നിങ്ങൾ വഴി സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന് നിലവിലുള്ള പാതയിലേക്ക് നോഡുകൾ ചേർക്കുക, കർവ്വ് അറ്റങ്ങൾ വലിച്ചിട്ടുകൊണ്ടോ ഒരു നോഡ് "handles" വലിച്ചോ ഒന്നുകൂടിൽ ഒരു കർവ്വ് ആകുതി പരിഷ്കരിക്കാനു കഴിയും . എഡിറ്റ് മോഡിൽ, കർവ്വ് അരികുകളും മധ്യത്തിൽ നോഡുകൾ ചേർക്കാൻ കഴിയും, നോഡുകൾ അല്ലെങ്കിൽ വേണമകിലും നീക്കെ, അതുപോലെ കർവ്വ് ആകുതി മാറ്റാൻ. രണ്ട് പാത ഐടക്കങ്ങൾ ബന്ധിപ്പിക്കാൻ കഴിയും .

മ നാ മോഡ്, നീക്കുക, നിങ്ങൾ പ്രതീക്ഷിക്കു പോലെ ആണ് പാതയിൽ ഐടക്കങ്ങൾ നീക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു. നിങ്ങളുടെ പാത നിരവധി ഐടക്കങ്ങൾ ഉണ്ട് എങ്കിൽ, നിങ്ങൾ ഓരോ പാത ഐടക്ക നീക്കാൻ കഴിയും . ഒരേസമയ എല്ലാ

എടക്കങ്ങളു നീക്കാൻ, Shift കീ ഉപയോഗിക്കുക.

മറ്റ് രണ്ട് പാത ബന്ധപ്പെട്ട സവിശേഷതകൾ GIMP 2.0 പുതിയ ആകുന്നു. GIMP റാല്യർ ഇമേജ് ആയി എസ്.വി.ജി. ഇമേജ് ഇക്കുമതി മാത്രമല്ല, മാത്രമല്ല GIMP പാതകളിൽ ആയി എസ്.വി.ജി. പാതകൾ ഭദ്രമായി സ കഷിക്കാനു കഴിയു . ഈ GIMP ഇപ്പോൾ നിങ്ങളുടെ പ്രിയപ്പെട്ട വൈക്കറ്റർ ഭ്രായി ഗ് ഉപകരണമാണ് യോജിച്ച എന്നേക്കു ക ടുതൽ എന്നതാണ് ഇതിനർത്ഥം . പാതത് ഉപകരണ വളരെ നല്ക് ചെയ്തിരിക്കുന്ന മറ്റ് സവിശേഷത വൈക്കറ്റർ അധിഷ്ഠിത അതാണെന്ന് പരിചയപ്പെടുത്തൽ ആണ്. മുൻ പതിപ്പുകളിൽ, അതാണെന്ന് പാത എന്നിവയു തിരഞ്ഞെടുക്കലുകളേയു പാതയില ഒരു ബേഷ്-സ്ക്രോകൾ ഭ്രായി ഗ് ഒരു കാരു ആയിരുന്നു. ഈ മോഡ് വൈക്കറ്റർ ലൈബ്രേറി libart ഉപയോഗിച്ച് ഇപ്പോഴു ലഭ്യമാണ്, എന്നാൽ ഒരു കർവ് കൃത്യമായി സ്ക്രോകൾ അതു ഇപ്പോൾ സാധ്യമാകുന്നു.

മറ്റു മെച്ചപ്പെടുത്തലുകൾ

ഹ്രസ്വമായ മറ്റ് ചില മെച്ചപ്പെടുത്തലുകൾ:

- Text tool ഏറ്റവു നോബി - ഉന്നത നിലവാരത്തിലുള്ള ചില സ്ഥലങ്ങളിൽ ആന്റിഎലിയാസി ഗ്.
- ഷൈക്കണ്ണുകൾ മെനുകളിലു skinnable ആകുന്നു. നിങ്ങളുടെ സ്വന്ത ഷൈക്കണ്ണ സെറ്റ് സ്യൂഷ്ടിക്കാനു **Preference**Interface മെനു ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് അതു അപേക്ഷിക്കാ . "small/" വിളിച്ചു ഒരു തീ റൂഡാൻഡോർഡ് ഡിസ്ക്രിബ്യൂ ഷനുള്ള ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്.
- ഒരു ചിത്ര എ ഫോറ്റ് സ രക്ഷിച്ചു പുതിയ ചിത്രങ്ങൾ സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ ഉപയോഗിയ്ക്കാ .
- "Hard Light", "Soft Light", "Grain Extract" ആൻഡ് "Grain Merge" ഒരു പ്രതിമ ഉള്ളിൽ മറ്റാരു മുകളിൽ ഒരു കിടക്കുന്ന പാളികൾ നാല് പുതിയ കോമ്പിനേഷൻ മോഡുകൾ ഉണ്ട്.
- ഒരു സജീവ നിരക്കു ഉണ്ടെങ്കിൽ നിങ്ങൾ ഇമേജ് നേരിട്ട് നിരക്കു വലുപ്പ് ഇമേജ് മെനു **Image**Crop ഉപയോഗിച്ച് മുൻകാൻ കഴിയു .
- അതുപോലെ ഗൈഡുകൾ സ്യൂഷ്ടിക്കാൻ കഴിയുന്ന അവിടെ ഇപ്പോൾ GIMP ഒരു ശ്രിഡ് പ്രവർത്തനക്ഷമത തുടർന്ന്. ഈ ഗൈഡുകൾ പ്രവർത്തനത്തിലെ തീർക്കുന്ന ആണ്, അവ തികച്ചു വിന്യസിച്ച് അങ്ങനെ എളുപ്പ് വന്നതുകൾ സ്ഥാനത്തെയ്ക്ക് ചെയ്യുന്നു.
- ആ മാത്ര അവിടെ ദ്രുത്യമാകുന്ന പാളി മിനിയേച്ചർ ചിത്ര നേരിട്ട് കൂടിക്കിൽ ആക്സസ് ഇനി മിണ്ടത്തിരിക്കുന്ന നിരുഹിക്കുന്ന ഉണ്ട് പാളികളുടെ ഡയലോഗ്, ക ടുതൽ കമയെ ആണ്. നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ ചിത്ര മെനുവിൽ നിന്ന് നേരിട്ട് പാളി ഓപ്പറേഷൻസ് കൈകാരു ചെയ്യാൻ കഴിയു ലൈറ്റ് മാസ്ക്, സുതാരുത, ടാൻഡമേഷൻ ലൈറ്റ് കളർ ഓപ്പറേഷൻസ് ലൈറ്റ് ഉപമെനുവുണ്ട് നേരിട്ട് ഉണ്ട്.
- കളർ ഡിസ്പ്ലേ ഇമേജ് മെനുവിൽ **View**Display Filters നിന്ന് ഇപ്പോൾ ലഭ്യമാണ്. അവരെ ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങളുടെ യമാർത്ഥ ചിത്ര പന്തിന്റെ ഇല്ലാതെ, വിവിധ ശാമാ മ ല്യങ്ങൾ, വിവിധ ദ്രുതിയുടെ അല്ലെങ്കിൽ നിര കുറവ് ദർശന പകർത്താനായി കഴിയു . ഈ യമാർത്ഥത്തിൽ ഒരു കാല GIMP ഡെവലപ്പർ പതിപ്പുകൾ ഒരു സവിശേഷത, എന്നാൽ അതിന് മുമ്പ് GIMP ഒരു സ്ഥിരതയുള്ള പതിപ്പ് ദ്രുത്യമാകു മതിയായ സ്ഥിരതയുള്ള നിലച്ചിട്ടില്ല.
- നിര നിരക്കു ഡയലോഗ് പുതിയ CMYK മോഡ്, പ്രിൻ്റർ ഷൈക്കണ്ണ ബന്ധപ്പെട്ട

ഉണ്ട്.

- ഡിജിറ്റൽ ക്യാമറകൾ EXIF ടാഗുകൾ സം ഭരിച്ചിരിക്കുന്ന ഡാറ്റ ഇപ്പോൾ JPEG ഫയൽ വേണ്ടി വായിക്കുക, എഴുതുക മോഡിൽ കൈക്കാരു .
- എഎൻജി ആനിമേഷനുകൾ ഇപ്പോൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. എഎൻജി ഫയൽ ഫോർമാറ്റ് ആനിമേറ്റഡ് പിഎൻജി കണക്കാക്കു കഴിയു . ഈ എല്ലാ പി.എൻ.ജി. ഏറ്റവു പ്രധാനമായി ക ടുതൽ നിരങ്ങൾ, സുതാര്യത 256 ലെവലുകൾ, ഒരുപക്ഷേ, പേറ്റന്ത് ഭാരവു അഭാവ പോലുള്ള ജീഹ് മേൽ ഗുണങ്ങളുമുണ്ട്. ഫോർമാറ്റ് ഒരു വെബ് സാധാരണ എല്ലാ സമീപകാല ജനപ്രിയ വെബ് ബേഖസറുകൾ ഈ പിന്തുണയ്ക്കുന്ന .
- GIMP ആനിമേഷൻ പാകേജേജ് ഇപ്പോൾ ഉള്ളി-സ്കിനി ഗ്, ഒരു bluescreen സവിശേഷത ഓഡിയോ പിന്തുണ പോലെ നന്നായി ചേർത്തു.
- ഒരു ആധ്യ-ന് വെബിൽ നിന്ന് മുമ്പ് ലഭ്യമായ ഒരു ചാനൽ മിക്സർ അരിപ്പ്, **Filters Colors** ലഭ്യമാകുന്നു.

ജീവ് 2.2 പുതുതായി എന്താണുള്ളത്?

ഇവിടെ GIMP 2.2 അവതരിപ്പിച്ചെങ്കിലും ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട ചില പുതിയ സവിശേഷതകൾ ഒരു ഫ്രാസ്പേസ് സംഗ്രഹമാണ്. ദീർഘകാല ഉപയോകതാക്കളെ ശ്രദ്ധയിൽപ്പെട്ടാൽ അന്ന് അഭിനന്ദനക്കുന്നു ചെറിയ മാറ്റങ്ങൾ ഉണ്ട് (അബ്ലൈക്കിൽ കുറിച്ച് പരാതി!). ഈ ഇവിടെ മ ടി അല്ലെങ്കിൽ പുതിയ സൂച്ചികളിൽ തലത്തിൽ പ്രധാന മാറ്റങ്ങൾ ഉണ്ട്.

ഇൻറർക്സപ്പറവിലിട്ടി ആൻഡ് റൂഡ്യോർഡ്സ് പിന്തും

- നിങ്ങൾ വലിച്ച് ദ്രോപ്പ് കഴിയു അബ്ലൈക്കിൽ image / jpeg (നിലവിൽ കുറഞ്ഞത് Abiword ആൻഡ് Kword), ഇമേജ് / XML + SVG തുള്ളി (Inkscape ലോ പിന്തുംകുന്നു) drops പിന്തുംയുക്കുന്ന ഏതെങ്കിലും അപ്പിക്കേഷനിൽ GIMP നിന്ന് ഇമേജ് ഡാറ്റ-ആൻഡ്-പേറ്റ് പകർത്തുക. അങ്ങനെ നിങ്ങൾ Inkscape നിന്ന് GIMP പകർത്തി-ഒട്ടിക്കുകയോ കഴിയു കർവ്വുകൾ പിന്നീട് നിങ്ങളുടെ പ്രമാണത്തിൽ ഇൻലെൻ ഇത് ഉൾപ്പെടുത്താൻ കടന്നു Abiword ഒരു നിര വലിച്ചിട്ടുക.
- പാറ്റുണ്ടുകൾ ഇപ്പോൾ PNG, JPEG, എക്സിബിഷൻ മറ്റുള്ളവരു ഉൾപ്പെടെ പിന്തുംയുള്ള ഗ്രാഫിക്കൾ മോർമാറ്റ് കഴിയു .
- GIMP എസ്.വി.ജി. ഹയലുകൾ, ആരാ ഓപ്പതില് ഹയലുകളിൽ നിന്നു പാലറ്റുകളോ നിന്ന് ഘനമായ ലോഡ് ചെയ്യാ .
- വലിച്ച് ദ്രോപ്പ് പിന്തും നീട്ടി. നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ അവർ പുതിയ പാളികൾ നിലവിലുള്ള സുര പത്തിൽ തുറക്കു എവിടെ ഒരു ഇമേജ് വിന്റോ, ഹയലുകൾ എന്നിവ കളായി നീക്കാനുമാകു .

ദയവായി ശ്രദ്ധിക്കുക, ആ വലിച്ചിട്ടുക ജീവ്, മെമ്പർ തമിലുള്ള ആപ്പിൾ മാക് എൻ എക്സ് വേണ്ടി പ്രവർത്തിക്കില്ല. ഈ ആപ്പിൾ X11.app പ്രവർത്തനത്തെ ഒരു അഭാവ കാരണ

കുറുക്കുവഴി എയിറ്റർ

നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ ഒരു സമർപ്പിത ഡയലോഗിൽ നിങ്ങളുടെ കുറുക്കുവഴികൾ എയിറ്റുചെയ്യുക, അതുപോലെ അല്ല അറിയപ്പെടുന്ന ഡെയനാമിക് കുറുക്കുവഴികൾ സവിശേഷത (1.2 നു ശേഷ ഏത്) ഉപയോഗിക്കുന്നത് തുടരാൻ കഴിയു .

പുഗ്-പ്രിവ്യ കളായി

നാ അത്യുന്നത തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ പിന്തുംയക്കാൻ ആവശ്യമായ കോഡിന്റെ തുക കുറയുന്നു പുഗ്-ഇൻ എഴുത്തുകാർക്ക് ഒരു സാധാരണ പ്രിവ്യ വിഡ്ജറ്റ് വകയിരുത്തിയിട്ടുണ്ട്. ഭാവിതി ഓഡിന് ഇപ്പോൾ GIMP വളരെയധിക ഫിൽട്ടറുകൾ തൽസമയ അപ്പേഡ്രൂകൾ, വിവിധ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ അധിക സ്ഥിരതയാർന്ന പെരുമാറ്റാനുമെന്ന് ഒരു പ്രിവ്യ ഉൾപ്പെടുന്ന സകല നിലവിലുള്ള അറിപ്പുകൾ ഈ വിഡ്ജറ്റ് മാറിയിരിക്കുന്നു.

പരിവർത്തന ചെയ്യ ഓപ്പറേഷൻ തത്സമയ പ്രിവ്യ കൾ

പ്രയോഗ "Traditional/" മോഡിൽ ആയിരിക്കുന്നേം ര പാന്തരപ്പെടുത്തിയോ ഉപകരണങ്ങൾ (അരുക്കുക, സ്കൈറ്റിൽ, കാഴ്ചപ്പാട് തിരിയലും) ഇപ്പോൾ പ്രവർത്തന ഫലത്തിന്റെ ഒരു തത്സമയ പ്രിവ്യ കാണിക്കാൻ കഴിയു . മുമ്പ് മാത്ര ഒരു ര പാന്തരപ്പെടുത്തി ശ്രദ്ധ കാണിച്ചത്.

ശേഖരിക്കുമായുള്ളവിനിമയതലമായഉപകരണങ്ങൾ ശൈലിയും എത്രം നിറവെച്ചിട്ടും

അരു സ ശയ സ്കീമിന്റെ GIMP ന്റെ സമർക്കമുബ ലഭിതവു ക ടുതൽ കഴിയി അക്കാനായി ചെയ്തിരിക്കുന്നു. എറ്റവു ഡയലോഗുകൾ ഇപ്പോൾ നമ്മുടെ അറിവിൽ GNOME HIG പിന്തുടരുകയു . ക ടാതെ, ഡയലോഗുകൾ പല "Advanced" ഓപ്ഷൻകൾ വേർത്തിരിച്ചു അല്ലെങ്കിൽ നീകിലി ഓടിക്കാണേഡയിരിക്കുന്നു സ്വത്വേയുള്ളത്തു് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു എക്സ്പാൻസർ അവരെ മറച്ചു പകര .

GTK + 2.4 മെഡ്രേഷൻ

- മെനുകൾ എക്സ്പാൻസർ എൽ ഡാറ ഫയലുകളിൽ നിന്നു ചലനാത്മകമായി മെനു ഘടന ജനറേറ്റ് GtkUIManager ഉപയോഗിക്കുക.
- ഒരു പ റണ്ണമായു നവീകരിച്ചു ഫയൽ ച സരായി ഓഫീസി ഗ് അല്ലെങ്കിൽ സ രക്ഷിക്കുന്നതിൽ ഫയലുകളിൽ GIMP എല്ലായിടത്തു് ഉപയോഗിക്കുന്നു. അതിനേക്കുറിച്ച് മികച്ച കാരു നീങ്ങൾക്ക് ഇത് സാധ്യമാണ് സാധാരണ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഡയരക്കടിയിലേക്കു വേഗത്തിലു് എളുപ്പത്തിലു് നാവിഗേറ്റ് making, "bookmarks" ഒരു സെറ്റ് സൂച്ചടിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു എന്നതാണ്.
- അവർ സിസ്റ്റത്തിൽ ലഭ്യമാകുമ്പോൾ GIMP ഇപ്പോൾ ഫാൻസി ARGB കർസറുകൾ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു.

അടിസ്ഥാന വൈക്കംസ് രൂപസ്ഥമയ പിന്തുണ

GFig പ്ലാറ്റ്-ഹാർഡ് ഉപയോഗിച്ചു, GIMP ഇപ്പോൾ വൈക്കംസ് പാളികൾ അടിസ്ഥാന പ്രവർത്തനങ്ങളെക്കുറിച്ചു പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. GFig പ്ലാറ്റ്-ഹാർഡ് പോലുള്ള ഗ്രേഡിയന്റ് ഫില്ടുകളെ അർധവ്വത്തമാക്കുക കർവ്വുകൾ കരു് അതാണെന്ന് വൈക്കംസ് ഗ്രാഫിക്കംസ് സവിശേഷതകൾ പിന്തുണക്കുന്നു. ഇത് GIMP ക്രമമായി അനിയത ബഹാഡജ സൂച്ചടിക്കാൻ എളുപ്പ വഴിയാണ്. GIMP 2.2, നീങ്ങൾ GFig പാളികൾ ഇന്ന പാളികൾ GFig ലെ ശേഷ സൂച്ചടിക്കാൻ കഴിയു , വീണ്ടു എയിറ്റ്. വൈക്കംസ് പിന്തുണ ഇന്ന ലെവൽ ഇപ്പോഴു വളരെ പ്രാക്കൃത എന്നാൽ, Inkscape പ്രതിജ്ഞാബാദ്ദരായ വൈക്കംസ്-ഗ്രാഫിക്കംസ് പരിപാടികൾ അപേക്ഷിച്ചു ആണ്.

എതിരെ... .

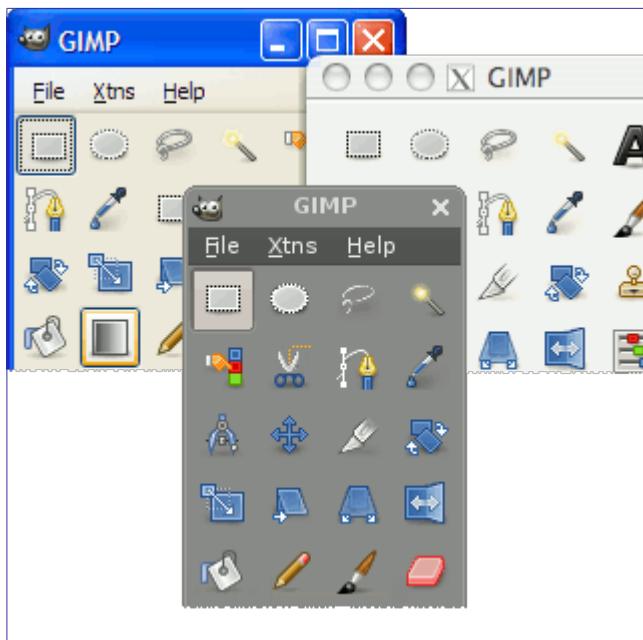
അവിടെ ചെറിയ ഉപയോകത്യ-ദ്വാരാ സവിശേഷതകളാണ്. ആ സവിശേഷതകൾ ചില ഭ്രംതഗതിയിലുള്ള-തീ ലിന്റ് ചുവരും.

- ഇത് ഒരു എക്സ്പാൻസർ സെർവർ ഇല്ലാതെ ബാച്ച് മോഡിൽ GIMP പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ഇപ്പോൾ സാധ്യമാകുന്നു.
- നാ GIMP ബൈബോൾ (GIMP -console) + എന്നതിൽ എല്ലാ സെറ്റി ഗ്രന്സ് ലിക്ക് ചെയ്തിട്ടില്ലെ ഉണ്ടു.
- വിപുലീകൃത ഇൻപുട്ട് ഉപകരണങ്ങളിലൂ മെച്ചപ്പെടുത്തിയ ഇന്റർഫേസ്
- എയിറ്റുചെയ്യാനാവുന്ന S ശ്രദ്ധോക്കംസ്: നീങ്ങൾ ഇപ്പോൾ അവരുടെ ഓർഡിനേറ്റേഷൻ പണിസ്ഥി കാണിയ്ക്കണമോ ഏത് ഉപകരണങ്ങൾ തീരുമാനിക്കാ , ഒപ്പ് . പ്രത്യേകിച്ചു , നീങ്ങൾ ആഗ്രഹിക്കുന്നുകളിൽ ഉപകരണബോക്സിലേക്ക് കളർ ഉപകരണങ്ങൾ ഏതെങ്കിലു് അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ ചേർക്കാൻ കഴിയു .
- ആമി മ ല്യ ആമി ന് ആർ, ജി, ബി histograms പാളികൾ, മാത്ര നീരക്കു ഉള്ളടക്കങ്ങൾ ഹിസ്റ്റോഗ്രാ കണക്കാക്കുന്നു.
- കുറുക്കുവച്ചികൾ ഇപ്പോൾ എല്ലാ GIMP വിന്റോസ് ഉടനീള പകിട്ടു.

ജിന്പ് 2.4 പുതുതായി എന്താണുള്ളത്?

പുതുക്കിയത് ലൂക്ക്

ഒരു പുതിയ സ്ഥിര ഷൈറ്റേജിൽ 2.4 വേണ്ടി സൃഷ്ടിച്ചു. അതിനാൽ ജിന്പ് സ്ഥല തോന്നുന്നില്ല പിന്തുണയ്ക്കുന്ന പൂർണ്ണമുകൾ എത്തക്കിലും ഇല്ല ഷൈറ്റേജുകൾ ടാ ശോ സ്റ്റിതിയിൽ മാർഗനിർദ്ദേശങ്ങളും പാലിക്കുന്നു. പരിഗണിക്കാതെ മെക്രോസോഫ്റ്റ് വിൻഡോസ്, മാക് ഷൈറ്റ് എക്സ് അല്ലെങ്കിൽ Linux (ശോ, കെവിഇ അല്ലെങ്കിൽ എക്സ്-എഫ്സിഇ) കീഴിൽ ജിന്പ് പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ ഇല്ലെങ്കിലും, ജിന്പ് മിനുക്കിയ, സ്ഥിരതയുള്ള ലൂക്ക് നൽകുന്നു.

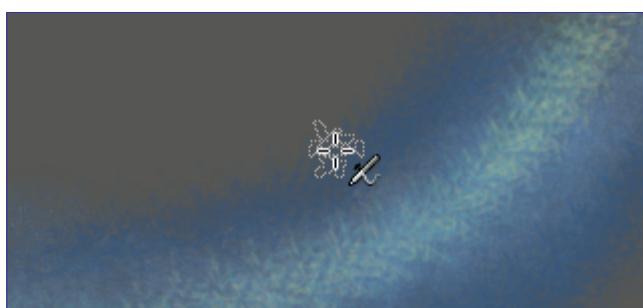


കുടാതെ ഷൈറ്റേജുകൾ പുറമേ, ഇരുണ്ട വിധ്യാർത്ഥികൾ നും ഉപയോഗക്ഷമത വിപുലികരിച്ചു ഡിജിറ്റൽ കലാകാരരംാർ ഇടയിൽ സാധാരണ ക്രമീകരണ ആണ്.

കലാകാരരംാർ തങ്ങളുടെ ഷൈറ്റേജുകൾ കുടതൽ desaturated നിന്ന് തീ മുൻ്ത കുള്ള ധൗണിലോധി ലഭ്യമല്ല ബാധൽ പ്രമേയ ആണ്.

വിപുലികരിക്കാൻ **Brushes**

പ്രയോഗ ഓപ്പണുകൾ ഇപ്പോൾ Parametric ആൻഡ് ബിറ്റ്മാപ്പ് നയപ്രവൃത്തി ഇരുവരു ബാധിക്കുന്ന ഒരു ബേഷ് സെസസ് സ്ക്രീഡിൽ ഉൾപ്പെടുന്നു. ഈ ഡിജിറ്റൽ ചിത്രകാരരംാരായ, ഫോട്ടോ എഡിറ്റർമാർ ഇരുവരു നിന്ന് ഒരു എരെ അഭ്യർത്ഥിച്ച സവിശേഷത നടന്നിട്ടില്ല.

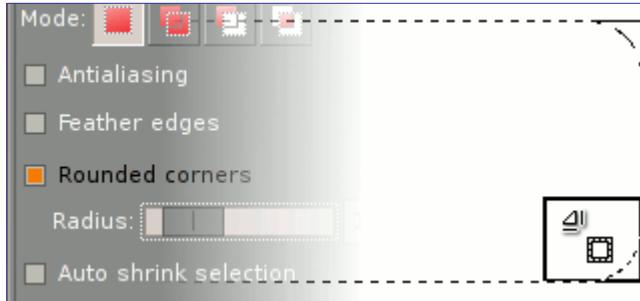


ജീമ് മുൻ പതിപ്പുകൾ വ്യത്യസ്തമായി പരിഗണിക്കാതെ നിങ്ങൾ ഒരു ഗെൻഡർചെയ്യുന്നു ബേഷ്, Parametric ബേഷ് അല്ലെങ്കിൽ ഒരു ചിത്ര ട്യൂബ്

(ബന്ധിലയിക bitmaps) ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ ഇല്ലെങ്കിലും , എളുപ്പത്തിൽ ബേശം സൈസ് S ശ്രീ ഓപ്പഷനുകൾ ഡോക്കിൽ ശൈഡിലും അല്ലെങ്കിൽ അത്തരമൊരു ബാഹ്യ ഉപകരണ കൊണ്ട് സജജമാക്കാൻ കഴിയും മിഡി ശൈഡിലും അല്ലെങ്കിൽ മുട്ടു അല്ലെങ്കിൽ ഗ്രിഫിൻ Powermate പോലുള്ള ഒരു യൂഎസ്ബി ഉപകരണ .

തിരഞ്ഞെടുക്കൽ ഉപകരണങ്ങൾ

നിരക്കു ഉപകരണങ്ങൾ നിലവിലുള്ള തിരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ വലിപ്പം മാറ്റിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നജാലകങ്ങളിലുള്ളവകാണിയ്ക്കുക അനുവദിക്കാൻ ആദ്യ മുതൽ മാറ്റിയെഴുതി ചെയ്തു. കുടാതെ ചതുരാകൃതിയിലുള്ള നിരക്കു ഉപകരണ ഈ വെബ് ഡിസൈനർമാർക്ക് ഒരു സാധാരണ ടാസ്ക് തിരിച്ചറിയിട്ടുണ്ട് പോലെ വ്യത്യാകാര കോണിലും സൂച്ചടിക്കാനുള്ള ഒരു ക്രമീകരണ ഉൾപ്പെടുന്നു.



S ലുകൾ മുൻപിൻ കീ പ്രവർത്തനക്ഷമത ജിന്വ് തുടക്കക്കാർ ആശയക്കുഴപ്പത്തിലാക്കി ത്രിതീയ കുറുക്കുവഴികൾ ഇല്ലാതെ ലഭ്യമാണ് പോലെ പരന്തു ചെയ്തു. നിലവിലുള്ള കുറുക്കുവഴികൾ മിക്ക ഇപ്പോഴു പ്രവർത്തിക്കുന്നു, പക്ഷെ പ്രവർത്തനക്ഷമത കാരണ ഇന്റർക്കെൻസ് ഉപകരണ ഓപ്പഷനുകൾ വഴി ലഭ്യമായ ഉണ്ടാവാ ഉണ്ടാക്കി ഓന്നുകിൽ ആണ് കാൻവാസിൽ വലുപ്പ് .

ഉപകരണങ്ങൾ യെ അവരെ എളുപ്പ മനസിലാക്കാൻ ഉണ്ടാക്കുവാൻ ര പകൽപ്പന ചെയ്തു സമയത്ത്, മുൻ പ്രവർത്തനക്ഷമത അവിടെ. നിങ്ങൾക്ക് തുടർന്നു അനുപാതത്തിലേക്കോ നിർദ്ദിഷ്ട വലുപ്പത്തിലും നിർബന്ധിക്കുന്നതാണ് കഴിയു .

മുൻവശ തിരഞ്ഞെടുക്കുക S ശ്രീ

ചിത്രങ്ങൾ ഓരോ വസ്തുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് ഒരു പുതിയ foreground select tool ഇപ്പോൾ എളുപ്പമാണ്. രണ്ടു ഘട്ടങ്ങളിലെ നടക്കുന്ന ആദ്യ , നിങ്ങൾ പ രണ്ടു വസ്തു അടങ്ങുന്ന പലിശ പ്രദേശ തിരഞ്ഞെടുക്കുക ഉണ്ടാക്കേണ . അപ്പോൾ നിങ്ങളുടെ മേൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത ഫൂരിയ ഒരു ബേശം ഉപയോഗിച്ച്, വസ്തുവിന്റെ അതിർത്തി അല്ല വരക്കുന്നത്. മാസ് ബട്ടൺ റിലീസ് പ രത്തിയാക്കിയശേഷ നിങ്ങളുടെ ഒബ്ജക്ടുകളിൽ ഇരുണ്ട നീല പാടുകൾ ഉണ്ടാക്കിയും , നോക്കു . ചിലർ വീണ്ടും അവരുടെ മേൽ ഒരു ബേശം ഉപയോഗിച്ച് പെയിന്റ് നിരക്കു കൃത്യതയോടെ റിലീസ് ഒബ്ജക്ടിനുള്ളിൽ ഇനി നീല ഭാഗങ്ങൾ അവിടെ തന്നെ അമർത്ഥുക നൽകുക അവിടെ നിങ്ങൾ ഒരു തികച്ചും തിരഞ്ഞെടുത്ത ഒബ്ജക്ട് തൈങ്ങൾക്കുണ്ട്.

S ശ്രീ വിന്യസിക്കുക

ജിന്വ് ഒരു ഗ്രിഡ്, മാർഗ്ഗനിർദ്ദേശ പ്രവർത്തനക്ഷമത നൽകിയ അന്ത്യസമയ , വസ്തുകളുടെ യമാർത്ഥ അലെലൂമെന്റ് സ്വീംഡയയാ ഓന്നു പറത്തില്ല ഒരു പുതിയ S ശ്രീ റെസ്ക്യൂ വരികയും ...

മെനുകളിൽ മാറ്റങ്ങൾ

എറ്റവു ശ്രദ്ധയായ ഇൻഡൈക്സ് മോഡിൽ ആർജിബി / ഗ്രേസ്‌കേയറിൽ മോഡ് വർഷ പാലറുകളോ നിരങ്ങളെ ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് എറ്റവു ഉപകരണങ്ങൾ, ഫുഗ്-ഇന്റുകൾ ലിപികളു നിത്യചെലവുകൾക്കുവേണ്ടി പുതിയ ഉയർന്ന നിലയിലുള്ള കളർ മെനു ആകുന്നു. ഇപ്പോൾ തോത് അബ്ലേഷ്യിൽ കർവ്വ് പോലുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കായി വളരെ വേഗത്തിൽ മുന്ന് അധിക മെച്ചപ്പെട്ട കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ മാനേജർ ഉപയോഗിച്ച് അവർക്ക് നിങ്ങളുടെ സ്വന്ത കീബോർഡ് കുറുക്കുവഴികൾ define ഇല്ലാതിരുന്നാൽ എത്താ .

ജിമ് പുതിയ പതിപ്പിൽ, ചില മെനു എൻട്രീകൾ അവരുടെ പേരു സ്ഥാനവു മാറ്റി. ഇത് മുൻപിൽ ലാല കരിക്കുകയു ഉപയോകതു അനുഭവ മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിന് കുതലു നടന്നതു. അതെ, "HSV നോയർസ്" ഉ "ആർജിബി നോയർസ്" "സ്കാറ്റ് HSV" കുതൽ അർത്ഥവത്തായ ശബ്ദമുണ്ടാക്കി "സ്കാറ്റ് ആർജിബി" ചെയ്ക അവർ? പിന്നെ എല്ലാ ഫുഗ്-ഇന്റുകൾ ലിപികളു മൂറുന്ന് ബാർ സ ചനകൾ വളരെ വളരെ സഹായകരമാണ്.

പ്രയത്ന ഫോർമാറ്റുകൾ പിന്തുണ

- ഫോട്ടോഷോപ്പ് എ ബേഷ് ഫോർമാറ്റ് പിന്തുണ;
- മെച്ചപ്പെട്ട വായന / jpeg ലെ ഡിജിറ്റൽ എഴുതുന്നത്;
- ടിപ്പ് തു തടയലു പാതകൾ ഇരക്കുമതി;
- ലെയർ മാസ്ക് പിഎസ്സഡി സ രക്ഷിക്കാൻ കഴിയ ;
- 16/32 ബിറ്റ് bitmaps, BMP ലെ ആൽഫ-ചാനൽ പിന്തുണ;
- 24 ബിറ്റ്, വിസ്തൃ ഏകണ്ണുകൾ തുറന്നു സ രക്ഷിക്കാൻ കഴിയ .

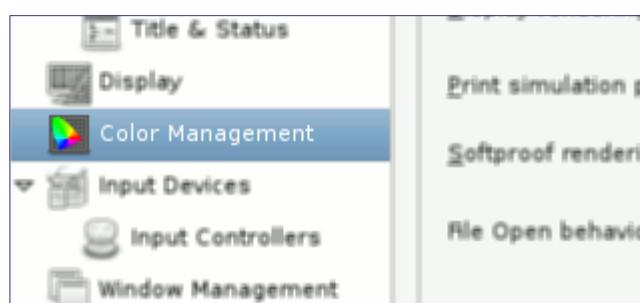
പ റണ്ണസ്ക്രീൻ എയിറ്റി ഗ്

പ റണ്ണസ്ക്രീൻ മോഡ് മാത്രമല്ല കവർ ഒരു പ റണ്ണ തോതിൽ പ്രിവ്യ ലഭിക്കുന്നത് അനുവദിക്കുന്നതിന്, മാത്രമല്ല സുവ്യാദമായ എയിറ്റ് മെച്ചപ്പെടുത്തി. എല്ലാ പ്രവർത്തനവു പ റണ്ണസ്ക്രീൻ പ്രവർത്തിക്കുന്നോൾ Tab കീ (എല്ലാ തുറയിൽ ടോഗിൾചെയ്യുന്നു ദുർഘട്ട) അമർത്തി വേഗ ലഭ്യതയുള്ള സമയത്ത് ആർട്ടിസ്റ്റ് ലഭ്യമാണ് പരമാവധി സ്ക്രീൻ എണ്ണൂറ്റ് ഉണ്ട്.

പെയിൻ്റ് ഗ് ഇല്ലേഷ്യിലു ഫോട്ടോകൾ തൊടു പ റണ്ണസ്ക്രീൻ എയിറ്റി ഗ് ഒരു കീ അമർത്തുന്നോൾ സന്നിധിയിൽ നിന്നു എല്ലാ തെറ്റിലും പ്രിവ്യിക്കുന്നതു ലഭക്കണ്ട് സ ക്ഷിക്കുന്നു. ഒരു പ്രകാശ മലിനീകൃത നഗര എത്തിരെയുള്ള വയലിൽ നക്ഷത്രങ്ങൾ ആചരിക്കുക പോലെയാണ്.

കളർ മാനേജ്മെന്റ് മുദ്രവായുനിവാരണരീതികള്

ജിന്വ് ഇപ്പോൾ മുഴുവൻ "digital darkroom" പ്രോസസ്റ്റിലുടനീള കൃത്യമായ നിര പരിഷ്കരണത്തിന് അനുവദിക്കുന്നത് നിര പ്രോഫെലുകൾ പ റണ്ണ പിന്തുണ നൽകുന്നു.



പുതിയ ക്രോപ്പ് ഉപകരണ

വെറു നിരക്കു ഉപകരണങ്ങളു പോലെ, പുതിയ ക്രോപ്പ് ഉപകരണ കഴിഞ്ഞ പ്രകാശന മുതൽ മെച്ചപ്പെടുത്തി. വലുപ്പ യമാർത്ഥത്തിൽ പകര വ്യാപ്തി പ്രവർത്തനക്ഷമത നിക്കാൻ രണ്ടു നല്കുന്നതിന്റെ ക്രോപ്പ് വലുപ്പ കൈകാര്യ . ഉപകരണ ജിന്വ് ഉപകരണങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് കൂതൽ സ്വാഭാവികമായു സുസ്ഥിരമായി പെരുമാറുന്ന. വിവരങ്ങൾക്ക് കാണുക.

നിക്കാൻ, പ്രോശ്വരത്തെ ദീർഘചതുര ക്ലിക്കിന്റെ വലിച്ചിട്ടുക. വലുപ്പ ഒരേ സമയ വശങ്ങളു കോൺഡിഷൻ ഹാൻഡുകൾ വലിച്ചോ ഒരേസമയ ഒന്നോ രണ്ടോ മഴു സാധ്യമാണ്. പുരത്ത് ഒരു നല്ല passepout പ്രാബല്യത്തോടെ ഇരുണ്ടു മെച്ചപ്പെട്ട എത്ര അവസാന വിള പോലെ നോക്കു എന്ന ആശയ നേടുകയും ആണ്.

രെഡ് എം നിക്ക ചെയ്യൽ

നിരവധി ചുവന്ന-കണ്ണ് വർക്കണ്ട്സോകളുടെ ഇതിനക നിലവിലില്ല സമയത്ത്, ജിന്വ് ഇപ്പോൾ നിങ്ങളുടെ ഷോട്ടുകൾ നിന്ന് രെഡ് എം നിക്ക വളരെ സൗകര്യപ്രദ ഓട്ടോ-മാജിക് ഫിൽട്ടർ സവിശേഷതകൾ.

പീലി ഗ്രേഡ്

ശരമന ബേശ് വേഗത്തിൽ മാന്തികുചിയുണ്ടാക്കുന്ന അല്ലെങ്കിൽ പൊടി കാരണ ചെറിയ വൈകല്യങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ അപ രീഡുതകളെ പരിഹരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്ന ഒരു പുതിയ പ്രയോഗ , ക്ലോൺ D ശ്ര തൊഴിലാളി സമാനമായ ആണ്. വാസ്തവത്തിൽ ഉപകരണ എവിടെ, എങ്ങനെ ചിത്ര കളർ സന്ദർഭ അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ളതാണ് ഈ വൈകല്യങ്ങൾ ചികിത്സിക്കാൻ ഒരു ചിത്ര പരിഷ്കരിക്കാൻ understand കഴിയാത്തതിൽ മതി സ്ഥാർട്ട് ആണ്.

കാഴ്ചപ്പുട്ട് ക്ലോൺ

ഇവിടെ ശരമന ബേശ് മുൻക റെകാർഡുകളാണ് ക്രമീകരണത്തെ അടിസ്ഥാനമാക്കി ചെയ്യുന്നതുപോലെ പകര നിന്ന ലക്ഷ്യ ജ്ഞാമിതീയ ചെയ്യൽ കഴിയുന്ന മററാരു ക്ലോൺ-പോലുള്ള പുതിയ ഉപകരണമാണ്. വരുന്ന മാറ്റങ്ങൾ ചില തര ചിത്രങ്ങൾ മുഖ്യക്കുകൾ പകർത്തുന്നോൾ പേര് തിക്കണ്ട സ ചിപ്പിക്കുന്നത്.

ലെൻസ് വകീകരിക്കൽ

വിലകുറത്തെ ലെൻസുകൾ ഉപയോഗിച്ച് പ്രത്യേകിച്ചു സ്വയ മറയ്ക്കാനായി വളരെ സാധ്യാരണമായ പ്രശ്നം ബാരലിന് മേല് ആൻഡ് vignetting ആണ്. ഓഗ്രവശാൽ ജിന്വ് രണ്ട് പ്രശ്നങ്ങളു പരിഹരിക്കുന്നതിനായി ഒരു ബാൻഡ് പുതിയ ഫിൽട്ടർ നൽകുന്നു. ഫോട്ടോഗ്രാഫറുടെയു പോകരു സ രക്ഷിക്കുന്നു എങ്ങളുടെ ദൗത്യ ആണ്!

മറു പല മെച്ചപ്പെടുത്തലുകൾ

- : എല്ലാ മുകളിൽ പുരമെ, ജിന്വ് പോലുള്ള മറ്റ് മേഖലകളിൽ മെച്ചപ്പെടുത്തി
- വിന്റോ റ്റാറ്റസ് ബാൻഡ് ഉപകരണങ്ങൾ നുള്ള മെച്ചപ്പെട്ട നില വിവരങ്ങൾ.
- ഏ ഗ്രാഫുകളു ശ്രദ്ധിയൻ്റെ ഭ്രായി ഗ്രാഫുകളു വിവിധ speedups.
- പുതിയ ക്ലോൺകാരിപരിശോധിക്കുന്നു Zoomable പ്രിവ്യ വിഡിജെറ്റ്.

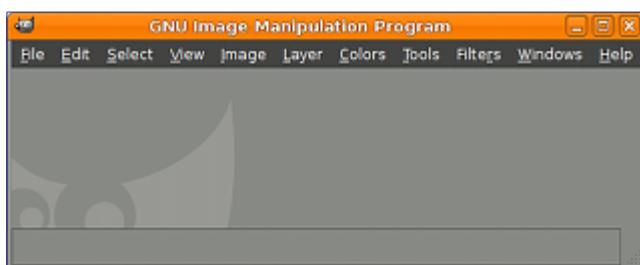
ജിന്പ് 2.6 പുതുതായി എന്താണുള്ളത്?

ജിന്പ് 2.6 കാഴ്ച ഒരു വികസന കാഴ്ചപ്പാടിൽ നിന്ന് ഒരു പ്രധാന റിലീസാണ്. ചില പലപ്പോഴും ലഭിച്ച പരാതികൾ അഭിസ് ബോധൻ യ സർ ഇന്റർഫോസ്, ഒപ്പ് GEGL, ഓവുവിൽ ജിന്പ് ഉയർന്ന ബിറ്റ്-ആഴവും നോൺ വിനാശകരമായ എഡിറ്റി റ്റ് വരുത്തുന്ന ഗ്രാഫ് അധിഷ്ഠിത ഇമേജ് ഫ്രോസ്റ്റി ഗ് ലൈബ്രെറിയുടെ ഒരു ആർബൂലമായ സ യോജന മാറ്റങ്ങൾ സവിശേഷതകൾ.

ഉപയോകത്യ ഇന്റർഫോസ്

പണിസമ്പാദി വിഭവത്തോട് നീക്കെ ചെയ്തു

ഈ ശ്രദ്ധോക്ക് മെനുബാർ നീക്കെ ഇമേജ് വിന്റോഡോ മെനുബാർ ലഭിച്ചു. ഈ ഒരു വിന്റോഡോ ചെയ്യാൻ കഴിയു ലേക്ക് ശ ന്യൂയു ഇമേജ് വിന്റോഡോ അവതരിപ്പിച്ചു വിളിച്ചു. അതു മെനുബാർ ഹോസ്റ്റുചെയ്യുന്ന ആരു ചിത്രങ്ങൾ തുറന്നു ചെയ്യോശ് ആളുകേഷൻ ഉദാഹരണത്തിന് ജീവനോടെ സ ക്ഷിക്കുന്നു. അത് ഒരു ഇംഗ്ലീഷ് ടാർഗേറ്റ് വേഷവു . ആദ്യ ചിത്ര തുറക്കുന്നോശ് ശ ന്യൂയു ചിത്ര ജാലക ഒരു സാധാരണ ചിത്ര വിന്റോഡോയുടെ മുസിരിസ്, അവസാന ചിത്ര അടയ്ക്കുന്നോശ്, ജാലക ശ ന്യൂയു ഇമേജ് വിന്റോഡോ മാറുന്നു.

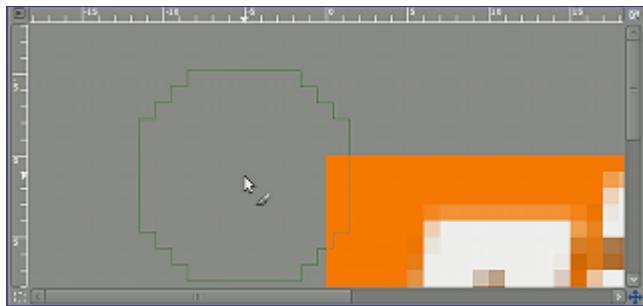


പണിസമ്പാദി ആൻഡ് തുറയിൽ യ ട്രിലിറ്റി ജാലകങ്ങളാണ്-

ശ ന്യൂയു ഇമേജ് വിന്റോഡോ പ്രക്രതിഭരം പ്രധാന ജാലക ഭരണസ ബന്ധമായ വച്ച് പണിസമ്പാദി ആൻഡ് തുറയിൽ ജാലകങ്ങൾ ഇപ്പോൾ പകര പ്രധാന ജാലകങ്ങൾ യ ട്രിലിറ്റി ജാലകങ്ങൾ ഉണ്ട്. ഈ ടാസ്ക് ബാറിൽ നിന്ന് പണിസമ്പാദി ആൻഡ് തുറയിൽ കളഞ്ഞ് ആൻഡ് പണിസമ്പാദി ആൻഡ് തുറയിൽ എപ്പോഴു ഇമേജ് വിന്റോഡോസ് മീതയുള്ള ഉറപ്പാക്കേണ്ടത് ഉൾപ്പെടെ ജിമ് വിന്റോഡോസ് കൈകൊരു വളരെ മെച്ചപ്പെട്ട ജോലി, ചെയ്യാൻ വിന്റോഡോ മാനേജർമാർ പ്രാപ്തമാക്കുന്നു.

ചിത്ര അതിർത്തിയിൽ അപ്പുറ സ്ക്രോൾ കഴിവ്

നാവിഗേഷൻ ഡയലോഗ് ഇപ്പോൾ ചിത്ര അതിർത്തിയിൽ അപ്പുറ ചലിപ്പിക്കുന്നതുപോലെ അനുവദിക്കുന്നു; അങ്ങനെ അത് മുഴുവൻ പ്രദർശന ജാലക നിരയുന്നു ഒരു ചിത്ര വക്കത്ത് ഒരു ബ്രഷ് ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു പ്രശ്ന ഇനി മുതൽ. ഒപ്പ് , ഒരു യ ട്രിലിറ്റി വിന്റോഡോ ചിത്ര മരയ്ക്കുകയാണെങ്കിൽ, താങ്കൾക്കു കാണുകയു തിരുത്തുകയു യ ട്രിലിറ്റി വിന്റോഡോ മ ടിയിരിക്കു പക്കു ചിത്ര പാൻ ചെയ്യാനാകു .



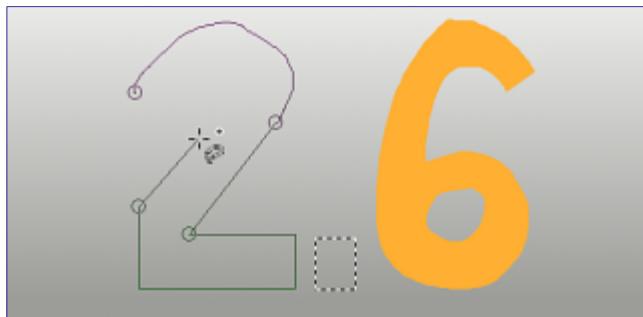
ചെറിയ മാറ്റങ്ങൾ

- വിന്റോഡ് ലേക്കുള്ള ഡയലോഗുകൾ മെനു പേര് മാറ്റി.
- സമീപകാലത്ത് അടച്ച തുറയിൽ ഒരു ലിസ്റ്റ് നിലനിർത്തുക അവരെ വീണ്ടും തുറക്കാൻ അനുവദിക്കുക.
- ഇതിനകം ജിന്വ് ഇൻസ്റ്റിസുകൾ ഓടുന്ന ചിത്രങ്ങൾ തുറക്കലെ് വരുത്തുക വിന്റോഡിൽ രീതിയിൽ പ്രവർത്തിക്കുക.
- നിങ്ങൾ ഇപ്പോൾ സ്ഥാറ്റസ് ബാറിൽ നേരിട്ട് ഇമേജ് സി അനുപാത നൽകാ .
- ഓൺലൈൻ സഹായ പകര ഒരു പ്രാദേശികമായി ഇൻസ്റ്റാൾ ജിന്വ് സഹായ പാക്കേജ് ഉപയോഗിച്ച് പിന്തുണ ചേർത്തിരിക്കുന്നു.
- അതു യാദ്യക്ഷികമായ ഇളക്ക തടയാൻ തുറയിൽ തു ടാബ്യൂകൾ പട്ടണത്തിന് സാധ്യമാക്കുന്നു.

ഉപകരണങ്ങൾ, പ്രിൽട്ടറുകൾ ഫുൾ-ഇന്റുകൾ

മെച്ചപ്പെട്ട സൗജന്യ തിരഞ്ഞെടുക്കുക s ശ്രീ

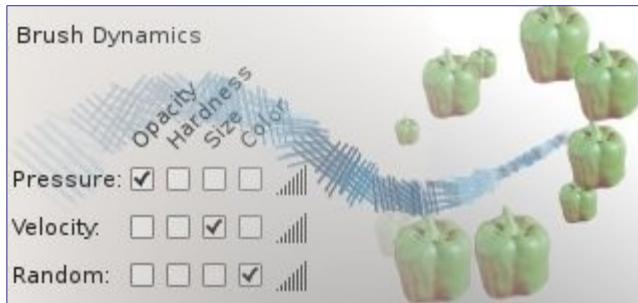
freehand തിരഞ്ഞെടുത്ത പ്രയോഗ ബഹുഭുജചിഹ്ന തിരഞ്ഞെടുക്കലുകൾ പിന്തുണയ്ക്കാൻ മെച്ചപ്പെടുത്തി. അത്, ബഹുഭുജങ്ങളുടെ സെശൻസുകൾക്ക് നിലവിലുള്ള വിഭാഗത്തോട് എഡിറ്റി ശ്രീ സൗജന്യമായി കൈ സെശൻസുകളിലേക്ക് ധന്തേതാട് സെശൻസുകളിൽ കോൺ-പരിമിതികളു അപേക്ഷിക്കുന്ന, പ്രതിഭയെ സാധാരണ നിര ഉപകരണ ഓപ്പറേഷൻസ് ചേർക്കാനു കുറയ്ക്കേണ്ട ഇഷ്ടമായി അനുവദിക്കുന്നു. അതു ഈ സൗജന്യ തിരഞ്ഞെടുക്കുക s ശ്രീ വളരെ, ഒറ്റയൊറ്റ ശക്തവു എഴുപ്പത്തിൽ ഉപയോഗിക്കാവുന്ന നിരക്കു ഉപകരണ making -ത്തിൽ.



ബേശ് ദൈനന്ദിനിക്സ്

ബേശ് ചലനാത്മകത പോലുള്ള അതാര്യത, കാർഡ് , വലുപ്പ് , അല്ലെങ്കിൽ നിന്ന് ബേശ് പാരാമീറ്ററുകൾ പരിഷ്കരിക്കുന്നതിന് പോലുള്ള സമർപ്പി, പ്രവേഗ , അല്ലെങ്കിൽ റാൻഡ് ദൈനന്ദിനിക്സ് ഒരു ഇൻപുട്ട് ഉപയോഗിക്കുന്നു; ഓരോ ബേശ് വലിപ്പ ഓപാസിറ്റി, ഏറ്റവു പിന്തുണ ക ടുതൽ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. പ്രവേഗ ആന്റിഡ് റാൻഡ് ഒരു മാന്സ് ഉപയോഗയോഗമല്ല ആകുന്നു. പ്രവേഗ പിന്തുണയ്ക്കുന്ന ആ ഇങ്ക് ഉപകരണ , മെച്ചപ്പെട്ട ഹാൻഡിൽ വെലോസിറ്റി-

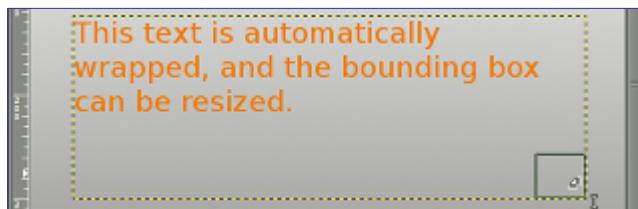
ആശ്രിത പെയിന്റി ശ്രേണി ലേക്ക് മറികടന്നു ചെയ്തു.



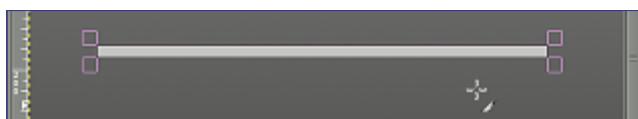
ബൈഷ് ചലനാത്മകത പാതകളിൽ അതാണെന്ന് ഒരു പുതിയ സവിശേഷത പ്രാപ്തമാക്കി. ഒരു പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് സ്ക്രോക്ക് എക്കിൽ ബൈഷ് ചലനാത്മകത എമുലേറ്റ് "paint tool/" പ്രാപ്തം കീഴിൽ ഒരു ചെക്ക് ബോക്സ്, ഇപ്പോൾ ഉണ്ട്. ഈത് അർത്ഥമാക്കുന്നത് നിങ്ങളുടെ സ്ക്രോക്ക് ചായ ചിന്തിച്ചിട്ടില്ല ജീവ് സമർദ്ദ വേഗതയു സ്ക്രോക്ക് നീള സഹിത വ്യത്യസ്ത എന്ന് ബൈഷ് പറയുന്നു. സമർദ്ദ യാതൊരു സമർദ്ദത്തിനൊടുവിൽ ആര ഭിക്കുന്നത് പ രണ്ട് സമർദ്ദത്തിനു കയറി പാതകൾ, തുടർന്ന് യാതൊരു സമർദ്ദത്തിന് വീണ്ടും റാന്റ് പ്രവേഗ സ്ക്രോക്ക് അവസാനത്തോടെ പ ജ്യ ഫുൾ വേഗത്തിൽ വരെ റാന്റുകൾ മുതൽ ആര ഭിക്കുന്നു.

ചെറിയ മാറ്റങ്ങൾ

- ആ ബൗണ്ടി ശ്രേണി പാതക്കൾ പാഠത്തിന്റെ ഓഫോമാറ്റിക് ടെക്സ്റ്റിന് പിന്തുണയ്ക്കുന്ന ടെക്സ്റ്റ് ട്രാൻസ്ഫോർമേഷൻ ചെർത്തു.

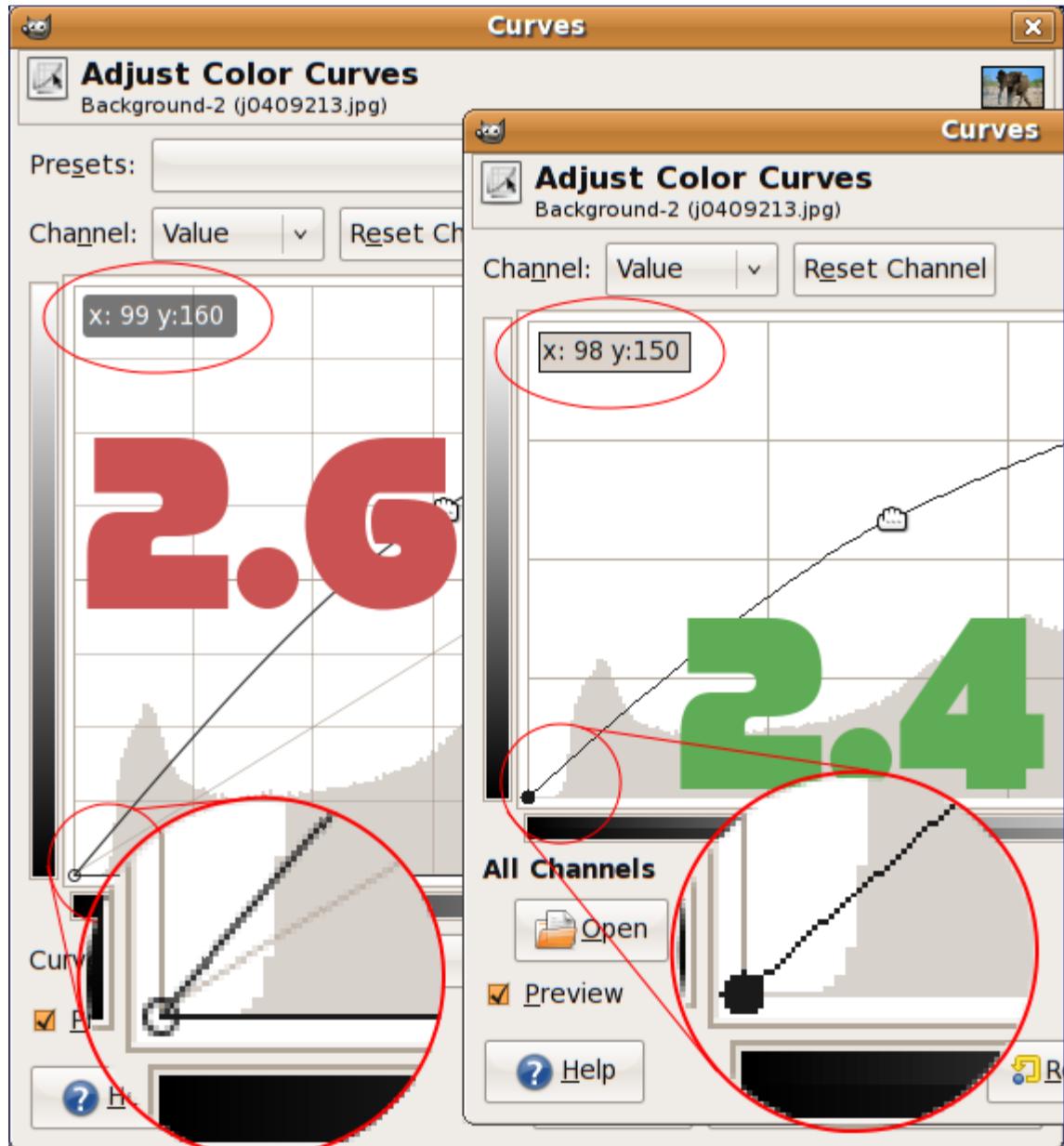


- സമകോണചതുർഭുജ ഇടുങ്ങിയ ആയിരിക്കുമ്പോൾ ദിർഘചതുര പുറത്തു ക്രോസ്സ് ചതുര തിരഞ്ഞെടുക്കുക പോലുള്ള ദിർഘചതുര അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ള ട്രാൻസ്ഫോർമേഷൻ കൂകൾ നീക്കുന്നതിന്.



- നീക്കുക ട്രാൻസ്ഫോർമേഷൻ ചെർത്തു.
- പെയിന്റ് ട്രാൻസ്ഫോർമേഷൻ മുദ്രാലമാക്കുന്നതിനു മെച്ചപ്പെടുത്തിയ ഇവന്റ്.
- മാർക്ക് വരയ്ക്കുന്ന സെൻറർ അവർ നീക്കി പോൾ, ഗ്രിഡ് ശേഷ ജനത്തോടു കേന്ദ്ര സ്കാപ്പുചെയ്യുന്നത്.
- സ്മാഞ്ച് ട്രാൻസ്ഫോർമേഷൻ സ്കേലിംഗ് പ്രാപ്തമാക്കുക.
- നിങ്ങൾ പതിവായി ഉപയോഗിക്കുന്ന നിര ക്രമീകരണങ്ങൾക്കുള്ള പ്രീസെറ്റുകൾ എല്ലാ നിര ഉപകരണങ്ങൾ അല്ലാതെ കഴിവ് ചെർത്തു.
- Levels* വരെയും, *Curves* ലേക്ക് *Brightness-Contrast* നിന്ന് സജീകരണങ്ങൾ കൈമാറാൻ അനുവദിക്കുക.

- രാന്തരപ്പെടുത്തിയോ പ്രയോഗ പ്രിവ്യ സംബന്ധിച്ചുള്ള അതാര്യത മാറ്റുന്നതിൽ അനുവദിക്കുക.
- സ്ക്രീൻഷോട്ട് ഫുൾ-ഹിൽ മാന്സ് കഴഞ്ചിൽ (XFixes ഉപയോഗിച്ച്) പിടിച്ചടക്കാനുള്ള കഴിവ് നൽകിയിട്ടുണ്ട്.
- ലൂഡസ് ബാൻഡ് ക്രോപ്പ് ചതുര തിരഞ്ഞെടുക്കുക ദ ശ്രീ വരയ്ക്കുന്ന പ്രദർശിപ്പിക്കുക വീക്ഷണ അനുപാത .
- Desaturate ഒരു ഓൺ-ക്യാർബാസ് പ്രിവ്യ ലഭിച്ചിരിക്കുന്നു.
- തീനാള ഫുൾ-ഹിൽ 22 പുതിയ മാറ്റങ്ങൾ നീട്ടി.
- ബൈഷ്ട് ഫോർമാറ്റിംഗുകൾ പോലെ ഡാറ്റ ഫയൽ ഫോർമാറ്റിംഗുകൾ ഫയലുകളിൽ പെർഫിഷൻ തിരയുന്നു.
- ഷൈസിംഗി നിര ഫ്രാഹേഫലുകൾ ഉദാഹരണത്തിന് വായനയ്ക്ക്, ഫുസ് പഴയ പതിപ്പ് ചെയ്തതു ചെയ്യുന്ന ഒരു മാറ്റിയെഴുത്തി പതിപ്പ് മറ്റ് ചില വസ്തുകളിൽ പിണ്ടിയി ഇന്വോർട്ട് ഫുൾ-ഹിൽ മാറ്റിസ്ഥാപിച്ചു.
- പല ഡിസ്പ്ലേകൾ കൈയ്യോ ലൈബ്രറി ഉപയോഗിക്കാൻ.

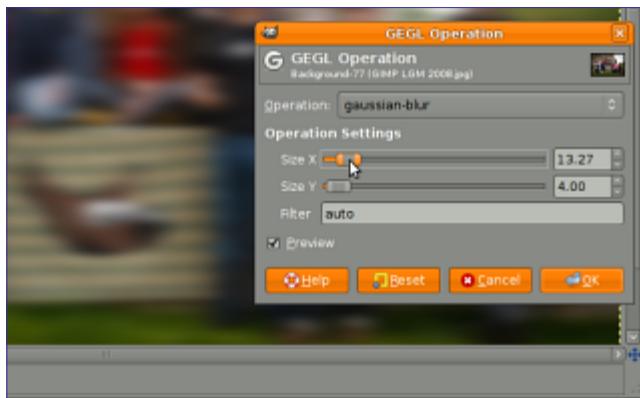


മേൽക്കുരുട്ട് അടിയിൽ

GEGL

ജിമ് ഉയർന്ന ബിറ്റ്-ആഴവു നോൺ-വിനാശകരമായ എഡിറ്റി ശ്രേണി നേരെ പ്രധാന പുരോഗതി ചെയ്തു. ജിമ് ഏറ്റവു കളർ ഓപ്പറേഷൻകൾ ഇപ്പോൾ ആന്തരിക പ്രോസസ്സി ശ്രേണിയിൽ പോയിരുന്ന് ലീനിയർ വെളിച്ച R/G/B/A 32bit നടക്കുന്ന അതായത് ശക്തമായ ഗ്രാഫ് അധിഷ്ഠിത ഇമേജ് പ്രോസസ്സി ശ്രേണി ചടക്ക ക്ക് GEGL തയാറാക്കിയിരുന്നത് ചെയ്യുന്നു. സുതാവേ ലെഗസി 8bit കോഡ് പാതകൾ ഇപ്പോഴു ഉപയോഗിക്കുന്നു, എന്നാൽ കൗതുകകരമായ ഉപയോകതാവ് Colors / Use GEGL നിന്ന് പ്രവർത്തനങ്ങൾക്ക് GEGL ഉപയോഗ നാണ് ചെയ്യാനാകു .

GEGL നിന്ന് പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കായുള്ള നൃത്യനുയോജ്യമാക്കിക്കൊണ്ടിരിയ്ക്കുന്നു പുരുമേ, ഒരു പരീക്ഷണാത്മക GEGL ഓപ്പറേഷൻ ഉപകരണ ഉപകരണങ്ങൾ മെനുവിലെ കണ്ണു ചേർത്തിരിക്കുന്നു. ഈ ഒരു ചിത്രത്തിലേക്ക് GEGL ഓപ്പറേഷൻസ് അപേക്ഷിക്കുന്ന പ്രാപ്തമാക്കുന്നു അതു ഫലങ്ങൾ നാണ്-കാൻവാസ് പ്രിവ്യ കൾ നൽകുന്നു. താഴെ ചിത്രത്തിലേ ഒരു ഗോൾഡ് ഇഫക്റ്റ് ഇംഗ്ലീഷ് കാണിക്കുന്നു.



ചെറിയ മാറ്റങ്ങൾ

ഭ്രായി ശിന്റു 2 ഡി ഗ്രാഫിക്സ് ലൈബ്രറി കെയ്റ്ററോ ഉപയോഗിക്കാൻ പല വിധജീവകൾ തയാറാക്കിയിരുന്നത്. ഈ എത്ര രസകര ദൃശ്യകാന്തമായി ഈ comparison കാണുക.

കലർപ്പായ

ഫൂം-ഇൻ വികസന

അതുപോലെ ആസ്യദ്ധിക്കാൻ ഫൂം-ഇൻ ഡിവലപ്പറിനായി പുതിയ കാര്യങ്ങൾ ഉണ്ട്. ഉദാഹരണത്തിന്, നടപടിക്രമങ്ങൾ ഇപ്പോൾ ഒരു പിശക് സാഹചര്യത്തിൽ വിശദമായ പിശക് വിവരണ നല്കുന്നു കഴിയു, പിശക് ഉപയോകതാവിന് പ്രചരിപ്പിച്ച കഴിയു .

ജിന്റ് 2.6 പുരുമേ കുടുതൽ സ്ക്രിപ്റ്റി ശ്രേണികൾ വർദ്ധിപ്പിക്കുകയു .
പ്രത്യേകിച്ചു ഇപ്പോൾ ടെക്നീകൾ സ്ഥാപിച്ചി ഇതെന്നു ഒരു സമൂഹമായ എപിഫോ ഇല്ല. : ഇവിടെ ജിന്റ് 2.6 പുതിയ ചിഹ്നങ്ങൾ ഒരു പട്ടികയിലുണ്ട്.

പുരകോട്ട് കണ്ണുപിടിക്കുക അനുയോജ്യത

ചില പഴയ സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ ജിന്റ്-2.4 കു ദു ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിത്തില്ല. ഈ മെച്ചപ്പെടുത്തിയിരിയ്ക്കുന്നു 2.6 2.0, 2.2 സ്ക്രിപ്റ്റുകൾ പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ വേണം .

പ്രശ്നങ്ങൾ

- യ ടീലിറ്റി വിന്റോ സ ചന മാത്രമേ നിലവിൽ ജിന് 2.6.1 തുടങ്ങുന്ന ലിനക്സ് ശേം പണിയിടത്തിൽ, Windows നനായി പ്രവർത്തിക്കാൻ അറിയപ്പെടുന്നു.
- ടെക്നോൾജി ഉപയോഗിച്ച് നിലവിൽ ഒരു തലോടല് അനുഭവ അല്ല. അത് ക ടുതൽ ഉണ്ടാക്കുന്നു ജിമില 2.8 ഒരു ലക്ഷ്യ .
- നിങ്ങൾ ജിന് സ്വയ പണിയു നിങ്ങളുടെ പൂർണ്ണമോമിൽ GVfs പിന്തുണ ഇല്ല കീഴുക്കമായി **configure** ലേക്ക് --without-gvfs കടനുവരുവാൻ വേണമെങ്കിൽ, അല്ലെങ്കിൽ നിമോട് പയലുകൾ തുറക്കുന്നത് ശരിയായി പ്രവർത്തിക്കില്ല.

പരയാൻ സ്വാദ്, GIMP യാതൊരു പതിപ്പ് ഇതുവരെ പഴയത് തികഞ്ഞ മാറ്റി. പോലു നേരാവാൻ, അത് ആരു പതിപ്പ് ആയിരിക്കു സാധ്യത. എല്ലാ പണിക്കു എല്ലാ എത്രയധിക പരിശമിച്ചിട്ടു, GIMP സകീർണ്ണമോ പോലെ ഒരു പ്രോഗ്രാ വല്ലപ്പോഴു കാര്യങ്ങൾ സ്വീകരിക്കുന്നു. അല്ലെങ്കിൽ പോലു തുടരെ ബന്ധിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു.

എന്നാൽ ബഹുകൾ അനുപേക്ഷണിയമാണ് വസ്തുത അവർ സക്രിയമായി സ്വീകരിച്ചു വേണ ഇതിനർത്ഥമില്ല. നിങ്ങൾ GIMP ഒരു ബഗ് കണ്ടതുകയാണെങ്കിൽ, ഡെവലപ്പർമാർ അവർ കുറഞ്ഞത് അത് പരിഹരിക്കാൻ ശ്രമിക്കാ അതിനാൽ അതിനെ അറിയാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു.

പിന്ന നിങ്ങൾ ഒരു ബഗ് കണ്ടതിയെന്ന് കരുതുക, അല്ലെങ്കിൽ കുറഞ്ഞത് തെങ്ങൾക്കുണ്ട് കരുതുന്നു: എന്തെങ്കിലു ചെയ്യാൻ ശ്രമിക്കുക, ഫല നിങ്ങൾ പ്രതീക്ഷാ അല്ല. നീ എന്ത് ചെയ്യു ? അത് നിങ്ങൾ എങ്ങനെ രേഖപ്പെടുത്തുക?

ഒരു *enhancement request* നടപടിക്രമങ്ങൾ - ഒരു കാണാതായ ഒരു ബഗ് നടപടിക്രമങ്ങൾ പോലെ ഏതാണ്ട് അതേ സവിശേഷത-ആണ് ചേർക്കാൻ ഡെവലപ്പർമാർ ചോദിച്ചതിന് ആണ്. നിങ്ങൾ വ്യത്യസ്തമായി ചെയ്യുകയാണെങ്കിൽ മാത്ര കാരു റിപ്പോർട്ട് താഴെ പറഞ്ഞിരിക്കുന്ന പോലെ, ഉചിതമായ ഘട്ടത്തിൽ ഒരു "enhancement" അടയാളപ്പെടുത്തുന്നതിന് ആണ്.

മറ്റ് ഫല സ്വത്രേ സോഫ്റ്റ്‌വെയർ പദ്ധതികൾ പൊതുവായുള്ളത്, GIMP Bugzilla എന്ന ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഗ് മെക്കാനിസ് ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഈ ട്രാക്ക് നഷ്ടപ്പെടാതെ ബഗ് റിപ്പോർട്ടുകൾ ആയിരക്കണക്കിന് മാനേജിം കഴിവുള്ള ഒരു ശക്തമായ വെബ് അധിഷ്ഠിത സിസ്റ്റംമാണ്. വാസ്തവത്തിൽ, GIMP മുഴുവൻ ശേം പദ്ധതിയുമായി അതിന്റെ ബഗ്സിലൂ ഡാറ്റാബേസ് പങ്കുവയ്ക്കുന്നു. എഴുതിയിരിക്കുന്നതു ചെയ്യുകയാണ് സമയത്ത്, ശേം .ബഗ്സിലൂ 148632 ബഗ് റിപ്പോർട്ടുകൾ-ഈല്ല അടങ്കിയിരിക്കുന്നു, ആ 148633 ഉണ്ടാക്കേണ.

ഇതൊരു ബഗ് തുടർന്ന് ഉണ്ടാക്കുന്നു

നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത് ആദ്യ കാരു , ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ചെയ്യുന്നതിന് മുമ്പ് നിങ്ങൾ എന്തു കാണുന്നത് ശരിക്കു ഒരു ബഗ് /സ്ഥിരീകരിക്കാൻ പരിശ്രമിക്കു എന്നതാണ്. ഈത്തു എല്ലാ സാഹചര്യങ്ങളിൽ ബാധകമാണ്, എന്നാൽ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ reading പലപ്പോഴും സഹായിക്കു , IRC അല്ലെങ്കിൽ ഒരു മെയിലിൽ ലിംഗ്വിൽ ചോദ്യ ചർച്ച വളരെ സഹായകരമാകുന്ന ഇതിനൊരു നല്ല ലിതി നൽകാൻ ബുദ്ധിമുട്ടാണ്. വെറു അപമര്യാദയായി എതിരെയുള്ള നിങ്ങൾ ഒരു *crash* കാണുകയാണെങ്കിൽ, അത് ഒരു യമാർത്ഥ ബഗ് ആണ് പ്രചോദന പ്രൈറ്റി ഉയർന്ന: നന്നായി എഴുതിയ സോഫ്റ്റ്‌വെയർ പ്രോഗ്രാമുകൾ any സാഹചര്യങ്ങളിൽ തുടരെ ഉദ്ദേശിച്ചുള്ളവയല്ല. എത്തെങ്കിലും സാഹചര്യത്തിൽ, അതു ശരിക്കു ഒരു ബഗ് ആണ് എന്ന് തീരുമാനിക്കുന്നതിന് ഒരു സത്യസന്ധിവുമായ ശ്രമ നടത്തിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ എങ്കിൽ അവസാന ഇപ്പോഴും ഉറപ്പില്ല, പിന്നെ മുന്നോട്ട് പോയി അറിയിക്കുക: സാ ഭവിക്കാ കമാനായകൾ നിങ്ങൾ ഒരു ബിറ്റ് പാഴാക്കരുത് എന്നതാണ് വികസന കീ സമയ .

യമാർത്ഥത്തിൽ GIMP തുടരെ കാരണമാകുന്ന ചെയ്ത എന്നാൽ ഒത്തുകളി ര പയുടെ തരമില്ല അൻസാരിയുടെ പുറത്തായി കുറച്ച് കാര്യങ്ങൾ ഉണ്ട്. അവരിൽ ഓരാൾ ഇത്തര ഒരു ചിത്ര ഭാഗത്തു പത്തുലക്ഷ പിക്സൽ സൂജ്ഞിക്കുന്നത് ഓർമ്മയിൽ ചെലവാകുന്ന, ആവശ്യമുള്ള എന്തെങ്കിലും ചെയ്യാൻ GIMP ചോദിക്കുന്നു.

ഇതിനക പരിഹരിച്ചിരിക്കുന്നു റിപ്പോർട്ട് ബഗുകൾ എല്ലാവരുടെയു സമയ വെറു ശ ന്യൂമായിരിക്കും: നിങ്ങൾ GIMP ഒരു അപ്-റൂ-ഡേറ്റ് പതിപ്പ് ഉപയോഗിച്ച് എന്ന് ഉറപ്പുവരുത്തണ . (GIMP 1 ഇനി പരിപാലിക്കുന്ന, ഇത് ഉപയോഗിക്കാനു ബഗുകൾ കണ്ടാൽ, GIMP 2 അപ്ഗ്രേഡ് അല്ലെങ്കിൽ അവർക്ക് ജീവിക്കാൻ ഒന്നുകൂടിൽ.) നിങ്ങൾ GIMP വികസന പതിപ്പ് ഉപയോഗിക്കുന്നത് പ്രത്യേകിച്ച്, ഏറ്റവു പുതിയ തു ബഗ് കാണാൻ കഴിയു ഉറപ്പാക്കുക ഒരു റിപ്പോർട്ട് ഫയൽ മുമ്പ് റിലീസ്.

പരിഗണന ശേഷ നിങ്ങളുടെ ഒരു നിയമാനുസൃതമായ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് അല്ലെങ്കിൽ മെച്ചപ്പെടുത്തൽ ആഭ്യർത്ഥന തന്നെ കൊള്ളാ, അടുത്ത ഐട്ടത്തിലേക്കു GIMP എന്നു ബന്ധിപ്പിലാ ചോദ്യ പേജ് () ചെന്നു, മറ്റാരാൾ ഒരേ കാരു ഇതിനക റിപ്പോർട്ടുചെയ്തു എന്ന് കാണുന്നതിനായി ശ്രമിക്കുക എന്നതാണ്.

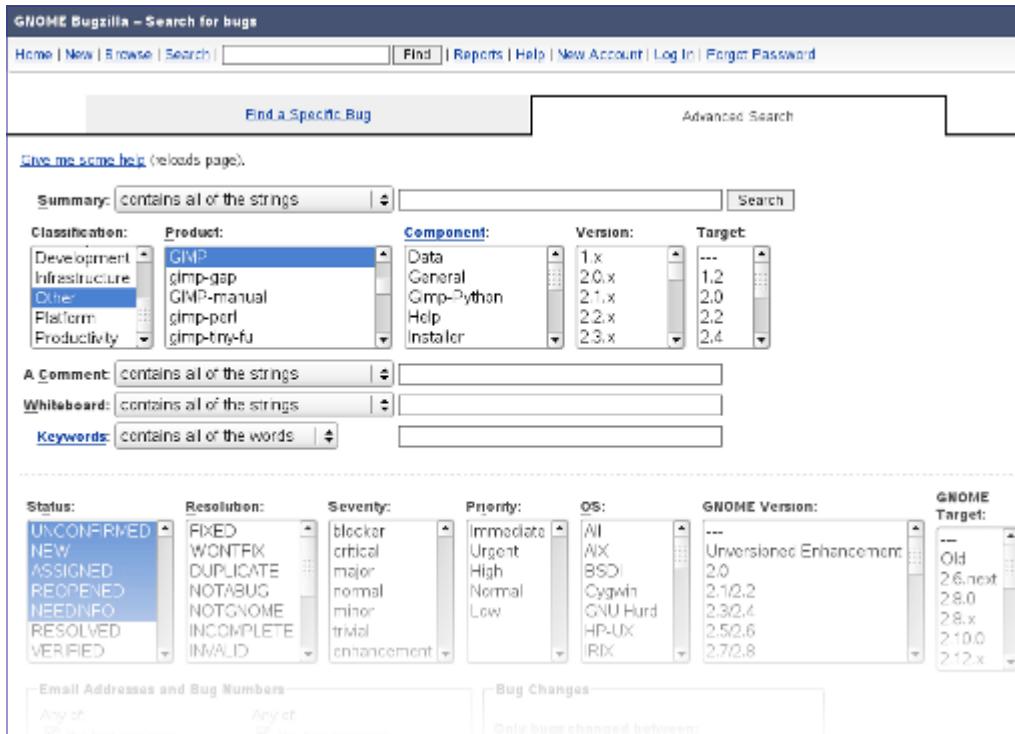
"Find a Specific Bug" ഒരു ലളിതമായ ര പ , ഒരു "Advanced Search": നിങ്ങൾ ബഗുകൾ തിരയുന്നതിനായു ഉപയോഗിക്കാ രണ്ടു ര പങ്ങൾ ഉണ്ട്.

The screenshot shows the GNOME Bugzilla search interface. At the top, there's a navigation bar with links for Home, New, Browse, Search, Find, Reports, New Account, Log In, and Forgot Password. Below the navigation bar, there are two main search input fields: 'Find a Specific Bug' and 'Advanced Search'. A descriptive text below the first field says: 'Find a specific bug by entering words that describe it. Bugzilla will search bug descriptions and comments for those words and return a list of matching bugs sorted by relevance.' Another text below it says: 'For example, if the bug you are looking for is a browser crash when you go to a secure web site with an embedded Flash animation, you might search for "crash secure SSL flash".' There are dropdown menus for 'Status' (Open), 'Product' (All), and 'Words' (containing 'GIMP'), and a 'Search' button. At the bottom of the search form, there's a repeat of the navigation bar.

ഈ ഫോം ഉപയോഗിച്ച്, നിങ്ങൾ ആദ്യ ലിംഗ് ഓപ്പഷൻ ഉപയോഗിച്ച് **Product "GIMP"** ("Other" കൂസിപ്പെടാം) തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. അപ്പോൾ നിങ്ങൾ വെറു ഉദാ ചില

(സ്പേയർസ് വേർത്തിരിച്ച) തിരയൽ പദ്ധതി നൽകുക എങ്ങൻക്കുണ്ട് PLACEHOLDER,-102355 ടെക്നോളജിക്സിൽ Search ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

ബന്ധത്ത് ഫോ , വികസിത പേജ് നിങ്ങൾ വഴികളിൽ വിവിധങ്ങളായ ബഗ് ഡാറ്റാബേസു അനുവദിക്കുന്നു:



നിർഭാഗ്യവശാൽ ഈ പേജ് അതു ശരിക്കു ആയിരിക്കേണ്ടുന അധിക ഉപയോഗിക്കാൻ ഒരു ബിറ്റ് ക ടുതൽ "complicated" ആണ് (കുറഞ്ഞത്, ചില ഇനങ്ങൾ വിശദമായ സഹായത്തിന് നയിക്കുന്ന ഹൈപ്പർലിങ്കുകൾ ആകുന്നു), ഏന്നാൽ ഇവിടെ നിങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടത് ഫീന്റാണ് അടിസ്ഥാനപരമായി ഇതാണ്:

ചുരുക്ക

"contains any of the words/strings" സജ്ജമാക്കുക.

സമീപപ്രദേശങ്ങളിലു ടെക്നോളജിക്സിൽ ആരോഗ്യക്കിലു നിങ്ങളുടെത് സമാനമായ ഒരു ബഗ് ഒറ്റ-വാചക സ ശഹ രേഖാ ല ഉപയോഗിക്കാൻ സാധ്യത തന്നെ ഒന്നൊ അതിലധികമോ വചനങ്ങളെ. ഉദാഹരണത്തിന്, പ്രശ്ന വളരെയധിക കുറയാനോ GIMP തുടരെ കാരണമാകുന്ന എങ്കിൽ, വചന "zoom" നന്നായിരിക്കു .

വർഗ്ഗീകരണ

മറ്റു (GIMP ശേഖ ദേശാന്തര സ്വ ക്ക ഭാഗമല്ലെങ്കിലു മുതൽ).

ഉത്പന്ന

"GIMP" (അല്ലെങ്കിൽ "GEGL", "GIMP-manual" മുതലായവ, ഉചിതമായ എങ്കിൽ) സജ്ജമാക്കുക.

എടക്കങ്ങളുടെ, പതിപ്പ്, ടാർജ്ജർ Milestone

ഈ ഓന്നു ചെയ്യുന്നത്.

അഭിപ്രായ , വൈറ്റ്‌ബോർഡ് .നാഗ്പ റ

ഇപ്പോൾ എക്കന്നായി ഈ വിട്ടേക്കുക. നിങ്ങളുടെ തിരയൽ ഓന്നു വരാമെന്ന്, അത്

ഇവിടെ "Comment" പ്രദേശത്ത് നിങ്ങളുടെ തിരയൽ പദ്ധതി നൽകുന്നതിന് രഹസ്യം അക്കൗണ്ടിനു, എന്നാൽ ഈ പലപ്പോഴും മുമ്പ് അല്ലെങ്കിൽ ഒന്നു നിങ്ങളെ വലുതോ ബഹുജനങ്ങളെ നൽകാൻ മാറുകയാണെങ്കിൽ.

പദ്ധതി

മുതലായവ ഈപ്പോഴും തുറന്നിരിക്കുന്നു എന്നത് പരിഹരിക്കപ്പെട്ടു, നിങ്ങൾ പ്രസക്തമായ എല്ലാ ബഗ് റിപ്പോർട്ടുകൾ അതിനാൽ മെഡിക്കൽ എല്ലാ എൻട്രികളും ഉടനീള് ത തുവാരു വേണ, പരിഗണിക്കാതെ സ്ഥിതി കാണാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന: ഈ ഫീൽഡ് ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ടിന്റെ സ്ഥിതി encodes. ഏകനായി അതു വിടുന്നത് പ്രവർത്തിക്കില്ല.

മിചിവ്, തീവ്രത, മുൻഗണന, ഒഹുസ്

സാധാരണയായി ഈ ഇനങ്ങൾ തൊടുകയു പാടില്ല.

(മറ്റേതെങ്കിലും ഇനങ്ങൾ)

ഈ ഒന്നു ചെയ്യരുത്.

ഈതു നിങ്ങളോടു നിർത്തിയ, മുകളിൽ അല്ലെങ്കിൽ ചുവവു തീരെ "Search" ബട്ടൺ കൂടിക്ക്; അവർ ഇരുവരു ഒരേ കാര്യ . മല ഒന്നുകിൽ ബഗ് ഒരു ലിംഗ് ഇവരൊന്നു ദൈർഘ്യമേറിയതായിരിക്കില്ല അല്ലെങ്കിൽ "Zarro boogs found" ഒരു സന്ദേശ റിപ്പോർട്ടുചെയ്യുന്നു. ഈ ചെയ്തുകൊണ്ട് ഒരു അനുബന്ധ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് കണ്ടെത്താൻ ഇല്ലെങ്കിൽ, അതു വിവിധ നിബന്ധനകൾ മറ്റാരു തിരയൽ അലിക്കുണ്ടി ആയിരിക്കാ . നിങ്ങളുടെ മികച്ച ഏത്രയധിക പരിശോമിച്ചിട്ടു , ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് പയത്ത് അതു "Duplicate" ആയി പരിഹരിക്കപ്പെടാതെ ഒ ക്ഷമാക്കുകയാണ് എങ്കിൽ വളരെ അസ്വസ്ഥമനായിത്തീരുകയു : ഈത് ഏതാണ് എല്ലാ ദിവസവും GIMP ബഗ്സില്ലയുടെ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഈ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ സ്രഷ്ടാവ് ആവർത്തിച്ച് സഭിച്ചു.

ബൈബിസർ കോൺഫിഗറേഷൻ (ജാവാസ്ക്രിപ്റ്റ്
പ്രാവർത്തികമാക്കിയിട്ടുണ്ടായെന്നത് അതായത്) അനുസരിച്ചു്, ഒരു ലിങ്ക് **Give me some help** കണ്ടെങ്കാ . ഈ ലിങ്കിൽ കൂടിക്ക് ചെയ്താൽ, പേജ് റീലോഡ് ചെയ്യപ്പെട്ടു തുടർന്ന് ഒരു ഇൻപ്രൂട്ട് വിഡ്യോ മെഡി പോയിന്റേൽ ചലിക്കുന്ന ഒരു ചെറിയ സഹായ പോപ്പ് ഉത്പാദിപ്പിക്കുന്നത്.

ബഗ്

ശരി, അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഉറപ്പു വരുത്തണം തന്നാൽ ചെയ്തുക ടുനുണ്ട്, നിങ്ങൾക്ക് തുടർന്നു ഒരുപക്ഷേ ഒരു ബഗ് കരുതുന്നു. അതിനുശേഷം, നിങ്ങൾ മുന്നോട്ട് പോയി ബഗ്സിലാ പേജിൽ ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഫയൽ ചെയ്യണ .

നിങ്ങൾ ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഫയൽ ആദ്യമായി, ഒരു ബഗ്സിലാ അക്കൗണ്ട് സ്ഥാപ്തിക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടു . പ്രക്രിയ എളുപ്പവു വേദനയില്ലാത്ത, നിങ്ങൾ ഒരുപക്ഷേ പോലു ഫലമായി ഏതെങ്കിലും സ്പാ ലഭിക്കില്ല.

1. പോകുക, വർഗ്ഗീകരണവു "Other" തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

നിങ്ങൾ ലോഗിൻ അല്ല, നിങ്ങൾക്ക് യാന്ത്രികമായി ലോഗിൻ പേജിൽ വഴിതിരിച്ചുവിട. നിങ്ങളുടെ ഉപയോക്തൃ നാമ (ലോഗിൻ) പാസ്വോഡ് നൽകുന്നോൾ ശേഷ നിങ്ങൾക്ക് "Select Classification" പേജിലേക്ക് നേടുക.

2. നിങ്ങൾ ഉൽപ്പന്ന "GIMP" തിരഞ്ഞെടുക്കാ വരെ അടുത്ത പേജ് താഴേക്ക് സ്ക്രോൾ.

മേൽപ്പറത്തെ നടപടികൾ ഒഴിവാക്കി നേരിട്ട് പോകാ (ഇപ്പോഴു തീർച്ചയായു , ലോഗിൻ തങ്ങൾക്കുണ്ട്.)

3. ഉൽപ്പന്നമായി "GIMP" തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നത് പരയുന്ന പോലെ പ രിപ്പിക്കുക ഏത് താഴെ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഫോ , നിങ്ങളെ കൊണ്ടുപോകുന്നു. നിങ്ങൾ അത് തെറ്റായി നിങ്ങൾ നൽകുന്ന വിവരങ്ങൾ ഏറ്റവു ദയവലപ്പെർമാർ പിന്നീട് മാറ്റാനാകുന്ന, അതിനാൽ അവ ശരിയായ ശ്രമിച്ചില്ല പക്ഷേ അതിനെക്കുറിച്ച് ഒഴിയാബാധയായ ചെയ്യരുത്.

GNOME Bugzilla – Enter Bug: GIMP

Home | New | Browse | Search | Find | Reports | Preferences | Administration | Help | Log out മുൻ്നോട്ടുകൂടി

Before reporting a bug, please read the [bug writing guidelines](#), please look at the list of [most frequently reported bugs](#), and please [search](#) or [browse](#) for the bug.

Show Advanced Fields

Product: GIMP Reporter: മുൻ്നോട്ടുകൂടി

Component: Data
General
Gimp-Python
Help
Installer
Internationalisation
libgimp

Version: 2.6.6
2.6.7
2.7.0
git master
unspecified

Severity: normal

OS: Linux

We've made a guess at your operating system. Please check it and make any corrections if necessary.

Summary: _____

Description:

Attachment: Add an attachment
Commit

Home | New | Browse | Search | Find | Reports | Preferences | Administration | Help | Log out ude88@web.de
My Bugs

ഘടക

ബഗ് ബാധിക്കുകയുള്ള GIMP ഭാഗമായി സജ്ജമാക്കുക. നിങ്ങൾ ഒരു ഘടക തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനായി അടുത്ത ലിംഗ് ടെക്നിക്ക് ബോക്സിൽ ഒരു ഫോം "Component Description" നേടുകയും ശേഖിക്കുക.

നിങ്ങൾക്ക് ഇവിടെ പൂരിച്ച ഉണ്ടു എങ്കിലും നീ ഉറപ്പില്ലെങ്കിലും, ഉപഹിക്കുക അതു കുറിച്ച് വിഷമിക്കേണ്ട്.

പതിപ്പ്

നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന GIMP പതിപ്പ് സജ്ജമാക്കുക. **HelpAbout:** നിങ്ങൾ എപ്പോഴും ചിത്ര വിന്റോയുടെ മെനുവിൽ പതിപ്പ് കണ്ടെത്താൻ.

തീവ്രത

മികച്ച സമയത്തു നിങ്ങൾ "Normal" ഈ ഇടാൻ അല്ലെങ്കിൽ സഹനത്തിന്റെയു തകരാറു ഒരു എൻഹാൻസ്മെന്റ് അഭ്യർത്ഥന എങ്കിൽ "Enhancement" സജ്ജമാക്കി ഓന്നുകും വേണ. അവർ അതു ന്യായമായിരുന്നു കരുതുന്നുവെങ്കിലോ മറ്റൊരു തീവ്രതയും കുറിക്കിക്കു.

ഒഴുസ് (ഓപ്പറേറ്റി ഗ് സിസ്റ്റം)

നിങ്ങൾ ബഗ് എല്ലാ ഓപ്പറേറ്റി ഗ് സിസ്റ്റാംഗൾ ബാധകമാണ് നിഃ പിക്കേക്കാണ്ടു വളരെ നല്ല കാരണം ഇല്ലെങ്കിൽ ഇത് നിങ്ങളുടെ ഒഴുസ് സജ്ജമാക്കുക.

ചുരുക്ക

ഈ സംഗ്രഹവു ഉണ്ട് വാക്കുകളുടെ അടിസ്ഥാനത്തിൽ നിങ്ങളുടെ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് കണ്ടെത്തുമായിരുന്നു ആരേരെയെങ്കിലും സമാനമായ ബഗ്ഗുകൾ തിരയുന്ന അങ്ങനെ മതി വിവരണാത്മക ഒരു വൺ-വാചക സംഗ്രഹ തരിക.

വിവരണ

പ്രശ്നം വിവരിക്കുക. സാധ്യമായ അത്രയും നിർദ്ദിഷ്ട, നിങ്ങളോടു ഒരുപക്ഷേ പ്രസക്തമായ കരുതുന്ന എല്ലാ വിവരങ്ങളും ഉൾപ്പെടുന്നു. കൂടിക്ക് തികച്ചു വിലപ്പോവില്ല ബഗ് റിപ്പോർട്ട് "GIMP crashes. This program sucks" ആണ്. അവർ അത് എന്താണെന്ന് പറയാൻ കഴിയില്ല ഇതില് ഒരു പ്രശ്ന പരിഹരിക്കാൻ കഴിയില്ല യാതൊരു പ്രത്യാശയുണ്ടു്.

സ്ഥിരസ്ഥിതിയായി മരച്ചിരിക്കുന്നു കു ടുതൽ നിലങ്ങളും ഉണ്ട്. (അവരെ കാണിക്കാൻ "Show Advanced Fields" കുംക്ക്.) നിങ്ങൾ അവരെ അവഗണിക്കാൻ കഴിയും, അങ്ങനെ തങ്ങൾ ഇവിടെ ഈ ഫീൽഡുകൾ സം തുപ്പത്തയായിരിക്കുന്നു.

ചിലപ്പോൾ അത് ഒരു സ്ക്രീന്ഷോട്ട് അല്ലെങ്കിൽ ഡാറ്റ മറ്റ് ചില തര ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് കു ടുമായി വളരെ സഹായകരമാണ്. ഈ ചെയ്യേണ്ടത്, ബട്ടൺ **Add an attachment** കുംക്ക്, വഴികൾ പിന്തുരുക്കുക. എന്നാൽ നിങ്ങൾ അറ്റാച്ചേമെന്റ് ശരിക്കു ഉപയോഗപ്രദമായ-നിങ്ങൾ ഒരു സ്ക്രീന്ഷോട്ട് അറ്റാച്ച് ചെയ്യണ എങ്കിൽ ആവശ്യത്തിൽ ഏതെങ്കിലും വലിയ വരുത്തരുത് പോകുന്ന കരുതുന്നു ഇല്ലാതിരുന്നാൽ ഇത് ചെയ്യുവുത് ദയവായി. ബഗ് റിപ്പോർട്ടുകൾ വർഷങ്ങളായി സിസ്റ്റത്തിൽ തുടരാൻ സാധ്യതയുണ്ട്, അതിനാൽ മെമ്മറി ക്ഷയിക്കുന്നു വിവേകബുദ്ധിയില്ല ആണ്.

ഈ നിങ്ങളോടു എല്ലാ പ രിപ്പോർട്ട് ശേഷ, **Commit** ബട്ടൺ അമർത്തി നിങ്ങളുടെ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് സമർപ്പിക്കു. ഈ നിങ്ങളിൽ കുറിപ്പ് ആവശ്യമായി വന്നേക്കാ ഒരു നമ്പർ, നിയോഗിക്കുകയും; എന്നിരിക്കിലും, ആരക്കീലും നിങ്ങളുടെ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് അഭിപ്രായത്തിൽ അല്ലെങ്കിൽ അത് മാറ്റിമറിക്കുന്നു, അതിനാൽ നിങ്ങൾ ഏതെങ്കിലും സാഹചര്യത്തിൽ ഓർമ്മപ്പെടുത്തലുകൾ ലഭിക്കു എത്തു സമയത്തു ഇമെയിൽ ചെയ്യും

. നിങ്ങൾ പോകുന്ന എൻട്ടി ബോക്സുകളിൽ ഒന്നിൽ ബഗ് നമ്പർ കടന്നുവന്നിരിക്കുന്നു **Find** അല്ലെങ്കിൽ **Quick Search** ബട്ടൺ അമർത്തി എത്രുസമയത്തു നിങ്ങളുടെ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് നിലവിലെ അവസ്ഥ കാണാൻ കഴിയു .

നിങ്ങൾ ഇത് സമർപ്പിച്ചുകഴിഞ്ഞാൽ എന്തു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് വരെ വരുന്നു

അതു സമർപ്പിച്ച ശ്രേഷ്ഠ ഏത് സമയത്തു , ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് നിലവിൽ കൈകാര്യ ചെയ്യുന്നത് എങ്ങനെന്ന വിവരിക്കുന്ന ഒരു "Status" ഉണ്ട്. ഇവിടെ Status സാധ്യമായ മ ല്യാജ്ഞു അവർ പിശുക്ക്:

സ്ഥിരീകരിക്കാത്ത

ഈ മറു ഓന്ന് അതു വായിച്ചു ശരിക്കു ഒരു സാധുവായ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ആണ് എന്നത് തിരുമാനിക്കുന്നു വരെ അതു സമർപ്പിച്ച സമയ മുതൽ ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് പ്രാരംഭിക്കുന്ന നില. ചിലപ്പോൾ മറു ഉറപ്പില്ല ഒപ്പ് ഇതിനിടയിൽ "Unconfirmed" എന്ന നില വിട്ടേക്കുക. ഏറ്റവും മൊശ കേസുകളിൽ, ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഒരു വർഷ അല്ലെങ്കിൽ ഇന്നി വേണ്ടി സ്ഥിരീകരിക്കാത്ത തുടരാൻ കഴിയു , എന്നാൽ ഈ ഒരു മൊശ കാര്യ പരിഗണിക്കു വളരെ പലപ്പോഴു സിഡിച്ചില്ലെങ്കിൽ ആണ്.

പുതിയ

ഈ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് മറു ഓരാൾ വായിച്ചുവെന്നാണ് നിൽക്കുകയു , കരുതുന്നുണ്ടെങ്കിൽ, സാധുവാണെന്ന്, കുറഞ്ഞത്ത് നിമിഷ എന്നാണ്. പ്രത്യേകിച്ചു എൻപ്പാറംസ്മെന്റ് അഭ്യർത്ഥനകൾ ചില ബഗ് റിപ്പോർട്ടുകൾ തികച്ചു സാധുവായ ആയിരിക്കു ഇപ്പോഴു ആരൈരെയെങ്കിലും ഇടപെട്ടു ശക്തൻ മുന്ന് കാല പോകുവാൻ: അതു അനിവാര്യമായു ഒന്നു ഉടനെ അതിനെക്കുറിച്ച് ഭവിക്കുന്ന പോകുന്ന അർമ്മമില്ല. പല ബഗുകൾ, മറുവശത്ത്, റിപ്പോർട്ട് മണിക്ക ഗുകൾക്കുള്ളിൽ നിശ്ചയിക്കുന്നത്.

അംഗീകാരം

ഈ ഒരു പ്രത്യേക വ്യക്തി ബഗ് പ്രവർത്തിക്കാൻ സമ്മതിച്ചു എന്നാണ്. ഈ ഇത് ആ വ്യക്തി ഒന്നു ഈ നില "New" പോലെ ഏതാണ്ട് അതേ കാര്യ മാർഗ്ഗങ്ങൾ പ്രായോഗിക അങ്ങനെ, പ്രത്യേകിച്ചു ദി എന്നു അർമ്മ ഇന്ന ലോക ഏതുതര ആയിരുന്നിട്ടു ചെയ്യുന്നു.

വീണ്ടും തുറന്നു

ഏറ്റവും സാധ്യത, പ്രശ്ന പരിഹരിക്കാൻ ഇതെന്ന ഒരു മാറ്റ ചെയ്തില്ല: ഈ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് മറു പരിഗണിക്കു ചില ഘട്ടത്തിൽ ആയിരുന്നു ആയിരിക്കു (അതായത്, പ രത്തിയാക്കി), എന്നാൽ പുതിയ വിവരങ്ങൾ ആ വന്നു അവരെ അവരുടെ മനസ്സ് മാറ്റത്തിന് കാരണമാകുന്നു എന്നാണ് പ രണ്ടായും പ്രവർത്തിക്കു .

Needinfo

ഈ നിങ്ങൾ ഒരു പ്രത്യേക ശ്രദ്ധ വേണ ഒരു നില. അതു നിങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് വേണ്ടതു വിവര ചെയ്തില്ല എന്ന് അത് ഭവിക്കുന്ന വല്ലതു പ്രാപ്തമാക്കാൻ എന്നാണ്. മിക്കപ്പോഴും ക ടുതലായി ഒന്നു നിങ്ങൾ (ഒരു അഭിപ്രായ ചേർത്തുകൊണ്ട്) ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾ എത്തിക്കുന്നതിനായി വരെ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് സ്വീകരിക്കു . വളരെയധിക സമയ നിങ്ങളിൽ നിന്ന് ഇൻപുട്ട് ക ടാതെ കടന്നുപോകുന്ന എങ്കിൽ, ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഒരുവിൽ "/Incomplete" ആയി പരിഹരിക്കുകയും ചെയ്യുന്നതാണ്.

പരിഹരിച്ചു

ഈ മറു അവർ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഇടപെടുന്നതിൽ പ രത്തിയാക്കുന്നതുവരെ വിശ്വസിക്കുന്നു എന്നാണ്. നിങ്ങൾ വിയോജിക്കുന്നു, നിങ്ങൾക്ക് ഈ വീണ്ടും തുറക്കാൻ കഴിയു , എന്നാൽ നിങ്ങൾ അവരുടെ ഇഷ്ടത്തിനെതിരായി ഒരു ബഗ് പ്രവർത്തിക്കാൻ ഓരോളും നിർബന്ധിക്കരുത് കഴിയാത്തതുകൊണ്ട്, നിങ്ങൾ

അങ്ങനെ ചെയ്യുന്നത് ഒരു നല്ല കാരണ ഉണ്ടായിരിക്കണം . ബഗുകൾ വഴികൾ വിവിധങ്ങളായ പരിഹരിക്കാൻ കഴിയു . ഈവിടെ *Resolution* സാധ്യമായ മ ല്യങ്ങളു അവർ പിശുകൾ:

നിശ്ചിത

ബഗ് റിപ്പോർട്ട് സാധ്യവായ കണക്കാക്കപ്പെടുന്ന GIMP അത് പരിഹരിക്കാൻ കരുതപ്പെടുന്നു ഒരു വിധത്തിൽ മാറ്റി.

Wontfix

മരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് സാധ്യവാണ് സമ്മതിക്കുന്നു, എന്നാൽ അതു പോലേ അല്ലെന്ന് അതിന്റെ പ്രാധാന്യ ബന്ധപ്പെട്ട് അത് പരിഹരിക്കാൻ അതിനാൽ തന്നെ, കഴിക്കുമായിരുന്നു.

പകർപ്പ്

ഈ അതേ ബഗ് ഇതിനക മറ്റാരോ റിപ്പോർട്ട് ഇതിനർത്ഥം . നിങ്ങൾ ഈ ചിത്ര കാണുകയാണെങ്കിൽ, നിങ്ങൾക്ക് ഏത് പലപ്പോഴു ഉപയോഗപ്രദമായ വിവരങ്ങൾ ഒരു തരു നേരത്തെ ബഗ് റിപ്പോർട്ട്, ഒരു പോയിന്റ് കാണു .

Notbug

ഈ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് വിവരിച്ചിട്ടുള്ള പെരുമാറ്റ ബോധപ രവ എന്നാണ്. അതു നിങ്ങൾക്കു ലത് തോന്നാ (നിങ്ങളും കരുതു അനേക ആയിരിക്കാ), എന്നാൽ പ്രോഗ്രാ പ്രവർത്തിക്കാൻ ഇതെന്ന വഴി പ്രവർത്തിക്കുന്നു, ദയവലപ്പുർമാർ ഇത് മാറ്റാൻ തീ ആണ്.

NotGnome

ബഗ് റിപ്പോർട്ട് സാധ്യവാണ്, എന്നാൽ അത് GIMP മാറ്റുന്നതിൽ അഭിസ ബോധന ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല. GIMP ആശയിക്കുന്ന ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റാംഗൾ, വിന്റോ മാനേജർമാർ, അല്ലെങ്കിൽ ലൈബ്രറി പ്രശ്നങ്ങൾ പലപ്പോഴു ഈ ചിത്ര ലഭിക്കു . ചിലപ്പോൾ അടുത്ത ഉചിതമായ ഐട്ട് തെറ്റല്ല ശരിക്കു സോഫ്റ്റ൱െയർ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് മയൽ ചെയ്യുക മാത്രമാണ്.

അപ രിപ്പോർട്ട്

ബഗ് റിപ്പോർട്ട് അതിനെക്കുറിച്ച് ഭവിക്കേടു എന്തു വേണ്ടതെ വിവരങ്ങൾ ഈല്ല ചെയ്തു, റിപ്പോർട്ടർ ക ടുതൽ വിവരങ്ങൾക്ക് അപേക്ഷയുമായി പ്രതികരിച്ചില്ല. സാധാരണയായി ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഈ വിധ പരിഹരിക്കപ്പെടുന്നത് മുമ്പ് ചുരുങ്ങിയത് ഒരു മാസ രണ്ടു തുറക്കു .

അസാധ്യവായ

എന്തോ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ര പത്തിൽ കുഴപ്പ : സാധാരണയായി, റിപ്പോർട്ടർ അബവുത്തിൽ ഒരേ ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ഓനിലിഡിക തവണ സമർപ്പിച്ചു. (ഈ എല്ലപ്പുത്തിൽ ചില വെബ് ബൈറ്റസറ്റുകളിൽ അബവുത്തിൽ സ ഭവിക്കാ .) തെറ്റായി പ്രോഗ്രാ എങ്ങനെ വിവരിക്കുന്ന ബഗ് റിപ്പോർട്ട് അസാധ്യവായ പോലെ തന്നെ ചെയ്യാ .

നിങ്ങൾ ഒരു ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ചിത്ര രേഖാചിത്രാഭ്യന്തരം കുഴപ്പകിൽ, നിങ്ങൾക്ക് ഏപ്പോഴു നിങ്ങളുടെ അഭിപ്രായങ്ങൾ ചേർക്കാൻ സ്വാതന്ത്ര്യമുണ്ട്. ഏത് അഭിപ്രായ ഏതെങ്കിലും ബഗ് റിപ്പോർട്ട് ചേർത്തു പരിഹരിക്കപ്പെട്ടു അല്ലെങ്കിലും, ഇമെയിൽ GIMP ബഗ്സിലാ മെയിലി ശ്രദ്ധിക്കു അയച്ചു കാരണമാകുന്ന, അതിനാൽ കുറഞ്ഞപക്ഷ മരു കാണാനാക . ഈ ഹല്ലു, തീർച്ചയായു , അവർ അത് കരുതിവയ്ക്കണ പ്രതികരിക്കു അർത്ഥമാക്കുന്നത്.

ശും സ്വതന്ത്ര പ്രമാണ അനുമതി ഏതെങ്കിലും വിവർത്തനങ്ങൾ സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ൱െറു

സമിതി പ്രസിദ്ധീകരിച്ചിട്ടുള്ള ശ്രദ്ധിക്കുക, നിയമപരമായും ശും എഫ്.ഡി.എൽ. ശും എഫ്.ഡി.എൽ.-മാത്ര യമാർത്ഥമാണ് ഇ ട്രീഷ് എഴുത്ത് ചെയ്യുന്നതു ഉപയോഗിക്കുന്ന സോഫ്റ്റ്‌വെയർ വിതരണ നിബന്ധനകൾ സം ചിപ്പിച്ച് ചെയ്യുന്നത്.

GIMP വിവരങ്ങളുറപ്പ് കീ

പകർപ്പവകാശ (C) 2000,2001,2002 സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്‌വെയർ സമിതി, /nc. 59
കേഷ്ട്ര ഫ്ലേസ്, സ്പീ ട് 330, ഭേബാല്ലൂൺ, MA 02111-1307 യൂഎസ്-എ. എല്ലാവർക്കു
കോപ്പി ഈ അനുമതിപത്രത്തിന്റെ പദ്ധതിപരം പകർപ്പുകൾ വിതരണ
ചെയ്യാനും, പക്ഷേ മാറ്റങ്ങൾ അനുവദനീയമല്ല.

ആമുഖത്തിൽ

എല്ലാവർക്കു കോപ്പി ചെയ്യാനു വിതരണ ചെയ്യാനുമുള്ള സ്ഥാതന്ത്ര്യ , ഓന്നുകും വാണിജ്യായോ അല്ലാതെയോ, കു ദു അല്ലെങ്കിൽ അതു വരുത്താതെ ഉറപ്പ്: ഈ അനുമതിയുടെ ഉദ്ദേശ്യ ഒരു മാനുവൽ, പാഠപുസ്തക , അല്ലെങ്കിൽ സ്ഥാതന്ത്ര്യത്തെ അർത്ഥത്തിൽ മറ്റ് ഫണ്ട്ഷണൽ ഉപയോഗപ്രദവുമായ പ്രമാണ "free" വരുത്തി. മറ്റുകാരന്മാരെങ്ങളായി, ഈ അനുമതി മറ്റുള്ളവർ നിർമ്മിച്ച പരിഷ്കരണങ്ങൾ ഉത്തരവാദി പരിഗണനയിലാണ് പോലു ലേവകനു പ്രസാധകനായി സ രക്ഷിക്കുന്നു അവരുടെ പ്രവൃത്തിയുടെ അ ഗീകാര നേടുകയു ഒരു വഴി.

ഈ അനുമതിയുടെ ഏത് രചനയുടെ കൃതിയു ഈതേ അർത്ഥത്തിൽ മുക്തമായിരിക്കണ എന്നാണ് "copy/left" ഒരു തര ആണ്. ഈത് സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ര പകൽപ്പന പകർപ്പവകാശരഹിത അനുമതിയായ ശു പൊതു അനുമതി പ രകമായി.

സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ചെയ്യുന്ന അനേക സ്ഥാതന്ത്ര്യ നൽകുന്നത് രേഖകൾക്കായിട്ടാണ് വരുന്ന : തങ്ങൾ സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്‌വെയർ സ്വതന്ത്ര പ്രമാണ ആവശ്യമായതിനാൽ, സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്‌വെയർ രേഖകൾക്കു ഉപയോഗിക്കാൻ അതിന് ഈ അനുമതി തങ്ങൾ ര പകലുന ചെയ്തിരിക്കുന്നത്. എന്നാൽ ഈ അനുമതി സോഫ്റ്റ്‌വെയർ രേഖകൾക്കു മാത്രമല്ല; അതു പരിഗണിക്കാതെ കാര്യത്തിലു അല്ലെങ്കിൽ അത് അച്ചടിച്ചു പ്രസിദ്ധീകരിച്ചു എന്നത് ഏതൊരു ലിബിതക്കൃതിയുടെ പ്രവൃത്തി ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയു . നാ ഉദ്ദേശമിക്കുന്ന നിർദ്ദേശങ്ങളു റഹിന്സ് ഉള്ള കൃതികൾക്കാണ് ഈ അനുമതി ശുപാർശ.

ഉപയോഗക്ഷമതയും നിർവ്വചനങ്ങളും

ഈ അനുമതി, ഏതെങ്കിലും മാനുവൽ മറ്റ് സ്യൂഷ്ടികളും ബാധകമാണ് ഈതു മാധ്യമത്തിലും, അതായത്, ഈ ലൈസൻസ് നിബന്ധനകൾക്ക് വിധേയമായി വിതരണ ചെയ്യാൻ കഴിയും പരഞ്ഞതു പകർപ്പുവകാശ ഉടമയായ കൽപ്പിച്ചുള്ള അറിയിപ്പും നൽകിയിട്ടുള്ളത്. അതുകൊം അറിയിപ്പും ഇവിടെ നൽകിയിരിക്കുന്ന നിബന്ധനകളുംസിച്ച് കീഴിൽ ആ കൃതിയെ ഉപയോഗിക്കാനുള്ള ഒരു അതിബൃഹത്തായ വൈഡ് രോയൽറ്റി-, സമയപരിധിയില്ലാതെ നൽകുന്നത്. "Document", താഴെ, അതുകൊം രേഖയേയോ പരാമർശിക്കുന്നു. പബ്ലിക് ഏതൊരാൾക്കു ഈ അനുമതി ആണ്, "you" സ ബോധന ചെയ്യുന്നതാണ്. നിങ്ങൾ പകർത്തി താഴെ ഈ അനുമതി അ ശീകരിച്ചിരിക്കണം പകർപ്പുവകാശനിയമപ്രകാരം അനുമതി ആവശ്യമുള്ള രീതിയിൽ ആ കൃതി വിതരണ .

ഒരു പ്രമാണത്തിന്റെ "Modified Version" അല്ലെങ്കിൽ ബന്ധവിഷയങ്ങളുമായുള്ള പരിഷ്കരിച്ചോ / അല്ലെങ്കിൽ മറ്റാരു ഭാഷയിലേക്ക് വിവരിതന ഓന്നുകിൽ, പ്രമാണമോ അതിന്റെ ഏതെങ്കിലും ഭാഗമോ അർത്ഥം .

ഒരു "Secondary Section" പേരുള്ള അനുബന്ധ അല്ലെങ്കിൽ ബോക്കുമെന്തു് മൊത്തത്തിലുള്ള വിഷയവുമായി (അല്ലെങ്കിൽ ബന്ധപ്പെട്ട കാര്യങ്ങളിൽ ലേക്ക്) പ്രമാണ പ്രസാധകരായ അല്ലെങ്കിൽ രചയിതാക്കളുടെ ബന്ധ മാത്രമായി ഇടപെടുന്ന പ്രമാണത്തിൽ ഒരു ഫ്രണ്ട്-കാരു പഠനശാഖയാണ് ആ മൊത്തത്തിൽ നേരിട്ട് വീഴു കഴിഞ്ഞില്ല ഓന്നു അടങ്കിയിട്ടില്ല വിഷയ . (അതുകൊണ്ട്, ഭാഗത്ത് ഒരു ഗണിതശാസ്ത്രപാദ്യപുസ്തകത്തിൽ, ദ്വിതീയ വിഭാഗത്തിൽ, ഗണിതശാസ്ത്ര വിശദിക്കരിക്കുകയില്ല എങ്കിൽ.) ബന്ധ ഒരു കാരു വിഷയ അല്ലെങ്കിൽ ബന്ധപ്പെട്ട കാര്യങ്ങളിൽ ചരിത്രപരമായ കണക്കൾ, അല്ലെങ്കിൽ, നിയമപരമായ വാണിജ്യ, തത്ത്വപരവുമായി ധാർമ്മികതയുടെ കഴിഞ്ഞില്ല അല്ലെങ്കിൽ അവരുടെ സ ബന്ധിച്ച നിലപാട്.

"Invariant Sections" എന്നാൽ പ്രമാണ ഈ അനുമതിയിൽ പുറത്തിരക്കപ്പെട്ട എന്ന് കുറിക്കുക, മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളുടെ ആ നിലയ്ക്ക് നിയുക്ത ദ്വിതീയ വിഭാഗങ്ങളിൽ ആകുന്നു. ദ്വിതീയ വിഭാഗത്തിലെ മുകളിൽ നിർവ്വചന അനുയോജിക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ അത് മാറ്റമില്ലാത്തതായി ആയി വരാവുന്നതാണ് ചെയ്തിട്ടില്ല. പ്രമാണത്തിലെ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളും ഉണ്ടായെങ്കാം. ഓന്നു മാറ്റമില്ലാത്തതായി തിരിച്ചറിയാൻ കഴിയുന്നില്ലെങ്കിൽ ഓന്നുമുണ്ടാകില്ല.

"Cover Texts" ലിംഗ് ചെയ്യുന്നു പാഠത്തിന് ചില ഹ്രസ്വ വാക്കുങ്ങളും, പ്രമാണ ഈ അനുമതിയിൽ പുറത്തിരക്കപ്പെട്ട എന്ന് കുറിക്കുക, മുൻപു എഴുത്തുകൾ അല്ലെങ്കിൽ പിൻപുറ എഴുത്തുകൾ ആകുന്നു. മുൻപുറത്തിലെ എഴുത്തുകൾ അനേഞ്ഞയറ്റ 5 വാക്കുകളും ഒരു പിൻപുറത്തിലെ എഴുത്തുകൾ അനേഞ്ഞയറ്റ 25 വാക്കുകളും .

ഒരു പ്രമാണത്തിന്റെ "Transparent" പകർപ്പ് ഒരു യന്ത്രത്തിനു വായിക്കുവാൻ എന്നതു കൊണ്ട്, പൊതു ലഭ്യമാകുന്ന ഫോർമാറ്റിൽ പ്രതിനിധാന (പിക്സലുകളുടെ സ യോജനത്തിലെ ടെയ്യുണ്ടാകുന്ന ചിത്രങ്ങൾക്ക്) സാധാരണ ടെക്നിക്സ് എഡിറ്ററുകളോ നേരിട്ട് പ്രമാണ തിരുത്തുകയോ അനുയോജ്യമായ സാധാരണ പെയിന്റ് പ്രോഗ്രാമുകൾ അല്ലെങ്കിൽ (ചിത്രരചനകൾക്ക്) വ്യാപകമായി ദേഖായിട്ട് എഡിറ്റർ, ആ ചിട്ടപ്പെടുത്തുന്ന എഴുത്തുകളിൽ ഇൻപുട്ട് ടെക്നിക്സ് ഫോർമാറ്റുകളിലേക്ക് ഇൻപുട്ട് അനുയോജ്യമായ രീതിയിലുള്ള മുറികൾ ഓട്ടോമാറ്റിക് പരിഭ്രാന്തയോ അനുയോജ്യമാണ്. ആരുടെ മാർക്കറ്റിംഗ്, മാർക്കറ്റിംഗ് അസാന്നിയ ഒരു സുതാര്യമായ ഫയൽ ഫോർമാറ്റിൽ ലഭ്യമാകുന്ന പകർപ്പ്, മാറ്റങ്ങൾ വഴി ആകുന്നത് നിരോധിക്കുകയോ നിരുത്സാഹപ്പെടുത്തുകയോ എർപ്പാട് ചെയ്തു സുതാര്യമല്ല. ടെക്നിക്സ് ഏതെങ്കിലും ആവശ്യത്തിനു ഒരു ചിത്ര സുതാര്യമല്ല. "Transparent" ചെയ്തിട്ടില്ലാത്ത ഒരു പകർപ്പ് "Opaque" വിളിക്കുന്നു.

സുതാര്യമായ പകർപ്പുകൾക്ക് അനുയോജ്യമായ ഫോർമാറ്റുകൾക്കുള്ള ഉദാഹരണങ്ങളിൽ ഒരു പൊതുവായി ലഭ്യമായ ഡി.റ്റി.ഡി., സൂഖ്യനേയർഡ്-ലളിതമായ എച്ച്.റ്റി.എ .എൽ പോസ്റ്റ്‌സ്കർപ്പർ അമവാ മനുഷ്യ പരിഷ്കരണത്തിന് ര പകർപ്പന പീഡിയെപ്പ് ഉപയോഗിച്ച് മാർക്കറ്റിപ്പ്, നടക്കണ്ടിഫോ ഇൻപുട്ട് ഫോർമാറ്റ്, ലാറ്റൈക്സ് ഇൻപുട്ട് ഫോർമാറ്റ്, അല്ലെങ്കിൽ XML ഇല്ലാത്ത ആസ്കി. ചിത്രങ്ങൾക്കുള്ള സുതാര്യമായ ഫോർമാറ്റുകൾക്കുള്ള ഉദാഹരണങ്ങളിൽ പി.എൻ.ജി., എക്സ്.സി.എഫ് ഉൾപ്പെടുന്നു. അതാര്യമായസാധാരണയാലോഗ്പുരകുവശ ഫോർമാറ്റുകൾ മാത്രമേ കുത്തക വേഡ് പ്രോസസ്റ്ററുകൾ വായിക്കാനോ എഴുതാനോ കഴിയുന്ന കുത്തകാവകാശമുള്ള ഫോർമാറ്റുകൾ, എസ്.ജി.എ .എൽ. അമവാ എക്സ്.എ .എൽ എക്സ്.എ .എൽ / അല്ലെങ്കിൽ പ്രോസസ്റ്റി ഗ് ഉപകരണങ്ങൾ പൊതുവേ ലഭ്യമല്ലാത്ത എൽ, യന്ത സൂഷ്ടിക്കുന്ന എച്ച്.റ്റി.എ .എൽ പോസ്റ്റ്‌സ്കർപ്പർ അമവാ പി.ഡി.എഫ് ചില വേഡ് പ്രോസസ്റ്ററുകൾ സൂഷ്ടിക്കുന്ന ഉൾപ്പെടുന്നു ഒരുപുട്ട് എന ലക്ഷ്യത്തോടെ മാത്ര .

"Title Page", അച്ചടിച്ച പുസ്തകത്തിന്റെ തലക്കെടുള്ള താള്ളു ക ടാതെ ഹോൾഡ് ആവശ്യമാണ് പോലുള്ള താഴേക്കൊടുത്തിരിക്കുന്ന താളുകളിൽ വേണ്ടി, പുറ ചടയിൽ, ഈ അനുമതിയാണ് പേജിൽ ദൃശ്യമാക്കു ആവശ്യപ്പെടുന്നു. അത്തരത്തിലോരു തലക്കെട്ട് താൾ ഇല്ലെങ്കിലു ചിട്ടപ്പെടുത്തിയെടുത്ത കൃതികളിൽ, "Title Page" പാഠ ശരീര തുടക്ക തൊടുമുന്നപ്പെട്ടെ കൃതിയുടെ തലക്കെട്ട് കൊടുത്തിരിക്കുന്നതിൽ പ്രമുഖമായതു എഴുത്തിനു എന്നാണ്.

ഒരു വിഭാഗ "Entitled XYZ" എന്നക്കിൽ തലക്കെട്ട് ജീവ്യ അല്ലെങ്കിൽ മറ്റാരു ഭാഷയിൽ തർജ്ജമ ടെക്സ്റ്റ് താഴേ ബോക്കറ്റിൽ ജീവ്യ അടങ്കിയിരിക്കുന്നു പ്രമാണത്തിന്റെ കോഷ്ഠംങ്ങൾക്കുള്ളിൽ. (ഇവിടെ കവഗ അത്തര "Acknowledgements", "Dedications", "Endorsements", അല്ലെങ്കിൽ "History" പോലെ താഴേ ഒരു (പത്രേക വിഭാഗ നാമ സ ചിപ്പിക്കുന്നു.) താഴെ പ്രമാണ ഇത്തരു ഒരു വിഭാഗ "Preserve the Title" അത് ഈ നിർവ്വചന പ്രകാര ഒരു വിഭാഗ "Entitled XYZ" നിലനിർത്തുക എന്നാണ്.

പ്രമാണത്തിൽ ചിലപ്പോൾ അതിന്റെ അനുമതി സാധുവായ പ്രവിശ്യകളെ കുറിച്ചുള്ള അറിയിപ്പിനു ശേഷ ഗുണമേന്മാത്തരവാദിത്ത നിരാകരണങ്ങൾ നൽകിയേക്കാ . ഇത്തരു ഗുണമേന്മാത്തരവാദിത്ത നിരാകരണങ്ങൾ അവല ബിത്തങ്ങളായി ഉൾപ്പെടുത്താൻ ഈ അനുമതി അല്ലാതെ ഗുണമേന്മാത്തരവാദിത്ത നിരാകരണ സ ബന്ധിച്ചു മാത്രമായിരിക്കണ : ഈ ഗുണമേന്മാത്തരവാദിത്ത നിരാകരണങ്ങൾ ഉണ്ടായേക്കാ മറ്റ് മറ്റുരീതിയിൽ ഒപ്പ് അനുമതിയുടെ അർത്ഥത്തിൽ യാതൊരു വ്യത്യാസവു ഉണ്ടാക്കില്ല.

പദാനുപദ പകർപ്പു

ഒന്നുകിൽ നിങ്ങൾ വാൺഡ്രായോ അല്ലാതെയോ, യാതൊരു രോധനയ്ക്കിയു പകർത്താനിടയുണ്ട് വിതരണ പ്രമാണ , ഈ അനുമതി, പകർപ്പുവകാശ അറിയിപ്പുകളു , അനുമതി അറിയിപ്പ് ഈ അനുമതി സാധുവായ എന്നു നൽകുന്ന എല്ലാ പകർപ്പുകളിലു പുനർന്നിർമ്മിക്കുകയു , നിങ്ങൾ യാചിച്ചാലു മറ്റ് ഉപാധികളൊന്നു ചേർക്കണമെന്ന ഈ അനുമതിയുടെ ആ. നിങ്ങൾ തന്റെ വിധത്തിൽ നിങ്ങൾ വരുത്തുന്ന പകർപ്പുകൾ വായിക്കുന്നതോ, വീണ്ടു പകർത്തുന്നതോ സാങ്കേതിക മാർഗ്ഗങ്ങളു അതിൽ ഉപയോഗിക്കാൻ പാടില്ല. എന്നിരുന്നാലു പകർപ്പുകളുടെ വിതരണത്തിനു പ്രതിഫല സ്വീകരിക്കാവുന്നതാണ്. നിങ്ങൾ പകർപ്പുകൾ ഒരു വലിയ മതി വിതരണ നിങ്ങൾക്ക് section 4 അവസ്ഥ പാലിക്കണ .

നിങ്ങൾക്ക് മുകളിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന വ്യവസ്ഥകൾ പ്രകാര , പകർപ്പുകൾ കട നൽകുകയോ, പൊതു പ്രദർശന ചെയ്യാ .

അളവിലുള്ള പകർത്തലുകൾ

നിങ്ങൾ അച്ചടിച്ച കോപ്പികൾ പ്രസിദ്ധീകരിക്കുന്നു എങ്കിൽ, പ്രമാണത്തിലെ (മീഡിയ അല്ലെങ്കിൽ പകർപ്പുകളുടെ പുറ ചടയുണ്ടെങ്കിൽ എന്നു) 100 ലധിക എണ്ണ് പ്രമാണത്തിന്റെ അനുമതി അറിയിപ്പ് എഴുത്തുകൾ ആവശ്യമാണ്, നിങ്ങൾ പകർപ്പുകൾ എടുത്തുകൊണ്ടു കവറുകൾ ലെ, വ്യക്തമായും സ്പഷ്ടമായും ഈ എണ്ണാ നിർബന്ധമാക്കുന്നു പിൻചടയിലെ എഴുത്തുകൾ: കവർ മുൻചട എഴുത്തുകൾ, ഒപ്പ് പിൻപുറ എഴുത്തുകൾ പിനിലെ പുറ ചടയിലുമാണുണ്ടാകേണ്ടത്. ഈ പുറ ചടകളു വ്യക്തമായും സ്പഷ്ടമായും ഈ പകർപ്പുകളുടെ പ്രസാധകൾ നിങ്ങളെ തിരിച്ചറിയാൻ വേണ . പുറ ചട ശീർഷക തുല്യ പ്രാധാന്യ ദുർബ്രാവു സകലവചനങ്ങളു പ രണ്ട് തലക്കെട്ട് അവതരിപ്പിക്കാൻ വേണ . താഴ്ക്കൾക്ക് ക ടുതൽ പുറ ചടകളിൽ കാര്യങ്ങൾ ചേർക്കാവുന്നതാണ്. കവറുകൾ പരിമിതപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു മാറ്റങ്ങളുമായി പകർത്തുന്നു, കാലതേതാള അവർക്ക് പ്രമാണ തലക്കെട്ട് സ രക്ഷിക്കുക ഈ അവസ്ഥ തൃപ്തിപ്പെടുത്താൻ പോലെ മറ്റ് അർത്ഥത്തിലു പദാനുപരി പകർപ്പു പരിഗണിക്കു.

കവർ ഓന്നുകിൽ ആവശ്യമായ എഴുത്തുകൾ പുറ ചടയിൽ വളരെ ക ടുതലുണ്ടെങ്കിൽ, ശരിക്കുമുള്ള പുറ ചടയിൽ (പറ്റുന്നതയെല്ലാ പല പോലെ) ആദ്യ പറഞ്ഞിരിക്കുന്നവയാണ് ഈടു അടുത്ത താളുകളിൽ ബാക്കി തുടരുണ .

പ്രസിദ്ധീകരിക്കാണോ 100 ലധിക നമ്പറിൽ പ്രമാണത്തിന്റെ അതാര്യമായ വിതരണ ചെയ്യുന്ന പക്ഷ നിങ്ങൾക്ക് ഓരോ വർഷമെങ്കിലും സഹിത യന്ത്രത്തിനു വായിക്കുവാൻ സുതാര്യമായ പകർപ്പ് അല്ലെങ്കിൽ സ്റ്റേറ്റ് അല്ലെങ്കിൽ ഓരോ വർഷമെങ്കിലും ഒരു computer- നെറ്റർക്ക് സ്ഥാനത്തുനിന്നു ജനറൽ network- ഉൾപ്പെടുത്തുകയും വേണ പൊതു ഉപയോഗിച്ച് പൊതു-സാധാരണ നെറ്റർക്ക് പ്രമാണത്തിന്റെ സുതാര്യമായ പകർപ്പ്. രണ്ടാമതു ക ടീച്ചേർക്കലുകൾ ഈലാതെ ഉപയോഗിച്ച് ഡെബില്ലോഡ് ചെയ്യാവുന്ന ഉൾഡ്. പറഞ്ഞ മാർഗ്ഗമാണ് ഉപയോഗിക്കുകയാണെങ്കിൽ, യുക്തിസഹമായി വിവേകി ഐട്ടങ്ങൾ, നിങ്ങൾ തോതിൽ അതാര്യമായ പകർപ്പുകളുടെ വിതരണ ആര ഭിക്കുന്നത്, കുറഞ്ഞത് ഒരു വർഷ കഴിഞ്ഞ തവണ ശേഷ നിങ്ങൾ ഒരു വിതരണ വരെ സുതാര്യമായ പകർപ്പ് നിശ്ചയിച്ച സ്ഥലത്ത് ഇങ്ങനെ തുടർന്നു പ്രവേശനമുണ്ടായിരിക്കു ഉറപ്പാക്കാൻ എടുക്കേണ്ടതു വർഷമെങ്കിലും (നേരിട്ടോ, പ്രതിനിധികൾ വഴിയോ, വിതരണക്കാർ വഴിയോ) ആ എഡിഷൻ.

നിങ്ങൾ അവരെ പ്രമാണത്തിന്റെ പുതുക്കിയ പതിപ്പ് താഴ്ക്കൾക്ക് ലഭ്യമാക്കാനുള്ള അവസ്ഥ നൽകാൻ, നന്നായി പകർപ്പുകൾ വലിയ തോതിൽ വിതരണ ചെയ്യുന്നോൾ പ്രമാണത്തിന്റെ രചയിതാക്കളെ ബന്ധപ്പെടാൻ അഭ്യർത്ഥിക്കുന്നു, പക്ഷ, ആവശ്യമില്ല.

പരിഷ്കരണങ്ങൾ

നിങ്ങൾ മുകളിലുള്ള വിഭാഗങ്ങളിൽ 3 ആർഡ് 4 നിബന്ധനകൾ പകർപ്പുകൾ വിതരണ ചെയ്യാവ പ്രമാണത്തിന്റെ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പ്, അതുപോലെ അനുമതി പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പ് റിലീസ് അപ്രകാര വിതരണത്തിന്റെ അനുമതി പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പ് പ്രമാണത്തിന്റെ ധർമ്മ നിരയ്ക്കുന്നത് നല്കുന്നുണ്ട് ഇതിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് ആരാഞ്ഞ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പ്. ക ടുതലായി, താഴെ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിൽ ഈ കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടതാണ്:

- A. തലക്കട്ട് താഴെ (പുറ ചടയുണ്ടക്കിൽ, എന്തെങ്കിലും ഉണ്ടക്കിൽ), പ്രമാണത്തിൽ നിന്നു വ്യത്യസ്തമായ ഒരു ശ്രീരഷ്ട മുൻ പതിപ്പുകൾ (, ഉണ്ടാ പ്രമാണത്തിന്റെ ചരിത്ര ഭാഗത്ത് അവ ഏതെല്ലാ) നിന്നു ഉപയോഗിക്കുക. ആ ശരിക്കു പ്രസിദ്ധീകരിച്ച അനുവാദ തന്നിട്ടുണ്ടക്കിൽ പഴയ തലക്കട്ട് തന്നെ ഉപയോഗിക്കാവുന്നതാണ്.
- B. തലക്കട്ട് താളിൽ, ചെയിതാകൾ, ഒന്നൊ അതിലധികമോ ആൾക്കാരെ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിന്റെ ചെയിതാകളെല്ലിൽ അഥവുപോർ ഒരുപോലെ പ്രമാണ മുഖ്യ ചെയിതാകളുടെ കുറഞ്ഞത് അഥവു (അത് കുറവാണ് എങ്കിൽ അതിന്റെ പ്രമുഖ ചെയിതാകളുടെ എല്ലാവരു എന്നപോലെ അഥവു) അവർ ഈ ആവശ്യകതയിൽ നിന്ന് നിങ്ങളെ റിലീസ് പക്ഷ .
- C. തലക്കട്ട് താളിൽ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിന്റെ പ്രസിദ്ധീകരിക്കുന്ന ആളെന്ന നിലയിൽ.
- D. പ്രമാണത്തിന്റെ പകർപ്പുവകാശ നോട്ടീസ് ഓ.
- E. നിങ്ങളുടെ മാറ്റങ്ങൾക്കുയോജ്യമായ മറ്റ് പകർപ്പുവകാശ അറിയിപ്പുകൾക്ക് സമീപ പകർപ്പുവകാശ അറിയിപ്പ് ചേർക്കുക.
- F. പകർപ്പുവകാശ അറിയിപ്പുകൾക്കു ശേഷ , ഈ ലൈസൻസിന്റെ നിബന്ധനകൾ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പ് ചുവടെയുള്ള Addendum കാണിച്ചിരിക്കുന്ന ര പത്തിൽ പൊതു നൽകുന്നതെന്ന് കുറിക്കുന്ന അനുമതി അറിയിപ്പ്.
- G. ആ ലൈസൻസിൽ മാറ്റമില്ലാത്ത വിഭാഗങ്ങളായി ചേ പ്രമാണത്തിന്റെ അനുമതി നോട്ടീസിൽ തന്നിരിക്കുന്ന പുറ ഏഴുത്തുകളു .
- H. ഈ അനുമതിയുടെ മാറ്റമില്ലാത്ത പകർപ്പ് ഉൾപ്പെടുത്തുക.
- I. തലക്കട്ടിലുള്ള "History" ഭാഗ സ രക്ഷിക്കുക, അതിന്റെ തലക്കട്ട് സ രക്ഷിക്കുക, തലക്കട്ട് താളിൽ നൽകിയതു പോലെ അതിലേക്ക് കുറഞ്ഞത് തലക്കട്ട്, വർഷ , പുതിയ ചെയിതാകൾ, പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിന്റെ പ്രസാധകൾ ചേർക്കുക. പ്രമാണത്തിൽ തലക്കട്ടിൽ "History" ഉണ്ടക്കിൽ, തലക്കട്ട്, വർഷ , ചെയിതാകൾ, തലക്കട്ട് താളിൽ കൊടുത്തതു പോലെ പ്രസാധകൾ അതതരത്തിലൊനുണ്ടാക്കി മുമ്പായിരുന്നു വരിയിൽ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിനുള്ള ഘടക ക കീച്ചേർക്കുക.
- J. എന്തെങ്കിലും ഉണ്ടക്കിൽ നെറ്റർക്ക് ലോകേഷൻ സ രക്ഷിക്കുക, പ്രമാണത്തിന്റെ സുതാര്യമായ പകർപ്പ് പൊതു ആക്സസ്, അതു അധിഷ്ഠിതമായ മുൻ പതിപ്പുകൾ പ്രമാണ തന്നിരിക്കുന്ന അതുപോലെ നെറ്റർക്ക് ലോകേഷനുകൾ പ്രമാണ തന്നിരിക്കുന്ന. ഈ "History" വിഭാഗത്തിൽ ഉണ്ടായിരിക്കു . നിങ്ങൾ പ്രമാണ നാലു കൊല്ല മുമ്പ് കുറഞ്ഞത് പ്രസിദ്ധീകരിച്ച ഒരു കൃതിയുടെ നെറ്റർക്ക് സ്ഥാനമോ, അല്ലെങ്കിൽ ഇത് S യമാർത്ഥ അനുവാദ എങ്കിൽ.
- K. "Acknowledgements" അല്ലെങ്കിൽ "Dedications" തലക്കട്ടിലുള്ള ഏതെങ്കിലും ഭാഗ

ഭാഗങ്ങളുടെ തലക്കെട്ട് സ രക്ഷിക്കുക, ഭാഗത്തിലെ സ ഭാവകന്നേറ്റയു കടപ്പാടുകളുടേയോ / അമവാ സമർപ്പണങ്ങളുടേയോ ഓരോ സകല ധനിയിൽ പരിപാലിക്കു .

L. , പ്രമാണത്തിലെ എല്ലാ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളു സ രക്ഷിക്കുക തങ്ങളുടെ എഴുത്തിലോ തലക്കെട്ടിലോ മാറ്റ . വിഭാഗ നമ്പറുകൾ അല്ലെങ്കിൽ തത്തുല്യ വിഭാഗത്തിന്റെ തലക്കെട്ടായി കണക്കാക്കില്ല.

M. തലക്കെട്ടിലുള്ള "Endorsements" ഭാഗ നീക്കുക. അതതരമാരു ഭാഗ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട് ഡ.

N. "Endorsements" അല്ലെങ്കിൽ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളുമായി ശീർഷകത്തിൽ വൈരുദ്ധ അർഹത നിലവിലുള്ള എത്തൊരു വിഭാഗ മാറ്റരുത്.

O. എന്തെങ്കിലും ഗുണമേന്മാത്തരവാദിത്ത നിരാകരണങ്ങളുണ്ടെങ്കിൽ അവ സ രക്ഷിക്കുക.

പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പ് ദ്വിതീയ വിഭാഗമായി കണക്കാക്കാൻ പ്രമാണത്തിൽ നിന്നു പകർത്തി വിധത്തിൽ ഉൾക്കൊള്ളുന്നുവെങ്കിൽ പുതിയ ഫ്രെം-കാരു അല്ലെങ്കിൽ അനുബന്ധങ്ങളോ എങ്കിൽ, താഴെക്കുള്ള ഈ ഭാഗങ്ങൾ മാറ്റമില്ലാത്തവയാണോ ചില അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ നിയോഗിക്കുമ്പോൾ ചെയ്യാ . ഈ ചെയ്യുന്നതിന്, പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിന്റെ അനുമതി അറിയിപ്പിൽ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളുടെ പട്ടികയിൽ അവരുടെ പേരുകൾ ചേർക്കുക. ഈ തലക്കെട്ടുകൾ മറ്റൊരൊരു തലക്കെട്ടുകളിൽ നിന്നു വ്യത്യസ്തമായിരിക്കണ .

തലക്കെട്ടിലുള്ള "Endorsements" ഒരു വിഭാഗ ചേർക്കാ , വിവിധ കക്ഷികൾക്ക്- ഉദാഹരണത്തിന്, പീഠ സ ശ്രാധ നടത്തിയ അല്ലെങ്കിൽ ടെക്നോളജിക്കൾ മാനക നിർവ്വചനപ്രകാര ഒരു സ ഘടന അ ശീകരിച്ച ചെയ്തിരിക്കുന്നതായി താഴെ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിൽ ശുപാർശകളിൽ മാത്രമേ ഉൾക്കൊള്ളുന്നുവെങ്കിൽ നൽകി.

താഴെ പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പിൽ പിൻചടയിലെ എഴുത്തുകൾ പട്ടികയിൽ അവസാന വരെ പിൻപുറത്തിലെ പാഠമായി മുൻപുറത്തിലെ പാഠമായി അണ്വേ വചനങ്ങളു 25 വാക്കുകളുടെ ഒരു പാഠാഗത്തുന്നിന്നുള്ള ഒരു വേദഭാഗ ചേർക്കാ . മുൻപുറത്തിലെ എഴുത്തിന്നേറ്റയു പിൻപുറ എഴുത്തിന്നേറ്റയു ഒന്നു വണ്ണിക മാത്രമേ ഒരേണ്ണത്തിൽ (അല്ലെങ്കിൽ അതുപോലുള്ള സൗകര്യ ഉപയോഗിക്കാൻ) ഒരു വസ്തുവെങ്കിലു ചേർത്തിട്ടില്ലായിരിക്കാ . പ്രമാണത്തിൽ ഇതിനക ഇതേ കവർ ഒരു കവർ ഉൾപ്പെടുത്തുന്നു, മുമ്പ് നിങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ നിങ്ങൾക്ക് വേണ്ടി പ്രവർത്തിക്കുന്നു അതേ എന്തിട്ടും ഉണ്ടാക്കി ഖടപാടുകളിലെ ചേർത്തു, മറ്റാരു ചേർക്കാൻ വന്നേക്കാ ; എന്നാൽ നിങ്ങൾ പഴയ പഴയത് ചേർത്തത പ്രസാധകൾ സുവ്യക്തമായ അനുവാദത്തോടെ, പഴയ പകരമായി ഒരേണ്ണ .

പ്രമാണ ചെയ്തിരാവ് (ങ്ങൾ) പ്രസാധകനോ (ങ്ങൾ) ഈ അനുമതി പ്രസിദ്ധി അവരുടെ പേരുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ നൽകാനോ എത്തെങ്കിലും പരിഷ്കരിച്ച പതിപ്പുകളിൽ അ ശീകരണ നൽകാനോ അനുവാദ നൽകുന്നില്ല.

പ്രമാണങ്ങളുടെ സ യോജന

നിങ്ങൾ ഈ അനുമതി പ്രകാര പുറത്തിരക്കപ്പെട്ട മറ്റു പ്രമാണങ്ങൾ സ യോജിപ്പിച്ച് പരിഷകരിച്ച പതിപ്പുകൾ മുകളിലുള്ള section 5 ഇല്ലെങ്കിൽ കീഴിൽ, കോമ്പിനേഷൻ ഉൾപ്പെടുന്ന ദിജിനൽ രേഖകൾ എല്ലാ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങൾ എല്ലാ, അവയിലോന്തരിലു, അവരെ എല്ലാവരെയു പട്ടിക അനുമതി അർത്ഥപ്പിലെ ഉള്ള മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങൾ, നിങ്ങൾ എല്ലാ ശുണ്മേമോത്തരവാദിത്ത നിരാകരണങ്ങൾ സ രക്ഷിക്കേണ്ടതുമാകുന്നു.

സ യോജിത കൃതി ഈ അനുമതിയുടെ ഒരു പകർപ്പ് ഉൾക്കൊണ്ടാൽ മതിയാവു, ഓനിലയിക മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളില്ലാതെ ഒരൊറ്റ പകർപ്പ് കൊണ്ട് ഉൾപ്പെടുത്താവുന്നതാണ്. ഒരേ പേര്, വ്യത്യസ്ത ഓനിലയിക മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങൾ ഉൾക്കൊണ്ടിൽ, അർത്ഥപ്പെടുന്ന ഓരോ അത്തര ഉപവിഭാഗ, അതു അവസാനത്തിൽ ചേർത്ത് ബാക്കറ്റിൽ വഴി അതുല്യമായ, ആ വിഭാഗത്തിന്റെ യമാർത്ഥ ചെയ്താവോ പ്രസാധകൾ നാമ ശ്രീർഷക നടത്തുക അല്ലെങ്കിൽ മറ്റാരക്കിലു ഒരു യൂണിക്ക് നമ്പർ. സ യോജിത കൃതി അനുമതി അർത്ഥപ്പിൽ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളുടെ പട്ടികയിൽ വിഭാഗങ്ങൾ അതേ ക്രമീകരണത്തിന്.

കോമ്പിനേഷൻ, നിങ്ങൾ ഒരൊറ്റ തലക്കെട്ടിൽ "History" ര പപ്പട്ടുകയു, വിവിധ മ ല പ്രമാണങ്ങളിലെ "History" ഭാഗങ്ങൾ സദ്യശരമകിൽ വേണ ; അതുപോലെ "Acknowledgements" ഭാഗങ്ങൾ, തലക്കെട്ടിലുള്ള "Dedications" ഒരു വിഭാഗങ്ങൾക്കു . തലക്കെട്ടിലുള്ള "Endorsements" എല്ലാ ഭാഗങ്ങളു .

പ്രമാണങ്ങളുടെ സമാഹാര

പ്രമാണവു ഈതേ അനുമതിയിൽ പുറത്തിരക്കപ്പെട്ട മറ്റു പ്രമാണങ്ങളു ഒരു സമാഹാര ഉണ്ടാക്കാവുന്നതാണ്, ശ്രദ്ധാർത്ഥിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയ ഓരോറു പകർപ്പ് വ്യത്യസ്ത പ്രമാണങ്ങളിലെ ഓരോരോ അനുമതി പകർപ്പുകൾക്ക് പകര്, നിങ്ങൾക്ക് ഈ അനുമതിയുടെ ആർക്കേജെക്കിലും നൽകിയ എല്ലാ അർത്ഥത്തിലും ഓരോ പ്രമാണത്തിലും പദാനുപദ പകർപ്പു .

അത്തരത്തിലൊരു സമാഹാരത്തിൽ നിന്നു ഒരു പ്രമാണ മാത്രമെടുത്ത്, ഈ അനുമതി പ്രകാര താങ്കൾക്ക് വിതരണ ചെയ്യാവുന്നതാണ്, വേർത്തിരിച്ചെടുത്ത പ്രമാണത്തിൽ ഈ അനുമതിയുടെ ഒരു പകർപ്പ് ചേരുക്കുക, പ്രമാണത്തിൽ പദാനുപദ പകർപ്പു സംബന്ധിച്ച എല്ലാ അർത്ഥത്തിലും ഈ അനുമതി പാലിച്ചിരിക്കേണ്ടതാകുന്നു.

സ്വതന്ത്ര ചെനകളുടെ സമീകാവത്കരണ

ചേർത്തെടുത്തതിന്റെ പകർപ്പുവകാശഫല നിയമപരമായ അവകാശങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്ന പക്ഷ മറ്റ് സ്വതന്ത്ര പ്രമാണങ്ങളുമായോ കൃതികളു അല്ലെങ്കിൽ സഭരണ വിതരണ മാഖ്യമുള്ള പ്രമാണ അല്ലെങ്കില് സമാഹാരമാണ്, ഒരു "aggregate" വിളിക്കുന്നു വ്യക്തിഗത പ്രവൃത്തികൾ അനുവദനീയമായതിൽ കുറവാകരുത് ഉപയോകതാക്കലെ. പ്രമാണ ഒരു വിവരണാത്മക ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്, ഈ അനുമതിപ്രത്യയിന്റെ കൃതിയു ഇല്ലാത്ത സംഗ്രഹിച്ച് മറ്റ് പ്രവൃത്തികൾ ബാധകമല്ല.

section 4 പുറ എഴുത്തുകളുടെ അവശ്യ പ്രമാണത്തിന്റെ പകർപ്പുകളിൽ ബാധകമാകുന്നതാണ് ഉണ്ടക്കിൽ, പ്രമാണ മുഴുവൻ സമീകരിക്കുന്നതു പകുതിയേക്കാളു എക്കിൽ ഡോക്യുമെന്റ് പുറ എഴുത്തുകൾ സമീകരിക്കുള്ളിൽ പ്രമാണത്തെ ഉൾക്കൊള്ളിക്കുന്നതിനൊപ്പ് സ്ഥാപിക്കപ്പെട്ടു, അല്ലെങ്കിൽ ഇലക്ട്രോണിക് കവറുകൾ തുല്യമാണ് പ്രമാണ ഇലക്ട്രോണിക് ര പത്തിലാണെങ്കിൽ. അല്ലാത്തപക്ഷ അവ മുഴുവൻ സമീകരിക്കുന്നു പുറ ചട്ടയിൽ കൊടുക്കേണ്ടതാകുന്നു.

വിവർത്തന

പരിഭ്രാ�്ത പരിഷകരണത്തിന് ഒരു തര , നിങ്ങൾ section 5 നിബന്ധനകൾ പ്രമാണ താഴെക്കൊള്ളുന്നതാണ്. വിവർത്തനങ്ങൾ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങൾ മാറ്റി അവയുടെ പകർപ്പവകാശ കൈവശ പ്രത്യേക അനുമതി ആവശ്യമാണ്, എന്നാൽ താഴെക്കൊള്ളുന്നതാണ് മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളുടെ മ ല പതിപ്പുകളു പൂരം ചില അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളു തർജ്ജമ ചെയ്യാ . നിങ്ങൾ ഈ അനുമതിയുടെ മ ല ഈ ദ്രീം പതിപ്പു നോട്ടീസ് നിരക്കരണങ്ങളുടേയു മ ല പതിപ്പുകളു നൽകുന്ന ഈ അനുമതിയുടെ ഒരു പരിഭ്രാന്തയെ, പ്രമാണത്തിലെ എല്ലാ അനുമതി അറിയിപ്പുകളു , എല്ലാ ഗുണമേരൊത്തരവാദിത്ത നിരക്കരണങ്ങൾ ഉൾപ്പെടാ . തമിലുള്ള പരിഭ്രാന്തയെ ഈ അനുമതിയു , അല്ലെങ്കിൽ അറിയിപ്പുകളു നിരക്കരണ യഥാർത്ഥ പതിപ്പ് വന്നുകൂടി സാഹചര്യത്തിൽ, യഥാർത്ഥ പതിപ്പ് നിലനിൽക്കുക.

പ്രമാണത്തിലെ ഒരു ഭാഗത്തിന്റെ "Acknowledgements", "Dedications", അല്ലെങ്കിൽ "History" തലക്കെട്ട് അതിന്റെ തലക്കെട്ട് (section 2) സ രക്ഷിക്കണമെന്ന ആവശ്യ (section 5) സാധാരണ ശരിക്കുമുള്ള തലക്കെട്ട് മാറ്റുന്നതിൽ ചോദിക്കു .

നിർത്തലാക്കൽ

നിങ്ങൾ പകർത്താനു പരിഷ്കരിക്കാനോ, ഉപാനുമതി നൽകാനോ, ഈ അനുമതി പ്രകാര നൽകിയതിൽ താഴെ പ്രമാണ . പകർത്താനു , പരിഷ്കരിക്കാനോ, ഉപാനുമതി അല്ലെങ്കിൽ വിതരണ മറ്റ് ഏതെങ്കിലും ശ്രദ്ധ അസാധ്യവു , സ്വയ ഈ അനുമതിയിൽ നിങ്ങളുടെ അവകാശങ്ങൾ അവസാനിപ്പിക്കു . എന്നിരുന്നാലു , ഈ അനുമതി പ്രകാര പകർപ്പുകൾ, അല്ലെങ്കിൽ അവകാശങ്ങൾ, നിങ്ങളിൽ നിന്ന് ലഭിച്ച കക്ഷികളുടെ ലൈസൻസ് ഏറെക്കാല അത്തര പാർട്ടികളുടെ പരിപ്പ് വഴങ്ങിയു കാലമത്രയു അവസാനിപ്പിച്ചു ഇല്ല.

ഇവ അനുമതിയുടെ ഭാവി പുനരവലോകനങ്ങൾ

സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്‌വെർ സമിതി കാലാകാലങ്ങളിൽ ഗു സ്വതന്ത്ര പ്രമാണീകരണ അനുമതിയുടെ പുതിയ, പരിഷ്കരിച്ച ഭാഷ്യങ്ങൾ പ്രസിദ്ധീകരിക്കാ . അത്തര പുതിയ പതിപ്പുകൾ നിലവിലുള്ള പതിപ്പുമായി ആത്മാവിൽ സമാനമെങ്കിലു , പുതിയ പ്രശ്നങ്ങളേയു ആശങ്കകൾ പരിഹരിക്കാൻ വിശദമായി വ്യത്യസ്തമായിരിക്കു .

<http://www.gnu.org/copyleft/> കാണുക.

അനുമതിയുടെ ഓരോ പതിപ്പിനു വ്യത്യസ്തമായ പതിപ്പ് ക്രമസ ബ്യ നൽകുന്നതാണ്. പ്രമാണ ഇവ അനുമതിയുടെ "or any later version" ഒരു പ്രത്യേക ക്രമസ വ്യയുള്ള പതിപ്പ് അതു ബാധകമാണ്, ആ നിർദ്ദിഷ്ട പതിപ്പ്, സ്വതന്ത്ര വഴി പ്രസിദ്ധീകരിച്ച (കരക് അല്ലാത്തത്) പതിപ്പ് ഒന്നുകൂടിൽ നിബന്ധനകളു വ്യവസ്ഥകളു താഴെ ഓപ്പഷനുണ്ട് നിർദ്ദേശിച്ചിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ സോഫ്റ്റ്‌വെർ ഹാണ്ഡ്ഷാൻ. പ്രമാണ ഇവ അനുമതിയുടെ ഒരു പ്രത്യേക പതിപ്പിന്റെ ക്രമസ ബ്യ വ്യക്തമാക്കുന്നില്ലെങ്കിൽ, സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്‌വെർ സമിതി എപ്പോഴെങ്കിലു പ്രസിദ്ധീകരിച്ചിട്ടുള്ള (കരക് അല്ലാത്തത്) പതിപ്പ് തിരഞ്ഞെടുക്കാ .

എങ്ങിനെ പ്രമാണങ്ങളിൽ ഈ അനുമതി ഉപയോഗിക്കാൻ

താങ്കൾ എഴുതിയ പ്രമാണങ്ങളിൽ ഈ അനുമതി ഉപയോഗിക്കാൻ അനുമതിയുടെ ഒരു പകർപ്പ് ഉൾപ്പെടുത്തുക എന്നിട്ട് തലക്കെട്ട് താളിനു താഴെ copyrightand അനുമതി അറിയിപ്പ് ഇടുക:

പകർപ്പവകാശ (c) വർഷ താങ്കളുടെ പേര്. അനുമതി സ്ഥാപിച്ച സ്വതന്ത്ര പ്രമാണം അനുവാദപത്ര എന്ന കീഴിൽ പകർത്താനു, വിതരണ ചെയ്യാനു ചെയ്യു / അല്ലെങ്കിൽ ഈ പ്രമാണത്തിൽ മാറ്റ പതിപ്പ് 1.2 സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്‌വെയർ സമിതി പ്രസിദ്ധീകരിച്ചിട്ടുള്ള എത്രക്കിലു ഭാവി പതിപ്പ്; മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങളു, മുൻചട്ട് എഴുത്തുകൾ ഇല്ലാതെ, Back- പകർപ്പ് ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്. അനുവാദപത്രത്തിന്റെ ഒരു പകർപ്പ് "GNU Free Documentation License" തലക്കെട്ടിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്.

നിങ്ങൾ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങൾ, മുൻചട്ട് എഴുത്തുകൾ ബാക്ക് എഴുത്തുകൾ ഈ ക ദ "with...Texts." ലെൻ മാറ്റി പകര :

മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങൾ അവയുടെ തലക്കെട്ടുകളുടെ പട്ടിക ക ദ മുൻചട്ട് എഴുത്തുകൾ പട്ടിക ക ദ പിൻപുരത്തിലെ എഴുത്തുകൾ ക ദ.

നിങ്ങൾ എഴുതേതാ, മ നു മറ്റ് ചില ഇല്ലാതെ മാറ്റമില്ലാത്ത ഭാഗങ്ങൾ, സാഹചര്യ അനുയോജ്യമായ ആ രണ്ടു വ്യത്യസ്ത സകലനമാണുള്ളതെങ്കിൽ.

പ്രമാണത്തിൽ കോഡ് ഉദാഹരണങ്ങൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്നുവെങ്കിൽ, സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്‌വെയർ അനുമതി നിങ്ങളുടെ നിര സമാന്തരമായ ഈ ഉദാഹരണങ്ങൾ പുറത്തിറക്കാൻ പോലുള്ള സ്ഥാപിക്ക ലൈസൻസ്, സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ലൈ ഉപയോഗിക്കാൻ അനുമതി ശുപാർശ.

ക്ഷമിക്കണ , ഒരു സഹായ ഇന നിങ്ങൾ തിരയുന്ന ചടങ്ങിൽ നഷ്ടമായിരിക്കുന്നു. നിങ്ങൾ [GIMP docs](#) വെബ്സൈറ്റിൽ സഹായ ഓൺലൈൻ പതിപ്പ് അത് കണ്ടത്താൻ കഴിഞ്ഞെതക്കു .

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.