

Colour modes

המרה לאפור וחזרה: תפריט Image -> Mode -> Grayscale. תמונה: ג'יזיפ או בילבי

8 ביטים לערך צבע

אותה תמונה. להשתמש בטפטפת.

שיטות צבע

להדגים את ה-color picker

אפקטים בסיסיים עם ארגז הכלים

לפתוח תמונה חדשה, להדגים מברשת, עיפרון, תיבת טקסט (עברית).

Plug-ins

לפתוח transforms, לבצע טשטוש

הבחירה והשימוש בה

לפתוח אחת התמונות, לבצע פעולות בחירה שונות.

QuickMask

להמשיך באותה תמונה. ללחוץ על הכפתור משמאל למטה. להעביר צבעים לשחור לבן. להוסיף לבחירה עם מברשת.

אלפא

לייצר תמונה באמצעות 3D Truchet -> Patterns -> Script-Fu -> Xtns

לשכפל את השכבה

על השכבה התחתונה לייצר גרדיאנט צבעוני

להוסיף לשכבה העליונה Layer Mask ולבחור בה

לצייר באמצעות המברשת פסים שחורים על ה-Mask

לבחור צבע אפור ולצייר באמצעותו פסים.

להפעיל Apply Layer Mask

לפתוח תמונת גמד

ליצור שכבה חדשה שחורה

להעביר אותה אל מתחת לתמונת הגמד

להוסיף Layer Mask לשכבת הגמד

לבחור foreground to background gradient.

להפוך צבעי לבן/שחור

לעשות גרדיאנט מעגלי מסביב לפרצוף הגמד.

אופני שילוב השכבות

לייצר תמונה באמצעות 3D Truchet -> Patterns -> Script-Fu -> Xtns

לשכפל את השכבה

על השכבה התחתונה לייצר גרדיאנט צבעוני

לשנות את אופן השכבה העליונה ל-Screen ולאופנים אחרים.

בהירות וחדות

לפתוח תמונת כיפה אדומה

לפתוח היסטוגרמה מתפריט דיאלוגים.

לפתוח דיאלוג Brightness-Contrast -> Colors -> Layer...

לשחק עם הערכים.

תיקון גאמא

לפתוח A-Little-Exercise

לייצר שלושה עותקים של השכבה הראשית.

לעשות על שכבה אחת Levels -> Colors -> Layer, ולהזיז את הסמן האמצעי של ה-input לאמצע ההיסטוגרמה.

לעשות על שכבה אחת Brightness-Contrast.

להשוות בין השכבות.

Equalize

לפתוח בילבי

להראות היסטוגרמה

לבצע Equalize -> Auto -> Colors -> Layer

התמרות מ-RGB ל-RGB

לפתוח ג'יזיפ

לבחור את ה-path ולבצע selection from path

לפתוח Colormap Rotation -> Map -> Colors -> Filters

להעביר את גווני הצהוב כתום לגווני סגול.

להפוך בחירה

להפוך כחולים לירוקים.

לפתוח בילבי

לפתוח Color Balance -> Colors -> Layer

לשחק ולנסות לאזן את בעיית הצבע.

טשטוש

לפתוח room.jpg

לפתוח Convolution Matrix -> Generic -> Filters

לשים 1 בתשעת התאים המרכזיים

המחלק הוא 9

להפעיל.

ניתן לחזור כמה פעמים עם ctrl-F.

טשטוש גאוסיאני

לחזור ל-room.jpg המקורי

להפעיל טשטוש גאוסיאני, להדגיש את ה-radio button.

חידוד

לפתוח גמד

להפעיל Convolution Matrix -> Generic -> Filters

להכניס 1- בשמונת התאים המקיפים את התא המרכזי

להכניס 12 בתא המרכזי

לשים 4 במחלק

להפעיל.

לפתוח בילבי

לחדד ב-50 ולהראות שזה מדגיש את הגרעיניות של התמונה הסרוקה

לחדד ב-99 ולהראות אפקט תחריט עץ

motion blur

לפתוח תמונת motion blur, לוודא שיש שתי שכבות. להסתיר אחת.

להפעיל Filters->Blur->Motion Blur ולנסות מספר כיוונים ועוצמות.

להוסיף את השכבה העליונה.

שינוי גודל תמונה

לפתוח תמונת גמד

לקצץ לחלק החשוב

להגדיל ב-3 פיקסלים באמצעות Image->Scale Image

כלי ההתמרה

לפתוח transforms.xcf

לבחור את איזור הטקסט.

לבצע את ארבע הטרנספורמציות האפשריות.

לוודא שהטרנספורמציה מתבצעת על השכבה ולא על path.

תעלולים מגניבים

לפתוח תמונת גמד

להעביר למוד RGB

לבחור גרדיאנט מעניין

לבחור Filters->Colors->Map->Gradient Map

לפתוח תמונת transforms

לבחור את איזור הטקסט

לבצע טישטוש גאוסיאני

לבחור גרדיאנט מעניין

לבחור Filters->Colors->Map->Gradient Map

ליצור תמונה ריקה

להפעיל Filters->Render->Fractal Explorer

לשחק בו

לפתוח תמונת room

לבחור Filters->Artistic->Oilify

לחזור לתמונה המקורית

לבחור Filters->Artistic->Gimpressionist

Script-Fu

להפעיל Xtns->Script-Fu->Logos->Bovination

רקע ירוק. להשתדל עברית.